

**PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA JEPANG DENGAN MEMANFAATKAN VIDEO
PADA MATERI DASAR BAHASA JEPANG DI SMAN 1
JAKARTA**

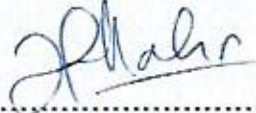
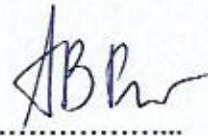


**RAHMA QONITA
5235127256**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Hamidillah Ajie, S.Si., MT (Dosen Pembimbing I)		21-02-2017
Bambang Prasetya Adhi, M.Kom (Dosen Pembimbing II)		21-02-2017

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd (Ketua Penguji)		21/2 2017
Drs. Bachren Zaini, M.Pd (Sekretaris)		20-02-2017
Vina Oktaviani, MT (Dosen Ahli)		20-02-2017

Tanggal Lulus : 17 Februari 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul :

**PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
DENGAN MEMANFAATKAN VIDEO PADA MATERI DASAR BAHASA
JEPANG DI SMAN 1 JAKARTA**

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian pernyataan menjadi sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 1 Februari 2017


METERAI
TEMPEL
95784AEF366509129
5000
LIMA RIBU RUPIAH
Rahma Qonita
5235127256

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Memanfaatkan Video pada Materi Dasar Bahasa Jepang Di SMAN 1 Jakarta**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Selama menyusun skripsi ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yaitu :

1. Bapak Masruri St. Makmur dan Ibu Yunizar selaku kedua orang tua, serta kakak – kakak dan adik yang tidak lelah dalam memberikan dukungan dan doa hingga skripsi ini selesai.
2. Ibu Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Hamidillah Ajie, S.Si., M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian media pembelajaran dan skripsi ini.
4. Bapak Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian media pembelajaran dan skripsi ini.

5. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum., selaku Dosen Ahli Materi Bahasa Jepang dari Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan saran dan masukan dalam segi penggunaan Bahasa Jepang selama proses penelitian skripsi ini.
6. Ibu Frety Febriantini, SS., selaku Guru Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dan seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Jakarta yang telah membantu dalam pengambilan data skripsi ini.
7. Bapak M.Ficky Duskarnaen, ST., M.Sc selaku Pembimbing Akademik.
8. Temanku; Nadya Mutiara dan Kesta Mohammad yang telah bersedia menjadi *host* sekaligus pengisi suara (*dubber*) di video media pembelajaran ini.
9. Sahabatku; Nurhudayati Mardiah, Farah Nur Azizah, Nida Aulia Hasanah, Riki Anggun Gumala, Vidyatama Kurnia, Humairoh Desreini, Annisa Nurmala Dewi, Sarah Luthfiah, Anne Lestari, Dinda Nurrahma, dan Fauziah Rizqy yang telah memberikan dorongan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan. Penulis berharap semoga skripsi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan menjadi sumber yang berguna bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, Februari 2017

Rahma Qonita

ABSTRAK

Rahma Qonita, *Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Memanfaatkan Video pada Materi Dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta*. Jakarta, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2017. Dosen Pembimbing: Hamidillah Ajie, S.Si., MT. dan Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M.Kom.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta yang bersifat *responsive* sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dasar Bahasa Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model kombinasi antara Sugiyono dan Borg & Gall yang meliputi penelitian pendahuluan, perencanaan pengembangan, produksi/pengembangan produk, evaluasi produk, dan produk akhir. Elemen yang terdapat pada situs ini terdiri dari elemen awal situs, elemen informasi, elemen materi, elemen hiragana, dan elemen latihan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil pengujian menunjukkan bahwa produk mendapat nilai 1 per item dalam perhitungan CVR untuk uji ahli materi. Dalam pengujian ahli media mendapat nilai 1 untuk semua item kecuali jenis dan ukuran huruf mendapat nilai 0,33. Sedangkan untuk uji coba kelompok kecil dan besar masing – masing mendapatkan persentase akhir sebesar 83,88% dan 87,79%. Berdasarkan hasil tersebut produk situs media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dinyatakan sesuai untuk digunakan pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, media pembelajaran, video, *responsive*.

ABSTRACT

Rahma Qonita, Development of Japanese Language Learning Site Media by Utilizing Video on Basic materials in the Japanese language SMAN 1 Jakarta. Jakarta, Study Program Informatics and Computer Engineering, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, 2017. Supervisor: Hamidillah Ajie, S.Si., MT. and Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M.Kom.

The purpose of this research is to create and develop learning Japanese media sites by using video in the basic materials Japanese in SMAN 1 Jakarta that is responsive so as to facilitate students in learning basic Japanese language materials.

This study uses research and development (Research and Development) model with a combination of Sugiyono and Borg & Gall covering preliminary research, planning, development, production / product development, product evaluations, and final products. Elements contained on this website is composed of the initial element sites, information elements, material elements, hiragana elements, and elements of the exercise.

Based on the research conducted, the test results showed that the product got 1 per item in the calculation of the CVR for expert testing material. In testing media expert gets a value of 1 for all items except for the type and size of letters scored 0.33. As for testing small and large groups to get the final percentage of 83.88% and 87.79%. Based on these results the product of learning media sites that have been developed can be declared suitable for use in the base material of Japanese in SMAN 1 Jakarta.

Keywords: Japanese, instructional media, video, responsive.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Perumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Konsep Pengembangan Produk	7
2.1.1. Model Pengembangan R&D Menurut Sugiyono	7
2.1.2. Model Pengembangan R&D Menurut Borg & Gall	9
2.1.3. Langkah – Langkah Pengembangan Model	10
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan	11
2.3 Kerangka Teoritik	13

2.3.1. Bahasa Jepang	13
2.3.2. Media Pembelajaran	15
2.3.2.1. Pengertian Media	15
2.3.2.2. Pengertian Pembelajaran	15
2.3.2.3. Pengertian Media Pembelajaran	16
2.3.2.4. Manfaat Media Pembelajaran	16
2.3.2.5. Fungsi Media Pembelajaran	18
2.3.2.6. Ciri – ciri Media Pembelajaran	18
2.3.3. Video	19
2.3.3.1. Pengertian Video	19
2.3.3.2. Karakteristik Media Pembelajaran Video	20
2.3.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video	21
2.3.4. Web Pembelajaran	22
2.3.4.1. Pengertian Web	22
2.3.4.2. Web dalam Media Pembelajaran	24
2.3.5. <i>One Page Design</i>	25
2.4. Rancangan Produk	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2. Metode Pengembangan Produk	28
3.2.1. Tujuan Pengembangan	28
3.2.2. Metode Pengembangan	28
3.2.3. Sasaran Produk	28
3.2.4. Instrumen	29
3.2.4.1. Kisi – kisi Instrumen	30
3.2.4.2. Validasi Instrumen	32
3.3. Prosedur Pengembangan	34
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	34

3.3.2. Tahap Perencanaan	35
3.3.3. Tahap Desain Produk	36
3.4. Teknik Pengumpulan Data	37
3.5. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1. Hasil Pengembangan Produk	39
4.1.1. Lokasi Penelitian dan Karakteristik Responden	39
4.1.2. Karakteristik Produk	39
4.1.3. Produk yang Dihasilkan	40
4.1.4. Hasil Penelitian Pengembangan Produk	47
4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)	55
4.2.1. Metode Uji Coba Kelayakan Teoritis	55
4.2.2. Pengujian Empiris	55
4.2.3. Hasil Evaluasi Para Ahli (<i>Expert Judgement</i>)	56
4.2.3.1. Hasil Evaluasi Ahli Materi	56
4.2.3.2. Hasil Evaluasi Ahli Media	59
4.2.4. Hasil Pengujian	64
4.3. Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba)	65
4.3.1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	65
4.3.2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	68
4.4. Pembahasan	70
4.4.1. Faktor Pendukung dan Penghambat	72
4.4.2. Kekuatan dan Kelemahan Produk	74
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	76
5.1. Kesimpulan	76
5.2. Implikasi	77
5.3. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80
TENTANG PENULIS	174

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi	30
Tabel 3.2. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media	31
Tabel 3.3. Kisi – Kisi Instrumen Siswa	32
Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Validasi	33
Tabel 3.5. Pengelompokkan Kategori Kualitas Produk Berdasarkan Persentase	38
Tabel 4.1. Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa	49
Tabel 4.2. Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru	50
Tabel 4.3. Hasil Evaluasi Ahli Materi	56
Tabel 4.4. Hasil Evaluasi Ahli Media	59
Tabel 4.5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	65
Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Per Variabel	67
Tabel 4.7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	68
Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Per Variabel	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Langkah – langkah Metode penelitian <i>Research and Development (R & D)</i> Level 4 menurut Sugiyono	8
Gambar 2.2. Tabel Kurikulum Bahasa Jepang	14
Gambar 2.3. Situs Web Pembelajaran Zenius	26
Gambar 2.4. <i>Flowchart</i> Rancangan Produk	27
Gambar 3.1. Rumus Pengujian Validasi CVR.....	33
Gambar 3.2. Tahap Desain Produk	36
Gambar 3.3. Rumus Persentase Jawaban.....	37
Gambar 4.1. Elemen Awal Media Pembelajaran (Sebelum Masuk)	41
Gambar 4.2. Form Masuk	42
Gambar 4.3. Elemen Awal Media Pembelajaran (Setelah Masuk)	42
Gambar 4.4. Elemen Informasi	43
Gambar 4.5. Elemen Daftar Materi	44
Gambar 4.6. Elemen Materi 3 (<i>Tanjoubi</i>)	44
Gambar 4.7. Elemen Hiragana.....	45
Gambar 4.8. Elemen Daftar Latihan	45
Gambar 4.9. Elemen Latihan	46
Gambar 4.10. Persentase Kebenaran	46
Gambar 4.11. Elemen Daftar Latihan	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta	81
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa	83
Lampiran 3 Hasil Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa	85
Lampiran 4 Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru.....	86
Lampiran 5 Hasil Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru	88
Lampiran 6 Silabus Materi Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta Kelas 10	89
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Materi Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta Kelas 10	92
Lampiran 8 Storyboard Video <i>Aisatsu</i>	103
Lampiran 9 Storyboard Video <i>Hajimemashite</i> Bagian 1.....	110
Lampiran 10 Storyboard Video <i>Hajimemashite</i> Bagian 2.....	117
Lampiran 11 Storyboard Video <i>Tanjoubi</i> Bagian 1	122
Lampiran 12 Storyboard Video <i>Tanjoubi</i> Bagian 2	126
Lampiran 13 Storyboard Video <i>Tanjoubi</i> Bagian 3	131
Lampiran 14 Naskah Latihan Soal Materi <i>Aisatsu</i>	137
Lampiran 15 Naskah Latihan Soal Materi <i>Hajimemashite</i>	140
Lampiran 16 Naskah Latihan Soal Materi <i>Tanjoubi</i>	143
Lampiran 17 Rancangan <i>Mock up</i>	146
Lampiran 18 Instrumen Evaluasi Ahli Materi	150
Lampiran 19 Hasil Penilaian Evaluasi Ahli Materi	153

Lampiran 20	Instrumen Evaluasi Ahli Media	154
Lampiran 21	Hasil Penilaian Evaluasi Ahli Media	158
Lampiran 22	Instrumen Evaluasi Siswa	161
Lampiran 23	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	164
Lampiran 24	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	165
Lampiran 25	Produk Akhir	167
Lampiran 26	Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi	173

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang semakin berkembang, peran komunikasi menjadi sangat penting dan memaksa kita untuk dapat berkomunikasi secara internasional. Bangsa Indonesia tidak bisa lagi hanya mengandalkan kekayaan sumber daya alam saja. Namun juga harus memanfaatkan sumber daya manusia yang profesional. Salah satu persyaratan untuk mencapainya adalah dengan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik.

Alat komunikasi paling utama di seluruh dunia adalah bahasa. Bahasa merupakan suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh masyarakat untuk bertutur, bekerja sama, berkomunikasi, dan untuk mengidentifikasi diri (Keraf & Chaer 2006: 1). Tanpa bahasa, seseorang tidak dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya. Penguasaan bahasa secara terpadu meliputi keterampilan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis.

Salah satu bahasa asing yang diminati warga negara Indonesia adalah Bahasa Jepang. Menurut survei yang dilakukan oleh *CBI Education & Skills Survey 2012*, Bahasa Jepang menjadi salah satu dari 10 bahasa yang patut untuk dipelajari karena pilar perdagangan dan penelitian di Asia dipegang oleh negara Jepang sehingga untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakatnya tentu harus mampu menguasai Bahasa Jepang (Carqua & Berutu, 2015: 56). Sumber lain yakni Majalah Nuansa edisi Oktober-Desember 2013 terbitan The Japan Foundation Jakarta menyatakan Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara sebagai negara dengan pembelajar Bahasa Jepang terbanyak. Hal tersebut

dikarenakan banyaknya lembaga pendidikan yang menyatakan motivasi belajar didorong oleh berbagai hal, yakni; keinginan berkomunikasi dalam Bahasa Jepang (85,2%), pekerjaan di masa depan (65,2%), sejarah-sastra (64,7%), anime-manga (56,1%), dan lain sebagainya. Untuk di kalangan pemuda yang merupakan bagian besar dari pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia, pekerjaan dan budaya adalah motivasi terkuat dalam mempelajari Bahasa Jepang.

Bahasa Jepang dapat dipelajari secara otodidak maupun dibantu oleh para pengajar di tempat kursus maupun di sekolah. Sekolah – sekolah yang tersebar di Jakarta telah menambahkan Bahasa Jepang sebagai mata pelajaran muatan lokal seperti yang terdapat di SMAN 1 Jakarta. Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta menggunakan acuan pembelajaran langsung dari Buku Sakura terbitan The Japan Foundation sehingga siswa hanya terpaku pada penjelasan di buku dan mempelajarinya ketika tatap muka di kelas dengan guru yang bersangkutan.

Penelitian yang dilakukan Bobbi De Porter, penggagas *Quantum Learning* mengungkapkan, manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikenakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), dan 30% dari yang dilihatnya, dari informasi sebanyak 20% dan dari yang dibaca hanya 10% (Ariani & Haryanto 2010: 6). Dalam praktiknya, proses belajar mengajar seringkali dihadapkan dengan materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari – hari sehingga terkadang materi yang diajarkan menjadi sulit untuk dipahami siswa.

Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah pendekatan visualisasi yang amat berguna dalam belajar. Menurut D. Clark,

penulis buku 'Visual, Auditory, and Kinesthetic Learning Styles' (VAK), gaya belajar visual dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu visual-linguistic learner yang menyukai belajar melalui tulis - menulis. Satu lagi visual-spatial learner yang kadang memiliki masalah untuk belajar melalui tulisan namun lebih memilih dalam menggunakan tabel, grafik, demonstrasi video, dan materi visual lainnya. Gaya belajar visual dapat diajarkan melalui media pembelajaran video. Video merupakan suatu medium untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Selain itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran dikarenakan karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.

Teknologi *web* mengalami perkembangan secara *continue*, salah satunya penggunaan HTML5 dan CSS3. Standar HTML5 dan CSS3 meningkatkan interaktifitas *web* sehingga penggunaan *web* menjadi lebih menarik dan *user friendly*. Penerapan HTML5 dan CSS3 pada akhirnya menghasilkan sebuah konsep desain halaman *web* yang dikenal dengan istilah *One Page Design*.

Perkembangan teknologi web lainnya adalah dengan terciptanya *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Ariani & Haryanto 2010: 168). Situs merupakan *e-learning* yang cocok digunakan untuk siswa sebagai sarana belajar yang dapat diakses dimana saja. Konten situs dapat berupa apa saja, salah satunya video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran berbasis situs diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar

mengajar karena media video dapat ditonton secara berulang dengan cara mengunduhnya dari situs pembelajaran tersebut. Selain itu, siswa dapat mengevaluasi terlebih dahulu kemampuan dirinya di luar kelas agar proses pembelajaran tidak selalu terpusat pada guru yang bersangkutan. Namun, untuk menunjang kebutuhan tersebut haruslah didukung dengan fasilitas internet.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Jakarta dan mendapatkan fakta bahwa 100% responden menyatakan memiliki *smartphone* dan mengakses internet setiap hari. SMA Negeri 1 Jakarta juga merupakan salah satu sekolah yang melaksanakan sistem Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang artinya memerlukan fasilitas internet untuk mengakses soal ujian dari server pusat ke server sekolah. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi berbasis situs pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengajukan judul “Pengembangan Situs Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Video pada Materi Dasar Pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta masih menggunakan buku dan lembar kerja siswa sehingga hanya berfokus pada kegiatan tatap muka di kelas.
2. Belum adanya situs sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta yang mudah diakses dan dipahami.

3. Belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi seperti video sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berperan aktif untuk siswa memahami materi.

1. 3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan, penelitian akan dibatasi pada :

1. Skripsi ini hanya terfokus pada pengembangan media pembelajaran saja, bukan pada bahan atau materi.
2. Situs media pembelajaran yang dikembangkan hanya tampilan *front end* saja.
3. Penyampaian materi dalam situs media pembelajaran ini berupa video dengan pokok bahasan *Aisatsu*, *Hajimemashite*, dan *Tanjoubi* dengan mengacu pada kompetensi dasar pengenalan diri.

1. 4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian adalah :

1. Bagaimana pengembangan situs media pembelajaran dengan memanfaatkan video pada materi dasar pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta?
2. Berapa persentase kelayakan situs media pembelajaran dengan memanfaatkan video pada materi dasar pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta?

1. 5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk membuat dan mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta yang bersifat *responsive* sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dasar Bahasa Jepang.

1. 6. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian, yaitu :

- a. Bagi pendidik, penelitian diharapkan dapat mempermudah dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran secara *online* (*e-learning*).
- b. Bagi peserta didik, penelitian diharapkan dapat memudahkan dalam mempelajari Bahasa Jepang terutama materi dasar dalam hal berbicara menggunakan tata bahasa dan pola kalimat yang baik dan benar.
- c. Bagi bidang pendidikan, dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian dan pengembangan situs media pembelajaran yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Pengembangan Produk

Konsep pengembangan produk yang digunakan mengacu pada metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal sebagai *Research and Development* atau R&D. Sugiyono (2009: 407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pendapat lain tentang Research and Development yakni Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (2003) diacu dalam Sugiyono (2015: 34), penelitian dan pengembangan dalam pendidikan didasarkan pada model penelitian dan pengembangan pada industri, dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas, kualitas, dan memenuhi standar.

Dari pengertian yang telah disebutkan, dikatakan bahwa metode *Research and Development* bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifitasan sebuah produk agar dapat diaplikasikan sehingga metode ini dikatakan cocok digunakan pada penelitian skripsi ini karena dalam mengembangkan media pembelajaran ini diperlukan rancangan produk baru untuk kemudian mengujinya di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai produk tersebut memenuhi standar kualitas dan keefektifitasannya.

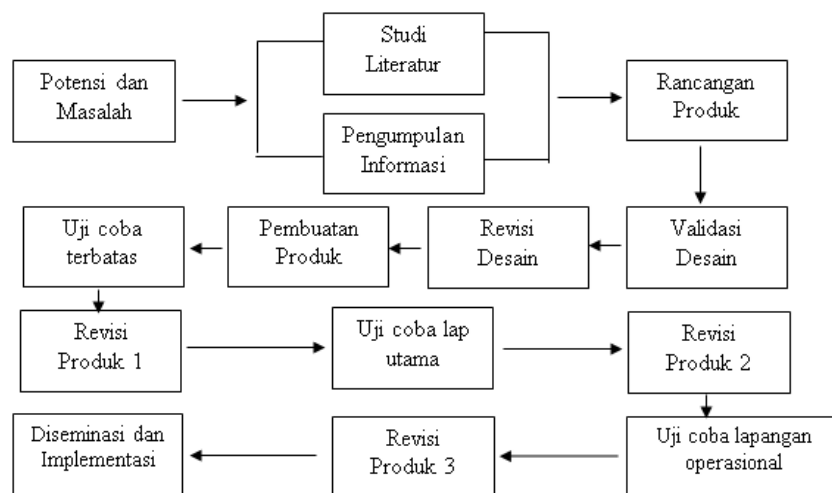
2.1.1. Model Pengembangan R&D Menurut Sugiyono

Menurut Sugiyono (2015: 32-33), ada empat level kesulitan dalam melakukan penelitian, yaitu:

1. Penelitian dan pengembangan pada level 1 (yang terendah tingkatannya) adalah peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya.
2. Penelitian dan pengembangan pada level 2, adalah peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada.
3. Penelitian dan pengembangan pada level 3, adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut.
4. Penelitian dan pengembangan pada level 4, adalah peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru, membuat produk, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam hal ini, penelitian yang akan dilakukan menggunakan level empat yakni meneliti untuk menciptakan produk baru kemudian mengujikan produk tersebut kepada ahli media dan ahli materi yang biasa disebut *expert judgement* serta siswa.

Langkah – langkah penelitian level empat dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Langkah-Langkah Penelitian Research and Development (R&D) Level Empat. Sumber : Sugiyono (2015: 48)

2.1.2. Model Pengembangan R&D Menurut Brog & Gall

Borg & Gall (1989) diacu dalam Sugiyono (2015: 35-37) mengemukakan 10 langkah dalam R & D yang dikembangkan oleh *Teacher Education Program at Far West Laboratory for Educational Research and Development*, yaitu:

1. *Research and information collecting*. Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan membuat laporan yang terkini.
2. *Planning*. Melakukan perencanaan, yang meliputi pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).
3. *Develop preliminary form of product*. Mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.
4. *Preliminary field testing*. Pengujian lapangan awal dengan pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuisioner. Hasil data kemudian dianalisis.
5. *Main product revision*. Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran – saran pada uji coba.
6. *Main field testing*. Melakukan uji coba utama, biasanya dilakukan pada 30 – 100 orang subjek. Data kuantitatif tentang *performance* subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil yang diperoleh dari ujicoba dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil ujicoba (desain model) dibandingkan dengan kelompok kontrol bila memungkinkan.

7. *Operational product revision*. Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan saran – saran dari uji coba.

8. *Operational field testing*. Melakukan uji lapangan operasional dengan 40 – 400 subjek. Data wawancara, observasi, dan kuisioner dikumpulkan, dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk menentukan apakah suatu model yang dikembangkan benar - benar siap dipakai di sekolah tanpa harus dilakukan pengarahan atau pendampingan oleh peneliti/pengembang model;

9. *Final product revision*. Revisi produk akhir, berdasarkan saran dari uji lapangan.

10. *Dissemination and implementation*. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk kemudian untuk disebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam kancah pendidikan.

2.1.3. Langkah – Langkah Pengembangan Model

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan pada skripsi akan mengkombinasikan antara model Sugiyono dan Borg & Gall. Pada model Sugiyono, yang digunakan hanya tahap penelitian pendahuluannya dikarenakan dalam model Sugiyono dijelaskan bahwa dalam memulai penelitian dimulai dari pencarian potensi dan masalah. Sedangkan untuk tahap pengembangan hingga evaluasi menggunakan model Borg & Gall sebab penilaian ahli materi dan ahli media (*expert judgement*) serta siswa dilakukan setelah produk selesai dibuat. Secara singkat pengembangan model pada penelitian terdiri dari lima langkah, yaitu; 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan; 3) produksi/pengembangan produk; 4) evaluasi produk; dan 5) produk akhir.

2.2. Konsep Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran berbasis web untuk materi dasar mata pelajaran Bahasa Jepang dengan pokok bahasan *Aisatsu* (salam sapaan), *Hajimemashite* (memperkenalkan diri sendiri dan orang lain), dan *Tanjoubi* (ulang tahun). Materi yang disampaikan dalam situs media pembelajaran berbentuk video yang menekankan pada pola kalimat tata bahasa sesuai dengan Buku Sakura terbitan The Japan Foundation dan RPP mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Konsep situs media pembelajaran menggunakan konsep *One Page Design*.

Informasi konsep dasar situs pembelajaran ini diambil dari berbagai sumber skripsi dan jurnal seperti berikut ini :

1. Skripsi karya Ria Oktafiani (2016) dengan judul Penerapan Prinsip Personalisasi pada Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 48 Jakarta menyimpulkan bahwa prinsip personalisasi dapat diterapkan pada Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital dengan cara menggunakan bahasa konversasional atau gaya percakapan sehari-hari seperti kata orang pertama “Saya” diganti dengan kata ganti orang kedua “kalian”. Cara kedua penerapan prinsip personalisasi yaitu dengan memerhatikan intonasi suara yang ramah, kata-kata yang sopan, enak di dengar dan penampilan yang menarik akan membangun motivasi belajar para siswa. Hal tersebut juga harus diimbangi dengan gerakan tubuh agen/tutor yang ekspresif dan tidak kaku. Media Pembelajaran Komposisi Foto Digital ini dikembangkan menggunakan metode R&D. Setelah melalui beberapa tahap seperti tahap menentukan konsep, pembuatan desain, pengumpulan materi, hingga tahap pembuatan akhirnya

dihasilkan sebuah produk “Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital” di SMK Negeri 48 Jakarta”. Penerapan prinsip personalisasi pada media video tutorial ini efektif dan efisien, hal ini dibuktikan oleh pengujian ahli materi, ahli media dan responden yang mendapatkan penilaian sangat baik.

2. Skripsi karya Dinda Nurrahma (2016) dengan judul Pengembangan Web Pembelajaran Berbasis *One Page Design* pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Dharma Paramitha menyimpulkan bahwa hasil penelitian dari pengembangan web pembelajaran berbasis *One Page Design* pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Dharma Paramitha adalah sebuah produk, yakni web pembelajaran berbasis *One Page Design*. Proses pengembangan web pembelajaran berbasis *One Page Design* dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* yang secara umum meliputi tahap penelitian awal, pengembangan produk, dan pengujian serta revisi produk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dan dapat digunakan sebagai model web pembelajaran.
3. Skripsi karya Annisa Nurmala Dewi (2016) dengan judul Pengembangan Rancangan Antarmuka Elemen Video pada Web Pembelajaran Berbasis *One Page Design* menyimpulkan bahwa; (1) Video adalah elemen multimedia yang efektif dalam kegiatan pembelajaran karena memberikan visualisasi secara langsung kepada siswa; (2) Penggunaan video dalam web pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam menerima pelajaran oleh guru. Pengembangan rancangan antarmuka elemen video pada web pembelajaran berbasis *one page design* dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dalam hal ini dosen atau guru dalam mempersiapkan media pembelajaran

berupa media video. (3) Hasil pengujian web pembelajaran oleh 2 ahli media menyatakan bahwa tampilan web pembelajaran elemen video termasuk kedalam kategori yang sangat sesuai untuk digunakan baik untuk di laptop maupun *smartphone*.

4. Jurnal ilmiah, bahasa dan sastra karya Zaenab Munqidzah (2014) dengan judul Model Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi yang dilakukan teknik pembelajaran yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang adalah *listen and repeat*, substitution (substitusi), *question and answer* (tanya-jawab), in-paier (berpasangan), dan ceramah. *Listen and repeat* digunakan pada saat guru memberikan kosakata baru, ceramah digunakan saat guru menjelaskan materi baru. Selanjutnya, teknik yang lain digunakan saat guru melihat hasil materi yang disampaikan dan digunakan secara silih berganti. Salah satu teknik pembelajaran yang digunakan pada metode pembelajaran yang dilakukan adalah terjemahan. Metode terjemahan digunakan karena dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jepang, guru lebih menekankan pada pemahaman kosakata dan tata bahasa serta selalu menerjemahkan materi yang telah disampaikan. Selanjutnya selama pelaksanaan pembelajaran guru benar - benar sebagai mediator serta melibatkan secara aktif siswa - siswanya.

2.3. Kerangka Teoritik

2.3.1. Bahasa Jepang

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing di SMAN 1 Jakarta yang diberikan pada siswa sejak kelas X Sekolah Menengah Atas. Materi pembelajaran yang diberikan masih merupakan materi dasar Bahasa Jepang.

Menurut Matsumoto (2006) diacu dalam Munqidzah (2014: 18-19), menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia bisa dikategorikan sebagai pembelajar Bahasa Jepang tingkat pemula karena materi pembelajaran yang disajikan merupakan Bahasa Jepang tingkat pemula. Sasaran yang akan dicapai oleh tingkat pemula adalah mempersiapkan pembelajar untuk memiliki kemampuan Bahasa Jepang tingkat dasar seperti pada tabel kurikulum Gambar 2.2.

Kurikulum yang telah ditetapkan oleh 「日本語教授法」おうふう」

1 到達目標 (indikator)	学習に必要な基礎的、準基礎的 能力 獲得
2 言語要素 ① 発声 ② 文字・音韻・文法	1. 標準的な 発音・簡単な発語 2. 仮名 3. 300語 4. 簡単な 発語・応答に 必要な 文型
3 言語技能 聞く・話す・読む・書く	・教師の 発話する短い語句が 聞き取れる ・標準的発音に 近い音で 語句が 言える ・平仮名の 読み書き、片仮名の 読みが できる
4 言語行動内容例	教室の中で 簡単な 応答、自己紹介、言葉の挨拶
5 学習時間・期間	50時間 (2X25 lesson)
6 学習形態	教室ない学習と 活動プログラムへいよう

Gambar 2.2. Tabel Kurikulum Bahasa Jepang

Pada tabel diketahui bahwa materi yang disampaikan meliputi pelafalan yang terdiri dari berbicara dengan standar pelafalan, huruf yang terdiri dari hiragana dan katakana, 300 kata dan pola kalimat yang dipergunakan dalam percakapan sederhana. Empat keterampilan berbahasa yang diberikan pada siswa bertujuan untuk bisa menyimak ungkapan pendek yang disampaikan oleh guru, bisa mengucapkan ungkapan dengan pelafalan yang mendekati standar, dan bisa membaca huruf katakana serta bisa membaca huruf hiragana. Contoh dari materi percakapan adalah bisa merespon secara sederhana salam sehari - hari yang dipergunakan di dalam kelas dan memperkenalkan diri.

2.3.2. Media Pembelajaran

2.3.2.1. Pengertian Media

Menurut Sadiman, dkk (2014: 6), media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medius* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Miarso (1989) diacu dalam Susilana & Riyana (2009: 6) mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Heinich (1993), media merupakan alat saluran komunikasi.

Dari beberapa pengertian menjelaskan bahwa media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai alat komunikasi penyampai pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

2.3.2.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Ariani & Haryanto, 2010: 145).

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008: 85).

Sedangkan menurut Miarso (2004), pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran yang mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu (Warsita, 2008: 85).

Dengan kata lain pembelajaran adalah kegiatan yang mengelola lingkungan dimana adanya interaksi yang disengaja antara peserta didik, pengajar, dan

sumber belajar agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.

2.3.2.3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs (1970), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video-recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Sudjianto, 2012: 2).

Sedangkan Aristo Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Pendapat lain dari Yusuf Hadi Miarso mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar (Rahman & Amri, 2013: 196).

Dari beberapa pengertian, secara umum menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat berbentuk fisik seperti buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video-recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang terjadinya proses belajar.

2.3.2.4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2011: 17-18) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, seperti :

- a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model,
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar,
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography,
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal, dan
 - e) Objek yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, bingkai, gambar dan lain-lain,
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak didik. Hal ini media pendidikan berguna untuk :
- a) Menimbulkan motivasi belajar,
 - b) Menimbulkan interaksi secara langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan,
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009: 6) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya adalah :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera,
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajarnya,

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual dan auditori, dan
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.3.2.5. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Livie dan Lentz diacu dalam Rahman & Amri (2013: 196) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu :

1. Fungsi Atensi berarti media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
3. Fungsi Kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

2.3.2.6. Ciri – ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) diacu dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 14-15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media

digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang guru mungkin tidak mampu atau kurang efisien untuk melakukannya.

1. Ciri Fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek, suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer, dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera dapat dengan mudah diproduksi kapan saja diperlukan.
2. Ciri Manipulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari – hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.
3. Ciri Distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

2.3.3. Video

2.3.3.1. Pengertian Video

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan (Binanto, 2010: 179).

