

PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI PEMBELAJARAN HIRAGANA UNTUK KELAS X BAHASA DAN BUDAYA DI SMAN 1 SERIRIT

I.B. Komang Sudarma¹, A. A. Gede Agung², I Kadek Suartama³

Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia

email: {¹dharna.apanji@gmail.com, ²agung2056@yahoo.co.id,
³tamat_tp@yahoo.com}

Abstrak

Kompetensi atau kemampuan menulis urutan penulisan, konsonan dan vokal rangkap, dan bentuk huruf Hiragana di SMA Negeri 1 Seririt adalah masih rendah. Rendahnya kompetensi tersebut diduga karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar bahasa Jepang (kriteria kelulusan minimum = 77). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media presentasi pembelajaran. Untuk menghasilkan produk media presentasi pembelajaran tersebut, digunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan model 4D (*Define-Design-Development-Dissemination*). Subjek uji coba pengembangan adalah 35 orang siswa kelas X Bahasa dan Budaya tahun pelajaran 2014/2015 SMA Negeri 1 Seririt. Data dikumpulkan melalui wawancara, pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes. Data dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, dan statistik inferensial teknik uji-t. Hasil penelitian menemukan bahwa rancang bangun terbagi menjadi storyboard, purwarupa berdasar-komputer I, dan purwarupa berdasar-komputer II. Persentase kualitas produk menurut ahli media adalah = 91,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran = 92% dengan kualifikasi sangat baik, ahli konten = 98,3% dengan kualifikasi sangat baik, dan ahli bahasa Indonesia = 86,7% dengan kualifikasi baik. Uji coba perorangan diperoleh persentase 75,3% dengan kualifikasi baik, uji coba kelompok kecil = 80,4% dengan kualifikasi baik, dan uji coba lapangan = 80,57% dengan kualifikasi baik. Melalui uji-t diperoleh $t_{hitung} = 12,47 > t_{tabel} = 2,03$, yang berarti H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia efektif meningkatkan kemampuan menulis Hiragana siswa kelas X Bahasa dan Budaya.

Kata kunci: media presentasi pembelajaran, menulis Hiragana

Abstract

Students skills to draw stroke order, to write consonant and vowel cluster, to correspond the proportional form of Hiragana in SMA Negeri 1 Seririt was still low. It was suspected due to lack of utilization of instructional media which was considered could foster learning effectiveness. By that matter, learning outcomes became low (minimum marks requirement = 77). Therefore, this research was conducted with aim to produce instructional presentation media. To construct it, 4D approach (*define-design-development-dissemination*) was used. Participants of the developmental testing were 35 graders of class X Bahasa dan Budaya academic year 2014/2015 of SMA Negeri 1 Seririt. Data were collected by using interview, documenting, questionnaire, and test. Data thus analyzed by using quantitative descriptive, qualitative descriptive, and inferential statistic with t-test technique. The research outcomes shows that 3 types of prototype had developed, such as storyboard, computer-based prototype I, and computer-based prototype II. The quality according to media expert appraisal is 91.5% with excellent qualification, instructional design expert = 92% with excellent qualification, instructional content expert = 98.3% with excellent qualification, and Indonesian language expert = 86.7% with good qualification. Afterward, percentage from one-to-one testing = 75.3% with good qualification, small group testing = 80.04% with good qualification, and field testing = 80.57% with good qualification. From t-test, $t_{count} = 12.47 > t_{table} = 2.03$, that means H_0 is rejected. As conclusion, the

use of instructional presentation media of Hiragana significantly affects the writing skill of Hiragana of class X Bahasa dan Budaya graders.

Keywords: instructional presentation media, writing Hiragana

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Salah satu perbedaan bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia yaitu huruf yang digunakan. Terdapat empat macam huruf yang harus dikuasai pembelajar bahasa Jepang untuk dapat menulis dan membaca dengan baik. Huruf tersebut yaitu huruf Hiragana, Katakana, Romaji dan Kanji (Dahidi & Sudjianto, 2012).

Huruf Hiragana jumlahnya memang tidak sebanyak Kanji, namun para pemula sering menemui masalah dalam mempelajarinya. Kesulitan tersebut disebabkan karena beberapa faktor, seperti adanya perbedaan huruf yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari pembelajar yang biasanya hanya menggunakan huruf romawi (romaji), banyaknya jumlah huruf Hiragana yang harus dipelajari, bentuk huruf yang mirip, dan kurangnya minat mempelajari bahasa Jepang.

