

DEVELOPING HIRAGANA'S IMAGINATION MEDIA BASED ON ANDROID STUDIO AS A FAST WAY TO MEMORIZE JAPANESE LETTERS FOR THE X GRADE STIDENT'S OF MAN 2 MOJOKERTO

PENGEMBANGAN MEDIA IMAJINASI HIRAGANA BERBASIS ANDROID STUDIO SEBAGAI CARA CEPAT UNTUK MENGHAFAL HURUF BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X IPA MAN 2 MOJOKERTO

MAN 2 Mojokertoの十年生の理科プログラムで日本語の文字を暗記する簡単な方法として、Android Studioに基ついたひらがなイメージーションメディアの開発。

Yulia Pratitis Yusuf

Guru Bahasa Jepang MAN 2 Mojokerto

E-mail : yulia.yusuf.yy.yy@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the process of developing Android-based Imaginary Hiragana media, describe the quality of developing media and describe the effectiveness of using the Android-based Imaginary Hiragana media as a quick way to memorize Japanese letters. This research is an R&D development research with ADDIE research model that uses analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the validation value of the material validator and graphic design that is equal to 76.29 %, the product of this research development is good for use as a learning medium for memorizing Hiragana letters using imagination techniques. While the response or interest of students in learning Hiragana is in the positive category, this means that students of beginner Japanese language learners of class X Science show enthusiasm for learning Japanese. While the result of daily tests on " Reading and Writing Hiragana" are known that the students exceed the minimum standard of KKM. Furthermore, the response or the interest of students in learning Hiragana is positive. It means that the beginner Japanese students in class X Science show their enthusiasm in learning Japanese. In addition, the result of the Penilaian Harian(PH)t for theme "Reading and Writing Hiragana" using T-test, shows that there are significant differences between the control class and the experimental class. The significant value (Two Tailed) is 0,000. Because the significance value from this study is <of 0.05, so there is a significant difference between the learning outcomes of Class X Science 1 and X Science 2. For the average final test score of the experimental class was 79.6 and class X IPA1 as the control class in this study was 69.7, while the completeness of the experimental class learning outcomes reached 91%, while the control class had only 35 % completeness.This proves that the use of Hiragana Imagination media based on Android is very effective and qualified for students to memorize Japanese letter.

Keywords: Media, Hiragana Imagination, Android Studio

要旨

この開発研究の目的は、Androidベースのひらがなイメージーションメディアの開発プロセスを説明し、メディア開発の品質を説明し、Androidベースのひらがなイメージーションメディアを使用して日本語の文字をすばやく覚える効果を説明することです。76.29 %に相当する材料およびグラフィックデザイン検証の有効性に基ついて、この研究開発の製品は、想像力を使用してひらがなを

記憶するための学習媒体として使用するのに適しています。この研究は、ADDIE研究モデルによるR&D開発研究で次の段階を使用します。[1] 分析、[2]デザイン、[3] 開発と実装、[4] 評価。ひらがなを学ぶことに対する学生の反応や関心は肯定的なカテゴリであって、これが、kelas X IPAの初心者に日本語学習者の学生が日本語学習に対する熱意を示すことです。「ひらがなの読み書き」をテーマにした毎日のテストの結果では、生徒の78%がKKMの最小基準を超えています。この研究の結果は質と品質が良好であり、インドネシアのSMA / MAの言語と文化のkelas X専門の日本語学習に使用するのに適していると結論付けることができます。

Keywords: メディア, づいたひらがなイマジネーション, *Android Studio*

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Hiragana Imajinasi berbasis Android, mendeskripsikan kualitas pengembangan media dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan media Hiragana Imajinasi berbasis Android sebagai cara cepat untuk menghafal huruf bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D dengan model penelitian ADDIE yang menggunakan tahap pelaksanaan sebagai berikut [1] Analisis, [2] Desain, [3] Development & Implementasi, [4] Evaluasi. Berdasarkan rata-rata nilai validasi dari validator materi dan design grafis yaitu sebesar 76.29 %, maka produk dari penelitian pengembangan ini baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran menghafal huruf Hiragana dengan menggunakan tehknik imajinasi. Sedangkan respon atau ketertarikan siswa pada pembelajaran Hiragana berkategori positif, ini artinya siswa pembelajar bahasa Jepang pemula kelas X IPA menunjukkan antusiasnya untuk belajar bahasa Jepang. Sedangkan hasil dari Penilaian Harian (PH) tema "Membaca dan Menulis Hiragana" menggunakan metode uji nilai "T", diketahui bahwa ada perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai signifikansi < dari 0.05, maka ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas X IPA 1 dan X IPA2. Untuk rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen adalah 79,6 dan kelas X IPA1 sebagai kelas kontrol dalam penelitian ini adalah 69,7 sedangkan ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen mencapai 91 %, sementara kelas kontrol ketuntasan belajarnya hanya 35 %. Ini membuktikan bahwa penggunaan media Imajinasi Hiragana berbasis Android ini sangat efektif dan berkualitas untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menghafal huruf Jepang.