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010: 88).

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran” (Nasution, 2010: 435).

Dari beberapa pengertian, secara umum pengertian video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang dapat menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menata ulang gambar bergerak yang dikombinasikan dengan sinyal audio.

2.3.3.2. Karakteristik Media Pembelajaran Video

Menurut Riyana (2007: 2), untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, pengembangan media video memperhatikan karakteristik sebagai berikut :

1. Video mampu memperbesar objek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat oleh kasat mata/mata telanjang,
2. Dengan teknik *editing* objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*),
3. Video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin di sampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat di manipulasi digabungkan dengan masa sekarang,
4. Video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam,
5. Daya tariknya yang luar biasa video mampu mempertahankan perhatian siswa yang melihat video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan siswa bisa

bertahan lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja, dan

6. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual (*immediacy*) atau terkini.

2.3.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Menurut Daryanto (2010: 90) kelebihan - kelebihan media video di dalam pembelajaran adalah :

1. Memaparkan keadaan *real* dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
2. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
3. Pengguna dapat melakukan *replay* pada bagian - bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Hal ini sulit diwujudkan bila video disampaikan melalui media seperti televisi.
4. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
5. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
6. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Video pun memiliki kelemahan – kelemahan sebagai berikut :

1. *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan objek sampai sekecil – kecilnya dengan sempurna.

2. *Size information* artinya tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
4. *Opposition* pengambilan yang kurang tepat dalam menimbulkan keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
5. *Setting* artinya jika menampilkan dua orang yang sedang bercakap – cakap di antara kerumunan orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.
6. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
7. *Budget* yang diperlukan tidaklah sedikit.

2.3.4. Web Pembelajaran

2.3.4.1. Pengertian Web

Web adalah kumpulan koleksi besar tentang berbagai macam dokumentasi yang tersimpan dalam berbagai server di seluruh dunia yang saling terkait dan dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format *hypertext* dan *hypermedia* dengan menggunakan Hypertext Markup Language (HTML) yang memungkinkan terjadinya koneksi (link) dokumen yang satu dengan yang lain (Warsita, 2008: 146).

Menurut Murni (2008: 5), situs web adalah sebuah halaman berisikan suatu informasi tertentu yang dapat diakses oleh orang - orang melalui jaringan internet. Situs web dapat diakses dari seluruh pelosok dunia dan dapat diakses oleh

siapapun selama terkoneksi dengan internet. Website dapat berisikan berbagai macam informasi dalam bentuk teks, data, gambar, animasi, suara, dan video.

Internet dan situs web merupakan hal yang berbeda. Internet merupakan alat untuk mengangkut situs web. Tanpa adanya Internet, situs web tidak akan dapat berjalan secara *online*. Dalam memenuhi fungsi situs web secara maksimal, maka web harus memiliki tampilan *user interface* yang baik untuk memberikan performa yang baik sehingga *user* akan mudah saat melakukan pencarian informasi (*browsing*).

Fungsi web menurut Suyanto (2007: 5) adalah sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi. Situs web yang mempunyai fungsi komunikasi pada umumnya adalah situs web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman web (*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi – fungsi komunikasi, seperti web *mail*, *form contact*, *chatting*, forum dan lainnya.
2. Fungsi Informasi. Situs web yang memiliki fungsi informasi pada umumnya lebih menekankan pada kualitas bagian kontennya karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isinya.
3. Fungsi *Entertainment*. Situs web yang memiliki fungsi *entertainment*/hiburan, penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan downloadnya. Contohnya *game online*, *film online*, musik *online*, dan sebagainya.
4. Fungsi Transaksi. Situs web dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa atau lainnya. Situs ini menghubungkan perusahaan, konsumen

dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik contohnya kartu kredit, transfer atau pembayaran langsung.

2.3.4.2. Web Dalam Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2011: 263) pembelajaran berbasis web atau dikenal dengan *Web Based Learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). *E-learning* tidak sama dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional (ceramah). Metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Lebih lanjut Rusman (2011: 292) mengemukakan *e-learning* memiliki karakteristik - karakteristik sebagai berikut :

1. *Interactivity* (interaktivitas) : tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti *chatting* atau *messenger*, tidak langsung (*asynchronous*), seperti forum, *mailing list*, atau buku tamu.
2. *Independency* (kemandirian) : fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajaran, dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat terhadap siswa (*student-centered learning*).
3. *Accessibility* (aksesibilitas) : sumber - sumber belajar menjadi lebih mudah di akses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
4. *Enrichment* (pengayaan) : kegiatan pembelajaran, presentasi materi pembelajaran, dan materi pelatihan sebagai pengayaan memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti video *streaming*, simulasi, dan animasi.

2.3.5. *One Page Design*

Pada saat ini, teori yang berkenaan dengan *One Page Design* belum banyak ditemukan. Namun, *One Page design* dapat dikatakan adalah konsep desain sebuah situs dengan menerapkan tampilan satu halaman (*one page*) yang seolah – olah hanya menggunakan satu halaman HTML. Ketika *link* navigasi diklik, maka secara otomatis halaman akan menuju bagian yang dituju dengan melakukan *scroll-up* atau *scroll-down*. Konsep desain ini lahir karena didukung oleh perkembangan HTML5 dan CSS3.

Sebuah situs *one page* bertujuan untuk memberikan yang kemudahan bagi pengguna untuk membuat keputusan dan bertindak atasnya. Pada situs halaman ini tidak memiliki halaman tambahan (seperti tentang, layanan, dan kontak) dan mencoba untuk menghapus "kekacauan", memfokuskan perhatian pengguna untuk konten yang paling penting.

Kelebihan *One Page Design* antara lain :

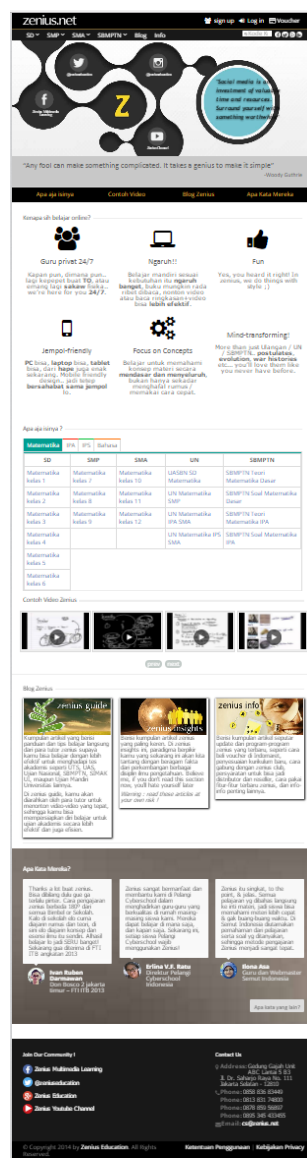
1. Fokus pada satu halaman
2. Dapat digunakan secara *mobile*
3. Penggunaan *bandwidth* biasanya berkurang
4. Tingkat konversi yang lebih tinggi (sering)
5. Tidak ada *redirection*
6. Dapat digunakan untuk menghasilkan desain yang unik.

Selain itu, *One Page Design* juga memiliki kekurangan diantaranya:

1. Skalabilitas rendah
2. *Search Engine Optimization* (SEO) kurang optimal dalam mencari *keyword*;

- 3. Sulit untuk sharing konten yang lebih spesifik pada halaman, karena semua konten terdapat dalam satu URL;
- 4. Sulit untuk menganalisis penampilan dari web.

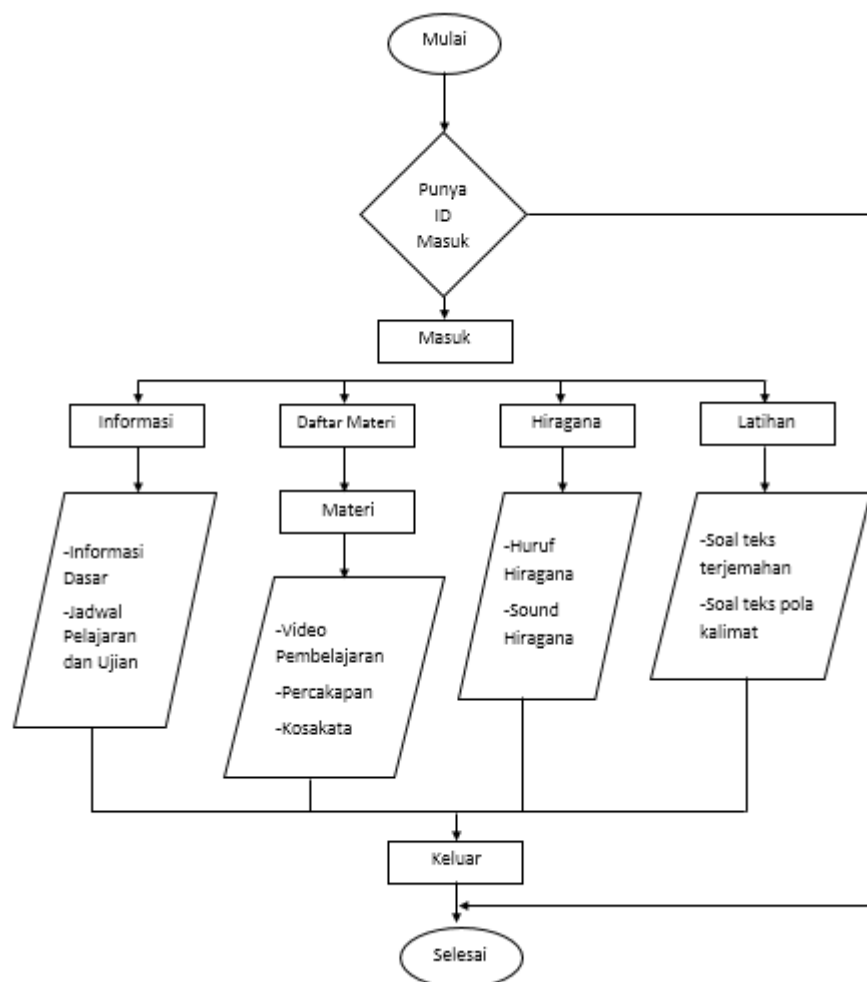
Website Zenius dengan alamat <http://www.zenius.net/> merupakan salah satu contoh website pembelajaran menggunakan pembelajaran video berbasis *One Page Design*. Website ini terdiri dari 4 halaman. Gambar situs ditunjukkan pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Situs Web Pembelajaran Zenius

2.4. Rancangan Produk

Berdasarkan beberapa teori yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan produk situs media pembelajaran Bahasa Jepang pada materi dasar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta, maka produk yang dikembangkan ini bersifat *responsive*, artinya produk ini dapat digunakan pada *smartphone*, *personal computer* (PC), dan laptop. Konsep yang digunakan adalah konsep *One Page Design*. Adapun rancangan produk dalam diagram *flowchart* sebagai berikut:



Gambar 2.4. Flowchart Rancangan Produk

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Jakarta yang berlokasi di Jalan Budi Utomo No. 7, Pasar Baru, Sawah Besar, Jakarta Pusat. Penelitian ini dilakukan terhitung sejak bulan Juli 2016 hingga Januari 2017.

3.2. Metode Pengembangan Produk

3.2.1. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video pada Materi Dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dasar Bahasa Jepang.

3.2.2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan produk yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) model Sugiyono level empat yang dikombinasikan dengan model Borg & Gall. Adapun langkah dari metode penelitian dan pengembangannya yaitu; 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan; 3) produksi/pengembangan produk; 4) evaluasi produk; dan 5) produk akhir.

3.2.3. Sasaran Produk

Sasaran produk adalah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video pada materi dasar mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Materi dasar yang terdapat dalam situs media pembelajaran ini disampaikan melalui video yang menekankan pada pola kalimat dan tata bahasa

dalam Bahasa Jepang serta dilengkapi contoh percakapan, kosakata, hiragana, dan latihan soal. Tampilan situs media pembelajaran ini menggunakan konsep *one page design* yang bertujuan untuk memudahkan user dalam hal bernavigasi karena keseluruhan elemen menjadi satu halaman.

3.2.4. Instrumen

Penelitian menggunakan tiga macam instrumen, yaitu wawancara terstruktur, skala Likert, dan skala Guttman.

a. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dalam hal ini, peneliti atau pengumpul data bisa saja telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, sebelum melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan - pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan (Sugiyono, 2015: 211). Wawancara terstruktur dilakukan kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.

b. Skala Guttman

Skala Guttman hanya memiliki dua interval yaitu “setuju” atau “tidak setuju”, ditujukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu masalah seperti “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif”, dan lain-lain (Sugiyono, 2015: 169).

Skala Guttman digunakan untuk penelitian pendahuluan sebagai alat penggali potensi dan masalah yang ada di SMAN 1 Jakarta dan untuk melakukan penilaian validasi uji coba produk kepada ahli materi dan ahli media (*expert judgement*)

dengan pilihan jawaban “setuju atau tidak setuju” sehingga akan menghasilkan sebuah jawaban yang pasti dan tegas.

c. Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Skala Likert memiliki 3, 4, 5, 6, atau 7 interval dari kata “sangat tidak setuju” sampai “sangat setuju” (Sugiyono, 2015: 165).

Skala Likert digunakan untuk melakukan penilaian terhadap uji coba produk dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar oleh siswa – siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Jakarta yang mengikuti mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jepang. Interval yang digunakan pada kuisisioner skala likert ini adalah 1 = “sangat tidak sesuai”, 2 = ”tidak sesuai”, 3 = ”cukup sesuai”, 4 = ”sesuai”, 5 = ”sangat sesuai”.

3.2.4.1. Kisi – Kisi Instrumen

1. Instrumen untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang kepada ahli materi.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
Isi Materi	Topik Pembelajaran	Topik Pembelajaran sudah jelas	1
	Urutan penyajian	Urutan penyajian secara sistematis	2
	Kompetensi Dasar	Isi materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	3
	RPP	Materi yang disajikan sesuai dengan RPP mata pelajaran Bahasa	4, 5, 6

		Jepang Kelas X	
Penyampaian Materi	Penyampaian Materi	Ketepatan dalam penyampaian materi	7, 8, 9, 10, 11, 12
Tes Formatif	Kesesuaian tes formatif	Tes formatif yang disusun sudah sesuai dengan materi pembelajaran	13
Kebahasaan	Penggunaan Bahasa	Mudah dipahami	14

2. Instrumen untuk mengukur pemenuhan kebutuhan materi pada media kepada ahli media.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
Tampilan situs	Layout dan Gambar	Pengaturan layout tepat	1, 6, 11, 16, 21, 26, 31
		Gambar sesuai elemen judul	5
	Komposisi Warna	Pemilihan warna sudah tepat	2, 7, 12, 17, 22, 27, 32
	Kesesuaian Huruf	Pemilihan jenis huruf sudah tepat	3, 8, 13, 18, 23, 28, 33,
		Pemilihan ukuran huruf sudah tepat	4, 9, 14, 19, 24, 29, 34,
		Pemilihan warna huruf sudah tepat	10, 15, 20, 25, 30, 35
Suara	Kejelasan suara	Suara narator terdengar dengan jelas	36
	Intonasi	Intonasi suara narator sudah tepat	37
	Volume	Volume suara sudah tepat	38
Format video	Urutan penyajian video	Urutan penyajian dalam media pembelajaran sudah sesuai	39
	Penyajian materi melalui video	Format penyajian materi melalui video sudah tepat	40
	Kualitas gambar pada video	Kualitas gambar pada video pembelajaran sudah tepat	41
	Durasi video	Durasi video pembelajaran sudah tepat	42
Penggunaan	Kemudahan	Kemudahan untuk	43

media		digunakan	
	Struktur Navigasi	Kemudahan Navigasi	44, 45

3. Instrumen untuk mengukur media pembelajaran kepada siswa.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Siswa

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir
Tampilan Situs	Tampilan Visual	Tampilan media menarik	1
	Warna	Kesesuain Warna	2
	Gambar	Kesesuain gambar	3
	Huruf	Jelas dan mudah dibaca	4
Materi yang disampaikan	Isi materi	Mudah dipahami	5, 6, 7, 8, 9, 10
	Kebahasaan	Benar dan mudah dipahami	11
Kualitas Suara	Kejelasan suara	Suara narator terdengar dengan jelas	12
	Intonasi	Intonasi suara narator sudah tepat	13
	Volume	Volume suara sudah tepat	14
Penggunaan Media	Kemudahan media	Media mudah digunakan	15
	Fleksibel	Dapat mempelajari sendiri kapan saja dan dimana saja	16

3.2.4.2. Validasi Instrumen

Pengujian validasi instrumen secara teknik dapat dibantu dengan menggunakan kisi – kisi instrumen. Dalam kisi – kisi instrumen terdapat variabel yang diteliti dan nomor butir (*item*) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan sebagai tolak ukur dari indikator. Dengan kisi - kisi instrumen tersebut, maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis (Sugiyono, 2015: 189). Pada metode *research and development*, hal tersebut terdiri dari pengujian internal dan pengujian eksternal.

Menurut Sugiyono (2015: 455), pengujian internal yang pertama dilakukan adalah terhadap rancangan produk. Pengujian dapat dilakukan beberapa kali sampai ditemukan rancangan yang dianggap paling sempurna. Pengujian

dilakukan dengan meminta pendapat kepada para ahli dan praktisi. Pengujian kedua, ketiga, dan keempat adalah pengujian eksternal yang menurut Borg dan Gall (2003) merupakan uji lapangan terbatas (*preliminary field testing*), uji lapangan utama (*main field testing*), dan uji lapangan operasional (*operational field testing*).

Pengujian internal dilakukan dengan tujuan untuk melakukan validasi kelayakan produk media pembelajaran sebelum uji lapangan. Pengujian ini dilakukan terhadap 3 orang ahli materi yang berasal dari dosen Bahasa Jepang dan guru Bahasa Jepang dan 3 orang ahli media yang berasal dari dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta dan guru multimedia yang paham tentang kelayakan sebuah media. Dalam melakukan pengujian internal dilakukan dengan analisis validitas isi secara kuantitatif menggunakan indeks *content validity ratio* (CVR). Formula CVR dari Cohen & Swerdlik (2005) serta Shultz & Whitney (2005) dapat dilihat pada Gambar 3.1.

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Gambar 3.1. Rumus pengujian validasi CVR

Keterangan :

Ne = Banyaknya *judges* yang berpendapat bahwa butir sangat relevan.

N = Banyaknya *judges* yang memberikan pendapat.

Pemberian skor pada tanggapan validator memiliki kriteria seperti pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kriteria penilaian validasi

Kriteria	Skor
Setuju	1
Tidak Setuju	0

Skor CVR pada tiap *item* dapat berkisar antara $-1 \leq CVR \leq 1$. Skor yang tinggi menunjukkan validitas konten yang lebih tinggi untuk *item* tersebut. Sebuah *item*

yang memiliki $CVR = 0$ menunjukkan bahwa separuh panel memberikan penilaian item tersebut sebagai item yang relevan dengan domain yang diukur. Dengan demikian, nilai CVR dikatakan valid apabila bernilai > 0 .

3.3. Prosedur Pengembangan

3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Prosedur penelitian pada situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video pada materi dasar mata pelajaran Bahasa Jepang sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan
 - a. Potensi dan masalah
 - b. Analisis kebutuhan
 - c. Pengumpulan informasi
2. Perencanaan pengembangan
 - a. Menganalisis silabus dan RPP
 - b. Mengembangkan dan memilih materi
 - c. Mengembangkan butir tes
 - d. Membuat rancangan *mock up* produk
3. Produksi / pengembangan produk
 - a. Melakukan pengambilan gambar, rekaman audio, dan *editing*
 - b. Membuat web menggunakan bahasa pemrograman
4. Evaluasi, validasi, dan revisi
 - a. Evaluasi ahli materi
 - b. Analisis revisi I
 - c. Evaluasi ahli media

- d. Analisis revisi II
 - e. Uji coba kelompok kecil
 - f. Analisis revisi III
 - g. Uji coba kelompok besar
5. Produk final
- a. Produk final
 - b. Analisis data dan kesimpulan

3.3.2. Tahap Perencanaan

Dalam merancang produk yang akan dikembangkan, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memvisualisasikan rancangannya melalui *mock up*. Hasil *mock up* didapat dari hasil wawancara sebelumnya dengan guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta. Adapun *mock up* dari rancangan produk tersebut adalah ; 1) Header, 2) Elemen Informasi, 3) Elemen Materi (video pembelajaran), 4) Elemen Kosakata, 5) Elemen Hiragana, 6) Elemen Latihan materi, 7) Masuk / Keluar.

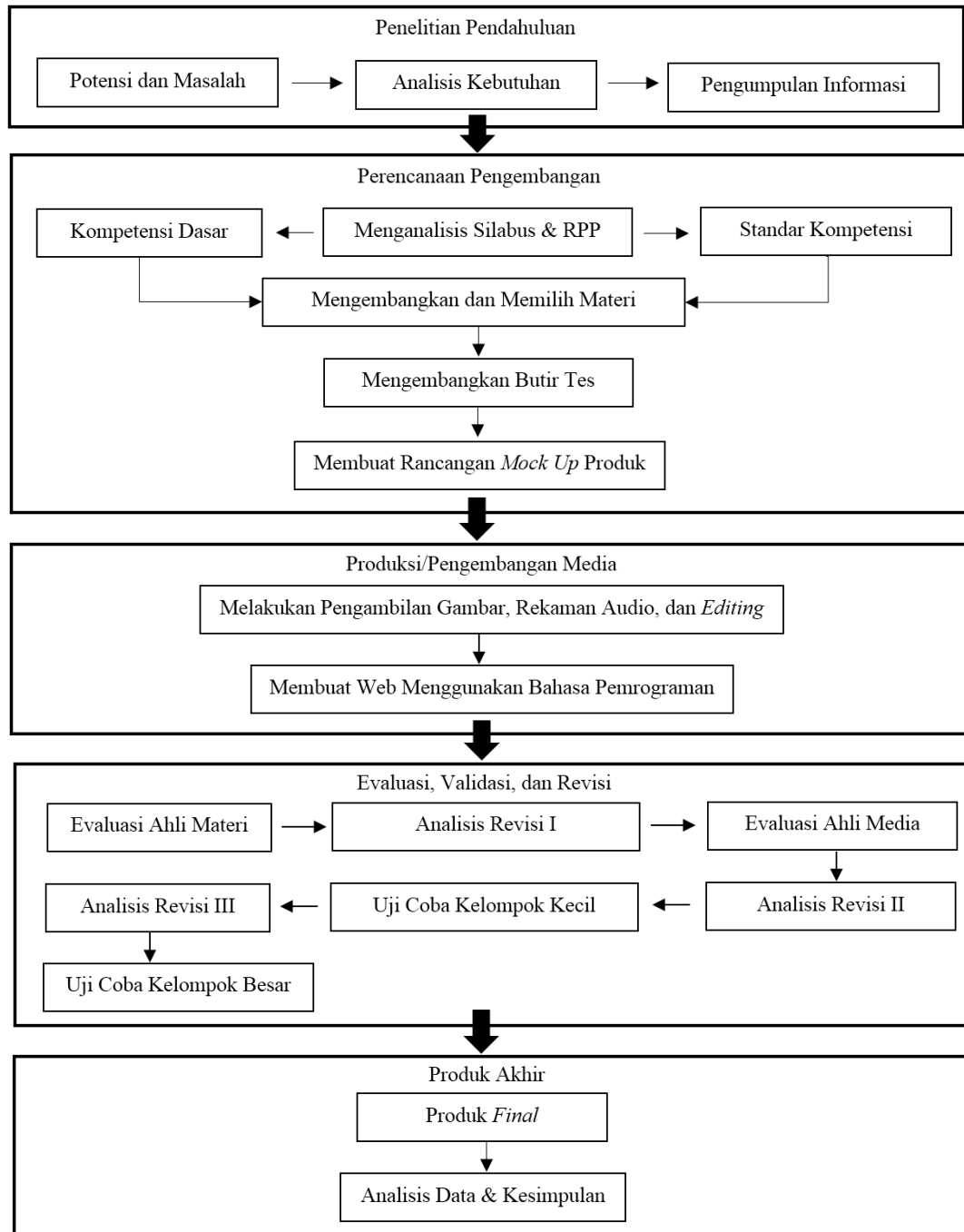
Kriteria kualitas produk dalam perancangan produk ini terdiri dari :

1. Kesesuaian materi dan latihan soal terhadap silabus dan RPP
2. Penyampaian materi dan penggunaan bahasa yang digunakan dapat dengan mudah dimengerti.
3. Tampilan yang menarik.
4. Kualitas suara yang dihasilkan dapat terdengar dengan jelas.
5. Struktur navigasi yang mudah digunakan oleh pengguna.

Untuk mengukur kualitas tersebut, peneliti meminta ahli materi dan media sebagai *expert judgement* untuk melakukan penilaian tersebut masing – masing

terdiri dari 3 orang dengan menggunakan skala guttman “setuju” atau “tidak setuju”. Peneliti juga meminta pendapat siswa sebagai pengguna media pembelajaran dengan menggunakan skala likert 1,2,3,4,5.

3.3.3. Tahap Desain Produk



Gambar 3.2. Tahap Desain Produk

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa – siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Jakarta. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah teknik wawancara dan teknik kuisioner. Menurut Arikunto (2003: 275) pengumpulan data adalah mengamati variabel yang akan diteliti dengan metode wawancara, tes observasi, kuisioner, dan sebagainya. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan kuisioner. Kuisioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner dilakukan dengan cara meminta responden untuk memilih salah satu jawaban alternatif yang telah disediakan oleh peneliti.

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data pada penelitian adalah menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Data berdasarkan kuisioner akan dibuat persentasenya untuk setiap pertanyaan yang akan dideskripsikan. Persentase tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Gambar 3.3. Rumus Persentase Jawaban

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah skor ideal

100% = Bilangan tetap

Setelah dihitung, maka hasil analisis data tentang kualitas produk yang telah dibuat akan diketahui hasilnya oleh peneliti. Skor yang telah didapat bisa diinterpretasikan menjadi keterangan nilai yang dapat dikelompokkan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Pengelompokan Kategori Kualitas Produk Berdasarkan Persentase

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Sesuai
61%-80%	Sesuai
41%-60%	Cukup Sesuai
21%-40%	Kurang Sesuai
0%-20%	Tidak Sesuai

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 44)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengembangan Produk

4.1.1. Lokasi Penelitian dan Karakteristik Responden

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jakarta. Pada bulan Mei 2016 sampai dengan bulan Agustus 2016 peneliti melakukan penelitian pendahuluan. Sedangkan tahap uji coba produk situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang dilakukan pada bulan Januari 2017.

Responden dari penelitian adalah siswa – siswi kelas XI di SMA Negeri 1 Jakarta yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang sebagai muatan lokal. Pemilihan responden tersebut berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yakni di SMA Negeri 1 Jakarta yang sedang menempuh mata pelajaran Bahasa Jepang adalah siswa – siswi kelas XI IPA dan IPS. Dalam kesehariannya, responden menggunakan *smartphone* atau laptop tetapi pemanfaatannya hanya untuk hiburan dan interaksi sosial di dunia maya sehingga belum mengoptimalkannya secara maksimal untuk kegiatan pembelajaran.

4.1.2. Karakteristik Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian adalah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta. Materi dasar yang disajikan ada tiga, yakni; *Aisatsu* (salam sapaan), *Hajimemashite* (cara memperkenalkan diri sendiri dan orang lain), dan *Tanjoubi* (ulang tahun).

Pengambilan gambar *host* dilakukan di Gedung D, Pustikom, Universitas Negeri Jakarta dengan menggunakan DSLR Canon EOS 600D. Audio pada video pembelajaran direkam di Ruang Studio lantai 4 Gedung L, Universitas Negeri Jakarta dengan menggunakan *software* Reaper dan alat rekam suara. Penambahan teks penjelasan menggunakan *software* Adobe After Effects CS6 sedangkan gambar animasi dilakukan proses *tracing* menggunakan *software* Adobe Flash CS6. Semua hal tersebut disatukan menjadi satu video utuh menggunakan *software* Adobe Premiere CS6.

Durasi video yang dibuat per materi sekitar 5 hingga 6 menit dengan pertimbangan didalam video tersebut sudah sesuai dengan RPP agar tercapai efektivitas media pembelajaran ini dan guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran ini. Selain itu, video dalam situs ini dapat ditonton secara *online* maupun *offline* dengan cara mengunduhnya dan *user* juga dapat memilih kualitas video yaitu 360p dan 720p. Hal tersebut dimaksudkan untuk menghindari *bandwidth* yang besar dan keadaan jaringan internet yang tidak stabil. Dengan adanya fitur unduh, para siswa – siswi juga diharapkan dapat mengulang kembali pembelajaran yang telah disampaikan.

Situs media pembelajaran video ini bersifat *responsive* yang artinya produk ini memiliki *user interface* yang dapat menyesuaikan tampilan pada *smartphone*, *Personal Computer* (PC) maupun laptop. Dalam hal pembuatan kodingan situs ini, peneliti menggunakan *software* Sumblime Text 2.

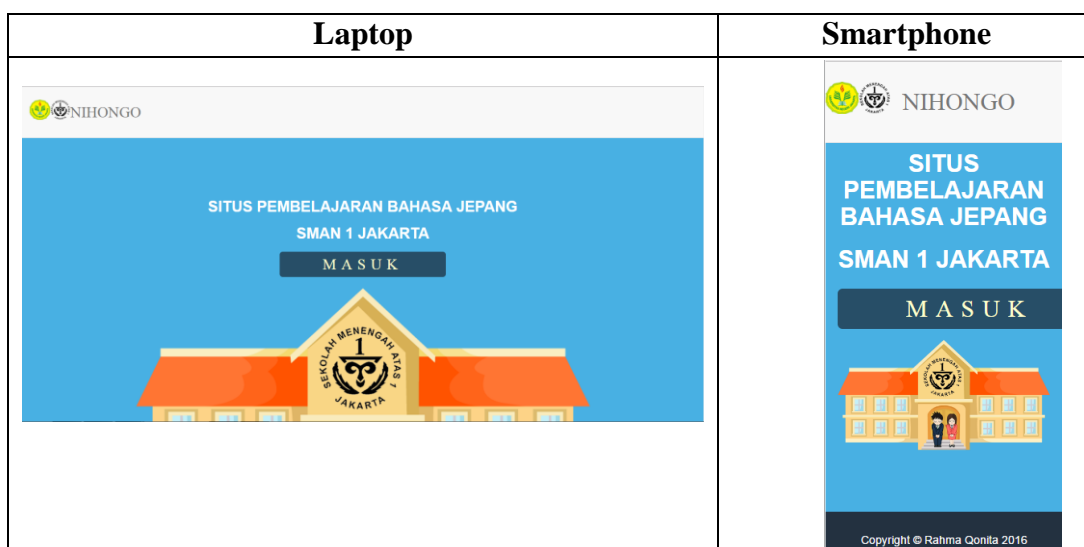
4.1.3. Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan adalah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1

Jakarta. Tampilan pada situs media pembelajaran mencakup enam elemen yakni; elemen awal media pembelajaran, elemen judul, elemen informasi, elemen materi, elemen hiragana, dan elemen latihan materi soal untuk evaluasi pembelajaran siswa.

