

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KOSAKATA SISWA KELAS XI DI SMKN 4 NEGARA

I. G. N. A. Keniten<sup>1</sup>, K. E. K. Adnyani<sup>2</sup>, G. S. Hermawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

e-mail: [arikeniten@rocketmail.com](mailto:arikeniten@rocketmail.com)

[Krishna.adnyani@undiksha.ac.id](mailto:Krishna.adnyani@undiksha.ac.id) [satya.hermawan@undiksha.ac.id](mailto:satya.hermawan@undiksha.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata yang sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI SMKN 4 Negara. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI di SMKN 4 Negara. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) angket. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berdasarkan angket yang diberikan kepada pengajar diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, (2) berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa diketahui bahwa siswa menginginkan media pembelajaran modern yang tampilannya jelas, berwarna, dan memiliki gambar nyata, (3) berdasarkan angket uji ahli, media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* yang dibuat sudah sesuai dengan silabus bahasa Jepang di SMKN 4 Negara, (4) berdasarkan angket uji terbatas, media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* yang dibuat sudah sangat sesuai dengan silabus bahasa Jepang di SMKN 4 Negara.

**Kata kunci:** *Adobe Flash Professional Cs6*, Bahasa Jepang, Kosakata, Media pembelajaran

### 要旨

本論は調査開発研究であり、公立ヌガラ第四実業高等学校 11 年生の日本語授業シラバスに沿って *Adobe Flash Professional Cs6* を使用した日本語語彙学習を作成することを目的としたものである。本論の対象は、公立ヌガラ第四実業高等学校 11 年生及び日本語授業指導者である。データは、観察、インタビュー、アンケートにより収集し、それを定性的に分析した。その結果次のことが判った。(1) 当校指導者のアンケートにより、学習者の日本語語彙力を高めることは困難である。(2) 当校指導者のアンケートにより、学習者は鮮明なカラー写真のある学習教材を欲している。(3) 専門家によるアンケートにより *Adobe Flash Professional Cs6* を使用した日本語語彙学習教材は当校日本語授業シラバスに沿ったものである。(4) 当校指導者、学習者のアンケートより、この日本語語彙教材は当校シラバスに沿ったものである。

キーワード : *Adobe Flash Professional Cs6*, 日本語、語彙、学習教材

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Prasojo dan Riyanto, 2011:5). Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik (Danim, 1995:7).

Berdasarkan cara penggunaannya Asyhar (2012:51) mengemukakan media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu media tradisional atau konvensional dan media

modern atau kompleks. Media tradisional atau konvensional adalah media yang sederhana, misalnya peta, simbol-simbol grafis, dan gambar berseri. Sedangkan media modern adalah media yang diintegrasikan dengan alat-alat elektronik seperti komputer.

Dalam media pembelajaran modern ada yang disebut dengan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya (Sutopo, 2003:7). Salah satu manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar (Arsyad, 2009:25). Dalam meningkatkan proses hasil belajar siswa, salah satu sekolah yang menggunakan media pembelajaran yaitu SMKN 4 Negara.

SMKN 4 Negara merupakan sekolah baru di kota Negara dengan bidang kejuruan kesehatan yang beralamat di jalan Negara-Gilimanuk, Desa Nusasari, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana. Salah satu misi sekolah tersebut yaitu dapat membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi berbahasa asing dan memiliki kompetensi yang selalu mengikuti perkembangan IPTEK. Pada proses pembelajaran di SMKN 4 Negara, banyak guru-guru mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu guru mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah guru mata pelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI Perawat Kesehatan (PK)2 dan observasi prasarana pendukung pembelajaran di SMKN 4 Negara, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang terutama dalam mengingat kosakata yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru yaitu berupa kartu gambar. Padahal fasilitas dan prasarana yang ada di sekolah sudah cukup mendukung untuk penggunaan media pembelajaran modern atau kompleks seperti komputer, LCD proyektor dan alat-alat elektronik lainnya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Melalui hasil observasi tersebut, maka dilakukan kegiatan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang SMKN 4 Negara. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa memang benar siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang terutama dalam mengingat kosakata. Pada proses pembelajaran bahasa Jepang guru hanya menggunakan media pembelajaran tradisional yang berupa kartu gambar. Dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang guru menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran modern, namun guru pernah melihat media pembelajaran modern yang berupa *power point*.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang ini juga didukung dari hasil angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa kelas XI PK2. Dari hasil angket tersebut, dapat diperoleh data bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, kemudian dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang guru hanya menggunakan media pembelajaran tradisional yang berupa kartu gambar. Hasil angket yang diperoleh dari guru, dinyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat menarik minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang karena terdapat gambar.

