

## PENGEMBANGAN *FLASH* BERBASIS *MOBILE* SEBAGAI MEDIA LATIHAN *NOURYOKU SHIKEN N4* UNTUK MAHASISWA TAHUN PERTAMA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNDIKSHA

N. M. Y. Dewi<sup>1</sup>, K. E. K. Adnyani<sup>2</sup>, G. S. Hermawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

e-mail : [detayunita42@gmail.com](mailto:detayunita42@gmail.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 bertujuan untuk mengembangkan *flash* berbasis *mobile* (*mobile learning*) sebagai media latihan *nouryoku shiken N4*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha Tahun ajaran 2016/2017. Metode pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) *Analyze*, (2) *Design* (3) *Development*, (4) *Implementation* dan (5) *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media latihan *nouryoku shiken N4* ini terdiri dari 5 jenis soal huruf dan kosakata bahasa Jepang (*moji-go*) yaitu *mondai 1* (memilih huruf *hiragana* yang sesuai dengan *kanji*), *mondai 2* (memilih *kanji* yang sesuai dengan huruf *hiragana*), *mondai 3* (mengisi kata dalam kurung), *mondai 4* (memilih kalimat yang maknanya sama), dan *mondai 5* (memilih kalimat yang benar) (2) Berdasarkan hasil uji ahli isi dan uji ahli media pembelajaran, soal-soal yang dimuat dalam media latihan *Nouryoku Shiken N4* dengan *flash* berbasis *mobile* sudah sesuai dengan standar tes *Nouryoku Shiken N4*, penyajian kuis menarik dan alur kerja media sederhana sehingga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa atau pengguna dalam berlatih huruf dan kosakata bahasa Jepang (*moji-go*) untuk persiapan tes *Nouryoku Shiken N4*.

Kata kunci: *flash*, *mobile learning*, *moji-go*, *nouryoku shiken N4*

### 要旨

本研究は、日本語能力試験N4の練習問題としてモバイル学習『フラッシュ』を開発することを目的とした開発調査研究 (R&D)である。対象は、2016年度ガネシャ教育大学日本語教育学科一年生である。データは、質問用紙により収集し、それを定性的記述法により分析した。作成過程において、(1)分析 (2)デザイン (3)発展 (4)改良 (5)評価の5つの部分からなるADDIEモデルを参考にした。結果は、次の通りである。1)開発した日本語能力試験N4練習教材は、5種類の文字語彙の問題によって構成されている。漢字の読み方選択、漢字の書き取り選択、適語補充選択、同意文選択、正しい文章選択である。2)学習教材、内容の専門家により、本モバイル学習『フラッシュ』は、日本語能力試験N4の基準を満たし、出題されている問題は学習者に興味を持たせ、能力試験N4に出題される文字語彙の問題に適応したものであると判断された。

キーワード：フラッシュ、モバイル学習、文字語彙、能力試験N4

## PENDAHULUAN

Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Undiksha merupakan jurusan yang dikembangkan untuk menghasilkan tenaga kependidikan Bahasa Jepang yang memiliki kemampuan akademik, profesionalisme, dan dedikasi tinggi sehingga mampu memenuhi kebutuhan masyarakat dan menghadapi tantangan masa depan. Jurusan ini mengajarkan bidang kependidikan bahasa Jepang yang *output*-nya diprioritaskan sebagai tenaga pengajar Bahasa Jepang pada tingkat SMA, SMP maupun umum.

Sebagai pebelajar bahasa Jepang aktif, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Untuk mengetahui tingkat kemampuan atau level kemampuan bahasa Jepang yang dimiliki, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang disarankan untuk mengikuti tes kemampuan bahasa Jepang yang disebut dengan *Nouryoku Shiken*.

Dalam website resmi JLPT disebutkan bahwa *Nouryoku Shiken* atau sering disebut dengan JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) adalah ujian kemampuan bahasa Jepang bagi non-penutur asli bahasa Jepang dan akan mendapatkan sertifikat kemahiran bahasa Jepang berdasarkan tingkatan level, yaitu N5, N4, N3, N2 dan level yang paling tinggi yaitu N1 (JLPT, 2012). Pada umumnya, di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, tes ini dimulai dari semester 3, karena mata kuliah yang didapatkan pada semester 1 dan 2 masih setara dengan materi yang muncul pada *Nouryoku Shiken* N4.

*Nouryoku Shiken* N4 merupakan tes untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang tingkat dasar seperti mampu membaca dan mengerti tulisan yang dituliskan dengan kanji dan kosakata dasar mengenai topik sehari-hari yang familiar serta mampu mendengarkan dan memahami pembicaraan sehari-hari secara umum jika diucapkan secara perlahan-lahan (JLPT, 2012). *Nouryoku Shiken* mengukur kompetensi berbahasa Jepang melalui 3 elemen. Tes *Moji-Goi* (huruf dan kosakata), *Bunpou-Dokkai* (tata bahasa dan pemahaman wacana), serta Tes *Choukai* (mendengarkan).