Kata Kunci: *Media, Hiragana Imajinasi, Android Studio*

PENDAHULUAN

Bagi siswa pembelajar pemula bahasa Jepang, menghafal huruf bahasa Jepang merupakan kesulitan tersendiri. Mengapa demikian?. Bahasa Jepang menggunakan 3 jenis huruf yang berbeda sekaligus yaitu Hiragana, Katakana dan Kanji. Masing-masing huruf tersebut berbeda dalam penulisan, pemaknaan dan penggunaannya. Sehingga diperlukan suatu metode khusus bagi pembelajar pemula bahasa Jepang di Indonesia

untuk mempelajari huruf-huruf tersebut. Menurut Oogawa (1990: 480), huruf Hiragana berasal dari 2 (dua) kata yaitu "hira" dan "kana". Sesuai perkembangan waktu, Hirakana berubah bunyi menjadi Hiragana. Huruf Hiragana digunakan untuk menulis kata asli bahasa Jepang. Untuk itulah dari ketiga jenis huruf bahasa Jepang, pembelajar pemula harus dapat membaca huruf Hiragana terlebih dahulu agar memudahkan memahami materi lanjutan bahasa Jepang lainnya.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa diketahui bahwa banyak pembelajar bahasa Jepang merasa sulit untuk menghafal huruf Hiragana. Berbeda dengan Alfabeth Romawi yang hanya berjumlah 26, huruf Hiragana berjumlah dua kali lipatnya yaitu 46 huruf, jumlah tersebut belum termasuk huruf Hiragana yang menggunakan tanda baca, maka semakin banyak pula yang harus dihafalkan siswa. Selama ini siswa menghafalkan huruf Hiragana secara konvensional dengan cara menuliskan huruf berkali-kali sehingga siswa banyak yang bosan. Kebosanan siswa ini bila dibiarkan dapat membuat semangat dan minat belajar bahasa Jepang siswa menurun. Hal inilah yang membuat guru harus pandai memilih media pembelajaran yang tepat.

Tentu saja media yang dipilih harus disesuaikan dengan kinerja otak manusia. Mengapa demikian?, pada saat manusia menggunakan bahasa, tidak hanya dipengaruhi oleh Language competent saja, tetapi juga dipengaruhi oleh sistem kerja otak itu sendiri. Manusia mengalami kesulitan ketika materi yang harus dipahaminya berwujud abstrak. Menurut Barbara Tversky dalam buku *Cognition Third Edition* karya Matlin (1994: 124) menjelaskan bahwa gambar secara visual lebih mudah diingat oleh otak manusia daripada bentuk abstrak yang tidak bermakna. Menurut Sousa, manusia memiliki otak yang mempunyai kemampuan yang luar biasa untuk membentuk citra atau membayangkan dan penggambaran dari dunia nyata dan fantasi total dalam pemikirannya (Sousa, 2012 : 270).

Sedangkan teknik membayangkan atau imagery menurut Baihaqi (2016 : 131) adalah proses membayangkan dan memvisualisasikan benda atau sesuatu yang tidak ada di depan mata pada saat kita membayangkannya. Imagery bisa diartikan perumpamaan, perbandingan, pembayangan yang dilakukan oleh mental manusia.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa cara mudah untuk menghafal Hiragana bagi siswa adalah dengan membayangkan benda di sekitarnya yang memiliki bentuk mirip dengan bentuk huruf Hiaragana dan mempunyai suara pelafalan yang sama.

Perkembangan teknologi yang pesat di dunia pendidikan saat ini harus ditangkap oleh guru sebagai bagian dari inovasi pembelajarannya. Penggunaan teknologi dalam pengajaran adalah hal mutlak yang harus dilakukan saat ini, karena akan membuat siswa berpikir kritis, kreatif dan pembelajaran tidak membosankan. Megan Poore (2013 : 144) dalam bukunya *Using Social Media in the Classroom a Best Practice Guide* menjelaskan bahwa Mobile learning is a borderless learning process. It can be done any time and any where. It is supported by digital technologies. ODari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan industri dan pergeseran nilai saat ini menuntut guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Media yang bisa dibawa ke mana-mana, sehingga siswa dapat belajar di manapun tidak terbatas ruang dan waktu. Dengan menggunakan media imajinasi Hiragana yang ditanamkan di ponsel siswa, memungkinkan siswa untuk bisa belajar sendiri sewaktu-waktu dan dimanapun, sehingga siswa bisa belajar dengan mudah dan menyenangkan. Bila sebuah media pembelajaran dapat membuat siswa suka untuk belajar, maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Setelah memperhatikan kebutuhan, minat dan ketertarikan siswa, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android. Pilihan menggunakan aplikasi android dikarenakan menurut sebuah lembaga survey wai-wai marketing dalam laporannya menyebutkan bahwa hampir 94 % atau 41 juta warga Indonesia menggunakan android daripada IOS atau Windows phone.

Aplikasi Android yang dibuat harus didasarkan kebutuhan materi pembelajaran. Media aplikasi Android studio dapat membuat proses pembelajaran bahasa Jepang menjadi sangat mudah, efektif dan fleksibel. Felker & Wolfson (2013 : 71) menjelaskan bahwa aplikasi android studio merupakan sebuah software yang ditanamkan dalam smartphone Android yang disebut dengan Integrated Development Environment (IDE) untuk mengembangkan perangkat lunak yang dapat dijalankan pada

Android. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa java IDE atau sering disebut sebagai IntelliJ.