1. Elemen Awal Media Pembelajaran Sebelum Masuk

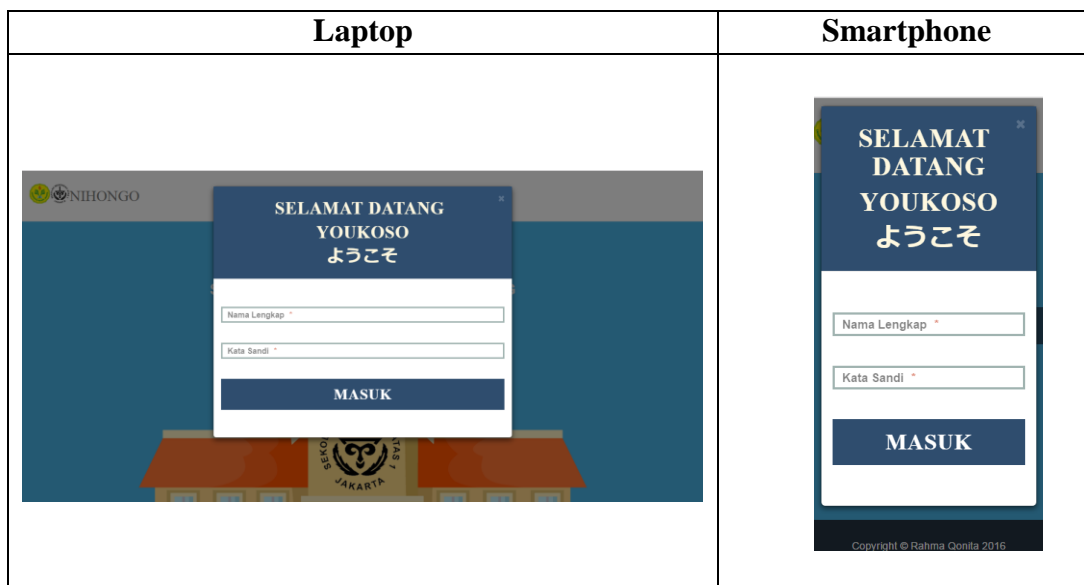
Pada elemen awal media pembelajaran diperlihatkan nama situs, instansi, dan tombol masuk. Pada bagian ini, *user* belum diperlihatkan isi dari elemen web setelah masuk.



Gambar 4.1. Elemen Awal Media Pembelajaran Sebelum Masuk

2. Form Masuk

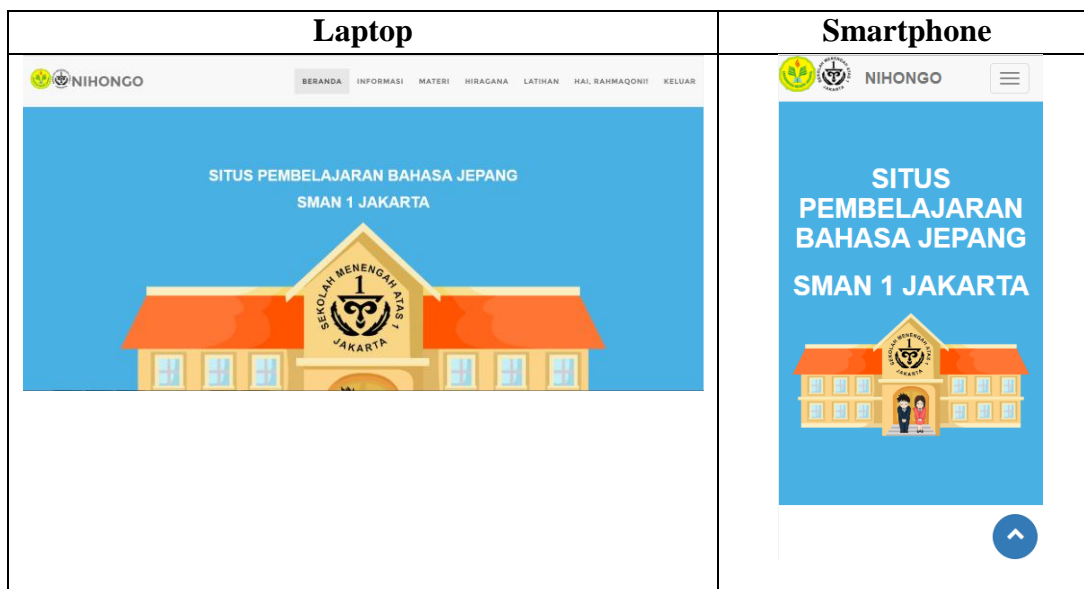
Setelah *user* mengklik tombol masuk pada elemen awal, akan muncul tampilan tampilan seperti Gambar 4.2. Pada tampilan ini *user* diwajibkan mengisi *username* dan *password*.



Gambar 4.2. Form Masuk

3. Elemen Awal Media Pembelajaran Setelah Masuk

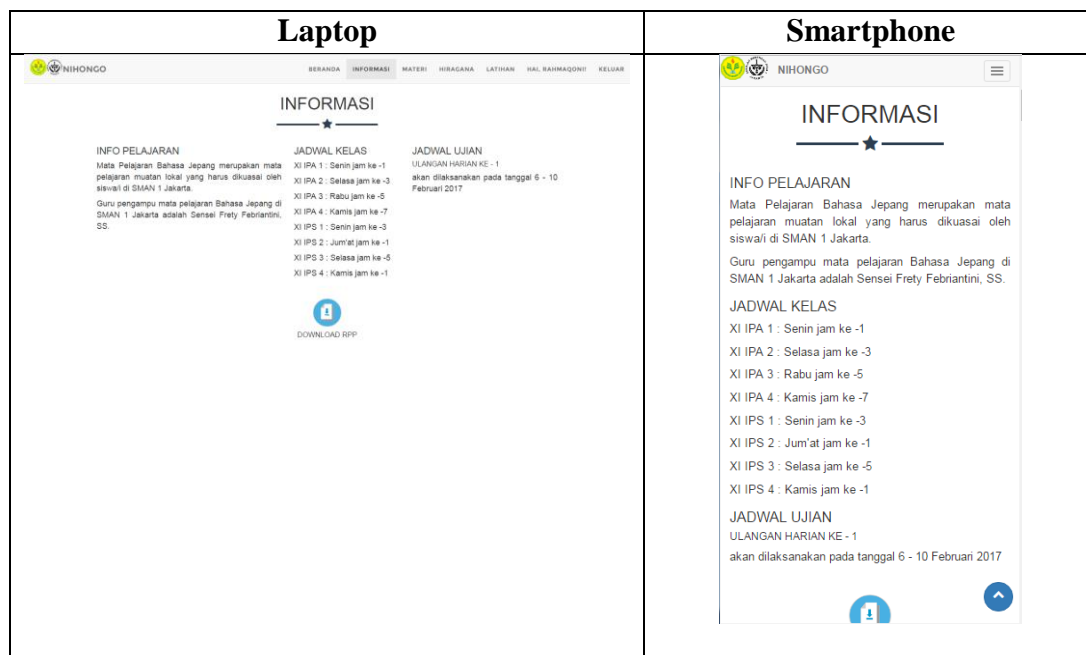
Setelah *user* mengisi *username* dan *password*, akan muncul tampilan seperti pada Gambar 4.3. Pada tampilan ini, *user* akan menemukan menu navigasi seperti beranda, informasi, materi, hiragana, latihan, dan keluar.



Gambar 4.3. Elemen Awal Media Pembelajaran Setelah Masuk

4. Elemen Informasi

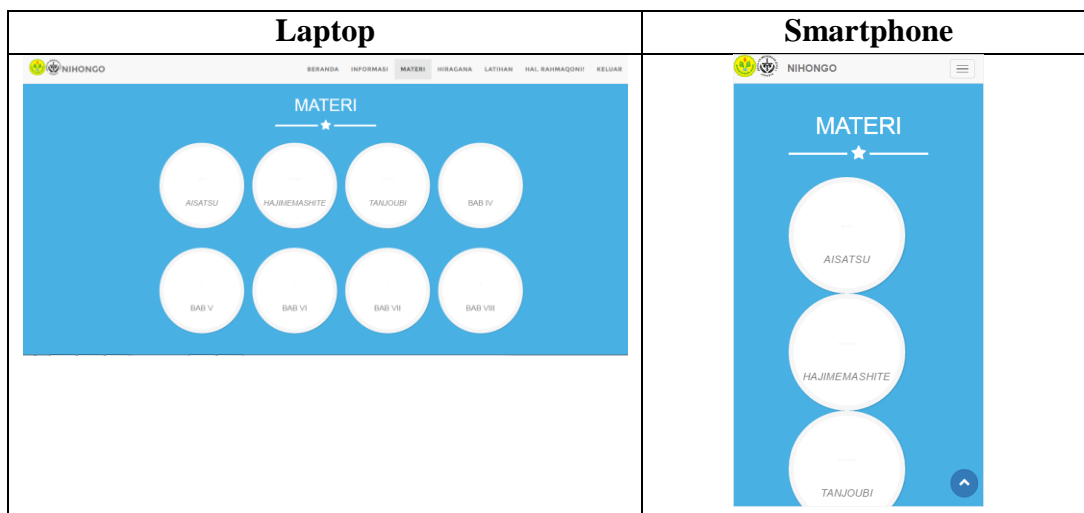
Elemen informasi menampilkan deskripsi singkat tentang mata pelajaran Bahasa Jepang dan nama guru pengampu, informasi jadwal mata pelajaran Bahasa Jepang setiap kelas, dan jadwal ujian. Pada elemen ini *user* juga bisa mengunduh RPP mata pelajaran Bahasa Jepang.



Gambar 4.4. Elemen Informasi

5. Elemen Daftar Materi

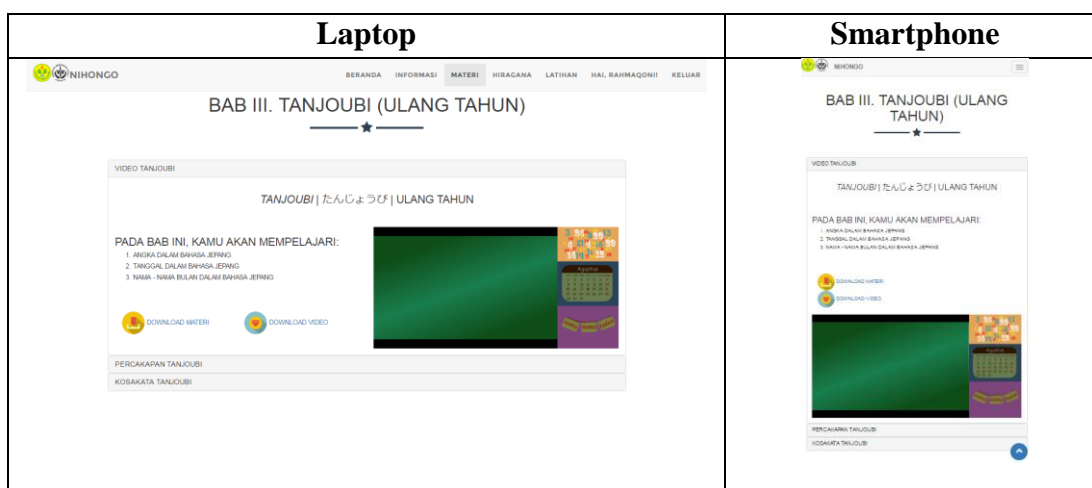
Sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari, user akan diperlihatkan terlebih dulu daftar materi yang terdapat pada situs. Jika user mengklik salah satu lingkaran pada daftar maka secara otomatis situs akan merujuk ke materi yang diklik tersebut. Pada situs ini, hanya lingkaran yang ditulis judul materinya saja yang aktif, sedangkan yang tidak diberi judul tidak dibahas dalam penelitian.



Gambar 4.5. Elemen Daftar Materi

6. Elemen Materi

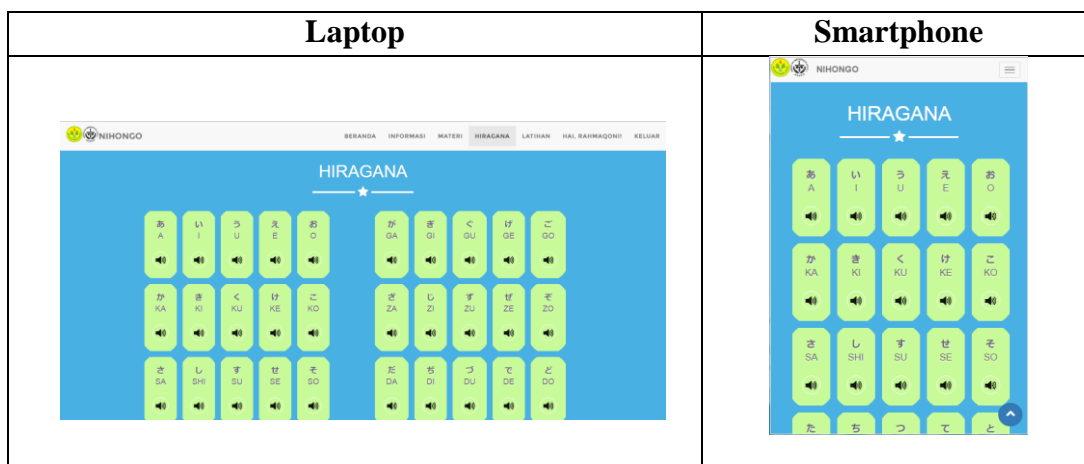
Pada situs, terdapat 3 materi pembelajaran Bahasa Jepang yang akan dibahas yaitu *Aisatsu* (salam sapaan), *Hajimemashite* (cara memperkenalkan diri sendiri dan orang lain), dan *Tanjoubi* (ulang tahun). Pada setiap elemen materi menampilkan video pembelajaran, percakapan, dan kosakata, serta deskripsi singkat materi tersebut. Pada elemen ini juga *user* dapat mengunduh video pembelajaran dengan pilihan kualitas 360p dan 720p.



Gambar 4.6. Elemen Materi 3 (*Tanjoubi*)

7. Elemen Hiragana

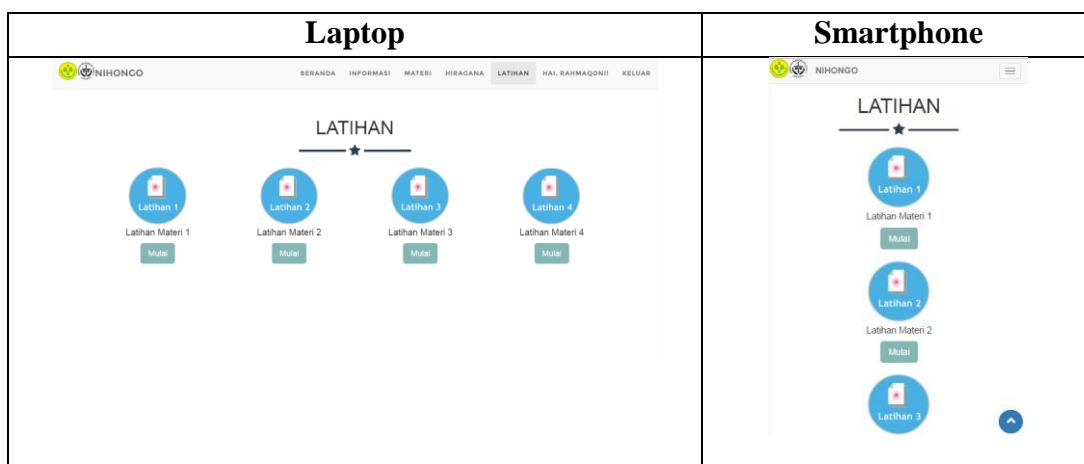
Pada elemen ini menampilkan 97 huruf hiragana dari huruf A (あ) sampai Pyo (ひょ). Pada elemen ini juga *user* dapat mengklik tombol audio di tiap huruf sehingga mengeluarkan bunyi cara pengucapan huruf tersebut.



Gambar 4.7. Elemen Hiragana

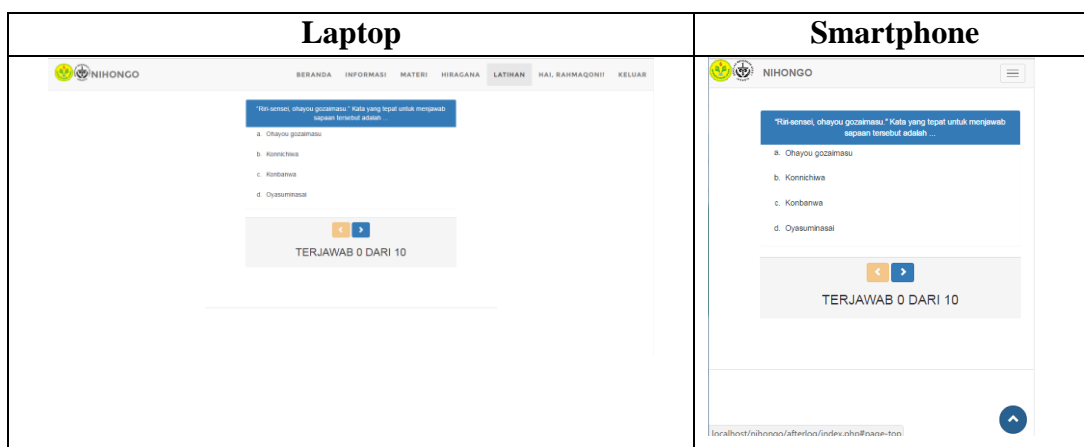
8. Elemen Latihan

Pada elemen awal latihan akan ditampilkan daftar latihan per materi. Jika diklik tombol “mulai” akan mengacu langsung ke latihan materi yang dipilih. Pada elemen awal latihan ini ada 4 buah *icon* latihan materi namun hanya *icon* latihan materi 4 yang tidak diaktifkan.



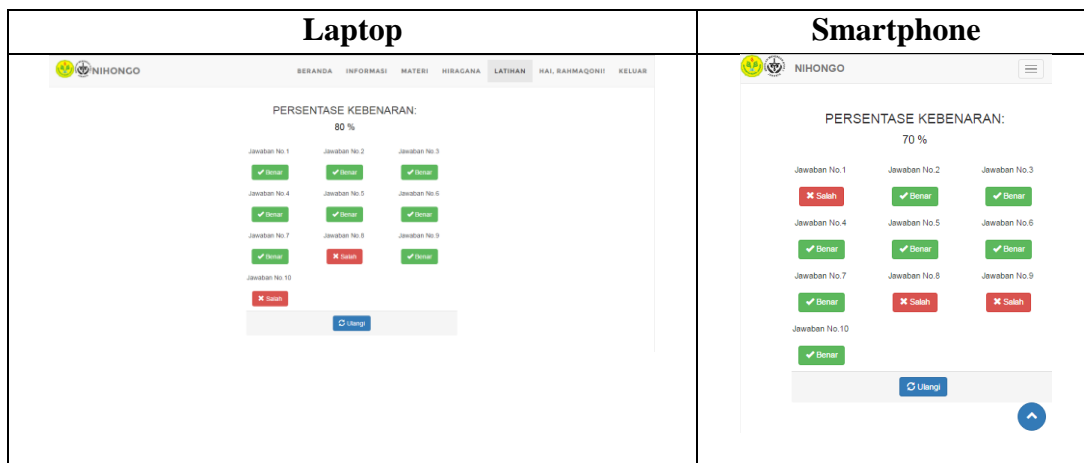
Gambar 4.8. Elemen Daftar Latihan

Kemudian tombol “mulai” pada latihan materi 1 diklik, maka akan menuju ke latihan soal materi 1 seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9. Elemen Latihan

Setelah semua soal dijawab, maka diakhir soal akan muncul tombol “submit” dimana jika diklik akan menampilkan persentase kebenaran yang didapatkan user dan jawaban mana yang benar dan salah.



Gambar 4.10. Persentase Kebenaran

9. Elemen Keluar

Jika *user* ingin keluar dari situs pembelajaran ini, *user* hanya cukup mengklik tombol keluar dipojok kanan atas pada area navigasi situs.

Laptop	Smartphone
	

Gambar 4.11. Elemen Keluar

4.1.4. Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Berikut adalah proses pengembangan produk yang dilakukan untuk menghasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.

A. Langkah Pengembangan Model

Mengacu pada Gambar 3.2. tentang bagan model pengembangan media pembelajaran video, maka metode penelitian dan pengembangan akan menggunakan model kombinasi antara model Sugiyono dan Borg & Gall. Pada model Sugiyono, peneliti hanya menggunakan tahap penelitian pendahulunya sedangkan model Borg & Gall digunakan pada tahap pengembangan hingga evaluasi.

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan yang dilakukan adalah dengan menggali potensi dan masalah yakni dengan cara; 1) melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta; 2) melakukan pengambilan data dengan cara mengajukan kuisioner terhadap 15 siswa; 3) melakukan pengambilan

data dengan cara mengajukan kuisioner terhadap 2 guru mata pelajaran bahasa asing di SMAN 1 Jakarta.

Langkah awal adalah mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Dalam wawancara dengan guru tersebut, peneliti mendapatkan fakta bahwa :

- a. Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta adalah mata pelajaran muatan lokal
- b. Setiap tingkatan kelas belum tentu memiliki muatan lokal bahasa asing yang sama.
- c. Muatan lokal bahasa asing akan dipelajari selama 3 tahun dari mulai kelas X hingga kelas XII.
- d. Metode pembelajaran Bahasa Jepang masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Namun dalam menggunakan buku ini siswa hanya terfokus untuk mampu menjawab soal dan melatih *writing* dan *reading*. Sedangkan dalam mempelajari bahasa perlu dipertimbangkan 4 aspek, yakni *listening*, *reading*, *speaking* dan *writing*. Sehingga perlu adanya media yang dapat mewadahi aspek *listening* dan *speaking*.
- e. Konsep ujian secara online atau yang biasa disebut CBT telah digunakan oleh SMAN 1 Jakarta.
- f. Fasilitas seperti audio visual dan ruang laboratorium bahasa sudah dimiliki SMAN 1 Jakarta sehingga dapat menunjang untuk penggunaan teknologi. Sehingga media pembelajaran yang akan dirancang dapat mengarah kepada teknologi.

Langkah kedua yang dilakukan adalah dengan mengajukan kuisioner kepada siswa – siswi SMAN 1 Jakarta untuk mengetahui sejauh mana kemampuan

peserta didik dalam menggunakan teknologi. Kuisisioner ini diajukan kepada 15 siswa kelas XI dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa

No	Pernyataan	Presentase
1.	Memiliki fasilitas Internet di sekolah	100%
2.	Memiliki fasilitas Internet di rumah	93%
3.	Sering menggunakan Interent	87%
4.	Setiap hari menggunakan Internet	100%
5.	Mempunyai <i>personal computer</i> (PC)	80%
6.	Mempunyai <i>smartphone</i>	100%
7.	Mengetahui tentang <i>e-learning</i>	80%
8.	Pernah memanfaatkan Internet untuk <i>e-learning</i>	60%
9.	Terbiasa menggunakan <i>e-learning</i>	33%
10.	Terdapat fitur video pada <i>e-learning</i>	67%
11.	Terbiasa menggunakan fitur video	27%
12.	Memiliki masalah saat men <i>download file</i> materi video	13%

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa internet merupakan salah satu kebutuhan pokok bagi para siswa di SMAN 1 Jakarta. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan internet yang setiap hari mencapai 100% dan 100% memiliki *smartphone* yang artinya, orang yang memiliki *smartphone* akan membutuhkan internet sebagai penunjang dalam berkomunikasi. Namun, penggunaan teknologi dalam hal *e-learning* nyatanya belum dimaksimalkan. Terbukti pada data di tabel 4.1 mengatakan bahwa 80% dari mereka mengetahui adanya *e-learning*, namun hanya 33% saja yang menggunakan *e-learning*. Dari 33% yang menggunakan *e-learning* tersebut hanya 27% yang menggunakan fitur video dan 13% diantaranya memiliki masalah saat mendownload *file* materi video. Kesimpulan yang didapat adalah secara keseluruhan siswa SMAN 1 Jakarta sudah

menjadikan teknologi sebagai gaya hidup namun hal tersebut tidak dimaksimalkan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu dalam perancangan media ini perlu adanya arahan dari guru dan menyajikan media yang dapat memudahkan peserta didik terutama dalam *download* materi pelajaran.

Langkah selanjutnya adalah mewawancarai guru bahasa asing SMAN 1 Jakarta. Hasil penelitian pendahuluan terhadap guru yang dilakukan dengan metode pengambilan data menggunakan kuisisioner yang dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru

No	Pernyataan	Presentase
1.	Memiliki fasilitas internet di sekolah	100%
2.	Memiliki fasilitas internet di rumah	50%
3.	Sering menggunakan internet	50%
4.	Setiap hari menggunakan internet	100%
5.	Mempunyai <i>personal computer</i> (PC)	50%
6.	Mempunyai <i>smartphone</i>	100%
7.	Mengetahui tentang <i>e-learning</i>	100%
8.	Pernah memanfaatkan internet untuk <i>e-learning</i>	50%
9.	Intensitas menggunakan <i>e-learning</i>	50%
10.	Kesediaan menggunakan <i>e-learning</i> untuk mengajar dikelas	50%
11.	Terdapat fitur video pada <i>e-learning</i>	100%
12.	Terbiasa menggunakan fitur video	50%
13.	Memiliki masalah saat men <i>download file</i> materi video	100%
14.	Berencana mengembangkan media menggunakan video berbasis web	100%

Berdasarkan data pada Tabel 4.2, penggunaan internet dikalangan guru dapat dikatakan masih lebih rendah dari penggunaan internet dikalangan siswa. Namun dari data tersebut diketahui bahwa 100% responden guru tersebut memiliki *gadget/smartphone*, kedua responden juga mengatakan bahwa intensitas

menggunakan *e-learning* untuk mengajar masih 50%, dan 50% mengatakan bahwa belum terbiasa menggunakan fitur video namun 100% mengatakan kesediaannya untuk mengembangkan media menggunakan video berbasis web dengan catatan bahwa perlu adanya pelatihan terhadap guru tersebut agar dapat menggunakan media tersebut.

2. Perencanaan Pengembangan

Pada tahap perencanaan pengembangan ini meliputi :

a. Menganalisis Silabus dan RPP

Pada tahap pertama perencanaan ini dilakukan analisis terhadap Silabus dan RPP mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X di SMAN 1 Jakarta karena kelas X merupakan kelas awal dalam mempelajari Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai setelah pembelajaran. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus dan RPP, diharapkan siswa SMAN 1 Jakarta mampu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan video ini, dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Jepang sesuai dengan tata bahasa, pola kalimat, dan intonasi yang tepat. Pada tahap ini, peneliti melakukan konsultasi terhadap guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.

b. Mengembangkan dan Memilih Materi

Materi pembelajaran yang terdapat pada situs media pembelajaran ini adalah materi dasar Bahasa Jepang yang terdiri dari : 1) *Aisatsu* (salam sapaan); 2) *Hajimemashite* (memperkenalkan diri sendiri dan orang lain); 3) *Tanjoubi* (ulang tahun). Dalam penelitian ini, semua materi tersebut dikembangkan

dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan video yang disampaikan oleh seorang tutor. Pemilihan materi ini juga yang nantinya akan dimasukkan ke dalam *storyboard* sebagai inti dari isi video.

c. Mengembangkan Butir Tes

Pada pengembangan produk ini memiliki elemen latihan materi soal yang berfungsi untuk evaluasi terhadap siswa. Butir tes yang terdapat pada produk ini terdiri dari 10 soal dengan ketentuan semakin besar nomor soal maka semakin bertambah tingkat kesulitannya. Adapun tingkat kesulitan yang dimaksud adalah; 1) pertanyaan sapaan; 2) penggunaan sapaan; 3) menerjemahkan penulisan romaji menjadi Bahasa Indonesia; 4) menerjemahkan penulisan hiragana menjadi Bahasa Indonesia; 5) mengubah penulisan romaji menjadi hiragana; 6) melengkapi pola kalimat dalam bentuk penulisan romaji; 7) melengkapi pola kalimat dalam bentuk penulisan hiragana. Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi terhadap dosen Bahasa Jepang. Setelah setuju, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta untuk mengetahui kesesuaian terhadap butir tes pada produk ini.

d. Membuat Rancangan *Mock up* Produk

Sebelum membuat produk yang sebenarnya, peneliti terlebih dahulu membuat gambaran tampilan produk menggunakan *mock up* sebagai rancangan tampilan awal situs media pembelajaran. Perancangan *mock up* ini didasari atas analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada penelitian pendahuluan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta.

3. Produksi / Pengembangan Media

Pada tahap produksi ini terdiri dari 2 tahap yaitu : 1) melakukan pengambilan gambar, rekaman audio, dan *editing*; 2) membuat web menggunakan bahasa pemrograman.

a. Melakukan Pengambilan Gambar, Rekaman Audio, dan *Editing*

Setelah isi materi (yang dituliskan ke dalam *storyboard*) disetujui oleh guru Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta, maka langkah selanjutnya adalah mulai membuat video pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan adalah pengambilan gambar untuk tutor yang dimana nantinya hasil pengambilan gambar ini ditaruh di awal video sebagai perkenalan agar suasana belajar terasa lebih nyaman. Pemilihan tutor harus diperhatikan dengan melihat kemampuan intonasi dan gaya berbicara Bahasa Jepang, ketepatan pengucapan kata serta pola kalimat. Selain itu, lokasi pengambilan gambar haruslah mendukung agar suara tutor dapat terdengar jelas.

Rekaman audio menggunakan alat rekam suara yang terkoneksi dengan *software* Reaper. Rekaman ini dilakukan di Ruang Studio Prodi Pend. Teknik Informatika dan Komputer lantai 4, Universitas Negeri Jakarta. Pengisi suaranya adalah seorang wanita sekaligus tutor di video pembelajaran bernama Nadya Mutiara, seorang mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang telah mempelajari Bahasa Jepang selama 6 tahun. Pengambilan gambar dan rekaman suara dilakukan pada bulan Agustus 2016.

Proses editing yang dilakukan terdiri dari; 1) penambahan gambar animasi dengan metode *tracing* menggunakan *software* Adobe Flash CS6; 2) penambahan teks penjelasan menggunakan *software* Adobe After Effects CS6;

3) penambahan musik instrumental dan pengaturan volume sampai menyatukannya menjadi satu video utuh menggunakan *software* Adobe Premiere CS6. Proses tersebut dilakukan menggunakan kualifikasi laptop LENOVO G40, RAM 4 GB, dan OS Windows 7 Ultimate Pro 64-bit.

b. Membuat Web Menggunakan Bahasa Pemrograman

Setelah semua bahan untuk isi konten meliputi ; 1) RPP mata pelajaran Bahasa Jepang; 2) *Storyboard* video pembelajaran; 3) Naskah soal; 4) Audio hiragana sudah lengkap, maka selanjutnya adalah membuat tampilan web dengan menggunakan pemrograman web seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, dan MySQL lalu mengisi web tersebut dengan konten yang telah disiapkan. *Software* yang digunakan dalam pembuatan web ini adalah Sublime Text 2 dengan keadaan laptop terkoneksi ke *localhost* menggunakan XAMPP lalu menampilkannya di *web browsing*. Lama pengerjaan web ini adalah 6 bulan. Tampilan web ini disesuaikan dengan rancangan *mock up* yang sebelumnya sudah dibuat dan mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan guru Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta.

4. Evaluasi, Validasi dan Revisi

Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi, baik evaluasi ahli (*expert judgement*), evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi kelompok besar.

Setelah semua perangkat model dikembangkan dengan lengkap, maka situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video dapat diaplikasikan di sekolah maupun secara mandiri.

4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)

4.2.1. Metode Uji Coba Kelayakan Teoritik

Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran video Bahasa Jepang, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengevaluasi kelemahan dan keefektivitasan dari produk yang dikembangkan sehingga dapat menentukan kelayakan dari produk tersebut. Dalam melakukan uji kelayakan ini, dilakukan melalui 2 tahap yaitu ; 1) evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, dan 2) evaluasi yang dilakukan oleh ahli media. Setelah dilakukan pengujian terhadap para ahli, maka selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli.

Pengujian kelayakan produk dilakukan para ahli sebanyak 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media. Tiga orang ahli materi yaitu 1 dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ, dan 2 guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dan SMAN 3 Depok. Sedangkan tiga orang ahli media yaitu 2 dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan guru Multimedia SMK Dewi Sartika.

Pengujian ahli ini menggunakan kuisioner dengan skala Guttman “Setuju atau Tidak Setuju” dan beberapa masukan dalam bentuk kolom di dalam kuisionernya. Selanjutnya untuk mengukur kelayakan validitas produk tersebut, peneliti mengujinya menggunakan *content validity ratio* (CVR).