Terkait dengan 3 elemen soal tersebut, telah disebarkan kuesioner analisis kebutuhan pada mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Pada pertanyaan mengenai bagian yang paling sulit dari 3 elemen soal tersebut (mahasiswa tidak boleh memilih lebih dari satu jawaban), sebanyak 59% mahasiswa menjawab bahwa bagian yang paling sulit adalah bagian *moji-goi* (huruf dan kosakata). Kemudian mahasiswa lainnya menyatakan bahwa elemen yang paling sulit yaitu *dokkai* (membaca/pemahaman wacana) sebanyak 2%. Dan 39% mahasiswa menyatakan bahwa elemen yang paling sulit adalah *choukai* (mendengarkan).

Sehingga berdasarkan hasil kuesioner tersebut, diperoleh hasil bahwa persentase tingkat kesulitan pada elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata bahasa Jepang) adalah yang paling tinggi. Pada pertanyaan selanjutnya mengenai kesulitan seperti apa yang dihadapi sebanyak 97% mahasiswa menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan membaca kanji karena memiliki bentuk yang hampir sama namun cara bacanya berbeda, sulit mengingat materi, masih kurang dalam mengingat serta memahami kosakata serta kanji dan lain-lain.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan, diperoleh hasil bahwa 100% mahasiswa (37 orang) membutuhkan media latihan untuk persiapan tes *nouryoku shiken* N4. Oleh karena masih banyaknya mahasiswa yang mengalami kendala pada elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata) maka diperlukan media yang secara spesifik memuat elemen *moji-goi* sebagai sarana latihan *nouryoku shiken* N4.

Terkait dengan media pembelajaran, Falahudin (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran ataupun media latihan dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Sehingga media latihan *nouryoku shiken* N4 (*moji-goi*) ini bisa dikembangkan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh pebelajar/ pengguna media.

Pengembangan media pembelajaran dalam kurun waktu terakhir ini semakin berinovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan

teknologi sebagai pembaruan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan *mobile-learning*. Majid (2012) menyatakan bahwa *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, yang membawa manfaat pada ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Dalam hal ini, perangkat *mobile* tersebut dapat berupa *PDA*, telepon seluler, tablet *PC* yang bisa dibawa kemana saja. Dengan begitu konten pembelajaran dapat diakses di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu.

Untuk bisa mengakses konten pembelajaran dalam perangkat *mobile* tersebut, dibutuhkan *software* atau perangkat lunak yang programnya mendukung pada teknologi *mobile*. Salah satunya adalah *software Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* merupakan sebuah *software* multifungsi yang bisa digunakan untuk membuat *games*, media pembelajaran, *screen saver*, kuis serta aplikasi lainnya sesuai dengan perintah yang dijalankan oleh pengguna (Adobe, 2012).

*Flash* memberikan banyak kemudahan pada pengguna karena file berupa tulisan atau gambar bisa di *convert* ke *bitmap* sehingga bisa memperkecil ukuran *flash*. Sehingga dengan ukuran *flash* yang kecil pengguna aplikasi tidak banyak kehabisan ruang penyimpanan atau memori. Selain itu, karena file yang di-*eksport* dalam *ekstensi\*.swf* relatif kecil, waktu yang dibutuhkan untuk me- *loading* data menjadi lebih cepat. Animasinya sangat halus, tidak putus-putus (Kirana, 2015). Dengan media latihan dengan *flash mobile* ini mahasiswa bisa melatih kemampuan khususnya *moji-go*i kapanpun, dimanapun, dan sangat *simple* jika dibawa kemana saja.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebarakan, mayoritas mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang membutuhkan media latihan untuk persiapan mengikuti JLPT N4 dalam bentuk *flash* berbasis *mobile*. Sehingga dengan tingginya persentase mahasiswa yang mengalami kendala pada elemen *moji-go*i, maka dilakukan penelitian pengembangan *flash* berbasis *mobile* sebagai media latihan *nouryoku shiken* N4 untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha.

Soal yang dimuat dalam media latihan N4 dengan *flash* berbasis *mobile* ini, sudah disesuaikan dengan standar soal N4 pada umumnya, dengan menggunakan acuan kanji serta kosakata yang tercantum pada kamus bahasa Jepang *online* yaitu *jisho.org* serta beberapa modifikasi soal dari buku *Kiat Sukses Mudah dan Praktis Mencapai Kanji*, 新しい「日本語能力試験」ガイドブックN4「国際交流基金」‘*Atarashii [Nihongo Nouryoku Shiken] Gaido Bukku* dari *Kokusaikōryūkin Japan Foundation*’, *Mudah Belajar Kanji*, serta buku *Simulasi Ujian Kemampuan Bahasa Jepang N4 Metode Gakushudo*. Dengan dikembangkannya media latihan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk semakin giat lagi berlatih elemen *moji-go*i (huruf dan kosakata bahasa Jepang) untuk persiapan tes *nouryoku shiken* N4.