Namun dilihat dari hasil angket siswa, 54 % dari 24 siswa dinyatakan media pembelajaran yang digunakan guru tidak dapat menarik minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang karena gambar pada media kurang jelas. Dari hasil angket tersebut juga dinyatakan guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran modern untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Media pembelajaran yang diharapkan oleh guru dan siswa yaitu media pembelajaran yang terdapat gambar nyata, berwarna, terdapat efek suara, tampilannya jelas, dan terdapat soal latihan.

Melalui hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, maka dibutuhkan media pembelajaran modern, serta media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah dengan baik. Sehingga, salah satu cara yang tepat

untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*. Hal ini dikarenakan *adobe flash professional cs6* merupakan suatu aplikasi komputer yang dapat membuat media pembelajaran modern seperti presentasi, *game*, CD interaktif maupun pembelajaran, serta mampu membuat situs web yang interaktif, menarik dan dinamis (Sutopo, 2003:60). Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs6* juga telah didukung dengan fasilitas yang ada di SMKN 4 Negara.

Melalui kegiatan observasi, wawancara, dan pemberian angket yang sudah dilakukan di SMKN 4 Negara, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan. Adapun judul penelitian pengembangan ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa Kelas XI Di SMKN 4 Negara". Dengan adanya media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi media alternatif yang digunakan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang, serta dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata yang sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI SMKN 4 Negara?".

### **Tujuan Penelitian**

Untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata yang sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI SMKN 4 Negara.

### **Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata. Berdasarkan kesulitan yang dihadapi oleh siswa kelas XI PK2 di SMKN 4 Negara yaitu dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, maka media ini dibuat untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang. Kemudian materi yang akan diambil adalah materi kosakata kelas XI semester ganjil yang sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang yaitu dengan tema kehidupan keluarga.

Pada penelitian ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan dari Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu penilaian kebutuhan, desain, dan pengembangan dan implementasi, serta terhubung dengan kegiatan evaluasi. Dimana pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan uji coba lapangan kelompok kecil atau uji terbatas untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah prosedur yang ditempuh dalam penyelenggaraan penelitian (Wendra, 2013:32). Prosedur penelitian ini mengacu pada prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan. Adapun beberapa pokok yang dibahas dalam mengemukakan prosedur ini yaitu : 1) Rancangan Penelitian, 2) Model Pengembangan, 3) Subjek dan Objek Penelitian, 4) Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data, 5) Teknik Analisis Data.

### **Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut dengan R&D (*Research And Development*). Menurut Sugiyono (2010:407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

### **Model Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Hannafin dan Peck. Dalam model ini terdiri dari tiga fase utama yaitu, penilaian kebutuhan, tahap desain, serta pengembangan dan implementasi.

Dari ketiga fase tersebut terhubung dengan kegiatan evaluasi dan revisi. Model Hannafin dan Peck berfokus pada pemecahan kendala kualitas kompleksitas pengembangan (Tegeh, dkk : 2014).