4.2.2. Pengujian Empiris

Objek yang digunakan untuk uji coba produk ini adalah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar

Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dengan menampilkannya melalui laptop peneliti dengan *web browsing* Chrome dan XAMPP.

4.2.3. Hasil Evaluasi Para Ahli (*Expert Judgement*)

4.2.3.1. Hasil Evaluasi Ahli Materi

Pada uji kelayakan oleh ahli materi, aspek penilaian pada media pembelajaran meliputi: 1) Isi materi; 2) Penyampaian materi; 3) Tes formatif; 4) Aspek Kebahasaan. Berikut tabel 4.3 yang menunjukkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap 3 ahli materi.

Tabel 4.3. Hasil Evaluasi Ahli Materi

1. Isi Materi

No.	Butir Pertanyaan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
1.	Topik pembelajaran dalam media ini sudah jelas	3	0	3	1	Valid
2.	Urutan penyajian materi pada media ini sudah sistematis	3	0	3	1	Valid
3.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai	3	0	3	1	Valid
4.	Materi <i>Aisatsu</i> yang disajikan sudah sesuai dengan RPP mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X	3	0	3	1	Valid
5.	Materi <i>Hajimemashite</i> yang disajikan sudah sesuai dengan RPP Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X	3	0	3	1	Valid
6.	Materi <i>Tanjoubi</i> yang disajikan sudah sesuai dengan RPP Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X	3	0	3	1	Valid

2. Penyampaian materi

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
7.	Materi yang disampaikan pada video <i>Aisatsu</i> (salam	3	0	3	1	Valid

	sapaan) sudah tepat dan jelas					
8.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
9.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
10.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 1 (angka dalam Bahasa Jepang) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
11.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 2 (tanggal dalam Bahasa Jepang) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
12.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 3 (nama - nama bulan dalam Bahasa Jepang) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid

3. Tes Formatif

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
13.	Tes formatif yang disusun sudah sesuai dengan materi pembelajaran	3	0	3	1	Valid

4. Aspek Kebahasaan

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
14.	Bahasa yang digunakan dapat dengan mudah dipahami	3	0	3	1	Valid

Ketiga ahli materi menyampaikan bahwa topik pembelajaran pada media pembelajaran ini sudah cukup jelas. Sedangkan untuk cakupan materi menyatakan bahwa cakupan materi sudah sesuai dengan topik pembelajaran. Tes formatif yang diberikan sudah sesuai dengan materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dan bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.

Saran dari ahli materi terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran adalah : 1) Sebaiknya dibuatkan juga soal latihan untuk UTS dan UAS; 2) Intonasi tutor pada bagian awal video sebaiknya lebih ditekankan dan diperlambat agar terdengar lebih jelas; 3) Sebaiknya disediakan pula pertanyaan awal sebelum masuk ke penjelasan materi dari setiap video pembelajaran sehingga siswa lebih bisa menalar maksud dari tutor.

Perbaikan dan penjelasan yang dilakukan atas saran dari ahli materi adalah :

1. Media pembelajaran ini hanya memiliki latihan soal dan tidak memiliki fitur untuk soal ujian karena untuk mengerjakan ujian perlu diperhatikan beberapa aspek seperti waktu pengerjaan dan lokasi pengerjaan karena guru perlu memperhatikan tingkat kecurangan siswa jika pengerjaan ujian dilakukan di luar sekolah. Oleh karena itu, peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai fitur latihan. Selain itu, jika harus memasukkan latihan soal UTS dan UAS, peneliti harus menginput materi dalam satu semester sementara dalam penelitian ini hanya membahas materi dasar Bahasa Jepang.
2. Pemilihan tutor awalnya adalah seorang mahasiswa dari Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, namun dalam praktiknya mahasiswa tersebut tidak bisa selalu *standby* ketika diharuskan melakukan pengambilan gambar sehingga peneliti mencari tutor lain. Ketidakjelasan intonasi suara tutor di awal video pembelajaran terjadi karena kurang memadainya peralatan dan lokasi pengambilan gambar.
3. Tidak adanya pertanyaan awal sebelum masuk ke penjelasan materi dari setiap video pembelajaran dari tutor dikarenakan video pembelajaran ini

dilengkapi fitur *download* yang dimaksudkan agar siswa dapat mengunduhnya dan mempelajarinya terlebih dulu (sekaligus mengulang) sebelum dijelaskan oleh guru yang bersangkutan. Selain itu, sebelum video pembelajaran ini dibuat, peneliti mengkonsultasikan isi storyboard materi dari video pembelajaran kepada guru Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dan telah disetujui.

Kesimpulan umum yang diberikan oleh ahli materi berdasarkan Tabel 4.3, penilaian per item dari ahli materi mengenai media pembelajaran adalah valid karena nilai CVR per item yang dihasilkan bernilai 1, sehingga dapat digunakan dan dapat diteruskan ketahap pengujian berikutnya.

4.2.3.2 Hasil Evaluasi Ahli Media

Pada uji kelayakan oleh ahli media, aspek penilaian pada media pembelajaran meliputi: 1) Tampilan situs; 2) Kualitas suara; 3) Format video; 4) Penggunaan media. Tabel 4.4 menunjukkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap 3 ahli media.

Tabel 4.4. Hasil Evaluasi Ahli Media

1. Tampilan Situs

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
A.	Elemen Judul					
1.	Pengaturan layout pada elemen judul sudah tepat	3	0	3	1	Valid
2.	Pemilihan komposisi warna pada elemen judul sudah tepat	3	0	3	1	Valid
3.	Pemilihan jenis huruf pada elemen judul sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
4.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen judul sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
5.	Pemilihan gambar tema pada elemen judul sudah tepat	3	0	3	1	Valid
B.	Elemen Informasi					
6.	Pengaturan layout pada elemen informasi sudah tepat	3	0	3	1	Valid

7.	Pemilihan komposisi warna pada elemen informasi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
8.	Pemilihan jenis huruf pada elemen informasi sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
9.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen informasi sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
10.	Pemilihan warna huruf pada elemen informasi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
C.	Elemen Daftar Materi					
11.	Pengaturan layout pada elemen daftar materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
12.	Pemilihan komposisi warna pada elemen daftar materi sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
13.	Pemilihan jenis huruf pada elemen daftar materi sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
14.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen daftar materi sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
15.	Pemilihan warna huruf pada elemen daftar materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
D.	Elemen Materi					
16.	Pengaturan layout pada elemen materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
17.	Pemilihan komposisi warna pada elemen materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
18.	Pemilihan jenis huruf pada elemen materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
19.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
20.	Pemilihan warna huruf pada elemen materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
E.	Elemen Kosakata					
21.	Pengaturan layout pada elemen kosakata sudah tepat	3	0	3	1	Valid
22.	Pemilihan komposisi warna pada elemen kosakata sudah tepat	3	0	3	1	Valid
23.	Pemilihan jenis huruf pada elemen kosakata sudah tepat	3	0	3	1	Valid
24.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen kosakata sudah tepat	3	0	3	1	Valid
25.	Pemilihan warna huruf pada elemen kosakata sudah tepat	3	0	3	1	Valid
F.	Elemen Hiragana					
26.	Pengaturan layout pada elemen hiragana sudah tepat	3	0	3	1	Valid
27.	Pemilihan komposisi warna pada elemen hiragana sudah tepat	3	0	3	1	Valid
28.	Pemilihan jenis huruf pada	3	0	3	1	Valid

	elemen hiragana sudah tepat					
29.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen hiragana sudah tepat	3	0	3	1	Valid
30.	Pemilihan warna huruf pada elemen hiragana sudah tepat	3	0	3	1	Valid
G.	Latihan Soal					
31.	Pengaturan layout pada elemen latihan soal sudah tepat	3	0	3	1	Valid
32.	Pemilihan komposisi warna pada elemen latihan soal sudah tepat	3	0	3	1	Valid
33.	Pemilihan jenis huruf pada elemen latihan soal sudah tepat	2	1	3	0,33	Valid
34.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen latihan soal sudah tepat	3	0	3	1	Valid
35.	Pemilihan warna huruf pada elemen latihan soal sudah tepat	3	0	3	1	Valid

2. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
36.	Suara narator terdengar jelas	2	1	3	0,33	Valid
37.	Intonasi suara narator sudah tepat	3	0	3	1	Valid
38.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat	3	0	3	1	Valid

3. Format video

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
39.	Urutan penyajian dalam media pembelajaran sudah sesuai	3	0	3	1	Valid
40.	Format penyajian materi melalui video sudah tepat	3	0	3	1	Valid
41.	Kualitas gambar pada video pembelajaran sudah tepat	3	0	3	1	Valid
42.	Durasi pada masing - masing video pembelajaran sudah tepat	3	0	3	1	Valid

4. Penggunaan media

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya <i>judges</i>	CVR	Ket
43.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan	3	0	3	1	Valid
44.	Struktur navigasi pada web ini tepat	3	0	3	1	Valid
45.	Navigasi pada latihan soal mudah dioperasikan	3	0	3	1	Valid

Review yang disampaikan ketiga ahli media menyampaikan bahwa pada tampilan situs media pembelajaran terdapat perbaikan pada jenis *font* dan ukuran *font* serta intonasi suara tutor. Format video pada media pembelajaran ini sudah tepat. Media ini juga mudah digunakan.

Saran dari ahli media terhadap tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah : 1) Perbaikan pada bagian jenis *font* dan ukuran *font* pada elemen judul, informasi, dan daftar materi. Penggunaan *font* arial dalam web kurang sesuai karena memiliki nilai estetika yang kurang dalam web. Ahli media menyarankan untuk menggunakan *font* impact.; 2) Intonasi tutor pada bagian awal video sebaiknya lebih ditekankan dan diperlambat agar terdengar lebih jelas; 3) Adanya *subtitle* dari ucapan tutor di awal video pembelajaran agar user lebih mengerti hal apa yang disampaikan oleh tutor tersebut; 4) Adanya dua orang yang bercakap – cakap di dalam video pembelajaran sebagai contoh dari materi yang disampaikan karena budaya Bahasa Jepang memiliki tata cara dalam berdialog (seperti *ojigi* ketika berkenalan).

Perbaikan dan penjelasan yang dilakukan atas saran dari ahli media adalah :

1. Jenis tulisan terbagi menjadi 2 yaitu Sans Serif (kejelasan) dan Serif (keindahan). *Font* Impact termasuk dalam kategori Sans Serif (kejelasan) karena bentuk serif yang tebal dan hal tersebut cocok dalam hal penekanan kata – kata. Hanya saja, *font* impact cocok digunakan untuk menekankan kata – kata pada tulisan di media cetak seperti pamflet atau sub judul. Untuk ukuran *font* yang digunakan sebenarnya sudah sesuai karena tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil serta dapat dibaca dengan jelas.

2. Pemilihan tutor awalnya adalah seorang mahasiswa dari Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, namun dalam praktiknya mahasiswa tersebut tidak bisa selalu *standby* ketika diharuskan melakukan pengambilan gambar sehingga peneliti mencari tutor lain. Ketidakjelasan intonasi suara tutor di awal video pembelajaran terjadi karena kurang memadainya peralatan dan lokasi pengambilan gambar.
3. Tidak adanya *subtitle* di awal video pembelajaran dikarenakan tutor telah berbicara menggunakan dua bahasa, yakni Bahasa Jepang kemudian diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Selain itu, di awal video pembelajaran tutor hanya bertugas untuk memperkenalkan diri dan menyampaikan materi pokok dari video pembelajaran tersebut sehingga *subtitle* tidak diperlukan karena peserta didik hanya perlu terfokus pada isi video pembelajaran.
4. Sebelum video pembelajaran dibuat, peneliti melakukan konsultasi mengenai isi materi pada Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta. Selain itu, isi materi mengacu pada RPP dan silabus yang sumber belajarnya adalah Buku Sakura terbitan The Japan Foundation dimana isi materi lebih menekankan kepada pola kalimat tata bahasa dalam berbicara menggunakan Bahasa Jepang. Sedangkan tata cara (seperti *ojigi*) bisa dijelaskan dan dipraktikkan oleh guru yang bersangkutan ketika proses pembelajaran tatap muka di kelas.

Kesimpulan umum yang diberikan oleh ahli media berdasarkan Tabel 4.4, penilaian per item dari ahli media mengenai media pembelajaran adalah valid

karena nilai CVR per item yang dihasilkan bernilai > 0 , sehingga dapat digunakan dan dapat diteruskan ketahap pengujian berikutnya.

4.2.4. Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil validasi melalui evaluasi para ahli, terdapat beberapa masukan dan saran baik dari segi materi dan media. Dari hasil kuisioner ahli materi pada Tabel 4.3 dan hasil kuisioner ahli media pada Tabel 4.4 dijelaskan bahwa :

1. Hasil kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi disampaikan bahwa produk ini sudah sesuai dengan topik pembelajaran, penyampaian materi sudah cukup baik, dan mudah dipahami. Sehingga dihasilkan nilai validasi menggunakan indeks CVR bernilai 1 masing – masing per *item*. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil evaluasi berdasarkan ahli materi sudah sesuai dan dapat dilakukan ke tahap selanjutnya yaitu penilaian ahli media.
2. Hasil kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli media disampaikan bahwa produk ini memiliki tampilan yang baik namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti intonasi suara tutor di awal video pembelajaran yang terdengar tergesa – gesa. Namun, selain hal itu ahli media menyampaikan bahwa format video dan penggunaan media sudah layak. Sehingga berdasarkan Tabel 4.4, hasil penilaian ahli media menggunakan indeks CVR bernilai $> 0,33$ sehingga dapat dikatakan valid.

Dari kedua hasil pengujian oleh ahli materi dan ahli media dapat dikatakan bahwa produk layak dan dapat diteruskan ke tahap penelitian selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

4.3. Efektivitas Produk (Melalui Uji Coba)

Setelah dilakukan evaluasi oleh ahli materi dan media, produk direvisi berdasarkan masukan dari para ahli untuk selanjutnya dapat diuji cobakan kepada responden. Efektivitas produk diuji melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pengujian kelompok kecil dilakukan dengan mengambil *sample* sebanyak 10 siswa SMAN 1 Jakarta kelas XI yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang. Sedangkan untuk pengujian kelompok besar dilakukan kepada 30 siswa SMAN 1 Jakarta kelas XI yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang.

4.3.1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tujuan dilakukannya uji coba pada kelompok kecil adalah untuk memperoleh informasi berupa masukan dari siswa sebagai calon pengguna produk yang dikembangkan sebelum pada akhirnya produk digunakan dalam skala besar. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuisioner menggunakan skala likert interval 1 sampai 5.

Lembar kuisioner yang digunakan untuk mengukur : 1) Tampilan situs media pembelajaran; 2) Materi yang disampaikan; 3) Kualitas suara; 4) Penggunaan media. Hasil uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Jakarta dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

1. Tampilan Situs Media Pembelajaran

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
1.	Media web pembelajaran ini mempunyai tampilan visual yang menarik	47	50	94%
2.	Tampilan warna pada media	43	50	86%

	pembelajaran menarik			
3.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik	43	50	86%
4.	Huruf pada web pembelajaran ini jelas dan mudah dibaca	44	50	88%
Total		177	200	88.50%

2. Materi yang disampaikan

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
5.	Materi yang disampaikan pada video <i>Aisatsu</i> (salam sapaan) dapat dipahami dengan baik	42	50	84
6.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (memperkenalkan diri sendiri) dapat dipahami dengan baik	39	50	78
7.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (memperkenalkan orang lain) dapat dipahami dengan baik	40	50	80
8.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 1 (angka dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik	40	50	80
9.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 2 (tanggal dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik	40	50	80
10.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 3 (nama – nama bulan dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik	41	50	82
11.	Bahasa yang digunakan bisa dengan mudah dipahami	44	50	88
Total		286	350	81,71%

3. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
12.	Suara narator terdengar jelas	39	50	78%
13.	Intonasi suara narator sudah tepat	40	50	80%
14.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat	40	50	80%
Total		119	150	79,33%

4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
15.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan	44	50	88%
16.	Dengan adanya media ini, saya dapat mempelajari sendiri mata pelajaran Bahasa Jepang dengan pokok bahasan <i>Aisatsu</i> , <i>Hajimemashite</i> , dan <i>Tanjoubi</i> di kapan saja dan dimana saja	45	50	90%
Total		89	100	89%
TOTAL AKHIR		671	800	83,88%

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif sehingga pertimbangan analisis datanya adalah dengan menghitung nilai rata – rata dengan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\frac{671}{800} \times 100\% = 83,88\%$$

Berdasarkan Tabel 4.5, penilaian per variabel dari uji coba kelompok kecil mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Per Variabel

No	Variabel	Skor yang didapat	Skor Didapatkan	Presentase
1.	Tampilan Situs Media Pembelajaran	177	200	88,50%
2.	Materi yang Disampaikan	286	350	81,71%
3.	Kualitas Suara	119	150	79,33%
4.	Penggunaan Media	89	100	89%
TOTAL		671	800	83,88%

Berdasarkan Tabel 4.6, penilaian total dari presentase uji coba kelompok kecil mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan adalah

83,88%., maka hasil tersebut termasuk kategori sangat sesuai untuk digunakan dan dapat diteruskan ketahap pengujian berikutnya yaitu uji coba kelompok besar.

4.3.2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Sama dengan tahap uji coba kelompok kecil, uji coba tahap kelompok besar bertujuan untuk memperoleh masukan langsung dari calon pengguna, namun responden lebih banyak dari uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok besar, responden terdiri dari 30 orang siswa Kelas XI SMAN 1 Jakarta. Dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

1. Tampilan Situs Media Pembelajaran

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
1.	Media web pembelajaran ini mempunyai tampilan visual yang menarik	135	150	90%
2.	Tampilan warna pada media pembelajaran menarik	131	150	87,3%
3.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik	135	150	90%
4.	Huruf pada web pembelajaran ini jelas dan mudah dibaca	136	150	80,7%
Total		537	600	89.50%

2. Materi yang disampaikan

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
5.	Materi yang disampaikan pada video <i>Aisatsu</i> (salam sapaan) dapat dipahami dengan baik	131	150	87,3
6.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) dapat dipahami dengan baik	132	150	88
7.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang	132	150	88

	lain) dapat dipahami dengan baik			
8.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 1 (angka dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik	132	150	88
9.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 2 (tanggal dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik	131	150	87,3
10.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 3 (nama – nama bulan dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik	134	150	89,3
11.	Bahasa yang digunakan bisa dengan mudah dipahami	138	150	92
Total		930	1050	88,57%

3. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
12.	Suara narator terdengar jelas	124	150	82,7%
13.	Intonasi suara narator sudah tepat	123	150	82%
14.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat	120	150	80%
Total		367	450	81,56%

4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
15.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan	138	150	92%
16.	Dengan adanya media ini, saya dapat mempelajari sendiri mata pelajaran Bahasa Jepang dengan pokok bahasan <i>Aisatsu</i> , <i>Hajimemashite</i> , dan <i>Tanjoubi</i> di kapan saja dan dimana saja	135	150	90%
Total		273	300	91%
TOTAL AKHIR		2107	2400	87,79%

Dengan menggunakan teknik analisis yang sama dengan uji coba kelompok kecil, maka diperoleh hasil perhitungan pada uji coba kelompok besar adalah :

$$\frac{2107}{2400} \times 100\% = 87,79\%$$

Berdasarkan Tabel 4.7, penilaian per variabel dari uji coba kelompok besar mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Per Variabel

No	Variabel	Skor yang didapat	Skor Didapatkan	Presentase
1.	Tampilan Situs Media Pembelajaran	537	600	89,50%
2.	Materi yang Disampaikan	930	1050	88,57%
3.	Kualitas Suara	367	450	81,56%
4.	Penggunaan Media	273	300	91%
TOTAL		2107	2400	87,79%

Berdasarkan Tabel 4.8, penilaian total dari presentase uji coba kelompok besar mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan adalah 87,79%., maka hasil tersebut termasuk kategori sangat sesuai.

4.4. Pembahasan

Penelitian menghasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian *Research and Dvelopment* (R&D) karena dalam penelitian ini peneliti membuat sebuah produk baru berupa situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video. Metode penelitian R&D yang peneliti gunakan adalah dengan mengkombinasikan konsep R&D dari model Sugiyono dan Borg&Gall. Oleh karena itu, tahap penelitian tersebut secara garis besar terdiri dari 5, diantaranya adalah; 1) penelitian pendahuluan; 2)

perencanaan pengembangan; 3) produksi / pengembangan media; 4) evaluasi, validasi dan revisi; 5) produk final.

Pada saat melakukan tahap evaluasi, validasi, dan revisi, peneliti melakukan validasi produk melalui uji ahli materi dan uji ahli media masing – masing sebanyak 3 orang, uji kelompok kecil sebanyak 10 orang, dan uji kelompok besar sebanyak 30 orang.

Berdasarkan uji ahli materi menggunakan perhitungan *content validity ratio* (CVR), peneliti mendapat hasil 1 pada penilaian isi materi, penyampaian materi, tes formatif, dan aspek kebahasaan. Sehingga dapat dikatakan valid dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji ahli media.

Berdasarkan uji ahli media yang juga menggunakan *content validity ratio* (CVR) didapatkan hasil 0,33 pada penilaian jenis dan ukuran *font*, dan intonasi suara tutor. Hal ini dikarenakan penggunaan *font* yang kurang sesuai dan intonasi tutor yang terlalu cepat. Namun, penggunaan *font* Arial ini menurut peneliti sudah sesuai karena dalam ilmu tipografi *font* Arial lebih menekankan pada aspek kejelasan dan dalam situs ini dibutuhkan *font* yang jelas sehingga terbaca oleh *user*.

Pada uji kelompok kecil didapatkan hasil akhir 83,88% dengan persentase tampilan situs media pembelajaran sebesar 88,50%, materi yang disampaikan 81,71%, kualitas suara 79,33%, penggunaan media sebesar 89%. Persentase tampilan situs, materi yang disampaikan, dan penggunaan media termasuk kategori sangat sesuai karena hasilnya berada pada *range* 81%-100%. Sedangkan untuk persentase kualitas suara berada di bawah 81% disebabkan saat uji coba

kelompok kecil, fasilitas seperti *speaker sound* belum dapat digunakan sehingga siswa harus mendengarkan suara langsung dari *speaker* laptop peneliti. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk mendengar suara dari video secara jelas.

Pada tahap uji coba kelompok besar didapatkan hasil akhir yaitu 89,5% untuk persentase tampilan situs, 88,57% untuk persentase materi yang disampaikan, 81,56% untuk kualitas suara, dan 91% untuk penggunaan media. Pada tahap uji coba ini terjadi kenaikan persentase dari uji coba kelompok sebelumnya yakni pada tampilan situs sebesar , materi yang disampaikan , kualitas suara , dan penggunaan media . Hal ini disebabkan oleh persiapan yang lebih siap dari uji coba kelompok sebelumnya yakni dengan adanya alat bantu *speaker sound*. Sehingga persentase dari keempat variabel menjadi di atas 81% yang artinya persentase tersebut masuk dalam kategori sangat sesuai.

Dari hasil data dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan uji coba produk awal hingga uji coba akhir yakni uji coba kelompok besar, maka hasil akhir yang didapat sebesar 87,79% sehingga media pembelajaran ini tergolong dalam klasifikasi sangat sesuai. Tetapi, alat penunjang seperti *speaker sound* agar dipersiapkan ketika melakukan proses kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

4.4.1. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa banyak tantangan yang dihadapi peneliti dari pra penelitian hingga pasca penelitian. Beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian adalah sebagai berikut :

A. Faktor pendukung

Beberapa faktor pendukung dalam penyusunan penelitian ini adalah :

1. Adanya Program Studi Bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta sehingga dosen pembimbing menyarankan agar menemui dosen Bahasa Jepang, Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum agar hasil penelitian ini dapat lebih efektif. Sehingga selama pengerjaan penelitian ini, peneliti mendapatkan bimbingan materi Bahasa Jepang dari dosen Bahasa Jepang tersebut.
2. Adanya ruang studio untuk melakukan rekaman suara di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Sehingga peneliti memanfaatkan fasilitas tersebut untuk melakukan rekaman suara agar hasil suara dapat lebih jelas.

B. Faktor penghambat

Beberapa faktor penghambat dalam penyusunan penelitian adalah :

1. Proses pengerjaan produk ini membutuhkan kurang lebih 6 bulan yang normalnya adalah 4-5 bulan. Peneliti menghabiskan waktu lebih banyak pada elemen latihan soal karena pada fitur latihan menggunakan *angular* dan peneliti memiliki keterbatasan kemampuan pada ilmu tersebut sehingga harus belajar dari dasar terlebih dahulu dengan bantuan teman.
2. Sulitnya mencari pengisi suara yang sesuai dengan jenis suara yang diharapkan dan ketersediaan waktu pengisi suara.
3. Sulitnya mengkondusifkan lokasi pengambilan gambar untuk tutor karena lokasi yang tersedia juga dipakai sebagai sarana belajar dan kurangnya peralatan yang memadai sehingga suara tutor hanya bersumber dari rekaman kamera.

4.4.2. Kekuatan dan kelemahan produk

Dalam perancangan produk situs media pembelajaran Bahasa Jepang ini, peneliti menyadari bahwa terdapat kekuatan dan kelemahan pada produk ini. Beberapa kekuatan dan kelemahan produk dalam situs media pembelajaran Bahasa Jepang ini adalah sebagai berikut :

A. Kekuatan Produk

Beberapa kekuatan yang dimiliki oleh produk hasil pengembangan ini adalah :

1. Materi yang disajikan pada media pembelajaran Bahasa Jepang ini mengacu pada silabus dan RPP sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.
2. Proses pembelajaran dapat digunakan secara mandiri dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
3. Program dilengkapi dengan evaluasi formatif dalam format teks yang berupa pilihan ganda yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa setelah mempelajari materi yang disajikan pada situs media pembelajaran ini.
4. Situs media pembelajaran bersifat *responsive* sehingga dapat diakses menggunakan perangkat telepon seluler yang dimiliki oleh semua siswa.
5. Suara yang dihasilkan cukup baik karena menggunakan alat rekam suara.

B. Kelemahan Produk

Selain memiliki beberapa kekuatan, situs media pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelemahan. Namun, setelah dilakukan beberapa perbaikan dan revisi diharapkan dapat meminimalisir kelemahan yang terdapat pada situs media

pembelajaran ini. Beberapa kelemahan yang dimiliki oleh produk hasil pengembangan ini adalah :

1. Masih kurang baik dalam performa *play* video antara video satu dengan lainnya sehingga apabila siswa ingin menonton video lainnya, siswa harus *menstop* pada video sebelumnya.
2. Penelitian memiliki keterbatasan pada tampilan *back end* sehingga peneliti hanya fokus pada *front end*.
3. Pengisi suara bukan seorang *native speaker*, melainkan seorang mahasiswa yang hanya pernah punya pengalaman belajar Bahasa Jepang selama enam tahun.
4. Penelitian hanya difokuskan pada materi dasar Bahasa Jepang.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan menghasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode *Research and Development* (R&D) model Sugiyono yang dikombinasikan dengan model Borg & Gall. Secara garis besar, langkah penelitian terdiri dari: 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan; 3) produksi / pengembangan produk; 4) evaluasi produk; dan 5) produk akhir.

Pada tahap uji coba kelayakan produk dilakukan 4 tahap uji coba, yaitu : 1) Evaluasi ahli materi, 2) Evaluasi ahli media, 3) Uji coba kelompok kecil, 4) Uji coba kelompok besar. Hasil dari tahap uji coba ahli materi menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam situs media pembelajaran sesuai untuk diterapkan pada materi dasar mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Hasil dari tahap uji coba ahli media juga menyatakan bahwa situs media pembelajaran layak diterapkan walaupun secara tampilan perlu ada perbaikan pada jenis dan ukuran *font*. Menurut hasil uji coba kelompok kecil dan besar menyatakan bahwa situs media pembelajaran Bahasa Jepang juga dinilai layak digunakan pada materi dasar mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dengan presentase nilai akhir masing – masing sebesar 83,88 dan 87,79%.

5.2.Implikasi

Penerapan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan video pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta menjadi media pengenalan awal di mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.

Situs media pembelajaran Bahasa Jepang yang berupa web ini dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran Bahasa Jepang khususnya untuk kemampuan *speaking* dan *listening*. Media ini juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga tidak hanya di sekolah, siswa dapat mengaksesnya di rumah atau ketika sedang dalam perjalanan.

5.3.Saran

Dalam menunjang pengembangan produk dalam penelitian agar menjadi lebih baik, maka perlu adanya perbaikan berupa saran sebagai berikut :

1. Memperbaiki beberapa fitur yang belum sempurna untuk memperbaiki kinerja *web* pembelajaran seperti *stop* otomatis video sehingga siswa tidak perlu mengklik tombol *stop* pada video sebelumnya.
2. Pada pengembangan selanjutnya, perlu adanya tampilan *back end* dalam menunjang kemudahan untuk menampilkan materi untuk bab lain bagi guru.
3. Pada pengembangan selanjutnya, materi yang disajikan lebih diperdalam, karena materi yang disajikan masih sebatas materi dasar Bahasa Jepang.
4. Produk ini akan lebih bagus jika menggunakan *native speaker* karena perbedaan aksen dan gaya bicara akan membantu siswa dalam melatih aksen yang dimiliki oleh masyarakat Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken., Haryanto Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah : Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristo, Rahardi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Carqua, Brenda. & Berutu, Sunneng Sandino. (2015). Program bantu belajar Bahasa Jepang : standar japanese language proficiency test level 5. *Jurnal Ilmiah*, 7:56-64.
- Chaer, Abdul. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Annisa Nurmala. 2016. Pengembangan Rancangan Antarmuka Elemen Video pada Web Pembelajaran Berbasis *One Page Design*. [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Haryati, Sri. (2012). Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Jurnal Ilmiah*, 37:11-26.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Keraf, Gorys. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, Cecep., Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munqidzah, Zaenab. (2014). Model pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1:11-17.
- Nurrahma, Dinda. 2016. Pengembangan Web Pembelajaran Berbasis *One Page Design* pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Dharma Paramitha. [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

- Oktaviani, Ria. 2016. Penerapan Prinsip Personalisasi pada Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 48 Jakarta. [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Rahman, Muhammad.; Amri, Sofan. (2013). *Strategi & Desain : Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rusman. (2011). *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Indonesia.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Indonesia.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi.; Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyanto, Herman Asep. (2007). *Step by Step : Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Web Savy Marketing. 2013. *One Page Websites and Template*. <https://www.web-savvy-marketing.com/2013/07/one-page-websites-templates/>. Diakses 24 Januari 2017.
- What (exactly) is a One Page Website, <https://onpagelove.com/what-exactly-is-a-one-page-website>. Diakses pada 24 Januari 2017.
- 50 Simple Fundamentals of One-Page Site Design, Gabrielle Gosha, <http://www.sitepoint.com/simple-fundamentals-designing-one-page-sites/>. Diakses pada 24 Januari 2017.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta

Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta

Narasumber : Frety Febriantini, S.S

Profesi : Guru Bahasa Jepang

Instansi : SMAN 1 Jakarta

1. Tanya : Pelajaran apa saja yang termasuk ke dalam muatan lokal?

Jawab : Keterampilan Bahasa Asing seperti Bahasa Jepang dan pengolahan TIK

2. Tanya : Bagaimana sistem pembelajaran untuk muatan lokal di SMAN 1 Jakarta?

Jawab : Pada dasarnya mata pelajaran muatan lokal bersifat wajib untuk diikuti oleh siswa di SMAN 1 Jakarta dan lama belajarnya pun sama dengan mata pelajaran lain yaitu 3 tahun. Tetapi untuk mata pelajaran Bahasa Jepang di *rolling* per tingkatan contohnya tahun 2016 yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang adalah siswa kelas X sedangkan untuk tingkat kelas XI dan XII mempelajari muatan lokal selain Bahasa Jepang. Kemudian siswa yang dikelas X yang mempelajari Bahasa Jepang akan tetap mendapatkan muatan lokal Bahasa Jepang pada tahun berikutnya.