## IDENTIFIKASI & RUMUSAN MASALAH

1. Kurangnya daya ingat mahasiswa terhadap cara baca huruf (*hiragana*, *kanji*) serta kosakata bahasa Jepang yang muncul dalam tes kemampuan bahasa Jepang *Nouryoku Shiken* N4 khususnya dalam elemen soal *moji-go*i (huruf dan kosakata)
2. Masih minimnya media latihan yang dipersiapkan oleh instansi untuk memfasilitasi mahasiswa dalam persiapan mengikuti tes kemampuan bahasa Jepang *Nouryoku Shiken* N4.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana bentuk media *flash* berbasis *mobile* sebagai media latihan tes kemampuan bahasa Jepang N4 untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha?

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk (*software*) berupa media latihan *flash*

berbasis *mobile* sebagai media latihan untuk persiapan tes kemampuan bahasa Jepang level N4 atau *Nouryoku Shiken N4* untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Produk atau aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software adobe flash professional CS6* dengan *action script 0.3*. *Action script 0.3* merupakan bahasa pemrograman dari *flash* yang kompatibel untuk perangkat *mobile (hp, pc tablet)*. Soal yang dimuat pada media latihan ini adalah soal elemen *moji-go* (huruf dan kosakata bahasa Jepang) untuk persiapan tes *nouryoku shiken N4*.

Dengan *flash* berbasis *mobile* ini pengguna atau pembelajar bisa mempelajari atau berlatih materi dalam kondisi *mobile* dengan menggunakan *hp* ataupun *pc tablet* yang rata-rata sudah dimiliki oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan bahasa Jepang Undiksha. Selain itu, harga perangkat *mobile* yang semakin terjangkau dibandingkan dengan komputer personal, cara penggunaannya relatif mudah serta semakin banyaknya pengguna perangkat *mobile (hp/smartphone)* menjadi faktor pendorong berkembangnya *mobile learning* sebagai penerapan baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Agar penelitian yang dilakukan terfokus pada rumusan masalah yang dipaparkan, maka dilakukan pembatasan terhadap penelitian ini. Pengembangan produk ini hanya terbatas pada media latihan saja, tanpa tambahan materi lain di dalamnya. Kemudian media latihan ini bukan media pengganti dari buku pembelajaran N4, namun media ini dikembangkan sebagai media suplemen (tambahan) untuk membantu mahasiswa dalam mengingat huruf serta kosakata bahasa Jepang yang sesuai dengan standar N4, sekaligus untuk mengukur kecepatan serta ketepatan mahasiswa dalam menjawab soal. Untuk bisa lolos pada tes *nouryoku shiken N4* mahasiswa harus mempelajari setiap elemen yang muncul yaitu *moji-go*, *bunpou-dokkai* (tata bahasa dan pemahaman wacana) serta *choukai* (menyimak). Sehingga buku N4 yang mencakup semua elemen sebagai bahan ajar atau pembelajaran masih tetap dibutuhkan.

## KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Menurut Tegeh (2010) media pembelajaran merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri oleh anak didik dan media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *mobile*. Majid (2012) menyatakan bahwa *Mobile Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat pembelajar berada pada kondisi *mobile/ponsel*. Menurut Sarrab (2012) terdapat beberapa manfaat yang didapatkan dengan menggunakan *mobile learning* yaitu sebagai berikut.

- Dapat diakses dimana saja dan kapan saja
- Mendukung pembelajaran jarak jauh.
- Meningkatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik,

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan *software adobe flash professional CS6*. Soal ini terdiri dari elemen *moji-go* yaitu huruf dan kosakata bahasa Jepang. Pengembangan aplikasi *flash* sebagai media pembelajaran sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Lestari (2012) yang mengembangkan produk berupa Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Multimedia Menggunakan *Macromedia Flash 8*. Kemudian penelitian berikutnya dilakukan oleh Berutu (2015) dari Universitas Kristen Immanuel yang meneliti tentang pengembangan media latihan setara dengan tes *Nouryoku Shiken level N5*. Persamaan penelitian dengan peneliti terletak pada media yang dikembangkan dan perbedaannya terletak pada materi serta subjek penelitian.

## PERUMUSAN HIPOTESIS

Media latihan *Nouryoku Shiken N4* yang dikembangkan akan mengatasi kendala yang dimiliki oleh mahasiswa terkait dengan ketersediaan media latihan *Nouryoku Shiken N4*. Media

latihan yang selama ini tidak disediakan oleh lembaga akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa saat mengikuti tes nanti. Dengan 100 butir soal standar N4 yang dimuat dalam aplikasi N4 *Moji-goi* ini, akan membantu daya ingat mahasiswa dalam menjawab huruf, kanji, serta kosakata yang muncul dalam tes *nouryoku shiken* N4. Selain itu desain media menarik serta alur kerja programnya yang sederhana akan menambah daya tarik mahasiswa untuk lebih sering lagi berlatih kemampuan huruf dan kosakata bahasa Jepang kapanpun dan dimanapun dengan *flash* berbasis *mobile*.