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKN 4 Negara yang merupakan sekolah kesehatan dengan program keahlian akomodasi keperawatan, farmasi, dan bidan. Pemilihan materi dalam penelitian ini disesuaikan dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang semester ganjil kelas XI. Sedangkan objek penelitian ini yaitu media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

### **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2014:147), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan pada waktu meneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

### **Teknik Analisis Data**

#### **a. Analisis Validasi Isi Media Pembelajaran**

Analisis validasi dari ahli isi atau materi ini bertujuan untuk mengetahui kriteria media pembelajaran yang dibuat untuk menjadi materi ajar pada siswa, dan tampilan dari media pembelajaran. Hasil validasi ahli menjadi dasar dan pertimbangan dalam melakukan perbaikan yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari bimbingan tersebut berupa saran-saran yang akan dijadikan perbaikan nantinya oleh peneliti dengan bimbingan secara berulang-ulang.

#### **b. Analisis Validasi Pakar Pembelajaran**

Analisis validasi dari pakar pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kriteria media pembelajaran yang dibuat agar menjadi media pembelajaran yang baik. Hasil dari validasi pakar pembelajaran menjadi dasar dan pertimbangan dalam melakukan perbaikan yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari bimbingan tersebut yang berupa saran, akan dijadikan perbaikan oleh peneliti dengan bimbingan secara berulang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

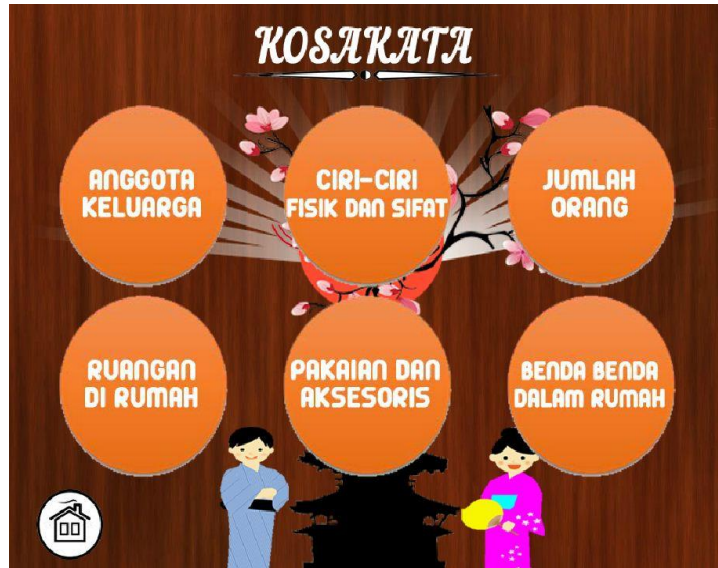
### **Hasil Penelitian**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata telah mencapai hasil yang sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI di SMKN 4 Negara. Penelitian ini dilaksanakan mengikuti alur dari model penelitian pengembangan oleh Hannafin dan Peck. Berikut ini adalah hasil media pembelajaran kosakata

bahasa Jepang berbasis adobe flash professional cs6 yang telah diuji ahli dan uji terbatas, serta mendapat perbaikan dari ahli.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal



Gambar 2. Tampilan Halaman Kosakata



Gambar 4. Tampilan belajar Kosakata Anggota Keluarga



Gambar 5. Tampilan Kuis Gabungan Semua Materi

### Analisis Angket Uji Ahli

Setelah mendapatkan data dari hasil angket uji ahli isi dan uji pakar pembelajaran, selanjutnya data dapat dianalisis untuk mengetahui hasil penilaian dari ahli tentang media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*. Berikut adalah analisis hasil angket dari uji ahli.

#### a. Hasil Analisis Angket Uji Ahli Isi

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli isi pada angket uji ahli isi yang mencakup tentang cakupan materi, akurasi materi (kebenaran dan ketepatan), dan komponen penyajian (dilihat dari cara penggunaan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*).