3. Tanya : Apa saja jenis media pembelajaran yang telah digunakan pada Mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta?

Jawab : Proyektor, kartu gambar, papan tulis, terkadang menggunakan power point.

4. Tanya : Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan pada kelas Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta?

Jawab : Cenderung menggunakan metode ceramah, tapi untuk mempelajari hiragana dan katakana menggunakan biasa kartu gambar sehingga anak mudah untuk menghafal huruf hiragana dan katakana.

5. **Tanya** : Hal apa yang dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran tercapai?

Jawab : Dengan cara memberikan tugas baik individu maupun kelompok. Contohnya bab *hajimemashite*, setelah siswa mempelajari bab tersebut selanjutnya siswa minimal 3 orang diminta untuk memperkenalkan diri di depan kelas menggunakan Bahasa Jepang.

6. **Tanya** : Bagaimana untuk aspek menulis dan berbicara?

Jawab : Untuk aspek menulis & berbicara, siswa diminta untuk membuat karangan mengenai profil dirinya dan orang disekitarnya yang nantinya dibacakan di depan kelas. Hal ini dapat membantu siswa dalam hal mempelajari penggunaan pola kalimat yang tepat dan benar.

7. **Tanya** : Apakah terdapat kendala yang ibu alami dalam memanfaatkan media dan metode pembelajaran tersebut?

Jawab : Ada. Kegiatan belajar mengajar hanya terfokus pada kegiatan tatap muka sehingga siswa hanya dapat materi pembelajaran pada saat jam pelajaran Bahasa Jepang berlangsung.

8. **Tanya** : Apakah di mata pelajaran Bahasa Jepang terdapat wadah seperti repositori materi yang dapat diakses oleh siswa kapan saja?

Jawab : Belum ada. Kalaupun ada akan sangat membantu untuk menyimpan materi Bahasa Jepang sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja.

9. **Tanya** : Fasilitas apa saja yang terdapat di SMAN 1 Jakarta?

Jawab : Internet, Ruang Bahasa, Ruang Audio Visual, Lab Komputer, Perpustakaan, dan ruang diskusi di taman.

Lampiran 2. Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa

SURVEY OPINI SISWA TENTANG PENGGUNAAN *E-LEARNING*

Petunjuk :

- Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui penilaian saudara/i terhadap penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran.
- Pilihlah jawaban yang dapat mewakili pendapat saudara/i dengan memberi tanda (\surd) pada pilihan jawaban yang telah tersedia.

Nama :

Jenis Kelamin : P / L *)

Usia :

Institusi / Kelas :

*) Coret yang tidak perlu

- Apakah di sekolah kamu memiliki fasilitas Internet ?
 Ya Tidak
- Apakah di rumah kamu memiliki fasilitas Internet ?
 Ya Tidak
- Apakah kamu sering menggunakan Internet ?
 Sering Kadang – kadang Tidak Pernah
- Apakah kamu setiap hari mengakses Internet ?
 Ya Tidak
- Apakah kamu mempunyai *personal computer* (PC)?
 Ya Tidak
- Apakah kamu mempunyai *smartphone* ?
 Ya Tidak
- Apakah kamu mengetahui tentang *e-learning*?

Ya Tidak

8. Apakah kamu pernah memanfaatkan Internet untuk *e-learning*?

Ya Tidak

9. Apakah kamu sudah terbiasa menggunakan *e-learning*?

Ya Tidak

10. Apakah di *e-learning* tersebut terdapat fitur video?

Ya Tidak

11. Apakah kamu terbiasa menggunakan fitur video?

Ya Tidak

12. Apakah kamu memiliki masalah saat men *download file* materi video ?

Ya Tidak

Tanda tangan

(.....)

- **Terima Kasih** -

Lampiran 4. Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru

SURVEY OPINI GURU TENTANG PENGGUNAAN *E-LEARNING*

Petunjuk :

- c. Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui penilaian anda terhadap penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran.
- d. Pilihlah jawaban yang dapat mewakili pendapat anda dengan memberi tanda (√) pada pilihan jawaban yang telah tersedia.

Nama :

Jenis Kelamin : P / L *)

Usia :

Institusi :

Mata Pelajaran yang diajar :

*) Coret yang tidak perlu

1. Apakah di sekolah anda memiliki fasilitas Internet ?
 Ya Tidak
2. Apakah di rumah anda memiliki fasilitas Internet ?
 Ya Tidak
3. Apakah anda sering menggunakan Internet ?
 Sering Kadang – kadang Tidak Pernah
4. Apakah anda setiap hari mengakses Internet ?
 Ya Tidak
5. Apakah anda mempunyai *personal computer* (PC)?
 Ya Tidak

6. Apakah anda mempunyai *smartphone* ?
 Ya Tidak
7. Apakah anda mengetahui tentang *e-learning*?
 Ya Tidak
8. Apakah anda pernah memanfaatkan Internet untuk *e-learning*?
 Ya Tidak
9. Sudah seberapa sering anda menggunakan *e-learning* ?
 Setiap mengajar Kadang – kadang Tidak Pernah
10. Apakah anda bersedia menggunakan *e-learning* untuk mengajar dikelas?
 Ya Tidak
11. Apakah di *e-learning* tersebut terdapat fitur video?
 Ya Tidak
12. Apakah anda terbiasa menggunakan fitur video?
 Ya Tidak
13. Apakah anda memiliki masalah saat men *download file* materi video?
 Ya Tidak
14. Apakah anda berencana mengembangkan media menggunakan audio berbasis web?
 Ya Tidak

Tanda tangan

(.....)

- **Terima Kasih** -

Lampiran 5. Hasil Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru

HASIL PENELITIAN PENDAHULUAN					
TERHADAP GURU BAHASA ASING SMAN 1 JAKARTA					
NO INTRUMEN		RESPONDEN		JUMLAH	%
		1	2		
1	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%
2	Y	1	0	1	50%
	T	0	1	1	50%
3	Y	0	1	1	50%
	K	1	0	1	50%
	T	0	0	0	0%
4	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%
5	Y	1	0	1	50%
	T	0	1	1	50%
6	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%
7	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%
8	Y	1	0	1	50%
	T	0	1	1	50%
9	Y	0	0	0	0%
	K	1	0	1	50%
	T	0	1	1	50%
10	Y	1	0	1	50%
	T	0	1	1	50%
11	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%
12	Y	0	0	0	0%
	T	1	1	2	100%
13	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%
14	Y	1	1	2	100%
	T	0	0	0	0%

Lampiran 6 Silabus Materi Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta Kelas 10

SILABUS

Sekolah : SMAN 1 JAKARTA
Kelas/Semester: X / 1

Kompetensi Inti : 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.1 Menampilkan perilaku jujur, peduli, santun, dan tanggung jawab dalam melakukan komunikasi searah dalam bentuk memberi dan menjawab pertanyaan tentang identitas diri. 2.2 Mencerminkan perilaku kerjasama, responsif dan proaktif dengan melakukan komunikasi/ dialog/ berinteraksi dengan guru dan teman dalam bentuk memberi informasi, bertanya, menjawab, memberi dan melaksanakan instruksi terkait dengan pembelajaran teks fungsional tentang identitas diri. 2.3 Menghargai perilaku disiplin, tanggung jawab, motivasi internal, pola hidup sehat dan ramah lingkungan melalui kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis tentang identitas diri. 3.1 Memahami bunyi ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam bentuk paparan atau dialog tentang identitas diri. 3.2 Memahami informasi umum dalam wacana singkat tentang identitas diri. 3.3 Memahami informasi rinci dalam bentuk	- Dapat mengucapkan salam saat bertemu, berpisah, ucapan terimakasih dan maaf. - Dapat mengidentifikasi, salam saat bertemu, berpisah, ucapan terimakasih dan maaf. - Dapat membuat percakapan singkat mengenai salam saat bertemu, berpisah, ucapan terimakasih dan maaf. - Dapat menulis Hiragana 挨拶 - じやうご. - Dapat berhitung dari 0-12 - Dapat mengidentifikasi bilangan 0-12 dan perintah di dalam kelas - Dapat menulis Hiragana さ - さと. - Dapat menyebutkan nama, lingkungan kelas, asal sekolah dan memperkenalkan diri. - Dapat menulis Hiragana な - なと. - Dapat menulis Hiragana ざ - ざと.	BAB 1 – Aisatsu - salam saat bertemu dan berpisah - ucapan terimakasih, maaf - Hiragana 挨拶 - じやうご BAB 2 – Tatte Kudasai - bilangan 0-12 - instruksi dalam kelas - Hiragana さ - と BAB 3 – Hajime-mashite - menyatakan kelas, nama, kebangsaan - berkenalan diri	<ul style="list-style-type: none"> ☑ mengucapkan salam ☑ mencocokkan gambar ☑ menulis salam 	PR	4 X 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Sakura 1 (hal. 1-4) - CD percakapan buku Sakura - Kartu gambar - Lembar kegiatan
			<ul style="list-style-type: none"> ☑ bermain menyebutkan bilangan ☑ bermain mengikuti intruksi 	PR	2 X 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Sakura 1 (hal. 5-7) - CD percakapan buku Sakura - Kartu gambar
			<ul style="list-style-type: none"> ☑ bermain peran memperkenalkan diri sendiri dan orang lain 	PR	4 X 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Sakura 1 (hal. 8-11) - Kartu gambar

<p>deskripsi tentang identitas diri.</p> <p>3.4 Memahami penggunaan unsur-unsur kebahasaan yang baik dan benar dalam berkomunikasi dengan memperhatikan, waktu, tempat dan lawan bicara yang meliputi pelafalan, intonasi dan ejaan kosakata, tata bahasa dan aksara bahasa Jepang dalam ruang lingkup identitas diri.</p> <p>4.1 Mengolah informasi lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.</p> <p>4.2 Menyajikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana secara naratif tentang identitas diri.</p> <p>4.3 Mengamati wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.</p> <p>4.4 Menyajikan informasi bernalar secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.</p>	<p>- Hiragana かな - ば</p> <p>BAB 4 – Denwa Bangō</p> <p>- nomer telepon</p> <p>- tempat tinggal</p> <p>- Hiragana ま - よ</p>	<p>☑ wawancara tempat tinggal dan nomer telepon</p> <p>☑ Tes tertulis 1 (bab 1-4)</p> <p>☑ praktik perkenalan</p>	<p>- PR</p> <p>- tes tertulis</p> <p>- praktik</p>	<p>6 X 45 menit</p>	<p>- Buku Sakura 1 (hal. 13-16)</p> <p>- Kartu gambar</p> <p>- Lembar kegiatan</p>
<p>- Siswa dapat menyatakan tempat tinggal dan nomer teleponnya.</p> <p>- Siswa dapat menulis Hiragana ま - よ</p>	<p>BAB 5 – Nihongo de Nan desuka?</p> <p>- barang yang dibawa siswa</p> <p>- kata tunjuk</p> <p>- bahasa</p> <p>- Hiragana ぶ - ん.</p>	<p>☑ bermain tebak gambar</p>	<p>PR</p>	<p>4 X 45 menit</p>	<p>- Buku Sakura 1 (hal. 17-20)</p> <p>- Kartu gambar</p> <p>- Kartu gambar untuk permainan</p>
<p>- Dapat menceritakan ke-pemilikan barang-barang yang dibawa siswa</p> <p>- Dapat mengidentifikasi-kan kepemilikan barang-barang yang dibawa siswa</p> <p>- Dapat menulis Hiragana yang memakai dakuten dan handakuten</p>	<p>BAB 6 – Tono-san no Enpitsu desuka?</p> <p>- kepemilikan benda</p> <p>- Hiragana yang memakai dakuten dan handakuten</p>	<p>☑ tanya jawab mengenai kepemilikan benda</p> <p>☑ mencocokkan gambar</p> <p>☑ Tes tertulis 2 (bab 5-6)</p> <p>☑ ujian praktik</p> <p>☑ menunjukkan nama benda</p>	<p>- PR</p> <p>- tes tertulis</p> <p>- praktik</p>	<p>4 X 45 menit</p>	<p>- Buku Sakura 1 (hal. 21-22)</p> <p>- CD percakapan buku Sakura</p> <p>- Kartu gambar</p> <p>- Lembar kegiatan</p>

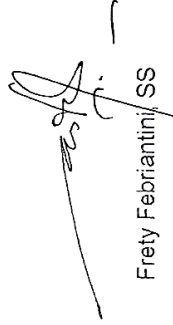
<p>3.2 Memahami informasi umum dalam wacana singkat tentang kehidupan sekolah</p> <p>3.3 Memahami informasi rinci dalam bentuk deskripsi tentang kehidupan sekolah</p> <p>3.4 Memahami penggunaan unsur-unsur kebahasaan yang baik dan benar dalam berkomunikasi dengan memperhatikan, waktu, tempat dan lawan bicara yang meliputi pelafalan, intonasi dan ejaan: kosakata, tata bahasa dan aksara bahasa Jepang dalam ruang lingkup kehidupan sekolah.</p> <p>4.1 Mengolah informasi lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah</p> <p>4.2 Menyajikan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana secara nalar tentang kehidupan sekolah</p> <p>4.3 Mengamati wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah</p> <p>4.4 Menyajikan informasi bernalar secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah</p>						
---	--	--	--	--	--	--

Kepala Sekolah



Ali Mukodas, S.Pd, M.Si
NIP: 197006241998031015

Jakarta, Agustus 2015
Guru Mata Pelajaran



Frety Febriantini/ SS

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Materi Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta Kelas 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : SMA NEGERI 1 JAKARTA
 MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG 1
 KELAS : X
 PROGRAM : LINTAS MINAT
 TOPIK : IDENTITAS DIRI
 ALOKASI WAKTU : 3 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri (あいさつ、じこしょうかい) aisatsu, jikoshoukai dan kehidupan sekolah (がっこうのせいかつ) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya

KD 4.1

Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin dan instruksi terkait topik identitas diri (あいさつ、じこしょうかい aisatsu, jikoshoukai) dan kehidupan sekolah (がっこうのせいかつ Gakkou no seikatsu) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar sesuai konteks

C. INDIKATOR

Pertemuan kesatu

3.1.1. Mencocokkan ujaran-ujaran (kata, frasa dan kalimat) yang didengar

3.1.2. Menanyakan informasi umum, selektif, dan rinci yang telah didapat dalam wacana

3.1.4. Membaca Hiragana あーこ

3.2.1. Menanyakan ujaran-ujaran untuk melakukan dialog

4.1.1. Mengasosiasikan secara lisan dan tulisan ujaran dengan bahasa tertentu (bahasa Inggris, Indonesia)

4.1.2. Mengucapkan salam saat bertemu, berpisah, serta ungkapan terimakasih dan maaf

4.1.3. Menulis Katakana Hiragana あーこ

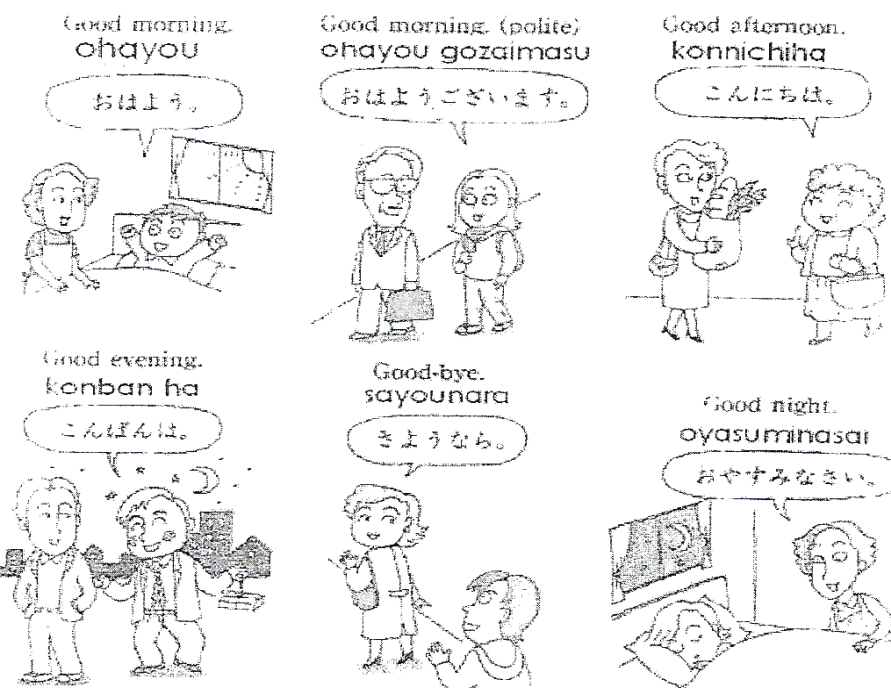
D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, bertanya, dan berdiskusi untuk mengeksplor data, peserta didik dapat mengenal, memahami ujaran-ujaran terkait salam, ucapan terimakasih dan maaf dari wacana yang didengar dengan sikap rasa ingin tahu, bertanggung jawab, jujur, toleran, mampu bekerja sama, dan komunikatif.
2. Setelah melakukan proses mengasosiasi dengan cara menghubungkan kata, frasa, dan kalimat melalui persamaan dengan bahasa lain, peserta didik dapat mencoba menggunakan salam, ucapan terimakasih dan maaf baik lisan maupun tulisan untuk mengucapkan salam dan ungkapan lainnya dengan sikap percaya diri sendiri (mandiri), toleran, mampu bekerja sama dan komunikatif.
3. Melalui tahapan mengomunikasikan proses peserta didik dapat melakukan dialog tentang salam baik secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat, maupun tulisan dengan ejaan yang tepat, yang mampu mewujudkan sikap mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif.
4. Peserta dapat membaca dan menulis kosakata yang ditulis dalam Hiragana.

E. MATERI AJAR

- ❖ Fakta : Ujaran lisan (kata, frasa dan kalimat), seperti:
 1. aisatsu (*ohayou gozaimasu, konnichiwa, konbanwa, ogenki desuka, dewa mata, sayounara, oyasumi nasai, arigatou gozaimasu, sumimasen*)

Greetings



2. Hiragana あーこ

あ	あ	さ	あ						
	あ	さ							morning
い	い	ぬ							dog
う	う	み							sea
え	え	き							station
お	お	か	ね						money

- ❖ Konsep : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci; ujaran-ujaran mengenai salam ucapan terimakasih dan maaf, untuk melakukan dialog.
- ❖ Prinsip : Penggunaan salam sesuai waktunya
Memanggil orang sesuai kedudukannya (-san, -sensei)
- ❖ Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog.

F. METODE PEMBELAJARAN

- a. Discovery
 - b. Tanya jawab
 - c. Penugasan
- Pendekatan : Saintifik

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucap salam dan berdoa. • Menanyakan kata-kata yang diucapkan orang saat bertemu, saat berpisah, saat mendapat bantuan dan saat berbuat salah • Mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. 	10 menit
Inti	<p>MENGAMATI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan kosakata: ucapan saat bertemu: <i>ohayou gozaimasu, konnichi wa, konban wa, ogenki desuka?, hai, genki desu.</i> • Mengenalkan kosakata: ucapan saat berpisah: <i>oyasumi nasai, sayounara, dewa mata, mata ashita, mata raishuu</i> • Mengenalkan kosakata: ucapan terimakasih: <i>arigatou gozaimasu, iie, dou itashimashite</i> ucapan maaf: <i>sumimasen, iie.</i> • Peserta didik mencocokkan ujaran kata/frasa, dan kalimat yang terdengar. • Mengenalkan Hiragana あーこ 	25 menit

	<p>MENANYA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang informasi yang didapat melalui berbagai ungkapan persalaman. 	25 menit
	<p>MENGEKSPLOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan, dengan cara mengulang teks yang diperdengarkan di bawah bimbingan guru. • Meminta beberapa peserta didik untuk menebak makna dari beberapa ujaran yang tersedia. • Meminta peserta didik untuk membaca Hiragana yang telah dipelajari 	25 menit
	<p>MENGASOSIASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berpasangan, peserta didik mengasosiasi atau mencari persamaan kata berbahasa jepang, dengan bahasa asing lainnya. • Peserta didik mendengarkan percakapan dari CD, lalu mencocokkan gambar yang sesuai dengan pernyataan yang diperdengarkan. Setelah itu bersama-sama mencocokkan hasil kegiatan. • Dilakukan secara bergantian 	20 menit
	<p>MENGGOMUNIKASIKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan percakapan dari CD, lalu menulis salam yang sesuai dengan isi percakapan. Setelah itu bersama-sama mencocokkan hasil kegiatan. • Menuliskan kembali ungkapan salam yang telah dipelajari • Menuliskan kembali Huruf Hiragana yang dipelajari 	20 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Pemberian tugas 	10 menit

H. PENILAIAN

Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Penilaian Akhir KD 3

- ✧ Teknik : obyektif (tugas terstruktur)
- ✧ Bentuk: Uraian, menulis Hiragana
- ✧ Instrumen Penilaian

Indikator & soal:

Indikator : dapat membuat percakapan singkat antara dua orang ketika bertemu, berpisah, berbuat salah dan mengucapkan terimakasih

Soal :

Bagaimana dialog dalam bahasa Jepang yang timbul dari keadaan berikut :

- a. Tina berbuat salah pada Susi.
- b. Kiki menanyakan kabar Ali.
- c. Kamu bertemu pak guru Joko pada pagi hari.
- d. Ani berpisah dengan Rini. Mereka akan bertemu kembali besok.
- e. Bu guru menolong Udin.

Indikator : dapat menulis kata yang memakai huruf Hiragana あ - こ

Soal :

Tulislah kata-kata berikut dengan Hiragana!

ue (atas)	ai (cinta)
iku (pergi)	eki (stasiun)
kao (wajah)	ika (cum-cumi)
ii (bagus)	uki (musim hujan)
aki (musim gugur)	ooi (banyak)
kau (membeli)	iiie (tidak)
koko (di sini)	akai (merah)
kiku (mendengarkan)	aoi (biru)
ike (kolam)	kikai (mesin)
kaku (menulis)	ookii (besar)

Kunci Jawaban:

Soal uraian

- Tina : Susi-san, sumimasen
Susi : lie.
- Kiki : Ali-san ogenki desuka?
Ali : Hai, genki desu.
- Saya : Joko-sensei, ohayou gozaimasu.
Pak guru Joko : Ohayou gozaimasu.
- Ani : Rini-san, mata ashita.
Rini : Mata ashita.
- Udin : Sensei, arigatou gozaimasu.
Bu guru : lie, dou itashimashite

Soal menulis Hiragana

ue	うえ	ai	あい
iku	いく	eki	えき
kao	かお	ika	いか
ii	いい	uki	うき
aki	あき	ooi	おおい
kau	かう	iiie	いいえ
koko	ここ	akai	あかい
kiku	きく	aoi	あおい
ike	いけ	kikai	きかい
kaku	かく	ookii	おおきい

Norma Penilaian:

Soal uraian

tiap soal bernilai 2 poin dengan ketentuan:

JENIS KESALAHAN	POIN
semua bagian benar	2
salah pada satu bagian	1
salah pada kedua bagian	0

Soal menulis Hiragana

poin= jumlah soal yang dijawab benar (maksimal 20)

$$\text{Skor} = \frac{\text{poin uraian} + \text{poin Hiragana}}{3} \times 10 \quad \text{KKM} = 75$$

D. SUMBER BELAJAR

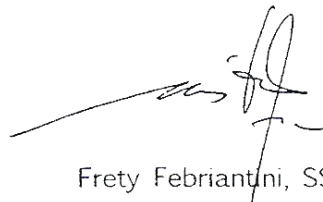
Sumber Belajar	Buku Sakura 1 (BAB 1 – Aisatsu, hal. 1-4) http://yunichikudou.blogspot.jp/p/bahasa-jepang.html
Media	CD percakapan buku Sakura 1, Kartu gambar, Lembar kegiatan

Kepala Sekolah



Ali Mukodas, S.Pd, M.Si
NIP: 197006241998031015

Jakarta, Agustus 2015
Guru Mata Pelajaran



Frety Febriantuni, SS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : SMA NEGERI 1 JAKARTA
 MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG 1
 KELAS : X
 PROGRAM : LINTAS MINAT
 TOPIK : KEHIDUPAN SEKOLAH
 ALOKASI WAKTU : 3 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri (あいさつ、じこしょうかい) *aisatsu*, *jikoshoukai* dan kehidupan sekolah (がっこうのせいかつ) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya

KD 3.2

Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik *identitas diri* (じこしょうかい) dan *kehidupan sekolah* (がっこうのせいかつ) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.

KD 4.1

Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin dan instruksi terkait topik identitas diri (あいさつ、じこしょうかい) *aisatsu*, *jikoshoukai* dan kehidupan sekolah (がっこうのせいかつ) *Gakkou no seikatsu* dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar sesuai konteks

C. INDIKATOR

Pertemuan kesatu

3.1.1. Mencocokkan ujaran-ujaran (kata, frasa dan kalimat) yang didengar

3.1.2. Menanyakan informasi umum, selektif, dan rinci yang telah didapat dalam wacana

3.2.1. Menanyakan ujaran-ujaran untuk melakukan dialog

4.1.1. Mengasosiasikan secara lisan dan tulisan ujaran dengan bahasa Jepang

4.1.2. Menyatakan tanggal dan bulan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, bertanya, dan berdiskusi untuk mengeksplor data, peserta didik dapat mengenal, memahami penanggalan dari wacana yang didengar dengan sikap rasa ingin tahu, bertanggung jawab, jujur, toleran, mampu bekerja sama, dan komunikatif.
2. Setelah melakukan proses mengasosiasi dengan cara menghubungkan kata, frasa, dan kalimat melalui persamaan dengan bahasa lain, peserta didik dapat mencoba menyatakan penanggalan baik lisan maupun tulisan dengan sikap percaya diri sendiri (mandiri), toleran, mampu bekerja sama dan komunikatif.
3. Melalui tahapan mengomunikasikan proses peserta didik dapat melakukan dialog tentang penanggalan baik secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat, maupun tulisan dengan ejaan yang tepat, yang mampu mewujudkan sikap mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif.

E. MATERI AJAR

- Fakta : bulan: *ichigatsu, nigatsu, sangatsu, shigatsu, gogatsu, rokugatsu, shichigatsu, hachigatsu, kugatsu, juugatsu, juuichigatsu, juunigatsu, nangatsu, kongetsu, raigetsu*
tanggal: *tsuitachi, futsuka, mikka, yokka, itsuka, muika, nanoka, youka, kokonoka, tooka, juuichinichi, juuninichi, juusannichi, juuyokka, juugonichi, juurokunichi, juushichinichi, juuhachinichi, juukunichi, hatsuka, nijuuichinichi, nijuuninichi, nijuusannichi, nijuuyokka, nijuugonichi, nijuurokunichi, nijuushichinichi, nijuuhachinichi, nijuukunichi, sanjuunichi, sanjuuichinichi*
keterangan waktu: *kyou, ashita, asatte*
- ❖ Konsep : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci, ujaran-ujaran mengenai penanggalan untuk melakukan dialog.
- ❖ Prinsip : bulan: (*kongetsu/raigetsu*) wa (bulan) *desu*
tanggal: (*kyou/ashita/asatte*) wa (tanggal) *desu*.
penanggalan: (bulan) (tanggal) *desu*.
- ❖ Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog, wawancara

F. METODE PEMBELAJARAN

- a. Inkuiri
 - b. Tanya jawab
 - c. Penugasan
- Pendekatan : Saintifik

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucap salam dan berdoa. • Membahas PR • Mengulang kembali bilangan 1-12. • Menanyakan tanggal ulang tahun salah satu peserta didik • Mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari 	10 menit

Inti	<p>MENGAMATI</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan kosakata: bulan: <i>ichigatsu, nigatsu, sangatsu, shigatsu, gogatsu, rokugatsu, shichigatsu, hachigatsu, kugatsu, juugatsu, juuichigatsu, juunigatsu, nangatsu, kongetsu, raigetsu</i> tanggal: <i>tsuitachi, futsuka, mikka, yokka, itsuka, muika, nanoka, youka, kokonoka, tooka, juuichinichi, juuninichi, juusannichi, juuyokka, juugonichi, juurokunichi, juushichinichi, juuhachinichi, juukunichi, hatsuka, nijuuichinichi, nijuuninichi, nijuusannichi, nijuuyokka, nijuugonichi, nijuurokunichi, nijuushichinichi, nijuuhachinichi, nijuukunichi, sanjuunichi, sanjuuichinichi</i> keterangan waktu: <i>kyou, ashita, asatte</i> Mengenalkan pola kalimat: bulan: <i>(kongetsu/raigetsu) wa (bulan) desu</i> tanggal: <i>(kyou/ashita/asatte) wa (tanggal) desu.</i> penanggalan: <i>(bulan) (tanggal) desu.</i> Peserta didik mencocokkan ujaran kata/frasa, dan kalimat yang terdengar. <p>MENANYA</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang informasi yang didapat melalui berbagai ungkapan <p>MENGEKSPLOR</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan, dengan cara mengulang teks yang diperdengarkan di bawah bimbingan guru. Meminta beberapa peserta didik untuk menebak makna dari beberapa ujaran yang tersedia. <p>MENGASOSIASI</p> <ul style="list-style-type: none"> Secara berpasangan, peserta didik mengasosiasi atau mencari persamaan kata berbahasa Jepang dengan bahasa asing lainnya. Meminta peserta didik untuk menyatakan ulang tahunnya <p>MENGGOMUNIKASIKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tabel wawancara kepada peserta didik. Peserta didik mencari tiga orang teman dan menanyakan tanggal ulang tahun mereka. Informasi yang diperoleh, ditulis dalam tabel tersebut. Setelah selesai, peserta didik melaporkan hasil kegiatan Menuliskan kembali ungkapan salam yang telah dipelajari 	<p>25 menit</p> <p>25 menit</p> <p>25 menit</p> <p>20 menit</p> <p>20 menit</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Pemberian tugas 	10 menit

H. PENILAIAN

1. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Penilaian Akhir KD 3

- ◇ Teknik: obyektif (tugas terstruktur)
- ◇ Bentuk: terjemahan, menulis Hiragana
- ◇ Instrumen Penilaian

Indikator : dapat menerjemahkan kalimat mengenai hari, tanggal dan bulan dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang!

Soal : Terjemahkan ke dalam bahasa Jepang! (5 X 2 poin)

1. Bulan ini bulan Desember.
2. Besok tanggal 1
3. Hari ini hari apa?
4. Hari ini tanggal 27 Februari.
5. Ulang tahun saya 7 Mei.

Indikator : dapat melengkapi tabel Hiragana

Soal : Lengkapilah tabel berikut dengan Hiragana! (40 poin)

	A	I	U	E	O
		い		え	
K	か		く		
S					そ
T	た			て	
N			ぬ		
H		ひ			ほ
M			む		も
Y	や				
R		り			
W					を
N					ん

	A	I	U	E	O
G				げ	
Z			ず		
D	だ				
B			ぶ		
P				ぺ	

Kunci Jawaban:

Soal Terjemahan

1. Kongetsu wa juunigatsu desu.
2. Ashita wa tsuitachi desu.
3. Kyou wa nannichi desuka?
4. Kyou wa nigatsu nijuushichinichi desu
5. Watashi no tanjoubi wa gogatsu nanoka desu.