## METODE PENELITIAN

Suryana (2010) menjelaskan bahwa metode penelitian atau adalah prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis dalam menyusun mengembangkan, atau mendapatkan ilmu pengetahuan. Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian pengembangan atau *R&D (Research and Development)*. Borg and Gall (Dalam Ainin, 2013) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi atau media latihan *nouryoku shiken* N4 dengan *flash* berbasis *mobile* ini adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu 1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Namun karena keterbatasan waktu penelitian, pengembangan produk ini hanya sampai pada tahap keempat yaitu implementasi.

Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha serta analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Kemudian pada tahap kedua (*Design*) dilakukan perancangan alur kerja program, penentuan sasaran produk, serta perancangan materi yang akan dimuat dalam media. Produk ini memuat soal latihan *Nouryoku Shiken* N4 elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata Bahasa Jepang). Selanjutnya pada tahap ketiga (*Development*) dilakukan pengembangan produk dengan menggunakan *software adobe flash professional CS6*. Pada tahap berikutnya yaitu implementasi (*Implementation*) hanya sampai pada tahap implementasi pertama yaitu penerapan penggunaan *prototype* produk pada dosen ahli isi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk, daya tarik, efisiensi serta kualitas produk yang dikembangkan. Tahap kelima yaitu evaluasi (*Evaluation*) belum bisa dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian. Hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli isi dan ahli media pada tahap implementasi akan menjadi pedoman dalam melakukan revisi/perbaikan dalam proses penyempurnaan produk.

## INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner. Sedangkan instrumen yang digunakan berupa lembar kuesioner. Menurut Hendri (2009), kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung. Pada penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami mahasiswa dalam mempelajari dan melakukan latihan untuk persiapan ujian kemampuan bahasa Jepang N4 dan bagaimana media yang diperlukan mahasiswa untuk dapat membantu dan mempermudah mahasiswa dalam mengasah dan melatih kemampuan N4. Kuesioner juga digunakan pada saat melakukan validasi produk yaitu dengan melakukan uji ahli isi dan juga uji ahli media agar mengetahui daya tarik dan juga efektivitas dari produk yang dikembangkan.

Data-data yang diperoleh dikumpulkan kemudian dianalisis dan diolah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif adalah data yang didapatkan dari pemberian kuesioner analisis kebutuhan serta kuesioner uji ahli isi dan uji ahli media pembelajaran pada 2 orang dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media latihan *nouryoku shiken* level N4 dengan *flash* berbasis *mobile* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Namun karena keterbatasan pada waktu pengembangan, penelitian ini hanya bisa dilakukan sampai tahap keempat yaitu implementasi *prototype* produk pada dosen ahli isi dan ahli media pembelajaran untuk mengetahui daya tarik produk, efektifitas, serta kualitas media latihan *Nouryoku shiken N4* dengan *flash* berbasis *mobile*.

Pada tahap pertama *Analyze* (analisis) dilakukan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan pada mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Dari hasil kuesioner analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa dari 3 elemen soal dalam *nouryoku shiken N4*, sebanyak 59% mahasiswa menjawab bahwa bagian yang paling sulit adalah bagian *moji goi* (huruf dan kosakata). Kemudian sebanyak 2% memilih *dokkai* (membaca/pemahaman wacana) Dan 39% mahasiswa memilih *choukai* (mendengarkan).

Sebanyak 97% mahasiswa menyatakan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam mempelajari serta melatih kemampuan bahasa Jepang dalam menghadapi tes *Nouryoku Shiken N4* dengan memberikan alasan jawaban yang bervariasi, seperti susah membaca kanji karena memiliki bentuk yang hampir sama namun cara bacanya berbeda, sulit mengingat materi, masih sulit mengingat serta memahami kosakata serta kanji dan lain-lain.

Total 100% (37 mahasiswa) menyatakan perlu untuk dibuatkan media latihan N4. Ketika ditanya lebih rinci mengenai media latihan dalam bentuk media *flash* seperti apa yang diinginkan, 22% mahasiswa menjawab media *flash* berbasis *desktop* (komputer). Kemudian sisanya yaitu sebanyak 73% mahasiswa menginginkan media *flash* yang berbasis *mobile*. Sebanyak 100% mahasiswa yang menginginkan *flash* yang berbasis *mobile* tersebut menggunakan hp dengan *operating system android* dan 0% mahasiswa menggunakan *IOS*.

Sehingga berdasarkan hasil kuesioner kebutuhan tersebut, diperoleh hasil bahwa mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha memang membutuhkan media latihan *flash* berbasis *mobile* untuk persiapan tes *Nouryoku Shiken* level N4 khususnya pada elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata).