Pada tanggal 16 Mei 2014, dilakukan wawancara dengan Ni Gusti Ayu Yogi Purnawati, A. Md., seorang guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Seririt. Berdasarkan wawancara tersebut, didapatkan informasi yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Masalah tersebut adalah (1) kom-petensi siswa dalam menulis urutan penulisan, konsonan dan vokal rangkap, dan bentuk huruf yang belum baik dan (4) penggunaan media pembelajaran terdahulu yang belum efektif. Pernyataan ini diperkuat setelah siswa diberikan tes kemampuan menulis Hiragana pada tanggal 2 Juli 2014 kepada 30 orang siswa kelas XI Bahasa semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil tes, diperoleh nilai rata-rata 73,9. Nilai ini mengindikasikan prestasi belajar yang masih rendah, karena di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang mencapai 77. Pada tahun pelajaran 2013/2014, bahasa Jepang hanya diajarkan pada kelas XI Bahasa saja. Oleh karena itu, yang digunakan sebagai subjek pengujian soal adalah kelas XI Bahasa.

Pada kelas XI Bahasa, guru menggunakan media kartu sebagai media pembelajaran. Media ini berupa kartu yang terdapat objek di satu sisi dan bahasa Jepangnya di sisi yang lain. Siswa antusias terhadap penggunaan media ini, ditambah lagi pada akhir semester siswa ditugaskan untuk membuat kartu dengan objek berbeda. Namun penggunaan media ini belum memiliki dasar instruksional yang baik jika dinilai dengan merujuk pada ketentuan dari Thiagarajan, dkk. (1974). Adapun kesimpulan yang didapat adalah: (1) tujuan penggunaan media pembelajaran tidak ditentukan (baik di RPP maupun terlampir di media), (2) tidak terdapat instrumen penilaian yang menyertai penggunaan media, dan (3) media yang digunakan kurang menarik perhatian.

Berdasarkan pemaparan di atas dipandang perlu untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Hiragana Berbasis Multimedia dalam Mata Pelajaran Bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt".

Rumusan masalah yang diteliti adalah: (1) bagaimanakah rancang bangun media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya Semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt?, (2) bagaimanakah validitas produk menurut tanggapan ahli media, ahli konten/isi, ahli desain pembelajaran, ahli bahasa Indonesia, dan siswa terhadap media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya Semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt? (3) bagaimanakah efektivitas penggunaan media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang efektif Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya

Semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : (1) mendeskripsikan rancang bangun media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya Semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt; (2) mendeskripsikan validitas produk menurut tanggapan guru mata pelajaran, siswa, ahli konten/isi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran terhadap media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya Semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt; dan (3) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya Semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt.

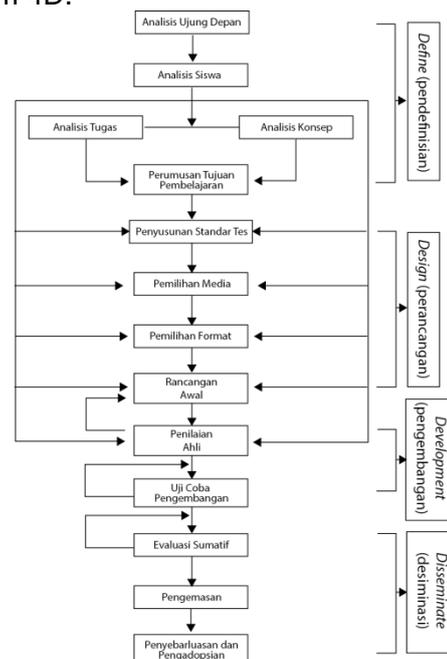
Kajian teoritis dari penelitian ini adalah karya tulis ilmiah dan berbagai literatur yang mendukung. Karya tulis yang dijadikan acuan adalah "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul" oleh Siti Fathonah, dan "Pengaruh Penggunaan Lagu Jepang Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hiragana dan Katakana Siswa di SMAN 1 Cisarua" oleh Candra Raditya Halimawan. Pemilihan bentuk berupa media presentasi berbasis multimedia didasarkan pada teori belajar behaviorisme dan konstruktivisme. Teori yang mendukung penggunaan multimedia dalam pembelajaran diambil dari Mayer (2005) dengan *cognitive theory of multimedia learning*-nya.