Dalam penelitian ini terdapat 3 rumusan masalah, yaitu Bagaimana proses pembuatan media Imajinasi Hiragana berbasis Android Studio, Bagaimana kualitas media Imajinasi Hiragana berbasis Android Studio dan Bagaimana keefektifan media Imajinasi Hiragana berbasis Android Studio. Secara umum penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan produk yang berupa Hiragana Imajinasi berbasis Android Studio sebagai cara cepat untuk menghafal huruf bahasa Jepang. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah [1] Mendeskripsikan proses pengembangan Media. [2] Mendeskripsikan kualitas pengembangan Media dan [3] Mengetahui keefektifan Media Hiragana Imajinasi berbasis Android Studio sebagai cara cepat untuk menghafal huruf bahasa Jepang.

KAJIAN TEORI

A. Teknik Imajinasi Hiragana

Manusia mengalami kesulitan ketika materi yang harus dipahaminya berwujud abstrak. Bagi siswa pembelajar pemula bahasa Jepang, huruf Hiragana yang terdiri dari beberapa coretan adalah bentuk yang abstrak, sehingga mereka kesulitan memahaminya. Menurut Barbara Tuersky dalam buku *Cognition* karya Matlin (1994: 124) menjelaskan bahwa gambar secara visual lebih mudah diingat oleh otak manusia daripada bentuk yang sebenarnya. Untuk itulah siswa akan lebih mudah bila membayangkan suatu bentuk yang mirip dengan benda yang dikenalnya.

Baihaqi dalam buku *Pengantar Psikologi* menjelaskan bahwa: "Imagery atau imajinasi adalah proses membayangkan (memvisualisasikan) sesuatu yang tidak ada pada saat membayangkan. Imagery berarti perumpamaan, perbandingan, pembayangan yang dilakukan oleh mental manusia". (2016: 131)

Memvisualisasikan sesuatu berarti me-recall informasi bentuk yang sudah pernah dilihat lalu diproses dalam neuron otak. Menurut Sousa, otak manusia memiliki kemampuan yang luar biasa untuk membentuk citra (membayangkan) dan

penggambaran dari dunia nyata dan fantasi total dalam pemikirannya (Sousa, 2012: 270).

Teknik imajinasi huruf adalah teknik mengidentikkan huruf hiragana dengan benda-benda yang ada di sekitar kita. Kriteria pengidentikkan huruf dengan benda harus mempunyai bunyi awal yang sama. Agar siswa mudah mengingat huruf hiragana yang sedang dipelajari.

B. Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sumber belajar. Menurut Sadiman, media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu media audio, media visual dan media audio visual (1986: 19). Dengan pemilihan media yang tepat, guru dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Menurut Sousa, otak manusia memiliki kemampuan yang luar biasa untuk membentuk citra (membayangkan) dan penggambaran dari dunia nyata dan fantasi total dalam pemikirannya (Sousa, 2012: 270). Dari pendapat Sousa tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan cara kerja otak manusia yang lebih menyenangkan visualisasi saat berfikir dan mengingat sesuatu.

Menurut penelitian sebelumnya, istilah imajinatif yang terdapat dalam kamus psikologi merupakan proses untuk menciptakan suatu objek dan kejadian tanpa memanfaatkan data sensori. Proses imajinatif meliputi pemunculan atau menciptakan objek baru yang berbeda sebagai rencana di masa depan. Dengan kata lain mengambil bentuk fantasia tau khayalnya. (2012 : 157).

C. Mobile Learning

Perkembangan teknologi di era 4.0 ini memberikan kontribusi yang luar biasa di dunia pendidikan, Inovasi baru baik pada metode maupun media pendidikan terus bermunculan. Inovasi dalam dunia pendidikan tersebut terus diupayakan sebagai bagian dari menciptakan kondisi belajar ideal bagi siswa.

Megan Poore menjelaskan dalam buku ciptaanya yang berjudul *Using Social Media in the Classroom a Best Practice Guide* (2013 : 144), bahwa pembelajaran menggunakan mobile

learning atau seluler (online) dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, tidak dibatasi waktu, schedule dan tempat. Pembelajaran Online seperti itu menggunakan teknologi Digital. (2013 : 144).

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media Online memungkinkan siswa dapat belajar mandiri di mana saja dan kapan saja. Penggunaan media Online yang mudah membuat media ini dapat digunakan oleh siapa saja (Deni Darmawan, 2012 : 15).

D. Android Studio

Penggunaan smartphone yang berbasis android saat ini marak digunakan oleh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi tersebut harus dapat ditangkap oleh guru sebagai suatu peluang untuk menciptakan inovasi di dunia pendidikan.

Felker and Wolfson (2013 : 71) mengungkapkan bahwa android studio yang dijalankan di smartphone merupakan IDE atau Integrated Development Environment yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak Android. Bahasa program yang dipakai adalah Java IDE (IntelliJ). Android studio ternyata program baru yang terdapat dalam IDE (*Integrated Development Environment*).

Selain itu, Android Studio memiliki banyak fitur yang mendukung kreativitas anda dalam menciptakan program. Berikut adalah keunggulan dari Android Studio. Kelebihan dari Android Studio adalah

1. Android studio adalah Emulator terbaik yang memiliki banyak fitur, sehingga kita dapat menguji langsung aplikasi yang ciptaan kita ke banyak perangkat Android lainnya, seperti HP, smartwatch tablet, Smart TV dan lainnya.
2. Android Studio adalah Sistem yang fleksibel. Program ini menawarkan update versi, manajemen dependensi dan konfigurasi versi sesuai yang diinginkan.
3. Android studio dapat membuat aplikasi yang lengkap dan mudah diedit.
4. Android studio dapat digunakan untuk semua perangkat Android.