Kemudian pada tahap kedua *Design* (Desain) dilakukan pendesainan produk yang dikembangkan. Produk ini dirancang untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan, mayoritas mahasiswa menginginkan media latihan yang memuat elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata). Sehingga dalam pengembangan produk ini, dimuat elemen soal-soal *moji-goi* yang terdiri dari 5 jenis soal yang sudah disesuaikan dengan standar tes *nouryoku shiken N4* yaitu <sup>もんだい</sup> ,問題 1 'mondai 1', <sup>もんだい</sup> ,問題 2 'mondai 2', <sup>もんだい</sup> ,問題 3 'mondai 3', <sup>もんだい</sup> ,問題 4 'mondai 4', <sup>もんだい</sup> ,問題 5 'mondai 5'.

Pada <sup>もんだい</sup> ,問題 1 'mondai 1' pengguna diminta untuk memilih opsi jawaban (huruf hiragana) yang sesuai dengan kanji yang bergaris bawah pada soal. Kemudian pada <sup>もんだい</sup> ,問題 2 'mondai 2' pengguna diminta untuk memilih opsi jawaban (huruf kanji) yang sesuai dengan huruf hiragana yang bergaris bawah pada soal. Pada <sup>もんだい</sup> ,問題 3 'mondai 3' pengguna diminta untuk memilih opsi jawaban (kata yang paling cocok) untuk melengkapi kalimat yang rumpang pada soal. Pada <sup>もんだい</sup> ,問題 4 'mondai 4' pengguna diminta untuk memilih jawaban yang makna kalimatnya sama/sesuai dengan soal. Pada <sup>もんだい</sup> ,問題 5 'mondai 5' pengguna diminta untuk memilih opsi jawaban (kalimat) yang penggunaannya paling tepat untuk kosakata pada soal.

Jika pengguna memilih jawaban yang benar maka akan muncul konfirmasi jawaban benar. Jika pengguna salah memilih opsi jawaban maka akan muncul konfirmasi jawaban salah sekaligus jawaban yang benar dari soal tersebut. Setiap <sup>もんだい</sup> ,問題 *mondai* terdiri dari 2

babak, yaitu babak pertama (1 番) dan babak kedua (2 番). Setiap babak terdiri dari 10 butir soal. Setiap butir soal masing-masing memiliki 1 poin.

Kemudian pada tahap ketiga *Development* (Pengembangan) program atau aplikasi *flash* berbasis *mobile*. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6* dengan *action script 0.3* (bahasa pemrograman 0.3).

Setelah melakukan perumusan struktur menu, dan perancangan alur kerja program, selanjutnya dilakukan pendesainan aplikasi serta menginput soal-soal *nouryoku shiken* level N4 untuk elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata) ke dalam aplikasi dengan menggunakan *software adobe flash professional CS6*. Adapun desain media latihan *nouryoku shikedn* level N4 berbasis *mobile* yang diujicobakan kepada dosen uji ahli adalah sebagai berikut.

#### a. Tampilan Awal Aplikasi



Tampilan awal atau layar (halaman) pembuka dari media latihan *Nouryoku Shiken* level N4 berbasis *mobile* ini terdiri dari dua buah tombol yaitu tombol masuk dan tombol keluar. Pada tombol masuk, ditambahkan bahasa Jepang yaitu *はじめましょ* “*hajimemashou*” yang berarti “ayo mulai”. Kemudian pada pojok kiri bawah terdapat tombol *close* (keluar) agar pengguna bisa menutup aplikasi.

#### b. Tampilan Menu Utama



Setelah meng-*klik* tombol start pada *scene* (layar) awal maka *user* (pengguna) akan masuk ke *scene* menu utama. Pada *scene* menu utama ini, terdapat empat menu yang bisa dipilih oleh pengguna yaitu (1) Petunjuk, (2) *Sound*, (3) Sumber, dan (4) Latihan Soal. Keempat menu pada *scene* menu utama ini ditulis dalam dua bahasa, bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Pada menu (1) Petunjuk, memuat petunjuk tombol dan petunjuk kuis agar mempermudah pengguna dalam menjalankan aplikasi, kemudian (2) *Sound*, terdiri dari 2 pilihan tombol yaitu tombol untuk menghidupkan *background* (suara latar), kemudian tombol untuk mematikan *background*.

Kemudian menu (3) Sumber, memuat tentang buku sumber yang digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan soal latihan, halaman *website* yang digunakan sebagai referensi *vector* dalam membuat desain *background* dan juga tombol, dan yang terakhir nama peneliti selaku pengembang produk. Kemudian menu terakhir (4) Latihan Soal, memuat 5 jenis soal elemen *moji-goji* (huruf dan kosakata bahasa Jepang) yang sesuai dengan standar tes *nouryoku shiken level N4*. Masing-masing soal ini terdiri dari 2 babak, yaitu babak 1 dan babak 2. Setiap babak terdiri dari 10 butir soal.