Media presentasi adalah media pembelajaran yang masih menitikberatkan peran guru. Media jenis ini memiliki dimensi-dimensi behaviorial yang kental, sebagaimana yang dikemukakan oleh Tosti & Ball (1969). Namun, pendekatan yang bersifat behaviorial ini perlu diimbangi dengan kegiatan siswa yang proaktif melalui teori Konstruktivisme. Prabawa

(2012) berpendapat, terdapat 12 prinsip pengembangan media presentasi bersifat konstruktivisme yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan bentuk multimedia. Untuk itu, media presentasi ini mempertimbangkan teori multimedia dalam pengembangannya, yang diasumsikan sangat membantu siswa dalam menyerap materi (Mayer, 2005).

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4D yaitu model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, and *disseminate* (Thiagarajan, dkk., 1974). Berikut ini merupakan skema yang menggambarkan proses yang terjadi dalam 4D.



Gambar 1. Model Pengembangan 4-D
(Sumber: diadaptasi dari Thiagarajan, dkk. (1974))

Penelitian ini menggunakan metode wawancara tunggal. Cresswell (2012) menyarankan untuk menggunakan wawancara tunggal (*one-on-one*) dalam mengumpulkan materi kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam metode wawancara adalah pedoman wawancara. Pedoman wawancara melibatkan seperangkat

pertanyaan yang dijawab oleh subjek penelitian. Pedoman wawancara yang digunakan berjenis bebas.

Agung (2012:64) berpendapat bahwa "metode kuesioner/angket merupakan cara untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan daftar pertanyaan/ Pernyataan kepada responden/subyek penelitian". Responden dapat menanggapi kuesioner dengan cara menulis atau menandai lembar jawaban (Fraenkel, dkk., 2012). Instrumen yang berupa daftar pertanyaan digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka mengetahui validitas media melalui penilaian ahli dan uji coba pengembangan.

Peneliti dapat memperoleh data kualitatif dari catatan pribadi atau umum mengenai partisipan atau tempat dilaksanakannya penelitian (Creswell, 2012). Sumber catatan tersebut disebut dengan dokumen, yang dapat berupa: buku-buku, lembaran negara, jurnal, majalah, undang-undang, dan benda sejenis lainnya (Agung, 2012). Untuk dapat memperoleh data dari dokumen, digunakanlah metode pencatatan dokumen. Metode ini dilakukan dengan "cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan dengan sistematis" (Agung, 2012:65).

Instrumen yang digunakan dalam metode ini adalah daftar cek. Daftar cek adalah sejumlah pernyataan yang dinilai dengan hanya membubuhkan tanda cek (√) pada tempat yang disediakan (Koyan, 2011). Daftar cek yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini daftar cek media pembelajaran. Daftar cek media pembelajaran digunakan untuk mengkaji kualitas dan kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran (Thiagarajan, dkk., 1974).

Dalam penelitian ini dilakukan tes untuk mendapatkan data yang berupa skor. Metode tes yang digunakan adalah penilaian unjuk kerja *paper-and-pencil* (Waugh & Gronlund, 2013). Fraenkel, dkk. (2012), berpendapat bahwa penilaian unjuk kerja mengukur penampilan seseorang dalam tugas tertentu. Penilaian unjuk kerja, selain mengandung aspek keterampilan juga terdapat aspek pengetahuan dan

afektif (Waugh & Gronlund, 2013). Dalam penilaian unjuk kerja, siswa dituntut untuk mendemonstrasikan aspek pengetahuan dan keterampilannya sesuai dengan tujuan pembelajaran (Koyan, 2011). Penilaian unjuk kerja *paper-and-pencil* adalah penilaian akhir yang sangat berguna untuk berbagai bidang, seperti penilaian prosedur dan produk (Waugh & Gronlund, 2013). Contoh tindakan yang dapat diukur melalui penilaian ini adalah: menulis, menggambar, dan memecahkan masalah. Instrumen yang digunakan dalam metode ini adalah tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah disusun pada tahap penyusunan tujuan pembelajaran.