E. Efektivitas penggunaan media Android Studio pada kelas

Soemadi Suryabrata menjelaskan bahwa efektivitas adalah kegiatan atau usaha yang membawa hasil. Efektivitas juga dapat diartikan dengan tercapainya tujuan yang sudah direncanakan. Untuk efektivitas atau keberhasilan menguasai materi di dalam kelas dilihat dari banyaknya peserta didik yang dapat menyelesaikan atau mencapai nilai minimal 70 % atau minimal 85 % peserta didik yang ada dalam kelas menguasai materi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan Reasearch and Development atau R and D yang dikembangkan oleh Branch (2009) yaitu ADDIE adalah akronim dari *Analysis* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementition* (penerapan) dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Subyek Penelitian;

Subyek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah [1] guru bahasa Jepang kelas X IPA MAN 2 Mojokerto, [2] seorang ahli materi bahasa Jepang yang merupakan guru senior bahasa Jepang, [3] seorang ahli media yang merupakan ahli pemrograman computer dan jaringan dan [4] Subjek dari penelitian ini yaitu jurusan IPA MAN 2 Mojokerto kelas X IPA 1 dan X IPA 2. Pemilihan kelas ini dengan asumsi bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan yang homogen, sama-sama sebagai pembelajar pemula bahasa Jepang. Kelas X IPA1 menjadi kelas kontrol di mana saat pembelajaran tanpa menggunakan media yang dikembangkan dan kelas X IPA2 adalah kelas eksperimen yang menggunakan media yang tengah dikembangkan.

2. Teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen;

Data dari penelitian ini didapatkan dengan cara pengamatan, interview, angket dan tes. Sedangkan Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Penggunaan metode angket dilakukan dalam dua tahap, yaitu angket untuk data kualitas produk dan angket untuk data respon

produk dari hasil uji coba. Data kualitas dan respon produk dimanfaatkan untuk mengetahui layak tidaknya produk digunakan. Instrumen respon pengguna ditujukan untuk siswa kelas X IPA 1 dan X IPA 2 MAN 2 Mojokerto saat pembelajaran materi membaca dan menulis huruf Hiragana. Dalam instrumen angket siswa ini terdapat 9 buah pernyataan.

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan produk hasil penelitian teknik yang digunakan adalah tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre tes* dan Penilaian Harian (PH). Pre tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan media pengembangan, sedangkan Penilaian Harian (PH) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media pengembangan. Hasil dari pre tes dan Penilaian Harian (PH) akan dibandingkan perbedaan signifikasinya dengan menggunakan uji nilai T dan dihitung menggunakan SPSS 20.0.

3. Teknik analisis data.

Analisis data untuk proses pengembangan media android studio ini dari tahap pendefinisian sampai tahap pengembangan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Untuk data yang berasal dari validator dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif.

Sedangkan pada waktu menganalisis aktifitas siswa selama penggunaan media, respon guru dan respon siswa terhadap penggunaan media Android studio akan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Untuk menganalisis keefektifan penggunaan media Android studio menghafal Hiragana menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian terhadap media membaca dan menulis Hiragana ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009). Terdapat lima tahapan dalam penelitian ini yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Untuk tahap analisis, peneliti menggunakan 4 (empat) tahapan, yaitu [a] Analisis untuk mengetahui kebutuhan siswa. Analisis ini dilaku-

kan untuk menentukan ketertarikan siswa dalam penggunaan media. [b] Analisis isi program. Analisis ini disesuaikan dengan silabus bahasa Jepang. [c] Analisis untuk mengetahui spesifikasi. Pada tahap ini, hal yang dilakukan peneliti adalah menganalisis syarat minimal sebuah komputer atau gadget yang dapat digunakan untuk mengembangkan media Imajinasi Hiragana yang berbasis Android. [d] Analisis untuk mengetahui kinerja media pembelajaran yang tengah dikembangkan.

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menelaah fungsi tombol dan navigasi yang ada pada program yang tengah dikembangkan. Pada tahap *Design* (merancang media), yang dilakukan pada tahapan ini adalah membuat peta konsep rancangan media supaya materi yang akan dibuatkan medianya lebih jelas terinci. Pada tahap ini, peneliti merancang blue print media yang akan dikembangkan.

Pada tahap *Development and Implementation* (Pengembangan dan Implementasi) kegiatan yang dilakukan adalah membuat produk berupa media pembelajaran bahasa Jepang berbasis sistem Android Studio dengan bantuan software coreldraw.

Setelah produk penelitian media bahasa Jepang ini jadi, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba terbatas yang dilakukan validator ahli media dan guru mata pelajaran bahasa Jepang sebagai ahli materi. Saran dan masukan dari validator pada uji coba terbatas dijadikan bahan untuk revisi produk sebelum diuji cobakan kembali pada kelas. Setelah produk direvisi dan sebelum diujicobakan secara luas, peneliti menyebarkan link produk ke siswa kelas eksperimen agar siswa dapat menginstal aplikasi pada perangkat androidnya masing-masing. Berikut ini adalah alur dari tahap pengembangan dan implementasi.