Pada tahap keempat *Implementation* (implementasi) hanya bisa dilakukan pada tahap pertama yaitu pada dosen uji ahli isi dan media pembelajaran. Tahap implementasi kedua yaitu pada mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha belum bisa dilakukan karena keterbatasan pada waktu penelitian. Uji ahli dilakukan pada 2 orang dosen dari Jurusan pendidikan bahasa Jepang Undiksha untuk mengetahui kelayakan produk, efektifitas, daya tarik serta kualitas produk yang dikembangkan. Hasil dari penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan dalam melakukan revisi dalam penyempurnaan produk.

## PENYAJIAN DATA UJI COBA

Media yang dikembangkan adalah media latihan *Nouryoku Shiken level N4* dengan *flash* berbasis *mobile* untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Media latihan ini memuat soal elemen *moji-goji* yang terdiri dari 5 jenis soal atau もんだい

,問題 'mondai'.

Produk ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan. Namun karena keterbatasan waktu penelitian, produk ini hanya melalui 4 tahapan pengembangan yaitu *analyze*, *design*, *development*, dan *implementation*.

Tahap *implementasi* dilakukan pada dosen ahli isi dan ahli media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan produk, efektifitas, daya tarik, serta kualitas produk. Hasil dari penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan dalam melakukan revisi dalam penyempurnaan produk.

## HASIL ANALISIS DATA

Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik kuesioner dengan menggunakan skala likert dan diolah dengan teknik deskriptif kualitatif. Adapun indikator penilaian angket uji ahli isi dan pakar pembelajaran yaitu dengan kriteria : Sangat Tidak Setuju (STS) = 1, Tidak Setuju (TS) = 2, Setuju (S) = 3, Sangat Setuju (SS) = 4

### a) Hasil Uji Ahli Isi

Uji ahli isi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi tes N4 dalam soal-soal yang dimuat dalam aplikasi, kemudian ketepatan partikel yang digunakan pada soal, serta



penyajian kuis yang sudah sesuai dengan standar tes *nouryoku shiken* N4. Pada uji ahli isi yang telah dilakukan, produk ini memperoleh nilai 4 dengan kriteria penilaian SS (Sangat Setuju) sehingga produk ini layak untuk dikembangkan sebagai media latihan *nouryoku shiken* N4.

### b) Hasil Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan untuk mengetahui sebagaimana efisiensi produk, daya tarik produk, serta bagaimana kualitas produk *flash* berbasis *mobile* sebagai suplemen (*tambahan*) yang dapat meningkatkan motivasi serta daya tarik bagi pengguna atau mahasiswa untuk melatih kemampuan *moji-go* (huruf dan kosakata) untuk persiapan tes kemampuan bahasa Jepang N4. Pada uji ahli media, secara keseluruhan (efisiensi, daya tarik, alur program) mendapatkan rata-rata penilaian 3 dan 4 dengan kriteria (3: Setuju) dan (4: Sangat Setuju). Sehingga berdasarkan uji ahli tersebut, produk ini layak untuk dikembangkan sebagai media latihan *Nouryoku Shiken* N4.

## REVISI PRODUK

Setelah dilakukan uji ahli isi dan uji ahli media, kemudian dilakukan penyempurnaan media dengan melakukan revisi terhadap isi dan juga tampilan media sesuai dengan saran dari dosen uji ahli isi dan uji ahli media. Latihan. Berikut ini adalah perbaikan yang disarankan oleh dosen uji ahli.

### a. Perbaikan Isi Produk

Soal pada media latihan ini terdiri dari 5 jenis yaitu *mondai* 1, *mondai* 2, 3, *mondai* 4 dan *mondai* 5. Pada setiap *mondai* terdapat 20 soal yang terdiri dari 2 babak yaitu babak 1 (10 soal) dan babak 2 (10 soal). Pada uji ahli isi, dilakukan revisi terhadap soal no. 1 pada *mondai* 1



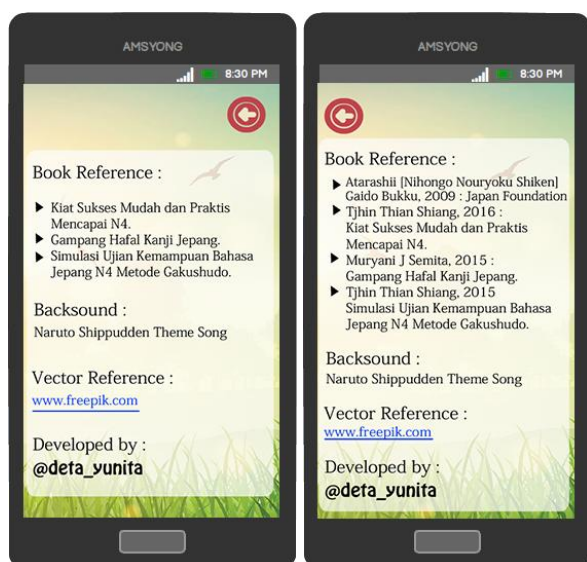
Gambar 3. Perbaikan soal *mondai* 1 no. 9

Soal ini mengalami perbaikan dalam penulisan kata *たべたいん* "*tabetai*". Penggunaan tata bahasa *ん* "*n*" dibelakang kata kerja hanya cocok digunakan dalam bahasa verbal (lisan) bukan bahasa tulisan. Oleh Karena itu penggunaan *ん* "*n*" yang berfungsi sebagai penekanan dalam kalimat dihilangkan. Sehingga kalimat pada soal menjadi 「昼食に 何を たべたい ですか？」 "*Chuushoku ni nani o tabetai desuka?*"

b. Perbaiki Tampilan Media

Perbaikan berikutnya dilakukan pada tampilan akhir kuis setelah pengguna menyelesaikan 10 butir soal sekaligus poin yang diperoleh. Berikut ini merupakan tampilan akhir kuis pada media.