Validasi media melibatkan peran 4 orang ahli, yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi, dan ahli bahasa Indonesia. Uji coba pengembangan melibatkan 35 orang siswa kelas X Bahasa dan Budaya tahun pelajaran 2014/2015 SMA Negeri 1 Seririt. Validasi ahli dan uji coba pengembangan dilakukan dengan metode kuesioner.

Data yang diperoleh dari evaluasi formatif diolah dengan statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tanggapan dari para ahli dan siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Melalui perhitungan di atas diperoleh persentase yang dijadikan dasar apakah media patut direvisi atau tidak.

Selanjutnya, dilakukan uji-t untuk mengetahui efektivitas media. Sebelum melakukan uji-t, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini disusun untuk menjawab rumusan permasalahan, menafsirkan hasil penelitian dengan penalaran dan teori yang ada, dan mengintegrasikan hasil penelitian dengan kumpulan ilmu yang telah mapan. Berkaitan dengan jawaban dari rumusan masalah, terdapat 3 hal yang dibahas, yaitu: (1) rancang bangun media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis

multimedia, (2) validitas media dari hasil tinjauan para ahli dan uji coba pengembangan, dan (3) efektivitas media.

Rancang bangun berkaitan dengan pengkonstruksian media presentasi. Konstruksi media presentasi adalah proses iteratif yang dilakukan hingga produk menjadi efektif. Sampai produk akhir siap dipakai, digunakan 3 jenis rancang bangun, yaitu purwarupa berdasar kertas (*storyboard*), purwarupa berdasar komputer I, dan purwarupa berdasar komputer II.

Storyboard dibuat dengan meniru tampilan layar program komputer dan dibuat di atas kertas. Purwarupa ini menyita perhatian pengguna lebih ke bagian isi daripada tampilan dari suatu program. *Storyboard* dijadikan pedoman pembuatan purwarupa berdasar komputer. *Storyboard* dibuat dengan memperhatikan komponen-komponen, seperti: nomor *scene*, visual, audio, dan keterangan. Nomor *scene* menentukan jumlah *scene* yang dibuat. Visual mewakili tampilan media presentasi di layar komputer. Audio berfungsi untuk mendeskripsikan suara yang mengiringi media. Deskripsi tombol, menu, navigasi, gambar, animasi, dan warna dituliskan di keterangan.

Purwarupa berdasar komputer I dibuat dengan mewujudkan *storyboard* ke dalam bentuk digital. Purwarupa ini dibuat agar divalidasi oleh para ahli dan melalui uji coba pengembangan. Dalam purwarupa ini, huruf Hiragana disusun dalam tabel sesuai dengan urutan baris A-I-U-E-O. Terdapat menu utama yang terdiri dari pendahuluan, materi, latihan, tes, dan profil. Pada setiap halaman yang ditampilkan terdapat tombol-tombol yang dibutuhkan seperti: tombol bantuan, kontrol *power* musik latar belakang, *minimize*, *maximize*, dan keluar. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan perangkat lunak (*software*) *Adobe Flash Professional CS6*, *Adobe Photoshop*

CS6, *Microsoft Office Word 2007*, dan *Adobe Audition CS6*.

Presentasi pembelajaran ini berisikan cara penulisan huruf Hiragana, lafalisasi huruf, urutan penulisan, jumlah goresan, dan contoh kata yang menggunakan huruf tersebut. Media yang dihasilkan memadukan teks, gambar, audio, dan animasi yang menarik sehingga bisa menarik minat belajar siswa. Jika satu huruf utama yang ada di tabel Hiragana diklik, maka muncul jendela baru dengan disertai animasi cara penulisan huruf, jumlah goresan, pelafalan, contoh kata dalam bahasa Jepang dan artinya dalam bahasa Indonesia. Media ini dikemas dalam bentuk *compact disc* (CD).

Purwarupa berdasar komputer kedua adalah produk yang dihasilkan setelah aktivitas evaluasi formatif berakhir. Secara umum, spesifikasinya sama dengan purwarupa berdasar komputer yang pertama, namun ditambah dengan buku manual kecil.