Gambar 1 Alur tahap Pengembangan dan Implementasi

Setelah media pembelajaran direvisi dan diimplementasikan pada siswa, tahap selanjutnya adalah uji efektivitas produk atau media. Cara untuk menguji keefektifan media dengan menggunakan cara melakukan test pada dua kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata nilai siswa. Pengujian dampak penggunaan media Hiragana Imajinasi menggunakan model deskriptif dengan learning guide, menggunakan metode eksperimen Quasi (*Quasi experimental design*), model Non equivalent Control Group (Sugiyono, 2013: 303).

5. Prosedur Analisis Data

Analisis data validasi dengan merata-rata skor masing-masing komponen kemudian skor rata-rata komponen tersebut dapat dikonversi sebagai berikut

$$HP = \frac{\text{jumlah skor hasil validasi}}{\text{jumlah komponen}} \times 100 \%$$

Keterangan
HP = Hasil Penilaian

Tabel Kriteria Interpretasi Skor penilaian media

S k o r	Kriteria Interpretasi
0 % - 20 %	Tidak layak
21 % - 40 %	Kurang layak
41 % - 60 %	Cukup layak
61 % - 80 %	Baik/Layak
81 % - 100 %	Sangat baik/sangat layak

Interpretasi Skor Penilaian Media

Menurut Nurgiyantoro (2013), media layak digunakan bila interpretasi berada pada interval minimum 61 % – 80 %.

6. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan tempat pengambilan data dilakukan di MAN 2 MOJOKERTO. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 MOJOKERTO. Berikut adalah jadwal pelaksanaan penelitian.

No	Tanggal	Kegiatan
1	1-5 Maret 2019	Melakukan analisis pustaka, analisis kebutuhan.
2	8-30 Maret 2019	Membuat blueprint atau design awal media, meliputi

3	2-9 April 2019	menentukan gambar, menggambar, membuat power point, tabel Hiragana dll. menggambar
4	10-14 April 2019	Mentransformasikan powerpoint ke dalam softwear Android studio
5	23-26 April 2019	Uji coba terbatas yang dilakukan ahli materi dan ahli media. Dari tahap ini akan diperoleh saran dan masukan dari tim validasi
6	16 Juli - 15 Oktober 2019	Revisi produk Uji coba kelas dan ujian pre test dan Penilaian Harian (PH) t
7	30 Oktober - 12 Nov 2019	Revisi produk dari respon siswa dan hasil belajar

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Proses Pengembangan Produk

Tahap-tahap pengembangan produk penelitian adalah sebagai berikut [1] memilih benda yang diimajinasikan. Syarat pemilihan benda adalah yang memiliki bentuk dan bunyi yang mirip dengan huruf Hiragana. [2] menggambar benda sedemikian rupa semirip mungkin dengan huruf Hiragana yang dituju. [3] menscan gambar. [4] membuat power point [5] membuat tabel huruf Hiragana beserta imajinasinya [6] mentransformasikan powerpoint ke coreldraw dan aplikasi Android studio [7] Penginstalan ke perangkat Android. Hasil pengembangan media berupa file. Apk yang berupa media pembelajaran huruf Hiragana imajinasi menggunakan Android Studio yang diinstall ke dalam perangkat android minimal Android type 4.0 Ice Cream Sandwich.

Berikut ini akan dijelaskan tentang cara penginstalan media Android Studio Imajinasi Hiragana pada smartphone siswa. Cara penginstalan dan penggunaan aplikasi Hiragana Imajinasi juga telah diunggah di you tube dengan alamat https://www.youtube.com/watch?v=_OhmYSgOSVo (cara penginstalan) dan cara penggunaan aplikasi pada alamat <https://www.youtube.com/watch?v=Nm8b9ppq0Mgs>.

Cara penginstalan aplikasi ke dalam perangkat Android siswa adalah klik alamat yang disharing pada Whatsapp, karena alamat

link penginstalan cukup panjang, maka link dibagikan lewat Whatsapp, sehingga siswa tinggal mengklik tautan. Alamat link penginstalan adalah "MenghafalHiraganaDenganImajinasi.apk.drive.google.com", https://drive.google.com/file/d/1Db3hEg-Sgdo1LrKG0K5yIm_ONu-NYwa/view?usp=sharing.

Lalu, pilih akun email yang akan digunakan, klik "ok" (atau ikuti alur cara penginstalan), lalu buka dengan "pemasangan paket", klik. Di layar akan muncul opsi pemasangan aplikasi, klik "install" di kanan bawah layar. HP akan menginstalasi aplikasi. Bila sudah selesai penginstalan, maka akan muncul notifikasi "Apl terpasang", klik "Buka" di kanan bawah. Proses pengunduhan file hingga terpasang hanya membutuhkan waktu 1 menit 45 detik.