Pada aspek cakupan materi yang terdiri dari tiga penilaian dinyatakan sudah sangat sesuai karena dari semua penilaian tersebut masing-masing berada pada skor 4. Selanjutnya pada

aspek cakupan akurasi materi (kebenaran dan ketepatan) yang terdiri dari dua penilaian dinyatakan sudah sangat sesuai, karena kedua penilaiannya berada pada skor 4.

Kemudian pada aspek cakupan komponen penyajian (dilihat dari cara penggunaan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*) yang terdiri dari tiga penilaian dinyatakan sudah sangat sesuai, karena dari tiga penilaian tersebut dua penilaian berada pada skor 4 dan satu penilaian berada pada skor 3.

b. Hasil Analisis Angket Uji Pakar Pembelajaran

Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli pakar pembelajaran pada angket uji pakar pembelajaran yang mencakup aspek tampilan media, aspek isi dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, aspek efisiensi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, aspek kualitas media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*.

Pada aspek tampilan media, yang terdiri dari enam belas penilaian dinyatakan sudah sesuai. Hal ini dikarenakan dari enam belas penilaian tersebut sepuluh penilaian berada pada skor 4 sedangkan enam penilaian lainnya berada pada skor 3. Pada aspek yang kedua yaitu isi dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* yang terdiri dari empat penilaian dinyatakan sudah sangat sesuai, karena dari empat penilaian tersebut masing-masing berada pada skor 4.

Pada aspek yang ketiga yaitu efisiensi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* yang terdiri dari empat penilaian dinyatakan sudah sangat sesuai karena dari empat penilaian tersebut, tiga penilaian berada pada skor 4 dan satu penilaian berada pada skor 3. Pada aspek yang terakhir yaitu kualitas media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* yang terdiri dari tiga penilaian dinyatakan sudah sangat sesuai karena dari ketiga penilaian tersebut masing-masing berada pada skor 4.

### Analisis Uji Terbatas

Uji terbatas bertujuan untuk memperbaiki produk berdasarkan penerapan terbatas kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa kelas XI di SMKN 4 Negara. Berikut adalah analisis uji terbatas dari guru dan siswa.

a. Aspek Hasil Produk Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Berbasis *Adobe Flash Professional Cs6*

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru melalui angket, isi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sudah sangat sesuai dengan materi kosakata bahasa Jepang kelas XI. Tampilan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat menarik. Penyajian gambar menarik dan mudah dipahami. Penyajian background menarik. Media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* secara keseluruhan sangat menarik dan materi kosakata bahasa Jepang nya mudah dipahami.

Sedangkan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh siswa melalui angket, dari 24 siswa 38 % menyatakan bahwa isi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat sesuai dengan materi kosakata bahasa Jepang kelas XI. Kemudian 46 % siswa menyatakan bahwa isi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sesuai dengan materi kosakata bahasa Jepang kelas XI. Sedangkan 16 % siswa lainnya menyatakan bahwa isi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* kurang sesuai dengan materi kosakata bahasa Jepang kelas XI.

Pada tampilan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* 33 % siswa menyatakan sangat menarik. Kemudian 38 % siswa menyatakan bahwa tampilan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* menarik. Sedangkan 29 % lainnya menyatakan bahwa tampilan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* menarik.

Dalam penyajian gambar pada media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis adobe flash professional cs6, 62 % siswa menyatakan bahwa gambar sangat menarik dan mudah dipahami. Kemudian 38 % siswa menyatakan bahwa penyajian gambar pada media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis adobe flash professional cs6 menarik dan mudah dipahami.

Dalam penyajian backsound pada media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis adobe flash professional cs6, 37 % siswa menyatakan bahwa backsound yang digunakan sangat menarik. Kemudian 42 % siswa menyatakan bahwa penyajian backsound menarik. Sedangkan 21 % siswa lainnya menyatakan bahwa penyajian backsound kurang menarik.

secara keseluruhan pada media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis adobe flash professional cs6, 58 % siswa menyatakan sangat menarik dan materinya mudah dipahami. Kemudian 42 % siswa menyatakan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang menarik dan materinya mudah dipahami.