Validitas media presentasi pembelajaran berbasis Hiragana berbasis multimedia diperoleh melalui penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk memodifikasi purwarupa media presentasi pembelajaran Hiragana. Modifikasi dilakukan dengan mengevaluasinya secara formatif. Terdapat 4 ahli yang dilibatkan dalam penilaian ahli, ahli media pembelajaran, yaitu ahli desain pembelajaran, ahli isi/konten, dan ahli bahasa Indonesia. Keempat ahli ini diminta untuk meninjau purwarupa media presentasi pembelajaran dengan cara mengisi kuesioner. Tanggapan ahli memberikan refleksi terhadap purwarupa tersebut sehingga dapat direvisi jika diperlukan. Berikut ini ditampilkan tabel hasil penilaian para ahli terhadap purwarupa media presentasi Hiragana.

Tabel 1. Penilaian para Ahli terhadap Purwarupa Media Presentasi Pembelajaran Hiragana

No	Ahli	Persentase	Kualifikasi
1.	Media Pembelajaran	91,50%	Sangat Baik
2.	Desain Pembelajaran	92,00%	Sangat Baik
3.	Isi/Konten Pembelajaran	98,30%	Sangat Baik
4.	Bahasa Indonesia	86,70%	Baik

Berdasarkan persentase validitas yang diperoleh dari analisis tanggapan ahli media pembelajaran terhadap media, diperoleh angka 91,5%. Perolehan yang berkategori baik ini dicapai oleh karena diterapkannya prinsip-prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2005) dengan baik. Prinsip-prinsip ini membantu siswa agar lebih terkonsentrasi pada saat mengikuti pembelajaran, mengelola perhatian siswa dalam memperhatikan presentasi, dan meningkatkan kemampuan konstruktivistik siswa.

Namun, ahli media pembelajaran menyarankan 2 hal, yaitu: (1) manual/petunjuk penggunaan agar dijadikan buku kecil dan (2) huruf pengembang dan pembimbing serta spesifikasi minimal komputer dicetak tebal agar lebih jelas. Dengan demikian, purwarupa direvisi sesuai dengan saran ahli media. Hasil revisi adalah dibuatnya buku manual dan penebalan huruf pengembang dan pembimbing serta spesifikasi minimal komputer pada sampul CD.

Berdasarkan analisis tanggapan dari ahli desain pembelajaran, diperoleh angka 92%. Angka ini berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga desain pembelajaran yang terkandung dalam media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia tidak perlu direvisi. Menurut ahli desain pembelajaran, secara umum desain pembelajaran dalam media ini sudah baik.

Desain pembelajaran dalam media presentasi Hiragana berbasis multimedia dibuat berdasarkan Kurikulum 2013. Komponen dasar instruksional seperti standar kompetensi, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian telah dikemukakan dengan baik dan jelas. Materi juga relevan dengan pokok bahasan, dengan tampilnya animasi penulisan huruf, pelafalan, urutan penulisan, jumlah coretan, dan contoh kosakata. Buku acuan yang digunakan juga relevan, yaitu Nihongo Yasashii kelas X (Yuana, 2010).

Berdasarkan tanggapan dari ahli isi/konten pembelajaran yang telah dianalisis, diperoleh persentase kualitas materi media presentasi pembelajaran Hiragana sebesar 98,3% dengan kualifikasi sangat baik, sehingga materi dalam media

presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia tidak perlu direvisi.

Adapun komentar dari ahli isi/konten pembelajaran adalah: (a) contoh kosakata dibuat dengan sangat baik, karena dilengkapi gambar, cara baca, dan arti dalam bahasa Indonesia; (b) media sejenis perlu dikembangkan untuk pokok bahasan Katakana dan Kanji; dan (c) direkomendasikan untuk pemakaian media ini dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Perolehan tinjauan ahli ini berkualifikasi sangat baik karena bentuk Hiragana yang digunakan dalam media presentasi, merupakan salinan bunyi bahasa Jepang yaitu bentuk dasar (*chokuon* (直音)), *yōon* (拗音), *seion* (清音), *dakuon* (濁音), *handakuon* (半濁音), dan *tokushuon* (特殊音). Bentuk dasar Hiragana yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 46 bunyi. Urutan penulisan (*kakijun* (書き順) atau *hitsujun* (筆順)) dan jumlah coretan (*kakusū* (画数)) juga telah diterapkan dengan benar.