Tampilan Menu Intro

Ada sedikit perubahan dari design awal menu intro dengan hasil pengembangan. pada design awal. Bila di design awal terdapat ikon "Menu", maka pada hasil pengembangan media, ikon tersebut dihilangkan. Hal ini dikarenakan dari segi efektivitas menu akan muncul otomatis tanpa klik apapun. Perubahan design menjadi seperti gambar 4 (empat) berikut

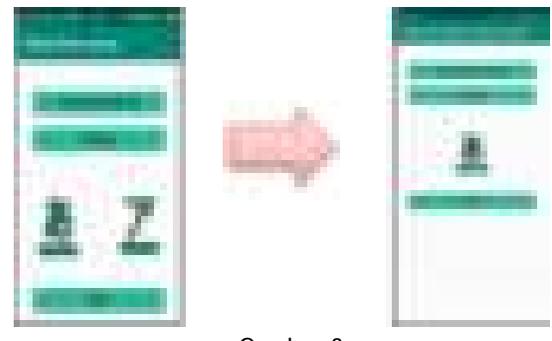


Gambar 2

Gb desain menu intro sebelum dan sesudah revisi

Rancangan Menu Utama

Dalam rancangan menu utama terdapat 4 (empat) bagian utama, yang masing-masing memuat penjelasan dari menu tersebut. Ke empat menu utama tersebut adalah Tentang bahasa Jepang, Aturan penulisan Hiragana, Ikon Hiragana dan Profil pengembang. awalnya terdapat penjelasan huruf Katakana, tetapi agar materi tidak melebar kemana- mana, maka pada media ini difokuskan hanya untuk Hiragana. Berikut ini adalah perubahan dari desain awal dan proses pengembangan

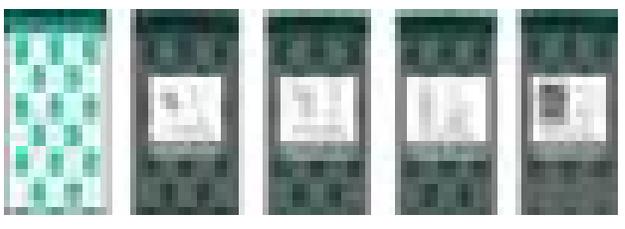


Gambar 3

Menu Utama Android Studio Hiragana Imajinasi awal dan tahap pengembangan

Rancangan Sub Menu

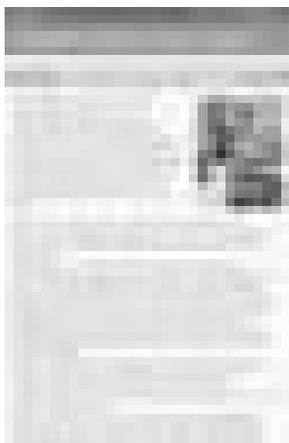
Di dalam empat menu utama, terdapat sub menu lainnya. Berikut adalah sub-sub menu tersebut beserta isinya. [a] Tentang bahasa Jepang, pada bagian ini dijelaskan tentang macam-macam huruf Jepang. [b] Hiragana, fitur Hiragana ini terdiri dari 9 fitur lainnya, yaitu tentang aturan penulisan Hiragana yang dibahas satu persatu. 9 Fitur Hiragana tersebut adalah Vokal, Konsonan, Gabungan antara Vokal dan Konsonan, Variasi Hiragana, Variasi Hiragana yang bertanda baca, Bunyi panjang, Perubahan Konsonan, Konsonan Rangkap dan penulisan partikel. Ke-sembilan fitur tersebut memiliki penjelasan masing-masing dan video unjuk kerja produk [c] Fitur Imajinasi Hiragana. Fitur ini berisikan 46 huruf Hiragana beserta imajinasi cara menghafalkannya sekaligus bunyi audio pelafalannya. Kita hanya tinggal mengklik salah satu huruf dan akan keluar imajinasi huruf tersebut. Berikut adalah contoh dari imajinasi huruf Hiragana.



Gambar 4

Contoh imajinasi huruf Hiragana dalam aplikasi Android Studio

[d] Profil, berisi biodata singkat pengembang. Pada bagian ini dijelaskan tentang profil singkat peneliti. Hal ini bertujuan untuk menghindari plagiasi produk dan melindungi hak cipta atau masterpeace dari peneliti



Gambar 5
Profil Peneliti

Kualitas Pengembangan Produk

Pada bagian ini akan dibahas tentang hasil uji Validasi ahli dan respon siswa.

Validasi Ahli

Tujuan dari uji validasi adalah untuk mengetahui kualitas dan kelayakan suatu produk hasil pengembangan baik ahli materi maupun ahli media yang berkompeten. Pengujian atau validasi pada penelitian media mengingat huruf Hiragana ini melibatkan 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan validator menghasilkan masukan, saran, dan perbaikan untuk media mengingat huruf Hiragana ini. Selanjutnya masukan dari validator digunakan untuk merevisi produk penelitian sebelum diuji cobakan pada siswa.

Hasil Penilaian Validator

Hasil uji validasi yang dilakukan ahli materi dipakai untuk mengetahui tingkat kelayakan materi sebelum diuji cobakan. Uji validasi materi dilakukan seorang guru senior bahasa Jepang dan programmer Komputer yang kompeten.

Tabel Penilaian Validasi Kelayakan Media

No	Kriteria media bahasa Jepang	Penilaian Validator	
		Tim Validator	Kriteria Interpretasi
1	Kelayakan Isi/materi	87.05 %	Sangat baik/sangat layak
2	Kelayakan Kegrafikaan	64.54 %	Baik/layak
Jumlah rata-rata skor		75.79 %	Baik/layak

Hasil penilaian validasi untuk kelayakan media

Dari tabel penilaian validasi tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran Hiragana imajinasi dengan menggunakan android studio mendapatkan hasil 75.79 % dengan kriteria Baik atau media layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran.