#### b. Aspek Keefektifitasan Bagi Siswa

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru melalui angket, media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat praktis. Kuis yang dibuat dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* mudah dimengerti. Media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat menimbulkan minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang. Media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sudah dapat membantu siswa mengingat kosakata bahasa Jepang. Media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

Sedangkan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh siswa melalui angket, dari 24 siswa 42 % menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat praktis. Kemudian 50 % siswa menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* praktis. Sedangkan 8 % lainnya siswa menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* kurang praktis.

Pada kuis yang dibuat dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, 46 % siswa menyatakan sangat mudah dimengerti. Kemudian 42 % siswa menyatakan bahwa kuis yang dibuat dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* mudah dimengerti. Sedangkan 12 % siswa lainnya menyatakan bahwa kuis yang dibuat dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* kurang mudah dimengerti.

Pada media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, 50 % siswa menyatakan sangat menimbulkan minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang. Kemudian 46 % siswa menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* menimbulkan minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang. Sedangkan 4 % siswa lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* kurang menimbulkan minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Jepang.

Pada media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, 67 % siswa menyatakan sangat dapat membantu siswa mengingat kosakata bahasa Jepang. Kemudian 33 % siswa menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* dapat membantu siswa mengingat kosakata bahasa Jepang.

Pada pernyataan penilaian yang terakhir, 33 % siswa menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sangat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Kemudian 42 % siswa menyatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Sedangkan 25 % siswa lainnya menyatakan bahwa media



pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* kurang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa pada uji terbatas, skor yang diperoleh pada rentang sangat sesuai sebesar 47 %, rentang sesuai sebesar 42 %, dan kurang sesuai sebesar 11 %. Hal ini berarti bahwa 89 % siswa memberikan respon positif terhadap bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*.

## PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang, angket siswa, angket guru, dan angket uji ahli yaitu ditemukannya beberapa temuan yang berpengaruh terhadap pembuatan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*. Adapun temuan-temuan tersebut adalah sebagai berikut.

Siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang terutama dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dikarenakan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Kesulitan yang dialami siswa yaitu mengingat kosakata bahasa Jepang yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa kartu gambar. Padahal fasilitas dan prasarana yang ada di sekolah sudah cukup mendukung untuk penggunaan media pembelajaran modern atau kompleks seperti komputer, LCD proyektor dan alat-alat elektronik lainnya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut diketahui dari hasil observasi dan wawancara.

Di samping itu, guru menyatakan media pembelajaran yang digunakan dapat menarik minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang karena memiliki gambar yang menarik dan siswa cukup aktif dalam mengikuti pelajaran menggunakan media tersebut, tetapi siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Dalam mengajarkan kosakata bahasa Jepang guru membutuhkan media pembelajaran lain untuk membantu siswa mengingat kosakata yang diajarkan. Media yang dibutuhkan yaitu media pembelajaran modern yang mudah digunakan serta di dalamnya terdapat gambar nyata, berwarna, tampilannya jelas, dan terdapat kuis. Hal tersebut diketahui melalui hasil angket guru.

Namun, sebagian besar siswa kelas XI PK2 SMKN 4 Negara menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru tidak dapat menarik minat siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang, karena gambar yang ada di media pembelajaran kurang jelas dan kurang besar. Siswa juga menyatakan membutuhkan media pembelajaran modern untuk membantu mengingat kosakata bahasa Jepang sebagai media alternatif yang digunakan sebelumnya. Media pembelajaran yang diharapkan siswa yaitu media yang tampilannya jelas, berwarna, dan memiliki gambar nyata. Hal tersebut diketahui melalui hasil angket siswa.