Soal Hiragana

	A	I	U	E	O
	あ	い	う	え	お
K	か	き	く	け	こ
S	さ	し	す	せ	そ
T	た	ち	つ	て	と
N	な	に	ぬ	ね	の
H	は	ひ	ふ	へ	ほ
M	ま	み	む	め	も
Y	や		ゆ		よ
R	ら	り	る	れ	ろ
W	わ				を
N					ん

	A	I	U	E	O
G	が	ぎ	ぐ	げ	ご
Z	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
D	だ	ぢ	づ	で	ど
B	ば	び	ぶ	べ	ぼ
P	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ

Norma Penilaian:
Soal terjemahan

JENIS KESALAHAN	POIN
Sempurna	2
adakesalahan kata/penulisan	1
tidak bisa diterjemahkan	0

Soal menulis Hiragana

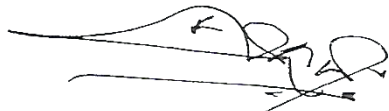
poin= jumlah huruf yang dijawab benar (maksimal 40)

Skor=(poin mengarang + poin Hiragana) X 2 KKM= 75

I. SUMBER BELAJAR

Sumber Belajar	Buku Sakura 1 (BAB 10 - Tanjoubi, hal.40-42) http://yunichikudou.blogspot.jp/p/bahasa-jepang.html
Media	Kartu Gambar, Lembar kegiatan

Kepala Sekolah




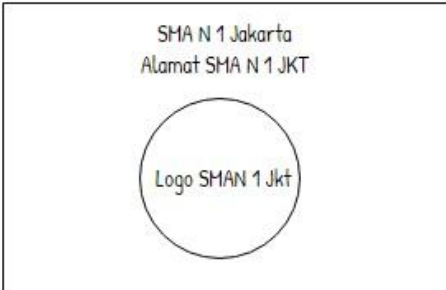
Ali Mukodas, S.Pd, M.Si
NIP: 197006241998031015


Jakarta, Agustus 2015
Guru Mata Pelajaran


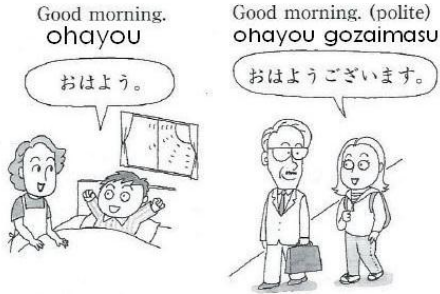


Frety Febriantini, SS

Lampiran 8. Storyboard Video Aisatsu



Segmen	Scene	Gambar/Visual	Audio	Durasi
1	1		Musik instrumental	5 detik
	2		Musik instrumental	5 detik


2	1	<div data-bbox="660 343 1108 606" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>AISATSU [Salam Sapaan]</p> </div>	Musik instrumental	7 detik
3	1		<p><i>Hajimemashite, watashi no namae wa Nadya desu. Kyou watashi-tachi wa Aisatsu o benkyo shimasu. Douzo yoroshiku onegaishimasu.</i></p> <p>Perkenalkan, nama saya Nadya. Hari ini, kita akan mempelajari macam – macam kata sapaan dalam Bahasa Jepang. Mohon bantuannya ya.</p>	20 detik
4	1	<p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p> <p style="text-align: center;">Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam saat bertemu dan berpisah 2. Ucapan terima kasih dan maaf 	Musik instrumental	40 detik

5	1		<p>Sebelumnya, apakah kalian sudah mengetahui apa saja kata sapaan dalam Bahasa Jepang?</p> <p>Bagus!</p> <p>Kata sapaan dalam Bahasa Jepang yang akan kita pelajari ini ada <i>ohayou gozaimasu</i>, <i>konnichiwa</i>, <i>konbanwa</i>, <i>oyasuminasai</i>. Kata sapaan inilah yang akan kita pelajari. Nah, mari kita bahas satu per satu!</p>	30 detik
6	1		<p><i>Ohayou gozaimasu</i>, artinya selamat pagi. Kata ini diucapkan ketika kamu bertemu seseorang pada pagi hari. Untuk di Jepang, waktu pagi hari adalah pukul 7 hingga pukul 10.</p> <p>Kata <i>ohayou</i> diucapkan pada keluarga dan teman sepermainan. Sedangkan penambahan <i>gozaimasu</i> diucapkan pada orang tua dan orang asing sebagai bentuk kesopanan.</p>	1 menit 24 detik


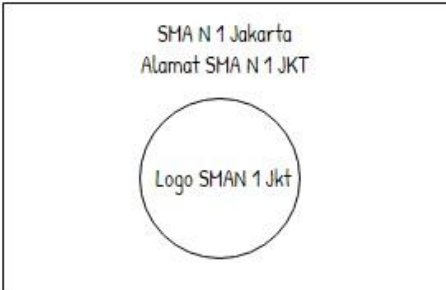
2		<p><i>Konnichiwa</i> artinya selamat siang, kata tersebut diucapkan ketika menyapa seseorang pada siang hari.</p> <p>Di Jepang, <i>konnichiwa</i> diucapkan mulai dari pukul 10.00 hingga menjelang petang sekitar pukul 5 sore.</p>	20 detik
3		<p><i>Konbanwa</i> artinya selamat malam. Biasanya diucapkan ketika menyapa seseorang di waktu petang hingga malam.</p> <p><i>Konbanwa</i> hanya diperuntukkan untuk mengucapkan selamat malam, bukan diucapkan untuk menyatakan salam perpisahan seperti <i>good night</i>.</p>	57 detik
4		<p>Ketika kita bertemu dengan teman lama atau hendak menanyakan kabar seseorang maka kita ucapkan <i>ogenki desu ka?</i> Artinya, apa kabar?</p> <p>Untuk menjawab ya, saya baik, maka jawablah dengan <i>hai, genki desu</i> atau <i>genki desu</i>.</p>	20 detik


			Tapi jika kamu sedang tidak baik – baik saja, maka jawablah dengan <i>iie</i> atau <i>iie genki ja arimasen</i> .	
5	<p>No.; Not at all. <i>iie</i> Excuse me.; I'm sorry. <i>sumimasen</i></p> <p>いいえ。 すみません。</p>	<p><i>Sumimasen</i> bisa berarti permisi, atau maaf. Kata ini diucapkan ketika ingin menanyakan hal kepada orang lain seperti menanyakan alamat. Boleh juga diucapkan ketika kita tidak sengaja menginjak kaki orang lain.</p>	19 detik	
6	<p>Thank you. <i>arigatou</i> Thank you. (polite) <i>arigatou gozaimasu</i></p> <p>ありがとう。 ありがとうございます。</p>	<p><i>Arigatou gozaimasu</i> diucapkan untuk menyatakan terima kasih. Bisa disingkat menjadi <i>arigatou</i> untuk rasa terima kasih kepada keluarga atau teman dekat. Bisa disimpulkan bahwa penambahan kata <i>gozaimasu</i> diperuntukkan untuk orang yang lebih tua atau orang asing yang baru kita kenal sebagai bentuk kesopanan.</p> <p>Dan untuk membalas ungkapan terima kasih dari seseorang kita ucapkan <i>iie</i>, <i>douita shimashite</i> yang artinya, tidak masalah atau sama – sama.</p>	1 menit 15 detik	

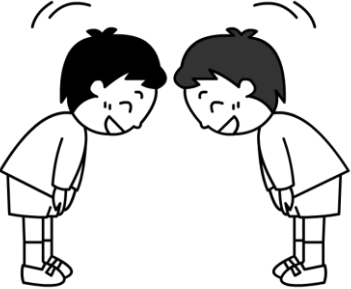
	7		<p>Setelah seharian jalan – jalan bersama dengan teman dan hendak berpisah, kamu bisa ucapkan <i>sayounara</i> yang artinya selamat tinggal.</p> <p>Bisa juga ketika kamu hendak bertemu kembali minggu depan maka ucapkan <i>mata raishuu</i> yang artinya sampai jumpa minggu depan.</p> <p>Atau ketika kalian ingin bertemu lagi keesokan harinya, maka ucapkanlah <i>mata ashita</i> yang artinya sampai jumpa besok.</p> <p>boleh juga kamu mengucapkan <i>ja, mata ne</i> yang artinya sampai jumpa ya kepada teman sepermainanmu.</p>	1 menit 20 detik
	8		<p><i>Oyasuminasai</i> juga berarti selamat malam. Namun lebih dipakai untuk salam perpisahan kepada seseorang. Bisa juga berarti selamat tidur.</p>	14 detik

7	1		<p>Nah, sekarang kalian sudah paham kan kata – kata sapaan dalam Bahasa Jepang ?</p> <p>Bagus !</p> <p>Kalian dapat menggunakan kosakata ini dalam percakapan sehari – hari.</p> <p>Demikianlah pelajaran kita hari ini, sampai jumpa dipertemuan selanjutnya. <i>sayounara.</i></p>	16 detik
---	---	--	--	----------

Lampiran 9. Storyboard Video *Hajimemashite* Bagian 1


Segmen	Scene	Gambar/Visual	Audio	Durasi
1	1		Musik instrumental	5 detik
	2		Musik instrumental	5 detik


2	1	<div data-bbox="660 328 1108 624" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>HAJIMEMASHITE [Halo, perkenalkan ...] <i>Bagian 1</i></p> </div>	Musik instrumental	7 detik		
3	1	<div data-bbox="660 671 1108 951" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	<p><i>Konnichiwa. Kyo watashi-tachi wa hajimemshite o benkyo shimasu. Douzo yoroshiku onegai shimasu.</i></p> <p>Hai teman-teman! Hari ini kita akan mempelajari perkenalan dalam Bahasa Jepang. Mohon bantuannya ya!</p>	10 detik		
4	1	<div data-bbox="660 978 1108 1248" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam saat bertemu dan berpisah 2. Ucapan terima kasih dan maaf </div>	<p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p>	Musik instrumental	40 detik
<p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p>					

5	1		<p>Pada pertemuan kali ini, kita akan mempelajari bagaimana cara memperkenalkan diri kepada orang lain.</p>	5 detik
6	1		<p>Perhatikan bagaimana cara Nadiya memperkenalkan dirinya.</p> <p><i>Hajimemashite.</i> <i>Watashi wa Nadiya desu.</i> <i>Watashi wa koukousei desu.</i> <i>Watashi wa SMAN 1 no seito desu. Ichi nensei desu.</i> <i>Watashi wa Indonesia-jin desu.</i> <i>Douzo yoroshiku onegai shimasu.</i></p>	23 detik


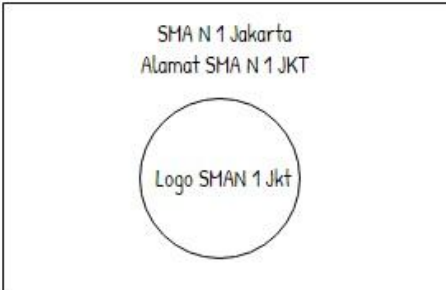
	2		<p>Pada saat memperkenalkan diri, pertama kali yang kita ucapkan adalah <i>Hajimemashite</i> yang artinya <i>Hai</i> atau <i>Halo</i>. Bisa juga, <i>Salam kenal</i>.</p> <p>Kemudian menyebutkan nama, profesi, asal Negara, dan diakhiri dengan <i>Douzo yoroshiku onegai shimasu</i> atau <i>douzo yoroshiku</i> atau <i>yoroshiku onegai shimasu</i> yang artinya senang berkenalan denganmu, bisa juga berarti mohon kerjasamanya.</p>	1 menit 14 detik
	3		<p>Untuk menyebutkan nama, kita menggunakan pola kalimat :</p> <p>WATASHI + partikel WA + NAMA + partikel DESU</p> <p>Watashi adalah saya. Wa adalah partikel yang merujuk pada subjek. Bisa berarti <i>adalah</i>. Desu adalah partikel pelengkap yang menunjukkan kalimat positif.</p> <p>Contoh : <i>Watashi wa Sakura desu.</i> Saya adalah Sakura. <i>Watashi wa Nobita desu.</i> Saya adalah Nobita.</p>	35 detik


	4		<p>Kemudian untuk menyatakan profesi, kita menggunakan pola kalimat yang sama. Hanya saja NAMA diganti dengan PROFESI. Jadi, pola kalimatnya adalah :</p> <p>WATASHI + partikel WA + PROFESI + partikel DESU</p> <p>Contoh : <i>Watashi wa koukousei desu.</i> Artinya, saya adalah pelajar SMA.</p>	1 menit 10 detik
	5		<p>Untuk menyatakan asal Negara, pola kalimatnya masih sama. Hanya saja, NAMA atau PROFESI diganti dengan ASAL NEGARA diikuti kata <i>-jin</i>.</p> <p>WATASHI + partikel WA + NEGARA ASAL-jin + partikel DESU</p> <p>Contoh : <i>Watashi wa Indonesia-jin desu.</i> Saya adalah orang Indonesia. <i>Watashi wa Nihon-jin desu.</i> Saya orang Jepang.</p>	1 menit 15 detik

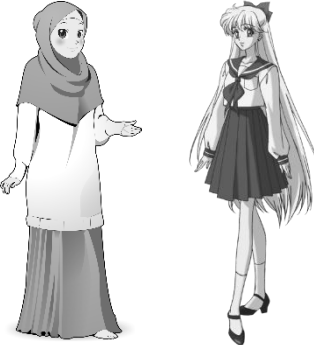
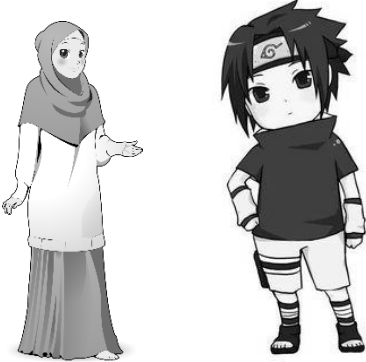
	6		<p>Selain memperkenalkan diri bahwa kamu adalah seorang pelajar, kamu juga bisa menyebutkan dimana kamu sekolah dengan pola kalimat :</p> <p>WATASHI + partikel WA + kata benda 1 (NAMA SEKOLAH) + partikel NO + PROFESI (dalam kasus ini adalah PELAJAR) + partikel DESU</p> <p>Dalam pola kalimat kali ini ada yang berbeda yakni dengan tambahan partikel NO yang gunanya sebagai partikel penyambung antara kata benda 1 dengan kata benda 2.</p> <p>Contoh : <i>Watashi wa SMA N 1 no SEITO desu.</i> Saya adalah pelajar di SMA N 1.</p> <p>Dalam contoh tersebut, kata benda 1-nya adalah SMAN 1 yakni nama sekolah dan kata benda 2-nya adalah SEITO menunjukkan profesi yang artinya pelajar.</p> <p>Selain itu, kamu juga dapat menyebutkan tingkatan kelasmu dengan menyebutkannya setelah partikel DESU dan diakhiri dengan partikel DESU.</p> <p>Contoh :</p>	1 menit 45 detik
--	---	---	--	---------------------

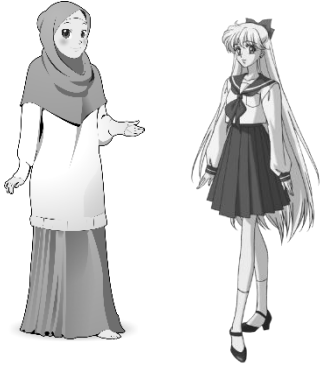

			<p><i>Watashi wa SMA N 1 no SEITO desu. Ichi-nensei desu. Saya adalah pelajar di SMA N 1. Kelas 1. Kata ICHI-NENSEI menunjukkan tingkatan kelas yakni tingkat satu.</i></p> <p>Oh iya, KOUKOUSEI berbeda dengan SEITO. Kalau KOUKOUSEI artinya pelajar tingkat SMA sedangkan SEITO artinya pelajar.</p>	
7	1		<p>Nah, sekarang kalian sudah paham kan?</p> <p>Bagus !</p> <p>Kalian dapat menggunakan kosakata ini dalam percakapan sehari – hari.</p> <p>Demikianlah pelajaran kita hari ini, sampai jumpa dipertemuan selanjutnya. <i>sayounara.</i></p>	10 detik


Lampiran 10. Storyboard Video *Hajimemashite* Bagian 2

Segmen	Scene	Gambar/Visual	Audio	Durasi
1	1		Musik instrumental	5 detik
	2		Musik instrumental	5 detik


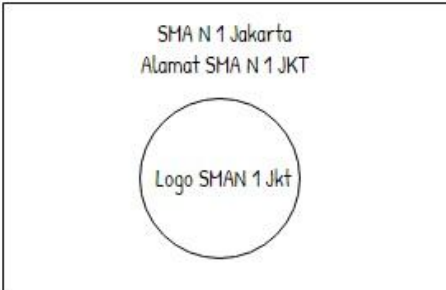
2	1	<div data-bbox="660 328 1108 624" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>HAJIMEMASHITE [Halo, perkenalkan ...] <i>Bagian 2</i></p> </div>	Musik instrumental	7 detik		
3	1	<div data-bbox="660 671 1108 951" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	<p><i>Konnichiwa. Kyo watashi-tachi wa hajimemshite o benkyo shimasu. Douzo yoroshiku onegai shimasu.</i></p> <p>Hai teman-teman! Hari ini kita akan mempelajari perkenalan dalam Bahasa Jepang. Mohon bantuannya ya!</p>	10 detik		
4	1	<div data-bbox="660 975 1108 1251" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam saat bertemu dan berpisah 2. Ucapan terima kasih dan maaf </div>	<p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p>	Musik instrumental	40 detik
<p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>	<p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p>					


5	1		<p>Jika pada pertemuan sebelumnya kita belajar cara memperkenalkan diri sendiri. Maka, pada pertemuan kali ini, kita akan mempelajari cara memperkenalkan orang lain.</p> <p>Perhatikan bagaimana cara Nadya memperkenalkan Aiko.</p> <p>Kochira wa Aiko-san desu. Aiko-san wa SMA N 3 no seito desu. Aiko-san wa Nihon-jin desu.</p>	30 detik
	2		<p>Untuk memperkenalkan orang lain, kita menggunakan pola kalimat :</p> <p>KOCHIRA + partikel WA + NAMA ORANG TERSEBUT (diikuti)-san + partikel DESU</p> <p>Kochira artinya orang ini, diucapkan sambil menunjuk pada orang yang ingin kamu kenalkan. Setelah menyebutkan nama orang yang dikenalkan, harus diikuti kata <i>-san</i> dibelakangnya sebagai (kata sandang) bentuk panggilan. Kalau tidak, kamu akan dianggap tidak sopan.</p> <p>Contoh : <i>Kochira wa Aiko-san desu.</i> Orang ini adalah Aiko. <i>Kochira wa Sasuke-san desu.</i> Ini Sasuke.</p>	1 menit 30 detik

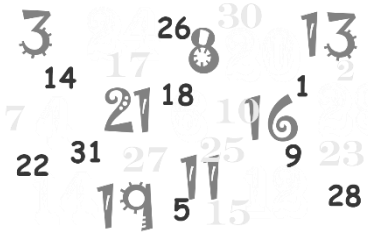
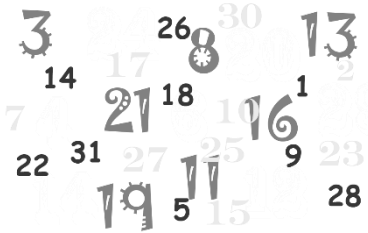
	3		<p>Selain memperkenalkan nama temanmu pada orang lain, kamu juga bisa menyebutkan dimana temanmu bersekolah dengan pola kalimat :</p> <p>NAMA ORANG TERSEBUT-<i>san</i> + partikel WA + kata benda 1 (NAMA SEKOLAH) + partikel NO + PROFESI (dalam kasus ini adalah PELAJAR) + partikel DESU</p> <p>Contoh : <i>Aiko-san wa SMA N 3 no SEITO desu.</i> Aiko adalah pelajar di SMA N 3.</p> <p>Dalam contoh tersebut, kata benda 1-nya adalah SMAN 3 yakni nama sekolah orang tersebut dan kata benda 2-nya adalah SEITO menunjukkan profesi orang tersebut yang artinya pelajar.</p>	1 menit 14 detik
	4		<p>Kita juga dapat menyebutkan asal Negara orang yang ingin kita kenalkan dengan pola kalimat :</p> <p>NAMA ORANG TERSEBUT (diikuti)-<i>san</i> + partikel WA + ASAL NEGARA ORANG TERSEBUT (diikuti)-<i>jin</i> + partikel DESU</p> <p>Contoh : <i>Aiko-san wa Nihon-jin desu.</i> Aiko adalah orang Jepang. <i>Luhan-san wa Chuugoku-jin desu.</i> Luhan orang China.</p>	1 menit 3 detik

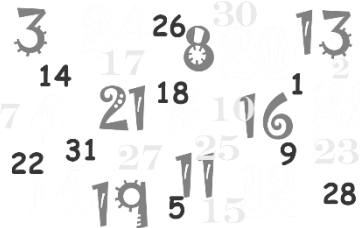

6	1		<p>Nah, sekarang kalian sudah paham kan?</p> <p>Bagus !</p> <p>Kalian dapat menggunakan kosakata ini dalam percakapan sehari – hari.</p> <p>Demikianlah pelajaran kita hari ini, sampai jumpa dipertemuan selanjutnya. <i>sayounara</i>.</p>	10 detik
---	---	--	--	-------------

Lampiran 11. Storyboard Video *Tanjoubi* Bagian 1


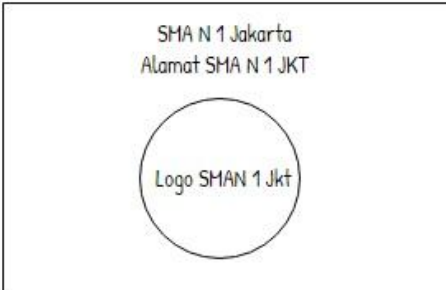
Segmen	Scene	Gambar/Visual	Audio	Durasi
1	1		Musik instrumental	5 detik
	2		Musik instrumental	5 detik


2	1	<div data-bbox="660 328 1108 624" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>TANJOUBI [Ulang Tahun]</p> </div>	Musik instrumental	7 detik
3	1	<div data-bbox="660 727 1108 1003" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	<p><i>Konnichiwa. Ogenki desu ka? Watashi wa genki desu. Minna-san no tanjoubi wa itsu desu ka? Kyou watashi-tachi wa tanjoubi o benkyo shimasu. Douzo yoroshiku onegai shimasu.</i></p> <p>Hai teman-teman, apakah kalian pernah mengucapkan selamat ulang tahun pada temanmu? Kapan hari ulang tahunmu? Nah, hari ini kita akan belajar tentang ulang-tahun dalam bahasa jepang! Mari kita bahas satu per satu!</p>	20 detik
4	1	<div data-bbox="660 1086 1108 1362" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p> <p style="text-align: center;">Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam saat bertemu dan berpisah 2. Ucapan terima kasih dan maaf </div>	Musik instrumental	40 detik

5	1		<p>Sebelum kita mempelajari tanggal dan bulan untuk ulang tahun. Mari kita pelajari dulu angka 1 sampai 31 dalam Bahasa Jepang.</p> <p><i>ichi / ni / san / yon/shi / go / roku / nana/shichi / hachi / kyuu/ku / juu</i></p>	36 detik
	2		<p>Untuk menyebut angka sebelas dalam Bahasa Jepang, kamu tinggal tambahkan <i>juu</i> di depan kata <i>ichi</i> karena sebelas sama dengan sepuluh disandingkan dengan satu jadi Bahasa Jepangnya sebelas adalah <i>juu ichi</i>. Begitu pun dengan dua belas sampai sembilan belas.</p> <p><i>Juu ichi / juu ni / juu san / juu yon / juu shi / juu go / juu roku / juu nana / juu shichi / juu hachi / juu kyuu / juu ku</i></p> <p>Untuk menyebut angka 20 dalam Bahasa Jepang, kamu tambahkan <i>juu</i> di belakang kata <i>ni</i> karena 20 sama dengan angka 2 disandingkan dengan angka 10 maka jadilah <i>ni juu</i>.</p>	57 detik

	3		<p>Untuk dua puluh satu dalam Bahasa Jepang adalah <i>ni juu ichi</i> Begitu pun dengan dua puluh dua sampai dua puluh sembilan.</p> <p>Ni juu ichi ni juu ni ni juu san ni juu yon / ni juu shi ni juu go ni juu roku ni juu nana / ni juu shichi ni juu hachi ni juu kyuu / ni juu ku</p> <p>Untuk menyebut angka 30 dalam Bahasa Jepang, kamu tambahkan <i>juu</i> di belakang kata <i>san</i> karena 30 sama dengan angka 3 disandingkan dengan angka 10 maka jadilah <i>san juu</i>.</p> <p>Untuk tiga puluh satu dalam Bahasa Jepang adalah <i>san juu ichi</i>.</p>	1 menit 42 detik
6	1		<p>Nah, sekarang kalian sudah paham kan?</p> <p>Bagus !</p> <p>Kalian dapat menggunakan kosakata ini dalam percakapan sehari – hari.</p> <p>Demikianlah pelajaran kita hari ini, sampai jumpa dipertemuan selanjutnya. <i>Sayounara</i>.</p>	10 detik


Lampiran 12. Storyboard Video *Tanjoubi* Bagian 2

Segmen	Scene	Gambar/Visual	Audio	Durasi
1	1		Musik instrumental	5 detik
	2		Musik instrumental	5 detik


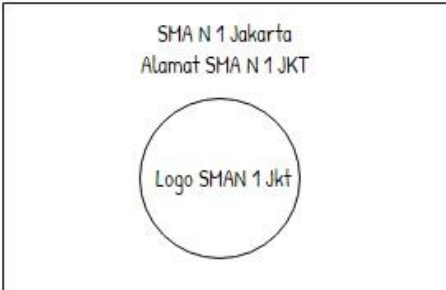
2	1	<div data-bbox="660 328 1108 624" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>TANJOUBI [Ulang Tahun]</p> </div>	Musik instrumental	7 detik
3	1	<div data-bbox="660 727 1108 1007" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	<p><i>Konnichiwa. Ogenki desu ka? Watashi wa genki desu. Minna-san no tanjoubi wa itsu desu ka? Kyou watashi-tachi wa tanjoubi o benkyo shimasu. Douzo yoroshiku onegai shimasu.</i></p> <p>Hai teman-teman, apakah kalian pernah mengucapkan selamat ulang tahun pada temanmu? Kapan hari ulang tahunmu? Nah, hari ini kita akan belajar tentang ulang-tahun dalam bahasa jepang! Mari kita bahas satu per satu!</p>	20 detik
4	1	<div data-bbox="660 1086 1108 1364" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p> <p style="text-align: center;">Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam saat bertemu dan berpisah 2. Ucapan terima kasih dan maaf </div>	Musik instrumental	40 detik


5	1	 <p style="text-align: center;">Agustus</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Senin</th> <th>Selasa</th> <th>Rabu</th> <th>Kamis</th> <th>Jum'at</th> <th>Sabtu</th> <th>Minggu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					<p>Setelah mempelajari angka sebagai dasar dari tanggal, selanjutnya adalah mempelajari tanggal itu sendiri.</p> <p>Tapi ternyata teman – teman, tanggal 1 sampai 10 dan tanggal 20 dalam Bahasa Jepang mempunyai penyebutan sendiri yaitu :</p> <p><i>Tsuitachi / futsuka / mikka / yokka / itsuka / muika / nanoka / youka / kokonoka / touka / hatsuka</i></p>	1 menit 17 detik
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu																																								
1	2	3	4	5	6	7																																								
8	9	10	11	12	13	14																																								
15	16	17	18	19	20	21																																								
22	23	24	25	26	27	28																																								
29	30	31																																												
	2	 <p style="text-align: center;">Agustus</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Senin</th> <th>Selasa</th> <th>Rabu</th> <th>Kamis</th> <th>Jum'at</th> <th>Sabtu</th> <th>Minggu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					<p>Sedangkan tanggal lainnya tetap mengikuti pengucapan bahasa Jepang untuk angka.</p> <p>Contohnya tanggal 11 tetap <i>juu ichi</i>. Tapi untuk membedakannya dengan penyebutan angka maka untuk penyebutan tanggal ditambah kata <i>nichi</i>. Jadi, tanggal 11 adalah <i>juu ichi-nichi</i>. Begitupun untuk tanggal 12 sampai 19 dan 21 sampai 31.</p> <p><i>Juu ichi-nichi / juu ni-nichi / juu san-nichi / juu yokka / juu go-nichi / juu roku-nichi / juu shichi-nichi / juu hachi-nichi / juu ku-nichi / Ni juu ichi-nichi / ni juu ni-nichi / ni juu san-nichi / ni juu yokka / ni juu go-nichi / ni juu roku-nichi / ni juu shichi-nichi / ni juu hachi-nichi / ni juu ku-nichi / san juu-nichi / san juu ichi-nichi</i></p>	1 menit 16 detik
Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu																																								
1	2	3	4	5	6	7																																								
8	9	10	11	12	13	14																																								
15	16	17	18	19	20	21																																								
22	23	24	25	26	27	28																																								
29	30	31																																												



	3		<p>Sekarang, kita coba pelajari pola kalimatnya. Pola kalimat untuk menanyakan tanggal adalah :</p> <p>Kata Benda 1 + partikel WA + Kata Benda 2 + partikel DESU KA ?</p> <p>Contohnya : <i>Kyou wa nan-nichi desu ka?</i></p> <p>Kyou artinya hari ini. Kyou adalah kata benda 1 sebagai penanda waktu yang ditanyakan. Partikel wa sebagai penunjuk subjek. Nan-nichi sebagai kata benda 2 yang artinya tanggal berapa?. Partikel desu yang ditambah partikel ka menandakan kalimat tanya.</p> <p>Jawabannya memiliki pola kalimat yang sama, hanya saja partikel ka dihilangkan agar menjadi kalimat positif, menjadi :</p> <p>Kata Benda 1 + partikel WA + Kata Benda 2 + partikel DESU</p> <p>Contoh : <i>Kyou wa juu ichi-nichi desu.</i></p> <p>Kata benda 1-nya adalah kyou merujuk pada waktu yang ditanyakan. Kemudian ada partikel wa penunjuk subjek. Kata benda 2-nya adalah juu ichi-nichi sebagai jawaban dari pertanyaan nan-</p>	2 menit 22 detik
--	---	--	---	---------------------

			<p>nichi. Dan partikel desu untuk menyatakan kalimat positif.</p> <p>Jika diulang menjadi : <i>Kyou wa nan-nichi desu ka?</i> Hari ini tanggal berapa?</p> <p><i>Kyou wa juu ichi-nichi desu.</i> Hari ini tanggal 11.</p>	
6	1		<p>Nah, sekarang kalian sudah paham kan?</p> <p>Bagus !</p> <p>Kalian dapat menggunakan kosakata ini dalam percakapan sehari – hari.</p> <p>Demikianlah pelajaran kita hari ini, sampai jumpa dipertemuan selanjutnya. <i>Sayounara.</i></p>	10 detik


Lampiran 13. Storyboard Video *Tanjoubi* Bagian 3


Segmen	Scene	Gambar/Visual	Audio	Durasi
1	1		Musik instrumental	5 detik
	2		Musik instrumental	5 detik

2	1	<div data-bbox="660 328 1108 624" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>TANJOUBI [Ulang Tahun]</p> </div>	Musik instrumental	7 detik
3	1	<div data-bbox="660 727 1108 1003" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	<p><i>Konnichiwa. Ogenki desu ka? Watashi wa genki desu. Minna-san no tanjoubi wa itsu desu ka? Kyou watashi-tachi wa tanjoubi o benkyo shimasu. Douzo yoroshiku onegai shimasu.</i></p> <p>Hai teman-teman, apakah kalian pernah mengucapkan selamat ulang tahun pada temanmu? Kapan hari ulang tahunmu? Nah, hari ini kita akan belajar tentang ulang-tahun dalam bahasa jepang! Mari kita bahas satu per satu!</p>	20 detik
4	1	<div data-bbox="660 1086 1108 1362" style="border: 1px solid gray; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p> <p>3.1 Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi, dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terima kasih, permintaan maaf, meminta izin, dan instruksi terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p> <p style="text-align: center;">Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam saat bertemu dan berpisah 2. Ucapan terima kasih dan maaf </div>	Musik instrumental	40 detik