Tujuan dari dilakukannya peninjauan bahasa Indonesia adalah untuk memeriksa kelayakan, kebenaran, dan kejelasan bahasa (Thiagarajan, dkk., 1979: 129). Angka persentase yang diperoleh dari tinjauan Ahli bahasa Indonesia adalah 86,7% dan berada pada kualifikasi baik, sehingga aspek bahasa Indonesia pada media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia tidak perlu direvisi. Ahli bahasa Indonesia menyampaikan komentarnya, bahwa secara umum media ini sudah mencerminkan media pembelajaran yang baik, efektif, dan komunikatif baik dari segi isi dan penggunaan bahasanya. Kemudian ditambahkan, apabila media ini benar-benar dapat membantu siswa, diharapkan agar dapat dikembangkan media sejenis dan berkaitan dengan bahasa Indonesia. Hal ini diperoleh karena aspek bahasa Indonesia dalam media presentasi dikembangkan berdasarkan ejaan yang disempurnakan (EYD) dan menggunakan tata bahasa Indonesia yang baku.

Tahapan uji coba pengembangan melibatkan siswa kelas X Bahasa dan Budaya SMA Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2014/2015. Tahapan ini dibagi

menjadi tiga tahapan, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan.

Berikut ditampilkan tabel hasil uji coba pengembangan.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Pengembangan

No	Tahapan Uji Coba	Persentase	Kualifikasi
1.	Perorangan	75,30%	Baik
2.	Kelompok Kecil	80,40%	Baik
3.	Lapangan	80,57%	Baik

Berdasarkan tabel 2, media presentasi dinilai baik oleh siswa. Hal ini dapat dicapai oleh karena media presentasi menerapkan prinsip-prinsip pembuatan media presentasi yang konstruktivistik (Prabawa, 2013). Prinsip-prinsip yang disusun berdasarkan pendapat Mayer (2005) ini ternyata dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran, mengendalikan kemampuan siswa dalam memahami presentasi, dan membangun pengetahuan siswa.

Efektivitas media presentasi pembelajaran Hiragana diketahui melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest* (uji-t berkorelasi) terhadap 35 orang siswa kelas X Bahasa dan Budaya SMA Negeri 1 Seririt. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,47 dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan $db = n_1 - 1 = 35 - 1 = 34$. Harga t_{tabel} untuk db 34 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,03. Dengan demikian, harga t_{hitung} lebih besar daripada harga t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis sebelum dan sesudah menggunakan media presentasi pembelajaran. Jadi, penggunaan media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia adalah efektif meningkatkan kemampuan menulis Hiragana siswa kelas X Bahasa dan Budaya.

Berdasarkan analisis uji-t di atas, membuktikan bahwa dengan menggunakan media presentasi Hiragana berbasis multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis Hiragana siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Halimawan (2013) yang menunjukkan pengaruh media pembelajaran lagu jepang dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana dan Katakana

siswa di SMAN 1 Cisarua. Peningkatan kemampuan menulis Hiragana siswa disebabkan oleh diterapkannya prinsip-prinsip multimedia dalam pembelajaran. Mayer (2005) berpendapat bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran memiliki tujuan antara lain:

- (a) menarik perhatian siswa, dengan cara menerapkan prinsip-prinsip seperti: (a) koherensi, (b) sinyal, (c) redundansi, (d) kesinambungan jarak, dan (e) kesinambungan waktu;
- (b) membantu siswa agar lebih paham, dengan menerapkan prinsip: (a) segmentasi (membagi-bagi animasi bercerita dengan menyesuaikannya dengan siswa), (b) pra-latihan (siswa belajar lebih baik jika nama dan karakteristik komponen dasarnya telah diketahui), (c) modalitas; dan
- (c) meningkatkan konstruksi pengetahuan siswa, dengan menerapkan prinsip: (a) multimedia, dan (b) perbedaan individu.

Media pembelajaran dirancang untuk mendukung peran aktif siswa dalam membangun pengalamannya melalui latihan menulis Hiragana. Menurut Tarigan (1994), menulis bertujuan untuk mengomunikasikan simbol agar dapat dipahami oleh komunikan. Melalui latihan menulis, siswa dapat menulis Hiragana dengan baik dan benar, sehingga bentuknya tidak melenceng dari bentuk aslinya. Selain latihan, kegiatan siswa juga dirancang bervariasi, misalnya: mendengar, membaca, dan berbicara. Hal ini sejalan dengan pendapat Skinner (dalam Burton, dkk., 2004), bahwa siswa juga dapat berperan aktif dengan cara *learn by doing* (belajar dengan melakukan), *experiencing* (mengalami), dan *engaging in trial and error* (mengikutsertakannya dalam percobaan).