Dari hasil angket guru dan siswa tersebut, untuk membantu kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI ditemukan suatu *software adobe flash professional cs6*. *Software* tersebut mampu menghasilkan presentasi, *game*, CD interaktif maupun CD pembelajaran, membuat media pembelajaran yang sesuai dengan harapan guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh uji ahli isi dan ahli pakar pembelajaran terhadap penilaian media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*. Ahli isi mengisi angket uji ahli isi yang di dalamnya terdapat pernyataan mengenai aspek cakupan materi, akurasi materi (kebenaran dan ketepatan), dan komponen penyajian (dilihat dari cara penggunaan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*).

Sedangkan di dalam angket uji pakar pembelajaran terdapat pernyataan mengenai aspek tampilan media, isi dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, efisiensi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*, dan kualitas media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*.

Skor penilaian pada angket menggunakan skala 4 yakni Sangat Sesuai (SS) = 4, Sesuai (S) = 3, Kurang Sesuai (KS) = 2, Tidak Sesuai (TS) = 1. Berdasarkan hasil analisis data

angket, diperoleh skor penilaian dari kedua ahli yang berada pada rentangan sangat sesuai (SS) dan sesuai (S). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* telah sesuai dengan karakteristik dan silabus mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 4 Negara.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya mengenai hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMKN 4 Negara melalui tiga tahap penelitian yaitu penilaian kebutuhan, tahap desain, pengembangan dan implementasi. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan silabus semester ganjil kelas XI SMKN 4 Negara dan karakteristik siswa yang diketahui melalui angket.

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* yaitu dengan tema kehidupan keluarga. Anak tema yang terdapat di dalamnya yaitu anggota keluarga, ciri-ciri fisik dan sifat, jumlah orang, ruangan di rumah, pakaian dan aksesoris, serta benda-benda dalam rumah. Dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* terdapat lima pilihan menu yaitu, petunjuk, pengaturan background, sumber dan penulis, kosakata, dan kuis.

Pada pilihan kosakata terdapat enam materi anak tema, masing-masing anak tema terdapat pembahasan makna kosakata dan kuis kecil untuk mengevaluasi materi. Kuis kecil yang ada pada masing-masing anak tema berbeda jenis. Jenis kuis yang digunakan ada tiga yaitu menjodohkan, benar atau salah, dan pilihan ganda. Pada pilihan kuis terdapat dua pilihan kuis yaitu sepuluh soal dan dua puluh soal. Kedua kuis tersebut menggunakan jenis kuis pilihan ganda dan menyangkut semua materi anak tema.

Berdasarkan hasil analisis data angket uji ahli, skor yang diperoleh berada pada rentang sangat sesuai dan sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* sudah sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMKN 4 Negara. Kemudian berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru pada data uji terbatas, skor yang diperoleh berada pada rentang sangat sesuai dan sesuai. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa pada uji terbatas, 89 % siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6*.

Dari hal tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata sudah sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMKN 4 Negara.

### SARAN

Berdasarkan dengan temuan yang peneliti temukan dalam penelitian ini, maka peneliti dapat menyampaikan saran-saran untuk peneliti lainnya bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* hanya mencangkup satu tema saja dan digunakan untuk satu semester saja untuk kelas XI yaitu kehidupan keluarga (*kazoku no seikatsu*). Adapun anak tema yang dimasukkan yaitu anggota keluarga, ciri-ciri fisik dan sifat, jumlah orang, ruangan di rumah, pakaian dan aksesoris, serta benda-benda dalam rumah. Selain itu, di dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* hanya membahas tentang makna kosakata bahasa Jepang saja.

Maka dari hal tersebut, kepada peneliti lain diharapkan agar bisa mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash professional cs6* dengan mengambil materi tema selanjutnya yaitu tema kehidupan sehari-hari. Selain itu, kepada peneliti lain juga diharapkan agar bisa menambahkan pembahasan pola kalimat bahasa Jepang dan percakapan dalam bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : ALFABETA.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Wendra, I Wayan. 2012. *Penulisan Karya Ilmiah*. Singaraja. Undiksha.