5	1		<p>Pertemuan kali ini, kita akan mempelajari nama – nama bulan dalam Bahasa Jepang. Penyebutan nama bulan dalam Bahasa Jepang sama dengan penyebutan angka dalam Bahasa Jepang hanya saja ditambahkan kata gatsu setelahnya.</p> <p><i>ichi-gatsu / ni-gatsu / san-gatsu / shi-gatsu / go-gatsu / roku-gatsu / shichi-gatsu / hachi-gatsu / ku-gatsu / juu-gatsu / juu ichi-gatsu / juu ni-gatsu</i></p>	1 menit 18 detik
	2		<p>Sekarang, mari kita bahas untuk pola kalimatnya. Untuk pola kalimat menanyakan bulan, sama dengan pola kalimat untuk menanyakan tanggal. Hanya saja, nan-nichi diganti dengan nan-gatsu. Yaitu, sebagai berikut :</p> <p>Kata Benda 1 + partikel WA + Kata Benda 2 + partikel DESU KA ?</p> <p>Contoh : <i>Rai-gatsu wa nan-gatsu desu ka?</i></p> <p>Rai-gatsu artinya bulan depan. Rai-gatsu merupakan kata benda 1 yang merujuk pada waktu yang ditanyakan. Partikel wa merujuk pada subjek. Nan-gatsu berarti bulan apa. Partikel desu yang ditambah dengan partikel ka menyatakan kalimat tanya.</p>	1 menit 50 detik

			<p>Jawabannya memiliki pola kalimat yang sama, hanya saja partikel ka dihilangkan agar menjadi kalimat positif menjadi :</p> <p>Kata Benda 1 + partikel WA + Kata Benda 2 + partikel DESU</p> <p>Contoh : <i>Rai-gatsu wa roku-gatsu desu</i></p> <p>Kata benda 1-nya adalah rai-gatsu merujuk pada waktu yang ditanyakan. Kemudian ada partikel wa penunjuk subjek. Kata benda 2-nya adalah roku-gatsu sebagai jawaban dari pertanyaan nan-gatsu. Dan partikel desu untuk menyatakan kalimat positif.</p> <p>Jika diulang menjadi : <i>Rai-gatsu wa nan-gatsu desu ka? Bulan depan itu bulan apa?</i> Rai-gatsu wa roku-gatsu desu. Bulan depan adalah bulan Juni.</p>	
--	--	--	---	--

	3		<p>Sekarang, kita masuk ke inti materi yakni “Tanjoubi wa itsu desu ka? Kapan ulang tahunmu?”</p> <p>Dapat dilihat pola kalimatnya adalah : Tanjoubi + partikel WA + itsu + desu ka ?</p> <p>Sebenarnya, pola kalimatnya sama dengan pola kalimat untuk menanyakan tanggal dan bulan, yakni : Kata Benda 1 + partikel WA + Kata Benda 2 + partikel DESU KA ?</p> <p>Tanjoubi adalah ulang tahun sebagai kata benda 1. Partikel wa merujuk kepada subjek. Itsu berarti kapan sebagai kata benda 2. Partikel desu yang ditambah dengan partikel ka menyatakan kalimat tanya.</p> <p>Kemudian, pola kalimat jawabannya adalah :</p> <p>Kata Benda 1 (bulan ulang tahun) + Kata Benda 2 (tanggal ulang tahun) + partikel DESU.</p> <p>Contoh : <i>Ni-gatsu Mikka desu.</i> Ni-gatsu adalah kata benda 1 yakni bulan ulang tahun. Mikka adalah kata benda 2 yakni tanggal ulang tahun. Partikel desu sebagai bentuk kalimat positif.</p>	2 menit 25 detik
--	---	---	---	---------------------

			<p>Jika diulang menjadi : <i>Tanjoubi wa itsu desu ka?</i> Kapan ulang tahunmu? <i>Ni-gatsu Mikka desu.</i> Tanggal 3 bulan kedua.</p>	
6	1		<p>Nah, sekarang kalian sudah paham kan?</p> <p>Bagus !</p> <p>Kalian dapat menggunakan kosakata ini dalam percakapan sehari – hari.</p> <p>Demikianlah pelajaran kita hari ini, sampai jumpa dipertemuan selanjutnya. <i>Sayounara.</i></p>	10 detik

Lampiran 14. Naskah Latihan Soal Materi Aisatsu**Pelajaran 1 - Aisatsu**

1. “Riri-sensei, ohayou gozaimasu.” Kata yang tepat untuk menjawab sapaan tersebut adalah ...
 - a. **Ohayou gozaimasu**
 - b. Konnichiwa
 - c. Konbanwa
 - d. Oyasuminasai
2. “Tono-san, arigatou gozaimasu.” Kata yang tepat untuk menjawab kalimat tersebut adalah ...
 - a. Sumimasen
 - b. Gomenasai
 - c. **Iie, douita shimashite**
 - d. Hai
3. “Okaa-san, oyasuminasai.” Kata yang tepat untuk menjawab sapaan tersebut adalah ...
 - a. Konbanwa
 - b. **Oyasuminasai**
 - c. Sayounara
 - d. Ohayou
4. “Sakura-san konnichiwa.” Kalimat tersebut diucapkan pada saat ...
 - a. Menyapa seseorang pada pagi hari
 - b. **Menyapa seseorang pada siang hari**

- c. Menyapa seseorang pada malam hari
 - d. Menyatakan salam perpisahan
5. "Riki-san, ogenki desuka?" Kalimat tersebut terjadi pada saat ...
- a. Menyatakan permintaan maaf
 - b. Menyatakan terima kasih
 - c. Menyatakan salam perpisahan
 - d. **Menanyakan kabar**
6. "Nur-san, mata raishuu." Kalimat tersebut diucapkan pada saat ...
- a. Menyatakan permintaan maaf
 - b. Menyatakan terima kasih
 - c. **Menyatakan salam perpisahan**
 - d. Menanyakan kabar
7. "Tati-san, konbanwa." Kalimat tersebut bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
- a. **Selamat malam, Tati**
 - b. Selamat tidur, Tati
 - c. Selamat pagi, Tati
 - d. Selamat siang, Tati
8. やまだ せんせい、すみません 。 Kalimat tersebut bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
- a. Maaf, Kakak Yamada
 - b. **Maaf, Guru Yamada**
 - c. Terima kasih, Kakak Yamada

- d. Terima kasih, Guru Yamada
9. Kata 'sayounara' bila ditulis ke dalam huruf hiragana menjadi ...
- a. さよいなら
 - b. さろおなら
 - c. さようなら
 - d. さようらな
10. Kata 'arigatou gozaimasu' bila ditulis ke dalam huruf hiragana menjadi ...
- a. おはよう ございます
 - b. ありがとう ございます
 - c. どいた しまして
 - d. ありがと ございます

Lampiran 15. Naskah Latihan Soal Materi *Hajimemashite***Pelajaran 2 - *Hajimemashite***

1. “ _____ . Watashi wa Ali desu. Douzo yoroshiku”, kata yang tepat untuk melengkapi perkenalan Ali adalah ...
 - a. Ohayou
 - b. Hajimemashite**
 - c. Kochira
 - d. Seito

2. “Minasan, _____ wa Tono-san desu.” Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah ...
 - a. Hajimemashite
 - b. Watashi
 - c. Seito
 - d. Kochira**

3. Kata 'seito' bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
 - a. Kepala sekolah
 - b. Guru
 - c. Pelajar**
 - d. Pegawai

4. Kata 'san-nensei' bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
 - a. Kelas tiga**
 - b. Kelas dua

- c. Kelas satu
 - d. Kelas dua belas
5. なるとさん は にほんじん です。 Kalimat tersebut bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
- a. Naruto adalah Orang Indonesia
 - b. Naruto berbicara bahasa Indonesia
 - c. **Naruto adalah Orang Jepang**
 - d. Naruto berbicara bahasa Jepang
6. Kata 'chuugoku-jin' bila ditulis ke dalam huruf hiragana menjadi ...
- a. ちゅごくじん
 - b. ちゅうごくじん
 - c. ちゅおごくじん
 - d. ちゅごおくじん
7. Kata 'koukousei' bila ditulis ke dalam huruf hiragana menjadi ...
- a. ここせい
 - b. こうせい
 - c. ここうせい
 - d. こうこうせい
8. "Watashi ___ Sasuke desu." Partikel yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah ...
- a. わ
 - b. は

c. の

d. に

9. “Watashi ___ SMAN 1 ___ seito desu.” Partikel yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah . . .

a. は 、 の

b. は 、 に

c. わ 、 に

d. わ 、 の

10. “こちら ___ にねんせい ___ ひなたさん です。” Partikel yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah ...

a. の 、 は

b. の 、 わ

c. は 、 の

d. わ 、 は

Lampiran 16. Naskah Latihan Soal Materi *Tanjoubi***Pelajaran 3 - *Tanjoubi***

1. Kon-getsu wa go-gatsu desu. Rai-getsu wa nan-gatsu desu ka ?
 - a. San-gatsu desu
 - b. Shi-gatsu desu
 - c. Roku-gatsu desu**
 - d. Shichi-gatsu desu

2. Kyou wa youka desu. Ashita wa nan-nichi desu ka ?
 - a. Kokonoka desu**
 - b. Nanoka desu
 - c. Touka desu
 - d. Muika desu

3. Tanjoubi wa itsu desu ka ? '24 November' desu. Kata yang diberi kutip bila ditulis ke dalam romaji menjadi ...
 - a. Juu ichi-gatsu ni juu yokka-nichi
 - b. Juu ichi-gatsu ni juu shi-nichi
 - c. Juu ichi-gatsu ni juu yon-nichi
 - d. Juu ichi-gatsu ni juu yokka**

4. Kata 'touka' bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
 - a. September
 - b. Oktober

- c. Tanggal sembilan
 - d. Tanggal sepuluh**
5. Kata 'juu ni-gatsu' bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
- a. November
 - b. Desember**
 - c. Tanggal dua puluh dua
 - d. Tanggal dua belas
6. "Kyou wa san-gatsu hatsuka desu." Kalimat tersebut bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi ...
- a. Hari ini 20 Maret**
 - b. Hari ini 10 Maret
 - c. Besok 20 Maret
 - d. Besok 10 Maret
7. Kata '29-nichi' bila ditulis ke dalam huruf hiragana menjadi ...
- a. にじゅくにち
 - b. にじゅうきゅにち
 - c. にじゅうくにち**
 - d. にじゅきゅにち
8. Kata 'juu yokka' bila ditulis ke dalam huruf hiragana menjadi ...
- a. じゅうとつか
 - b. じゅうよか
 - c. じゅうようか**

d. じゅうよっか

9. “きょう ____ いちがつ むいか です。” Partikel yang tepat untuk melengkapi pertanyaan tersebut adalah ...

a. は

b. わ

c. の

d. に

10. “はなさん ____ たんじょうび ____ いつ ですか？” Partikel yang tepat untuk melengkapi pertanyaan tersebut adalah ...

a. の 、 わ

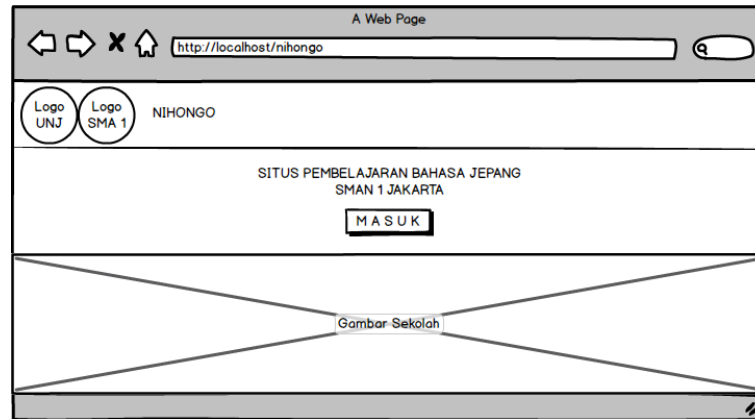
b. の 、 は

c. は 、 の

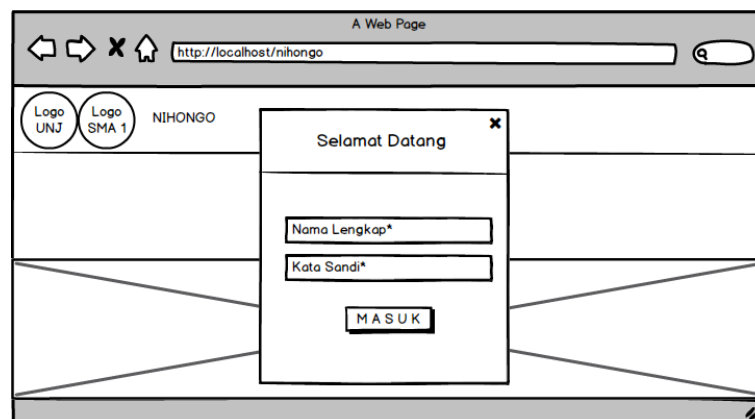
d. わ 、 の

Lampiran 17. Rancangan *Mock up*

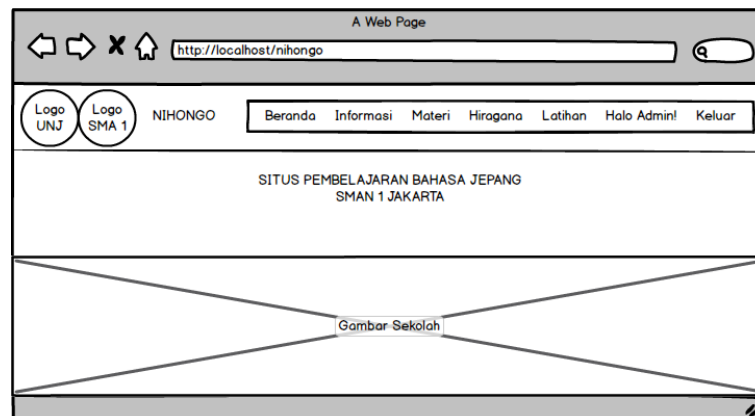
Tampilan Awal Media Pembelajaran (sebelum masuk)



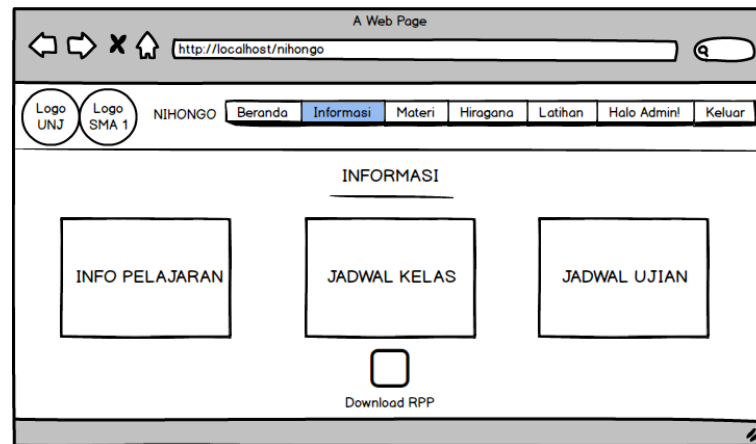
Form Masuk



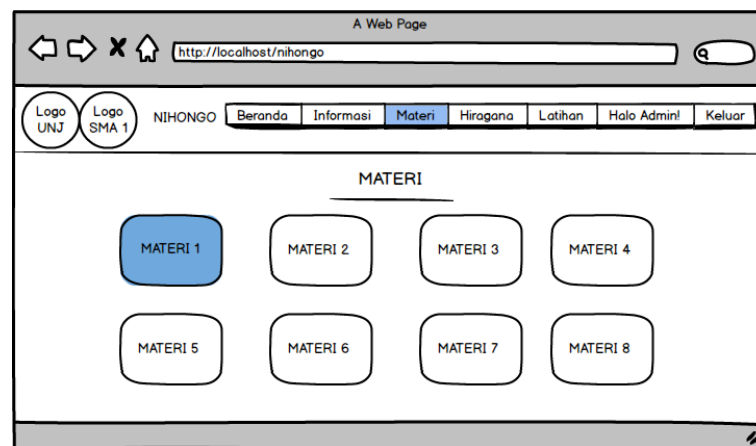
Tampilan Awal Media Pembelajaran (setelah masuk)



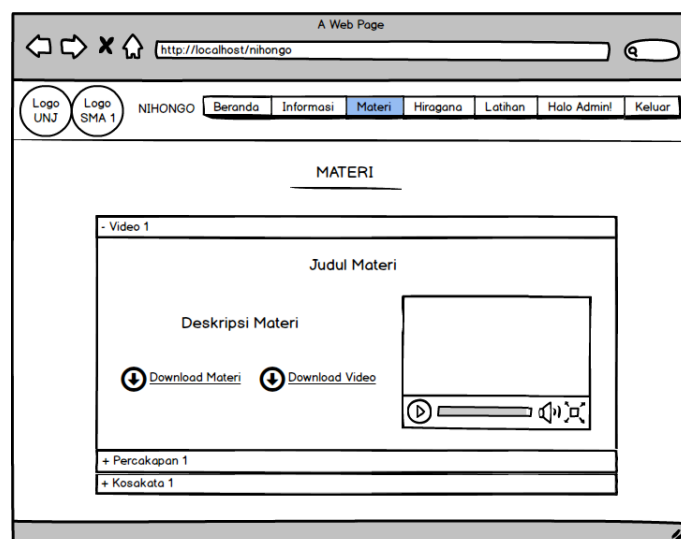
Elemen Informasi



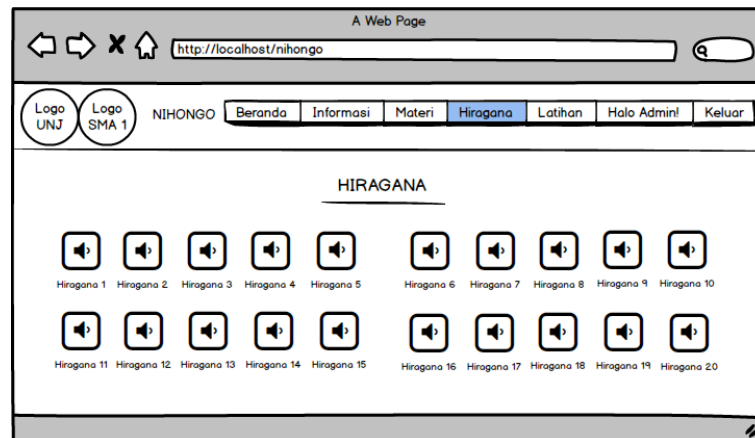
Elemen Daftar Materi



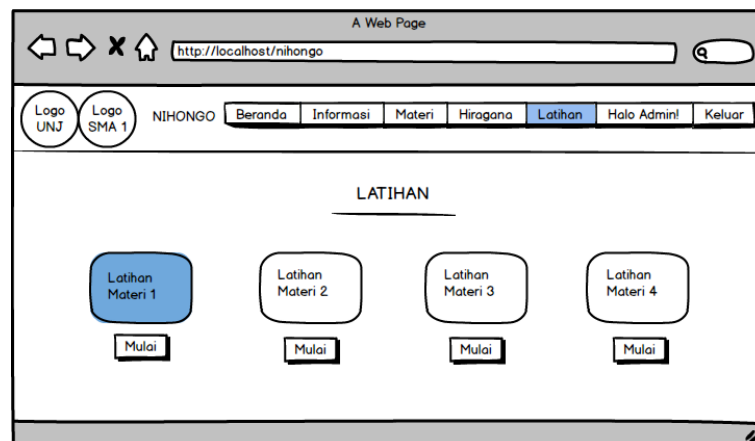
Elemen Materi



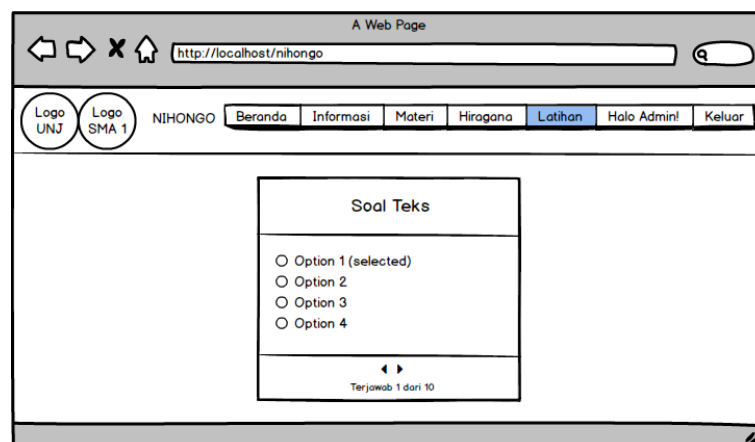
Elemen Hiragana



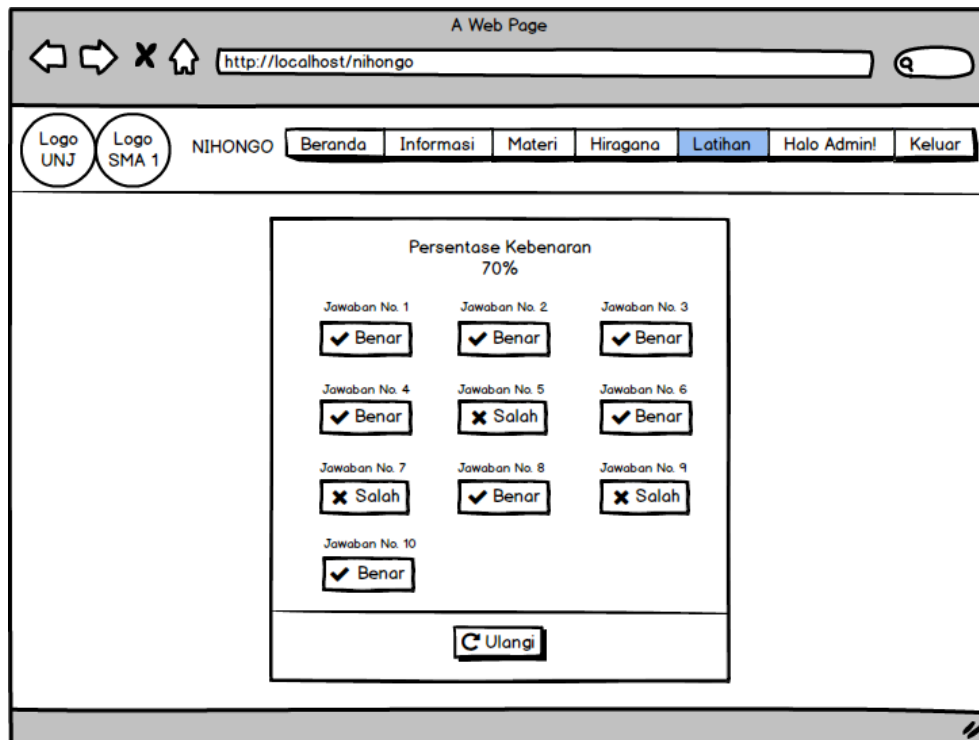
Daftar Latihan Materi



Elemen Latihan



Presentase Kebenaran



Lampiran 18. Instrumen Evaluasi Ahli Materi

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN MEMANFAATKAN VIDEO PADA MATERI DASAR PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMAN 1 JAKARTA

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Identitas Ahli Materi Pembelajaran

Nama : _____

Profesi : _____

Instansi : _____

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan situs media pembelajaran dengan memanfaatkan video pada materi dasar pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta sebagai alat memperoleh data yang sesuai untuk rujukan perbaikan dalam pengembangan web tersebut.

Identitas yang Diuji

Nama : Rahma Qonita

NIM : 5235127256

Asal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta

Judul Penelitian : Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Memanfaatkan Video Pada Materi Dasar Pembelajaran Bahasa Jepang Di SMAN 1 Jakarta

Petunjuk :

- a. Penilaian diberikan dengan mengisi jawaban setuju / tidak setuju pada kolom yang tersedia, dengan simbol sebagai berikut :
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
- b. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom S / TS sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

1. Isi Materi

No.	Butir Pernyataan	S	TS
1.	Topik pembelajaran dalam media ini sudah jelas		
2.	Urutan penyajian materi pada media ini sudah sistematis		
3.	Isi materi pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai		
4.	Materi <i>Aisatsu</i> yang disajikan sudah sesuai dengan RPP mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X		
5.	Materi <i>Hajimemashite</i> yang disajikan sudah sesuai dengan RPP Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X		
6.	Materi <i>Tanjoubi</i> yang disajikan sudah sesuai dengan RPP Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X		

2. Penyampaian materi

No.	Butir Pernyataan	S	TS
7.	Materi yang disampaikan pada video <i>Aisatsu</i> (salam sapaan) sudah tepat dan jelas		
8.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) sudah tepat dan jelas		
9.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) sudah tepat dan jelas		
10.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 1 (angka dalam Bahasa Jepang) sudah tepat dan jelas		
11.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 2 (tanggal dalam Bahasa Jepang) sudah tepat dan jelas		
12.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 3 (nama - nama bulan dalam Bahasa Jepang) sudah tepat dan jelas		

3. Tes Formatif

No.	Butir Pernyataan	S	TS
13.	Tes formatif yang disusun sudah sesuai dengan materi pembelajaran		

4. Aspek kebahasaan

No.	Butir Pernyataan	S	TS
14.	Bahasa yang digunakan dapat dengan mudah dipahami		

Saran

--	--

Jakarta, Januari 2017

(.....)

Lampiran 19. Instrumen Hasil Penelitian Evaluasi Ahli Materi

HASIL PENELITIAN EVALUASI AHLI MATERI								
NO	VARIABEL	NO INSTRUMEN	NAMA AHLI MATERI			Total	Nilai CVR	Ket
			Eky Kusuma Hapsari, M.Hum	Frety Febriantini, S.S	Anggun Putri Riyani, S.Pd			
1	Isi Materi	1	1	1	1	3		Valid
		2	1	1	1	3		Valid
		3	1	1	1	3		Valid
		4	1	1	1	3		Valid
		5	1	1	1	3		Valid
		6	1	1	1	3		Valid
2	Penyampaian Materi	7	1	1	1	3		Valid
		8	1	1	1	3		Valid
		9	1	1	1	3		Valid
		10	1	1	1	3		Valid
		11	1	1	1	3		Valid
		12	1	1	1	3		Valid
3	Tes Formatif	13	1	1	1	3		Valid
4	Aspek Kebahasaan	14	1	1	1	3		Valid

Lampiran 20. Instrumen Evaluasi Ahli Media

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN MEMANFAATKAN VIDEO PADA MATERI DASAR PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMAN 1 JAKARTA

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Identitas Ahli Media Pembelajaran

Nama : _____

Profesi : _____

Instansi : _____

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan pengembangan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan video pada materi dasar pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta sebagai alat memperoleh data yang sesuai untuk rujukan perbaikan dalam pengembangan web tersebut.

Identitas yang Diuji

Nama : Rahma Qonita

NIM : 5235127256

Asal Instansi : Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Jakarta

Judul Penelitian : Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Memanfaatkan Video Pada Materi Dasar Pembelajaran Bahasa Jepang Di SMAN 1 Jakarta

Petunjuk :

- c. Penilaian diberikan dengan mengisi jawaban setuju / tidak setuju pada kolom yang tersedia, dengan simbol sebagai berikut :

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

- d. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom S / TS sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

1. Tampilan Situs

No.	Butir Pernyataan	S	TS
A.	Elemen Judul		
1.	Pengaturan layout pada elemen judul sudah tepat		
2.	Pemilihan komposisi warna pada elemen judul sudah tepat		
3.	Pemilihan jenis huruf pada elemen judul sudah tepat		
4.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen judul sudah tepat		
5.	Pemilihan gambar tema pada elemen judul sudah tepat		
B.	Elemen Informasi		
6.	Pengaturan layout pada elemen informasi sudah tepat		
7.	Pemilihan komposisi warna pada elemen informasi sudah tepat		
8.	Pemilihan jenis huruf pada elemen informasi sudah tepat		
9.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen informasi sudah tepat		
10.	Pemilihan warna huruf pada elemen informasi sudah tepat		
C.	Elemen Daftar Materi		
11.	Pengaturan layout pada elemen daftar materi sudah tepat		
12.	Pemilihan komposisi warna pada elemen daftar materi sudah tepat		
13.	Pemilihan jenis huruf pada elemen daftar materi sudah tepat		
14.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen daftar materi sudah tepat		
15.	Pemilihan warna huruf pada elemen daftar materi sudah tepat		
D.	Elemen Materi		

16.	Pengaturan layout pada elemen materi sudah tepat		
17.	Pemilihan komposisi warna pada elemen materi sudah tepat		
18.	Pemilihan jenis huruf pada elemen materi sudah tepat		
19.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen materi sudah tepat		
20.	Pemilihan warna huruf pada elemen materi sudah tepat		
E.	Elemen Kosakata		
21.	Pengaturan layout pada elemen kosakata sudah tepat		
22.	Pemilihan komposisi warna pada elemen kosakata sudah tepat		
23.	Pemilihan jenis huruf pada elemen kosakata sudah tepat		
24.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen kosakata sudah tepat		
25.	Pemilihan warna huruf pada elemen kosakata sudah tepat		
F.	Elemen Hiragana		
26.	Pengaturan layout pada elemen hiragana sudah tepat		
27.	Pemilihan komposisi warna pada elemen hiragana sudah tepat		
28.	Pemilihan jenis huruf pada elemen hiragana sudah tepat		
29.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen hiragana sudah tepat		
30.	Pemilihan warna huruf pada elemen hiragana sudah tepat		
G.	Latihan Soal		
31.	Pengaturan layout pada elemen latihan soal sudah tepat		
32.	Pemilihan komposisi warna pada elemen latihan soal sudah tepat		
33.	Pemilihan jenis huruf pada elemen latihan soal sudah tepat		
34.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen latihan soal sudah tepat		
35.	Pemilihan warna huruf pada elemen latihan soal sudah tepat		

2. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	S	TS
36.	Suara narator terdengar jelas		
37.	Intonasi suara narator sudah tepat		
38.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat		

3. Format Video

No.	Butir Pernyataan	S	TS
39.	Urutan penyajian dalam media pembelajaran sudah sesuai		
40.	Format penyajian materi melalui video sudah tepat		
41.	Kualitas gambar pada video pembelajaran sudah tepat		
42.	Durasi pada masing - masing video pembelajaran sudah tepat		

4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	S	TS
43.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan		
44.	Struktur navigasi pada web ini tepat		
45.	Navigasi pada latihan soal mudah dioperasikan		

Saran :

Jakarta, Januari 2017

(.....)