Guru juga berperan penting dalam penggunaan media presentasi pembelajaran multimedia ini di kelas. Memang dalam

penggunaannya pengajar harus memiliki pengetahuan dalam menggunakan komputer. Media pembelajaran sebisa mungkin telah dirancang dengan tujuan agar mudah dipakai. Selain dirancang dengan tombol navigasi sederhana, media juga telah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang tersedia baik dalam bentuk *hardcopy* ataupun *softcopy*. Sehingga, dalam uji coba pengembangan guru tidak menemukan permasalahan yang berarti ketika memakainya.

Selama uji coba pengembangan, Hal ini Secara keseluruhan, penelitian berjalan dengan lancar. Guru sangat terbantu atas penggunaan media presentasi pembelajaran ini di kelas. Menurut guru, media ini sangat membantu karena: (1) disajikan dengan menarik, (2) dapat menghemat waktu penjelasan materi karena aspek-aspek yang menuntut penjelasan dari guru telah diambil alih oleh media presentasi (misal, penulisan huruf yang biasanya manual di papan tulis telah diubah menjadi animasi), (3) ilustrasi yang menyertai contoh kosakata sudah tepat dan menarik perhatian belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Rancang bangun media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia dalam mata pelajaran bahasa Jepang untuk Siswa Kelas X Bahasa dan Budaya semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA Negeri 1 Seririt dibuat menjadi 3 jenis purwarupa. Adapun purwarupa tersebut adalah: (1) purwarupa berdasar kertas (*storyboard*), (2) purwarupa berdasar komputer I, dan (3) purwarupa berdasar komputer II.

Hasil uji validasi produk adalah: (a) validitas produk menurut tanggapan ahli media pembelajaran adalah 91,5% dan berada pada kualifikasi sangat baik, (b) validitas produk menurut tanggapan ahli desain pembelajaran adalah 92% dan berada pada kualifikasi sangat baik, (c) validitas produk menurut tanggapan ahli isi/konten pembelajaran adalah 98,3% dan berada pada kualifikasi sangat baik, dan (d) validitas produk menurut tanggapan ahli bahasa Indonesia adalah 86,7% dan berada pada kualifikasi baik.

Efektivitas produk dapat ditunjukkan dari perhitungan uji-t berkorelasi. Berdasarkan uji-t berkorelasi, diperoleh hasil $t_{hitung} = 12,47 > t_{tabel} = 2,03$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis Hiragana antara sebelum dan sesudah menggunakan media presentasi pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia adalah efektif meningkatkan kemampuan menulis Hiragana siswa kelas X Bahasa dan Budaya.

Saran

Media presentasi pembelajaran Hiragana bukan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara mandiri, melainkan masih memerlukan peran serta guru. Oleh karena itu, siswa juga harus aktif membangun pengetahuannya secara aktif melalui kegiatan yang bervariasi. Kegiatan yang variatif itu, sudah dipadukan dalam media presentasi Hiragana, seperti: mendengar, membaca, menulis, dan berbicara.

Penggunaan media presentasi pembelajaran harus diimbangi dengan peran yang baik dari guru. Materi-materi di dalamnya sengaja dibuat tidak terlalu dalam dan masih menuntut penjelasan lebih lanjut dari guru. Selain itu, terdapat lembar latihan menulis yang menjadi alternatif instrumen kegiatan per pertemuan dan soal evaluasi untuk menilai kemampuan menulis Hiragana siswa di akhir materi. Dokumen yang berbentuk .pdf ini harus dicetak terlebih dahulu untuk bisa digunakan oleh siswa. Berkaitan dengan pemanfaatan di sekolah, media presentasi pembelajaran memerlukan perangkat-perangkat pendukung yang sesuai dengan spesifikasi minimal (dibahas pada spesifikasi minimal produk). Jika perangkat pendukung tidak sesuai spesifikasi, maka penyampaian pesannya dapat terganggu.

Media presentasi pembelajaran Hiragana berbasis multimedia adalah salah satu alternatif media presentasi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah yang membelajarkan bahasa Jepang, khususnya dalam materi penulisan Hiragana. Jadi, disarankan bagi kepala sekolah agar memanfaatkan media

presentasi Hiragana berbasis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini di kelas X agar dapat meningkatkan kemampuan menulis Hiragana siswa.