Selain memberikan nilai validasi, validator juga memberikan masukan dan saran untuk produk hasil pengembangan. Berikut adalah saran dan masukan dari validator

Tabel Rata-rata Penilaian Harian (PH) kelas kontrol dan kelas Eksperimen dianalisis dengan program SPSS 20.0

	KELAS	N	MEAN	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL PENILAIAN HARIAN (PH) T HIRAGANA	KELAS X IPA 1	34	69,7941	6,69138	1,14756
	KELAS X IPA 2	34	79,2647	6,29241	1,07914

Tabel Komentar dan saran dari validator materi dan media

No	Ahli Materi	Ahli Media
1	Media berbasis Android studio ini tergolong baru dalam pembelajaran bahasa Jepang	Aplikasi ini sizenya hanya 7MB
2	Menambahkan fitur evaluasi untuk latihan siswa	Cara penginstalan mudah
3	Latihan siswa tidak dilakukan dengan menggunakan media terpisah	Warna tampilan dan icon diusahakan lebih terang agar eye-catching
4	Perlu ditambahkan lagi fitur urutan coretan huruf	

Komentar dan saran dari validator materi dan media

Respon Siswa

Dalam penelitian ini mengetahui respon siswa sangat penting, karena untuk mengetahui apakah siswa menyukai media yang digunakan atau tidak. Untuk mengetahui tingkat kepuasan atau respon siswa ini peneliti menggunakan angket. Angket diisi oleh 32 siswa kelas X IPA 2. Pada tabel tersebut dapat diketahui total persentase respon siswa adalah 59,92 %. Sementara itu siswa yang menyenangi media Hiragana Imajinasi adalah 94.3 % dan 0% siswa tidak menyukai media pembelajaran imajinasi Hiragana ini. Selanjutnya ada 68 % siswa yang

mengaku lebih cepat menghafal Hiragana karena menggunakan media Hiragana Imajinasi ini.

Total prosentase respon siswa yang mencapai 59,92 % tersebut selanjutnya ditransformasikan ke kategori respon siswa. Menurut Hikmawati (2008) bila skor respon siswa melebihi 50 % maka respon siswa tersebut berkategori positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan ini.

Analisis Ketuntasan Belajar Kelas

Hasil pengolahan Penilaian Harian (PH) kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS 20.0 adalah sebagai berikut

Rata-rata Tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata Penilaian Harian(PH) (X IPA 1) adalah 69,79. Sedangkan rata-rata Penilaian Harian (PH) eksperimen (X IPA 2) adalah 79,26.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata Penilaian Harian (PH) kelas X IPA 2 yang memakai media Hiragana berbasis Android lebih tinggi daripada kelas X IPA 1 yang tidak menggunakan media dan menghafalkan Hiragana dengan menuliskannya secara berulang-ulang.

Sedangkan data Independent T-test dari kelas

Tabel Hasil uji T-tes Signifikasi Perbedaan Kelas Kontrol (X IPA 1) dan kelas Eksperimen (X IPA 2) Menggunakan Program SPSS 20.0

eksperimen (kelas X IPA 2) dan kelas kontrol (kelas X IPA 1) adalah sebagai berikut

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikasi (2-tailed) sebesar 0,000. Apabila nilai signifikasi < dari 0.05 , maka ditemukan perbedaan yang mencolok antara hasil belajar kelas X IPA 1 dan X IPA 2 yang memakai media hasil penelitian pengembangan (Raharjo, 2017).

Sementara itu, pengujian dampak penggunaan media Hiragana Imajinasi menggunakan model deskriptif dengan *learning guide* (Sugiyono, 2013: 303) pada kelas eksperimen (X IPA 2) dan kelas kontrol (X IPA 1) adalah sebagai berikut

(62,79) X IPA 2 (O1)	X	X IPA 2 (79,26) (O2)
(66,32) X IPA 1 (O3)		X IPA 1 (69,79) (O4)

Keterangan :

O1 dan O3 : Pre tes

O2 dan O4 : Penilaian Harian (PH)

X : Treatmen berupa penerapan media

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata Penilaian Harian (PH) kelas eksperimen (kelas X IPA 2) adalah 79,26 dan kelas kontrol (X IPA 1) adalah 69,79. Dari data yang ada dapat diketahui bahwa kelas X IPA 2 yang menggunakan media Hiragana Imajinasi berbasis Android Studio mengalami peningkatan rata-rata nilai ketuntasan belajar lebih besar daripada kelas X IPA 1 yang tidak menggunakan produk pengembangan.