Lampiran 21. Instrumen Hasil Penelitian Evaluasi Ahli Media

HASIL PENELITIAN EVALUASI AHLI MEDIA

NO	VARIABEL	ELEMEN	NO INSTRUMEN	NAMA AHLI MATERI					
				Vina Oktaviani, M.T	Z.E. Ferdi Fauzan, M.Pd	Irfan Helmanto, S.Pd	Total	Nilai CVR	Ket
1	Tampilan Situs	Judul	1	1	1	1	3	1	Valid
			2	1	1	1	3	1	Valid
			3	1	0	1	2	0.33	Valid
			4	1	0	1	2	0.33	Valid
			5	1	1	1	3	1	Valid
		Informasi	6	1	1	1	3	1	Valid
			7	1	1	1	3	1	Valid
			8	1	0	1	2	0.33	Valid
			9	1	0	1	2	0.33	Valid
		Daftar Materi	10	1	1	1	3	1	Valid
			11	1	1	1	3	1	Valid
			12	1	0	1	2	0.33	Valid
			13	1	0	1	2	0.33	Valid
			14	1	0	1	2	0.33	Valid
			15	1	1	1	3	1	Valid
		Materi	16	1	1	1	3	1	Valid
			17	1	1	1	3	1	Valid

			18	1	1	1	3	1	Valid	
			19	1	1	1	3	1	Valid	
			20	1	1	1	3	1	Valid	
		Kosakata	21	1	1	1	3	1	Valid	
			22	1	1	1	3	1	Valid	
			23	1	1	1	3	1	Valid	
			24	1	1	1	3	1	Valid	
			25	1	1	1	3	1	Valid	
		Hiragana	26	1	1	1	3	1	Valid	
			27	1	1	1	3	1	Valid	
			28	1	1	1	3	1	Valid	
			29	1	1	1	3	1	Valid	
			30	1	1	1	3	1	Valid	
		Latihan	31	1	1	1	3	1	Valid	
			32	1	1	1	3	1	Valid	
			33	1	0	1	2	0.33	Valid	
			34	1	1	1	3	1	Valid	
			35	1	1	1	3	1	Valid	
		2	Kualitas Suara	36	1	0	1	2	0.33	Valid
				37	1	1	1	3	1	Valid
				38	1	1	1	3	1	Valid

3	Format Video	39	1	1	1	3	1	Valid
		40	1	1	1	3	1	Valid
		41	1	1	1	3	1	Valid
		42	1	1	1	3	1	Valid
4	Penggunaan Media	43	1	1	1	3	1	Valid
		44	1	1	1	3	1	Valid
		45	1	1	1	3	1	Valid

Lampiran 22. Instrumen Evaluasi Siswa

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN

PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN MEMANFAATKAN VIDEO PADA MATERI DASAR PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMAN 1 JAKARTA

INSTRUMEN EVALUASI SISWA

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- a. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai hingga sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Sesuai

2 = Tidak Sesuai

3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai

5 = Sangat Sesuai

- b. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom 1, 2, 3, 4 dan 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

1. Tampilan Situs Media Pembelajaran

No.	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Media web pembelajaran ini mempunyai tampilan visual yang menarik					
2.	Tampilan warna pada media pembelajaran menarik					
3.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik					

4.	Huruf pada web pembelajaran ini jelas dan mudah dibaca					
----	--	--	--	--	--	--

2. Materi yang disampaikan

No.	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
5.	Materi yang disampaikan pada video <i>Aisatsu</i> (salam sapaan) dapat dipahami dengan baik					
6.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) dapat dipahami dengan baik					
7.	Materi yang disampaikan pada video <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) dapat dipahami dengan baik					
8.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 1 (angka dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik					
9.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 2 (tanggal dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik					
10.	Materi yang disampaikan pada video <i>Tanjoubi</i> bagian 3 (nama – nama bulan dalam Bahasa Jepang) dapat dipahami dengan baik					
11.	Bahasa yang digunakan bisa dengan mudah dipahami					

3. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
12.	Suara narator terdengar jelas					
13.	Intonasi suara narator sudah tepat					
14.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat					

4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
15.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan					
16.	Dengan adanya media ini, saya dapat mempelajari sendiri mata pelajaran Bahasa Jepang dengan pokok bahasan <i>Aisatsu</i> , <i>Hajimemashite</i> , dan <i>Tanjoubi</i> di kapan saja dan dimana saja					

Jakarta, Januari 2017

()

Lampiran 23. Hasil Penelitian Evaluasi Siswa Uji Kelompok Kecil

HASIL PENELITIAN EVALUASI SISWA																			
UJI KELOMPOK KECIL																			
NO	NAMA SISWA	KELAS	NOMOR INSTRUMEN																
			TAMPILAN SITUS				MATERI YANG DISAMPAIKAN								KUALITAS SUARA			PENGUNAAN MEDIA	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Mikhail Naufal	11 IPA 1	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	
2	Shinta Putri M	11 IPA 1	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	
3	Anggia Meilina	11 IPA 1	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	
4	Elvina Lathifa	11 IPA 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
5	Fadhillah Rosyid	11 IPA 1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	
6	Nahdah Salma Husna	11 IPA 1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	
7	Ehug Togi	11 IPA 1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	
8	Darra Abigail	11 IPA 1	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	
9	R Harits PP	11 IPA 1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	
10	Tasya Angginauli	11 IPA 1	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	
Skor yang didapatkan per item			47	43	43	44	42	39	40	40	40	41	44	39	40	40	44	45	
Skor yang diharapkan per item			50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Persentase per item			94	86	86	88	84	78	80	80	80	82	88	78	80	80	88	90	
Skor yang didapatkan per variabel			177				286								119			89	
Skor yang diharapkan per variabel			200				350								150			100	
Persentase per variabel			88.50				81.71								79.33			89.00	

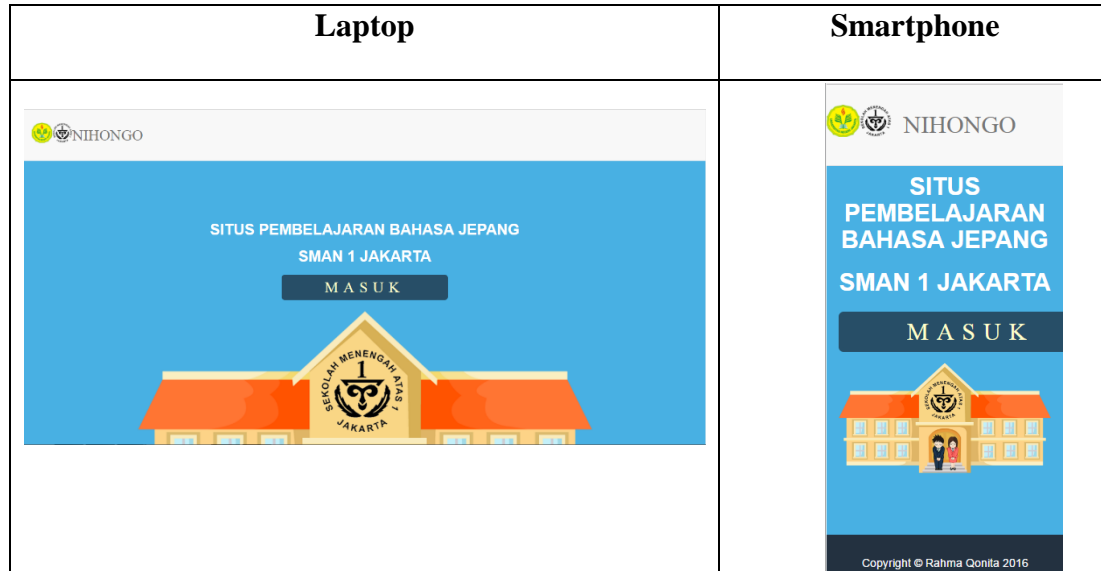
Lampiran 24. Hasil Penelitian Evaluasi Siswa Uji Kelompok Besar

HASIL PENELITIAN EVALUASI SISWA																			
UJI KELOMPOK BESAR																			
NO	NAMA SISWA	KELAS	NOMOR INSTRUMEN																
			TAMPILAN SITUS				MATERI YANG DISAMPAIKAN								KUALITAS SUARA			PENGUNAAN MEDIA	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Nasda Alya	11 IPA 1	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
2	Bima Erlangga W	11 IPA 1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
3	Fabian B L	11 IPA 1	4	4	4	5	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3
4	M Irsyad Sudiro	11 IPA 1	4	5	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	5	5	
5	M Ziary Zivana	11 IPA 1	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	
6	Shalsa Alfira Oktaviani	11 IPA 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	
7	Muadz	11 IPA 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	
8	Devo MV	11 IPA 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
9	M Ismail D	11 IPA 1	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
10	M Aria Dika Brajamusti	11 IPA 1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	4	4	
11	Mohammad Ibrahim	11 IPA 1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	
12	Dave G J	11 IPA 1	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	
13	Humayral Firdhani	11 IPA 1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	
14	Kevin FD	11 IPA 1	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	
15	Hesti Maesa Fitri	11 IPA 1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
16	Arya Maulana P. I	11 IPA 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	
17	Jessica Tamar	11 IPA 2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	
18	Mariama	11 IPA 2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	
19	Isabella Mallou	11 IPA 2	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
20	Firyal Riyanti Salsabila	11 IPA 2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	

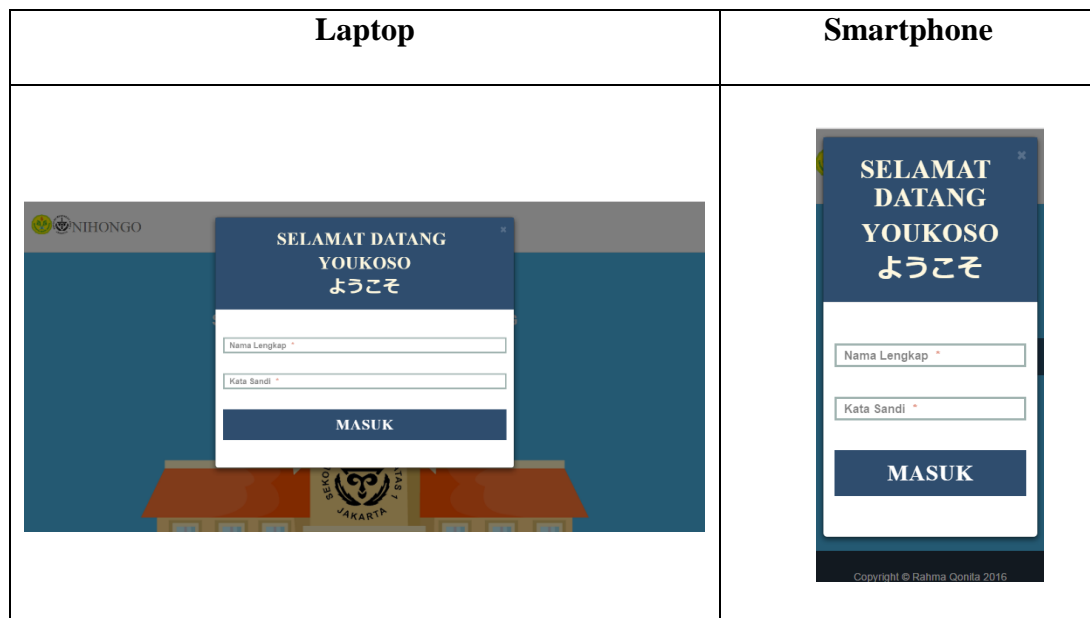
21	Farah Azzahra	11 IPA 2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
22	M. Ramadhan	11 IPA 2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
23	Anjeli F.S.P	11 IPA 2	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
24	M. Rizky Wardana	11 IPA 2	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Anintan Savytri	11 IPA 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	Paramitha Murti	11 IPS 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
27	Haikal Falsata	11 IPS 4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
28	Rachel Stefanie	11 IPS 4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
29	Amiira Alia	11 IPS 4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
30	Zalfa Nadhifah	11 IPS 4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4
Skor yang didapatkan per item			135	131	135	136	131	132	132	132	131	134	138	124	123	120	138	135
Skor yang diharapkan per item			150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
Persentase per item			90.0	87.3	90.0	90.7	87.3	88.0	88.0	88.0	87.3	89.3	92.0	82.7	82.0	80.0	92.0	90.0
Skor yang didadapatkan per variabel			537				930						367			273		
Skor yang diharapkan per variabel			600				1050						450			300		
Persentase per variabel			89.50				88.57						81.56			91.00		

Lampiran 25. Produk Akhir

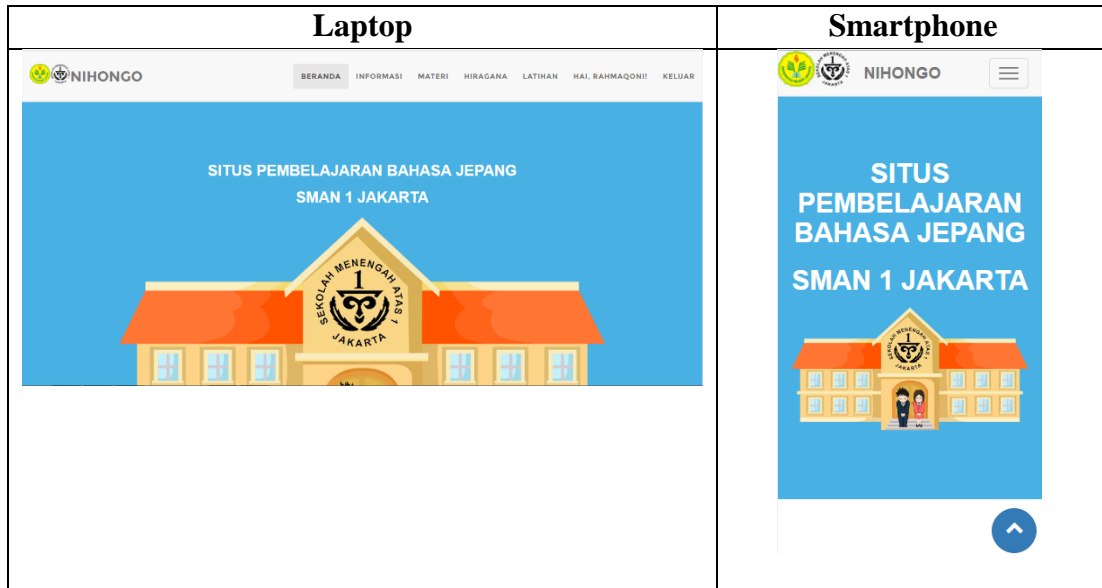
1. Tampilan Awal Media Pembelajaran (sebelum masuk)



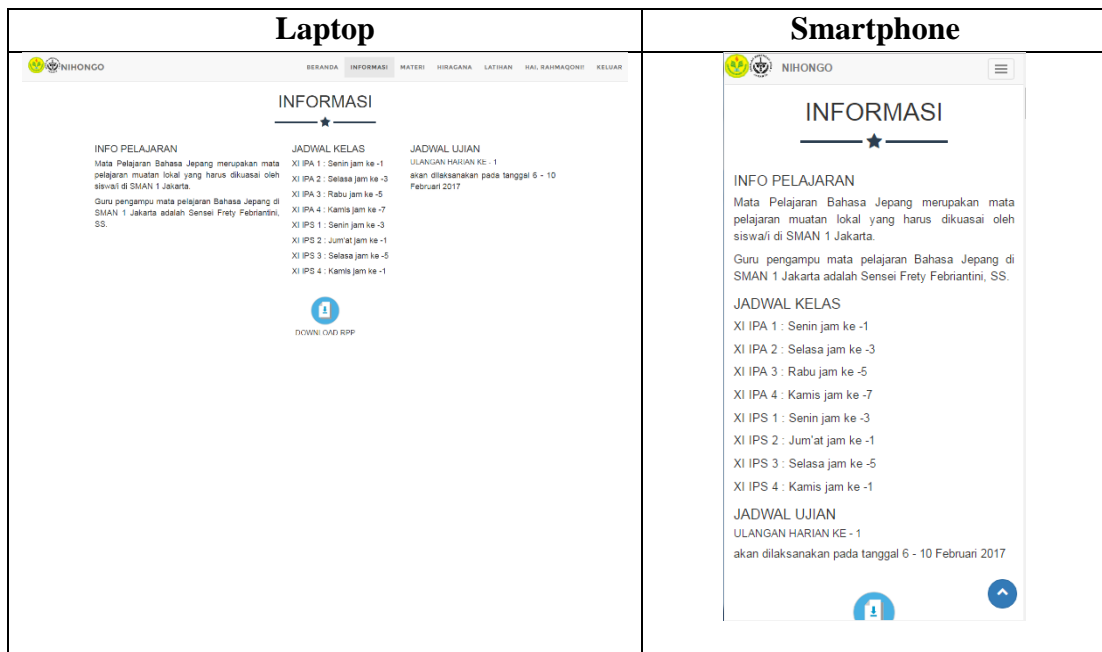
2. Form Masuk



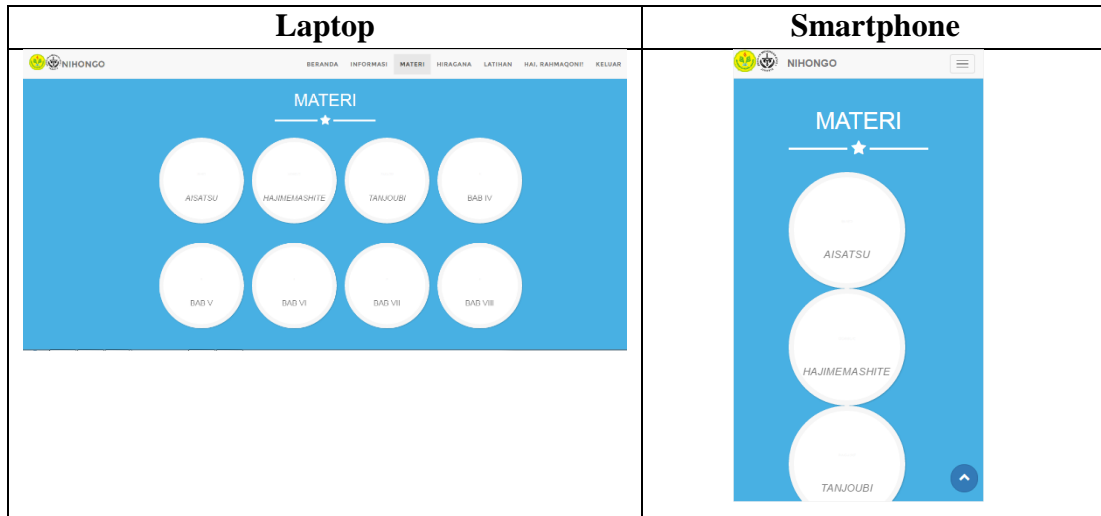
3. Tampilan Awal Media Pembelajaran (setelah masuk)



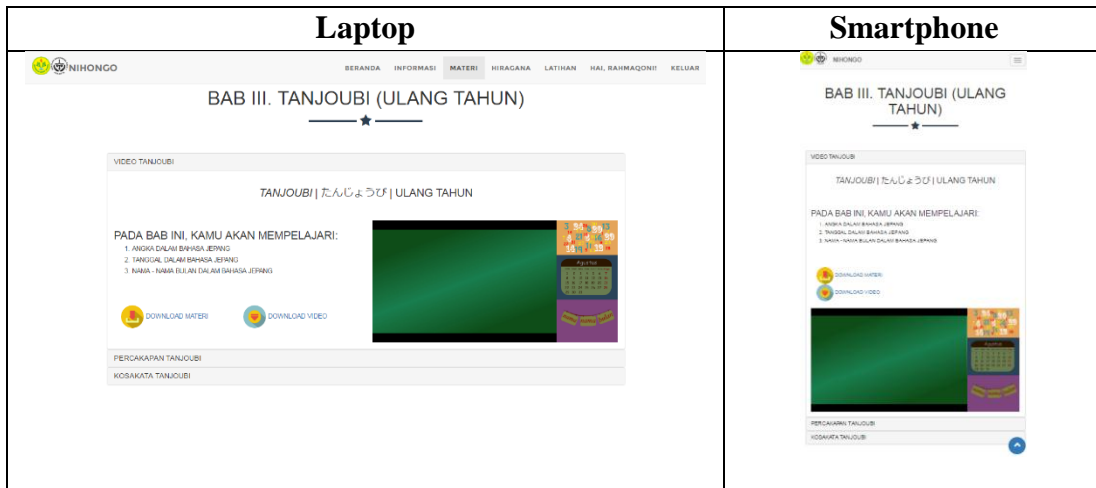
4. Elemen Informasi



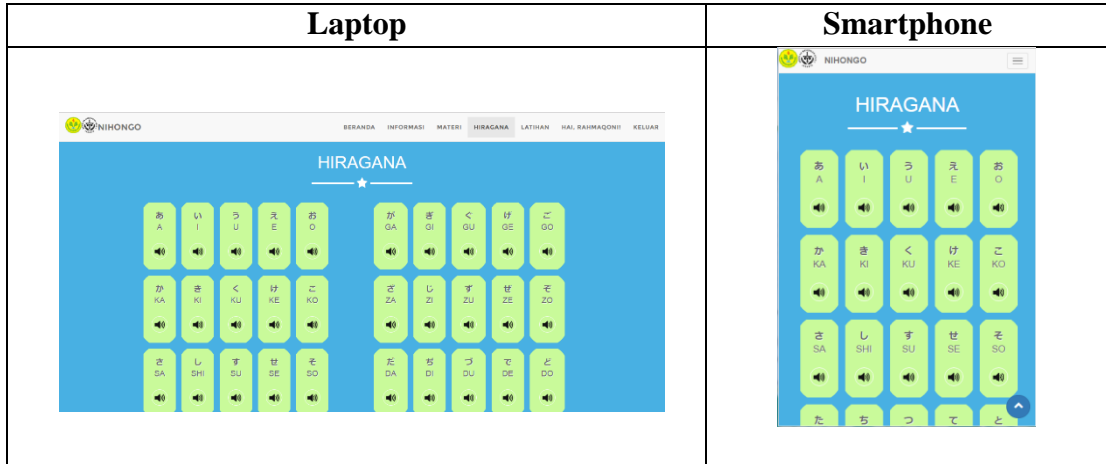
5. Elemen Daftar Materi



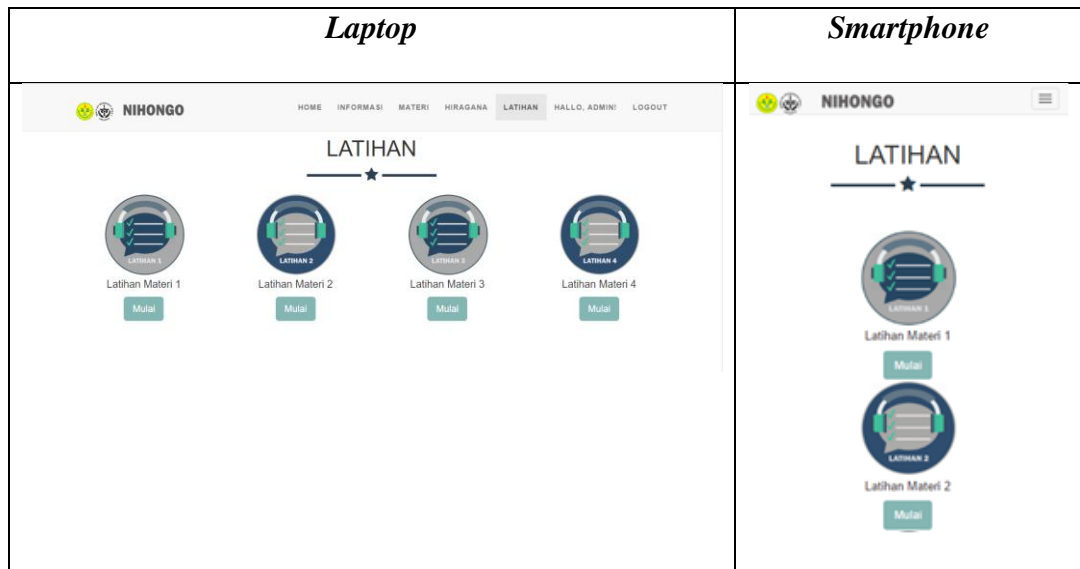
6. Elemen Materi



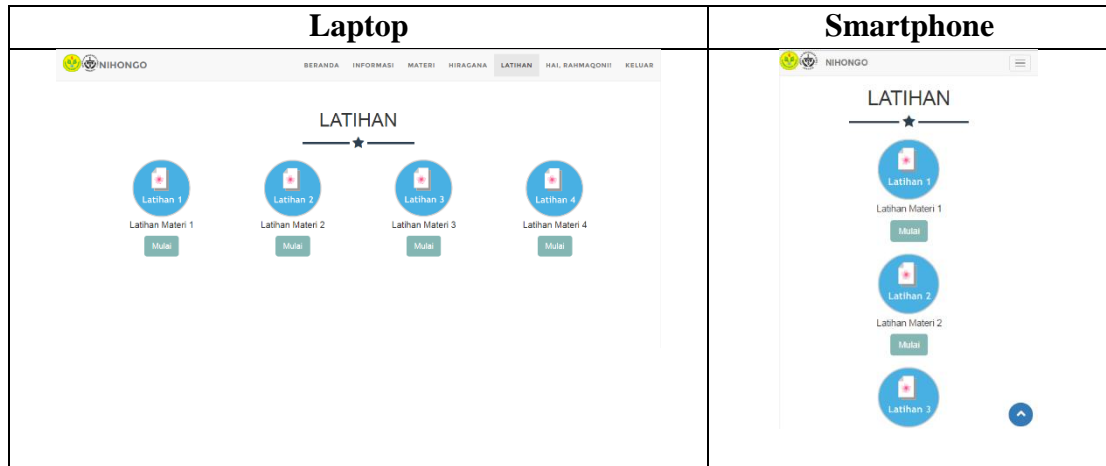
7. Elemen Hiragana



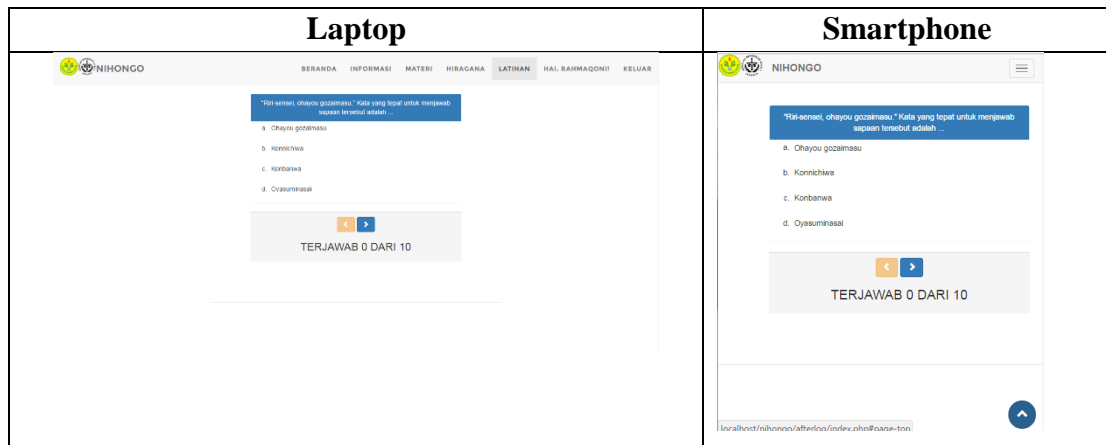
8. Daftar Latihan Materi



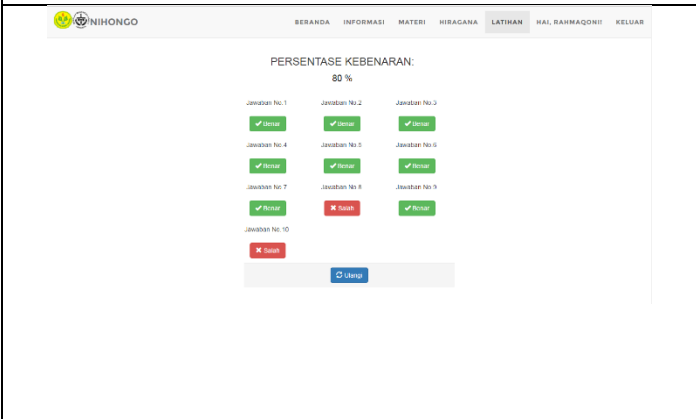
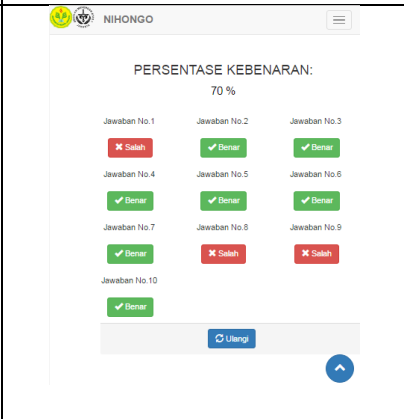
9. Elemen Latihan



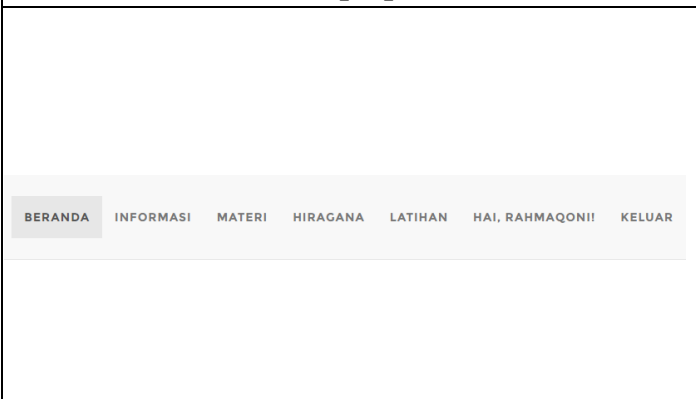
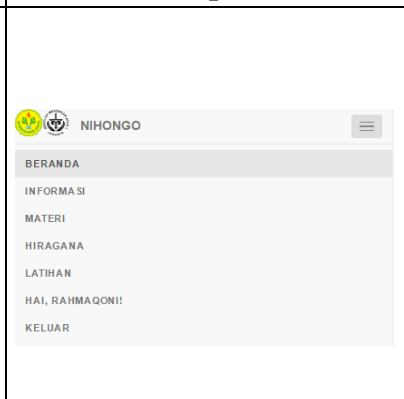
10. Soal Latihan Materi



11. Persentase Kebenaran

Laptop	Smartphone
 <p>Laptop</p> <p>NIHONGO</p> <p>BERANDA INFORMASI MATERI HIRAGANA LATIHAN HAI, RAHMAQONII KELUAR</p> <p>PERSENTASE KEBENARAN: 80 %</p> <p>Jawaban No.1 ✓ Benar Jawaban No.2 ✓ Benar Jawaban No.3 ✓ Benar Jawaban No.4 ✓ Benar Jawaban No.5 ✓ Benar Jawaban No.6 ✓ Benar Jawaban No.7 ✓ Benar Jawaban No.8 ✗ Salah Jawaban No.9 ✓ Benar Jawaban No.10 ✗ Salah</p> <p>Ulangi</p>	 <p>Smartphone</p> <p>NIHONGO</p> <p>PERSENTASE KEBENARAN: 70 %</p> <p>Jawaban No.1 ✗ Salah Jawaban No.2 ✓ Benar Jawaban No.3 ✓ Benar Jawaban No.4 ✓ Benar Jawaban No.5 ✓ Benar Jawaban No.6 ✓ Benar Jawaban No.7 ✓ Benar Jawaban No.8 ✗ Salah Jawaban No.9 ✗ Salah Jawaban No.10 ✓ Benar</p> <p>Ulangi</p>

12. Keluar

Laptop	Smartphone
 <p>Laptop</p> <p>BERANDA INFORMASI MATERI HIRAGANA LATIHAN HAI, RAHMAQONII KELUAR</p>	 <p>Smartphone</p> <p>NIHONGO</p> <p>BERANDA INFORMASI MATERI HIRAGANA LATIHAN HAI, RAHMAQONII KELUAR</p>

Lampiran 27. Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 0737/UN39.12/KM/2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

22 Februari 2016

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Jakarta
Jl. Budi Utomo No.7
Jakarta Pusat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Rahma Qonita**
Nomor Registrasi : 5235127256
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085718389201

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"Pengembangan Video Pembelajaran Pada Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan



Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Teknik
2. Kaprog / Jurusan Teknik Elektro

TENTANG PENULIS



Nama lengkap **RAHMA QONITA**. Ia merupakan anak keenam dari 7 bersaudara yang dilahirkan di Jakarta pada 3 Februari 1995 dari pasangan Bapak Masruri St. Makmur dan Ibu Yunizar. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan Dukuh Pinggir V No. 15 RT 005 RW 06, Tanah Abang, Jakarta Pusat.

Pada pertengahan tahun 1999, ia mengawali pendidikan formalnya di Taman Kanak Surya Prawacana. Kemudian pada Tahun 2000, ia melanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Islam Said Naum. Pada Tahun 2006, ia diterima di SMPN 70 Jakarta. Pada tahun 2009, ia bersekolah di SMAN 1 Jakarta. Pada Tahun 2012, ia melanjutkan pendidikannya di Universitas Negeri Jakarta Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Ia telah mengikuti Program Kerja Lapangan (PKL) di Kementerian Sosial RI dan mengikuti Praktik Kerja Mengajar (PKM) di SMK Dewi Sartika.