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain dengan menyempurnakan tahap *disseminate*. Dengan menyempurnakan tahap *disseminate*, media pembelajaran Hiragana berbasis multimedia ini dapat digunakan dan diadopsi di lembaga-lembaga pendidikan lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pembuatan jurnal ini telah dibantu banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Prof. Dr. A. A. Gede Agung, M.Pd., selaku Pembimbing I, I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II, Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku ahli desain dan ahli media dan desain pembelajaran, Kadek Krishna Eva Adnyani, S.S., M.Si., selaku ahli isi/konten pembelajaran, I Made Astika, S.Pd. M.A., selaku ahli bahasa Indonesia, I Gde Suparta, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Seririt, Ni Gusti Ayu Yogi Purnawati, A. Md, selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Seririt, siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2013/2014 yang telah bekerjasama dalam pengujian instrumen/soal, siswa kelas X Bahasa dan Budaya SMA Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2014/2015 yang telah bekerjasama sebagai subyek penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, A. A. Gede. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

-----, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Azmi. 2010. "[116] 語種 (Jenis Kata Bahasa Jepang)". Tersedia pada <http://ameblo.jp/azumikyun/theme->

10025618253.html (diakses pada 19 Mei 2013).

Buhari, B. 2011. "Four-D Model (Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran dari Thiagarajan, dkk)". Tersedia pada <http://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/> (diakses tanggal 6 Juni 2013).

Chaeruman, U. A. 2010. *10 Prinsip Desain Multimedia Pembelajaran*. Tersedia pada <http://www.teknologipendidikan.net/2010/06/15/10-prinsip-desain-multimedia-pembelajaran/> (diakses tanggal 8 Desember 2013).

Creswell, J. W. 2012. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education Inc.

Dahidi, A., & Sudjianto. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Keisant Blanc.

Derrickmgreen. 2009. "Behaviorism and Technology in the Modern Classroom". Tersedia pada <http://derrickmgreen.wordpress.com/2009/07/07/behaviorism-and-technology-in-the-modern-classroom/> (diakses tanggal 16 Januari 2014)

Fathonah, S. 2010. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul*. Skripsi (tidak diterbitkan). Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom, Yogyakarta. Tersedia pada <http://journal.amikom.ac.id/index.php/TI/article/download/4987/2685> (diakses tanggal 23 Januari 2014)

Fraenkel, J. R., dkk. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraww-Hill.

- Halimawan, C. R. 2013. *Pengaruh Penggunaan Lagu Jepang Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hiragana dan Katakana Siswa di SMAN 1 Cisarua*. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta. Tersedia pada <http://repository.upi.edu/2703/> (diakses tanggal 23 Januari 2014)
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- JenniferStieda. 2011. "Cognitive Theory of Multimedia Learning". Tersedia pada http://etec.cctl.ubc.ca/510wiki/Cognitive_Theory_of_Multimedia_Learning (diakses tanggal 11 Januari 2014)
- Kentut. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas: Pembuatan Media Presentasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional .
- Koyan, I W. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- , 2012. *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Plomp, T. 2010. *Educational Design Research: an Introduction*. Dalam T. Plomp, & N. Nieveen (Editor), *An Introduction to Educational Design Research* (hal. 9-36). Enschede: SLO, Netherlands institute for curriculum development.
- Prabawa, D. G. A. P. 2013. *Media Presentasi Pembelajaran yang Konstruktivistis*. Makalah disajikan dalam Seminar Problematika Teknologi Pendidikan di Ruang Kuliah B Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, 12-14 Januari 2009.
- Putra, N. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suartama, I K. 2012. *Materi 2: Konsep Dasar Multimedia*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sutedi, T. 2009. "Beberapa Alternatif untuk Mengatasi Masalah dalam Pembelajaran Sakubun". *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar* , Volume 2, Nomor 2 (hlm. 1).
- Plomp, T. & Nieveen. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Enschede: SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Tegeh, I M., & I M. Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Thiagarajan, S., dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Waugh, C. K., & N. E. Gronlund. 2013. *Assessment of Student Achievement Tenth Edition*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Wikipedia. 2013. "Hiragana". Tersedia pada <http://id.wikipedia.org/wiki/Hiragana> (diakses tanggal 9 Desember 2013).