Pada awalnya, dalam menu (3) Sumber, redaksi sumber yang ditulis hanya judul buku saja. Kemudian setelah dilakukan uji ahli dilakukan perbaikan dengan menambahkan nama penulis buku serta tahun diterbitkannya buku tersebut.



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 4. Perbaikan redaksi sumber

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang serta hasil kuesioner analisis kebutuhan, diperoleh hasil bahwa rata-rata mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha masih mengalami kendala dalam mengingat serta memahami huruf serta kosakata bahasa Jepang (*moji-goji*) untuk persiapan tes *nouryoku shiken* N4.

Berdasarkan faktor tersebut, maka dikembangkan media latihan *nouryoku shiken* N4 untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Terkait dengan media pembelajaran, Falahudin (2014) bahwa media pembelajaran ataupun media latihan dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Sehingga dalam penelitian pengembangan ini dirancang sebuah program atau aplikasi dengan menggunakan *flash* berbasis *mobile*.

*Mobile learning* ini sangat menarik serta efisien dalam penggunaannya. Hal ini sangat sesuai dengan teori yang diutarakan oleh Majid (2012) bahwa *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, yang membawa manfaat pada ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

Pengembangan media latihan ini dilakukan dengan menggunakan 4 tahap dari 5 tahapan pengembangan model ADDIE. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian. Tahapan yang dilalui dalam pengembangan produk ini adalah (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap pertama yaitu 'Analisis', dilakukan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan pada mahasiswa tahun pertama Jurusan pendidikan bahasa Jepang Undiksha yang hasilnya menyatakan bahwa mahasiswa memang membutuhkan media latihan *Nouryoku shiken N4* dengan *flash* berbasis *mobile*. Kemudian pada tahap kedua yaitu 'Desain' dilakukan perancangan alur kerja program, pendesainan produk seperti materi yang dimuat kedalam program, yang dalam produk ini adalah *moji-goi* (huruf dan kosakata) bahasa Jepang.

Kemudian pada tahap ketiga 'Pengembangan' dilakukan pembuatan produk dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. *Flash* dipilih karena memberikan banyak kemudahan pada pengguna karena file berupa tulisan atau gambar bisa di *convert* ke *bitmap* sehingga bisa memperkecil ukuran *flash*. Selain itu, karena file yang di-*ekspor* dalam *ekstensi\*.swf* relatif kecil, waktu yang dibutuhkan untuk me- *loading* data menjadi lebih cepat. Animasinya juga sangat halus, tidak putus-putus.

Pada tahap keempat 'implementasi' hanya bisa dilakukan pada tahap pertama yaitu pada dosen uji ahli isi dan media pembelajaran. Tahap implementasi kedua yaitu pada mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha belum bisa dilakukan karena keterbatasan pada waktu penelitian. Uji ahli dilakukan pada 2 orang dosen dari Jurusan pendidikan bahasa Jepang Undiksha untuk mengetahui kelayakan produk, efektifitas, daya tarik serta kualitas produk yang dikembangkan. Hasil dari penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan dalam melakukan revisi dalam penyempurnaan produk.

Dari hasil uji ahli tersebut dinyatakan bahwa media ini sudah mencapai target yang diharapkan yaitu sebagai suplemen (tambahan) sesuai dengan teori *mobile learning* yang diutarakan oleh Majid (2012) bahwa *mobile learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan) yang pada penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana melatih kemampuan *moji-goi* (huruf dan kosakata) untuk persiapan tes kemampuan bahasa Jepang Level N4. Penilaian dari dosen ahli isi dan ahli media pembelajaran menggunakan lembar kuesioner. Berdasarkan hasil uji ahli tersebut, produk ini mendapatkan rata-rata penilaian (3) Setuju dan (4) Sangat Setuju. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa produk ini menarik, penggunaannya sederhana, efisien, serta sudah sesuai dengan standar tes kemampuan bahasa Jepang level N4.

## IMPLIKASI PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media latihan *nouryoku shiken N4* khususnya pada elemen *moji-gi* (huruf dan kosakata) dengan menggunakan *flash* berbasis *mobile* untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha.