Standar Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) di MAN 2 MOJOKERTO untuk mata pelajaran bahasa Jepang adalah nilai 71. Berikut ini adalah penghitungan persentase Penilaian Harian (PH) ketuntasan belajar secara klasikal tema "Membaca dan Menulis Hiragana" kelas eksperimen (X IPA 2) dan persentase Penilaian Harian(PH) ketuntasan belajar kelas kontrol (X IPA 1)

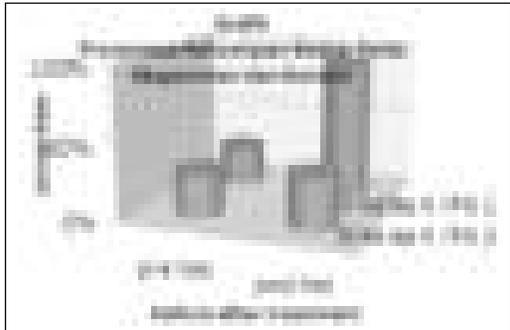
Tabel Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar [PENILAIAN HARIAN (PH)]

Prosentase Ketuntasan X IPA 1	Prosentase Ketuntasan X IPA 2
$KK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$ $KK = \frac{12}{34} \times 100 \%$ $KK = 35 \%$	$KK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$ $KK = \frac{31}{34} \times 100 \%$ $KK = 91 \%$

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa kelas X IPA 2 yang menggunakan media produk pengembangan mengalami ketuntasan hasil belajar sebesar 91 %. Sedangkan kelas X IPA 1

yang tidak menggunakan media, ketuntasan belajarnya hanya sebesar 35 %.

Bila dibandingkan dengan kondisi awal pembelajaran maka dapat digambarkan dengan grafik berikut ini



Dari grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Hiragana Imajinasi berbasis Android Studio sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada KD membaca dan menulis Hiragana. Dari nilai rata-rata kelas, nilai rata-rata Penilaian Harian (PH) t kelas eksperimen adalah 79,6 dan kelas kontrol 69,7. Sedangkan bila dilihat dari prosentase ketuntasan hasil belajar, kelas X IPA 1 hanya 35 % siswa tuntas, sementara itu kelas X IPA 2 yang menggunakan media Hiragana Imajinasi berbasis Android Studio mencapai 91% nilai siswa tuntas. Jadi media Hiragana Imajinasi berbasis Android sangat baik digunakan untuk media pembelajaran membaca dan menulis Hiragana.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pemaparan proses dan hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran menghafal huruf Hiragana menggunakan Android Studio ini dapat disimpulkan sebagai berikut [1] Proses pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dan pada tahap pengembangan terdapat 6 alur yaitu rancang produk, uji coba dengan kelas terbatas, revisi 1, uji coba kelas 1, revisi 2 dan uji coba 2. [2] Pada tahap pengembangan, menurut hasil analisis dan penilaian dari tim validator media Hiragana Imajinasi berbasis Android Studio ini sudah layak diujicobakan. Hal ini dikarenakan hasil validasi dari masing-masing validator memberi-

kan nilai ≤ 61 % yang dikategorikan baik. [3] Efektifitas penerapan media hasil penelitian ini didasarkan pada respon dan hasil belajar siswa menggunakan media yang tengah dikembangkan. Pada saat ujicoba dan dari analisis angket siswa dapat diketahui bahwa respon siswa dalam kategori positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik terhadap media yang dikembangkan ini.

Sedangkan dari analisis ketuntasan hasil belajar secara dari kelas kontrol (X IPA1) dan kelas eksperimen (X IPA 2) terdapat perbedaan signifikan hasil pembelajaran menggunakan media imajinasi Hiragana berbasis Android Studio. Hal ini diketahui dari ketuntasan belajar menggunakan media Android studio pada kelas Eksperimen mencapai 91 % siswa tuntas belajar, sedangkan kelas kontrol (X IPA 1) yang menggunakan metode konvensional hanya 35 % siswa yang tuntas belajar huruf Hiragana. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Imajinasi Hiragana berbasis Android studio dapat memaksimalkan hasil belajar siswa pada KD membaca dan menulis Hiragana. Dari serangkaian hasil ujicoba media Hiragana Imajinasi sebagai cara cepat menghafal Hiragana, maka media ini dapat digunakan secara luas oleh pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

B. Rekomendasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, adanya penggunaan media Imajinasi Hiragana berbasis Android Studio memang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang memuaskan. Tetapi walaupun begitu, dari kelas eksperimen (X IPA 2) masih ditemukan tiga siswa yang belum tuntas belajar walaupun telah menggunakan media Hiragana Imajinasi. Hal ini dimungkinkan ketiga siswa tersebut memiliki metode belajar yang berbeda dengan siswa lainnya. Untuk itulah perlu penelitian lebih lanjut untuk memberikan treatment lain yang sesuai untuk ketiga siswa tersebut. [α]

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, MIF. 2016. Pengantar Psikologi Kognitif. Bandung: Refkan Aditama.
- Branch, Robert Maribe. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer Science.
- Daryanto. 2013. Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar. Yogyakarta. Gava Media.
- Felker, Donn dan Mike Wolfson. 2013. Android Developer Tools Essentials: Android Studio to Zipalign. United State: O'Reilly Media, Inc.
- Hikmawati, Fenti. 2011. Bimbingan Konseling. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Matlin, Margaret W. 1994. Cognition Third Edition. Tokyo: Harcourt brace Publishers.
- Oogawa, Hodan. 1990. Nihongo Kyouiku Jiten. Tokyo : Tashukan Pub. Co
- Poore, Megan. (2013). Using Social Media in the Classroom a Best Practice Guide. London: SAGE
- Sousa. David A. 2012. Bagaimana Otak Belajar. Jakarta. PT Indeks.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, Tommy. 2006. Pengantar Teori Komunikasi. Yogyakarta : Media Pressindo.
- Raharjo, Sahid. 2017. <http://www.spssindonesia.com>. Diakses tanggal 10 Oktober 2020