Berdasarkan hasil uji ahli isi dan juga uji ahli media yang dilakukan, mendapatkan rata-rata penilaian 3 (Setuju) 4 (Sangat Setuju). Sehingga produk akhir yang sudah mengalami beberapa tahap penyempurnaan ini sudah mencapai target sebagai media latihan untuk melatih kemampuan mahasiswa atau pengguna khususnya pada elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata) untuk persiapan ujian kemampuan bahasa Jepang level N4. Sehingga dengan daya tarik serta efisiensi yang dimiliki produk ini, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha menjadi semakin termotivasi untuk melatih kemampuan mereka khususnya pada elemen *moji-goi* dengan menggunakan media latihan *mobile* ini kapanpun dan dimanapun.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media latihan dengan *flash* berbasis *mobile* ini sudah mencapai target yang diharapkan yaitu sebagai media latihan atau suplemen (tambahan) untuk melatih kemampuan mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha khususnya pada elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata) bahasa Jepang untuk persiapan tes kemampuan bahasa Jepang atau *nouryoku shiken level N4*.

Soal yang dimuat dalam media latihan ini sudah sesuai dengan standar *nouryoku shiken N4* khususnya untuk elemen *moji-goi*. Soal dalam media ini adalah soal yang peneliti kembangkan sendiri serta dengan acuan dari beberapa buku sumber *Kiat Sukses Mudah dan Praktis Mencapai Kanji* dari *Gakushudo*, *Mudah Belajar Kanji*, serta buku *Simulasi Ujian Kemampuan Bahasa Jepang N4 Metode Gakushudo*.

Media ini terdiri dari 5 jenis soal yang sudah disesuaikan dengan tes *nouryoku shiken* N4 yang sesungguhnya yaitu *mondai* 1, *mondai* 2, *mondai* 3, *mondai* 4, dan *mondai* 5. Desain dalam media ini menggunakan tema 4 musim yang ada di Jepang yaitu musim semi, panas, gugur dan salju. Karena terdiri dari 5 *mondai*, maka desain terakhir menggunakan tema *rumpu* yang pada umumnya selalu hidup di setiap musim.

Berdasarkan hasil uji ahli isi dan uji ahli media, produk ini mendapatkan rata-rata penilaian 3 (Setuju) dan 4 (Sangat Setuju). Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media latihan ini sudah sesuai dengan standar *nouryoku shiken* N4, efisien, alur programnya sederhana dan juga menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa atau pengguna untuk melatih kemampuan bahasa Jepang level N4 khususnya elemen *moji-goi* (huruf dan kosakata).

Dengan dilakukannya penelitian pengembangan media latihan *nouryoku shiken* N4 dengan *flash* berbasis *mobile* ini dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut. Saran yang pertama untuk mahasiswa tahun pertama Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Media atau aplikasi ini merupakan media latihan yang berfungsi sebagai suplemen (tambahan) yang terdiri dari elemen *moji-goi* saja. Untuk mencapai target kelulusan dalam tes *nouryoku shiken* N4, mahasiswa masih membutuhkan buku latihan yang membahas semua elemen yang diujikan dalam tes *nouryoku shiken* N4 yaitu *moji-goi* (huruf dan kosakata), *bunpou-dokkai* (tata bahasa dan pemahaman wacana), dan *choukai* (menyimak). Saran kedua untuk peneliti selanjutnya, diharapkan agar bisa mengembangkan media latihan yang lebih baik lagi dengan memuat bank soal yang lebih banyak lagi, kemudian penyajian soal diharapkan agar lebih menarik dan rasional, serta penyajian kuis agar lebih kreatif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Developer Connection. 2012. *Creating Your First Professional CS6 Document*. Tersedia pada: <http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/create-first-flash-document.html> (diakses tanggal : Selasa, 20 Desember 2016)
- Ainin, Moh. "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", Vol II, no. 8 Tahun 2013, Universitas Negeri Malang
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran". Makalah disajikan dalam *Lokakarya Regional Ikatan Widyaiswara Indonesia (IWI) Provinsi Banten*, Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK) Jakarta 10 November 2014.
- Hendri, John. 2009. *Merancang Kuesioner*. Riset Pemasaran, Universitas Gunadharma
- Japan Foundation, 2009. 新しい「日本語能力試験」ガイドブック. Japan: The Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Service
- Majid, Abdul. 2012. "Mobile Learning". *Isu-isu dalam Penerapan Teknologi dalam Pendidikan*. Sekolah Pascasarjana, Unniversitas Pendidikan Indonesia
- Sarrab, Mohammed. "Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments" *Distributed and Parallel System*, Volume 3, No 4.
- Suryana, 2010. Metodologi Penelitian "Model Praktis Penelitain Kuantitatif dan

Kualitatif". *Buku Ajar Perkuliahan*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

The Japan Foundation and Japan Educational Exchange. 2012. *N1-N5: Summary of Linguistic Competence Required for Each Level*. Tersedia pada : <http://www.jlpt.jp/e/about/levelsummary.html> (diakses tanggal : Senin, 9 Januari 2017)