

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



**NURHUDAYATI MARDIAH  
5235127250**

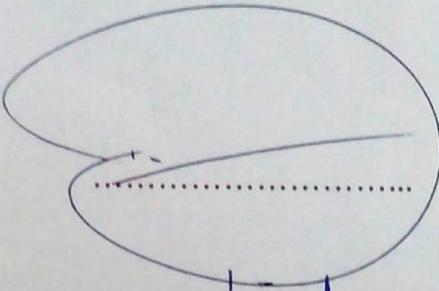
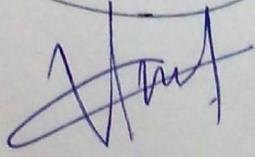
**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana**

**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)	 .....	22 - 02 - 2017 .....
Dr. Yuliatrī Sastrawijaya, M.Pd (Dosen Pembimbing II)	 .....	23/2 2017 .....

## PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Lipur Sugiyanta, Ph.D (Ketua Penguji)	 .....	22 - 02 - 2017 .....
M. Ficky Duskarnaen, M.Sc (Sekretaris)	 .....	17 - 02 - 2017 .....
Vina Oktaviani, M.T (Dosen Ahli)	 .....	17 - 02 - 2017 .....

**Tanggal Lulus : 16 Februari 2016**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul :

**PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG  
DENGAN MEMANFAATKAN AUDIO 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



Nurhdayati Mardiah

5235127250

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Memanfaatkan Audio 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, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Selama menyusun skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulis ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis Bapak Lukman Nurhakim dan Ibu Suhayati, serta Adik dan seluruh keluarga yang sudah mendoakan, memberikan kasih sayang, semangat dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Hamidillah Ajie, M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak mengarahkan dan memberikan saran dalam penyelesaian media pembelajaran dan skripsi ini dengan baik
3. Ibu Yuliatry Sastrawijaya, M.Pd., selaku selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak mengarahkan dan memberikan saran dalam penyelesaian media pembelajaran dan skripsi ini dengan baik.
4. Sensei Eky Kusuma Hapsari, M.Hum selaku Dosen Ahli Materi dari Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak membimbing dari segi penggunaan Bahasa Jepang selama penelitian skripsi ini berlangsung.

5. Sensei Frety Febriantini, SS, selaku guru Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta.
6. Temanku Silvi Anggraini Setiawan, Rahma Qonita, Sukesta Mohamad, Rahmania dan Nadya Mutiara yang telah bersedia menjadi pengisi suara (*dubber*) di Media Pembelajaran ini
7. Seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Jakarta yang telah bersedia menjadi responden.
8. Sahabatku SeTjabe, Rahma Qonita, Farah Nur Azizah, Humairoh Desreini, Annisa Nurmala Dewi, Nida Aulia, dan Sarah Luthfiah yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman Satu Kosan, Diah, Lujeng, Ica, dan Iwit yang telah memberikan semangat dan menemani di siang dan malam dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semua pihak yang telah mendukung sehingga dapat terselesainya skripsi ini semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan. 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

Penulis,

Nurhidayati Mardiah

## ABSTRAK

**Nurhidayati Mardiah**, *Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Memanfaatkan Audio pada Materi Dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta*. Skripsi. Jakarta, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2017. Dosen Pembimbing : Hamidillah Ajie, S.Si., MT dan Dr. Yuliatr Sastrawijaya, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio pada materi dasar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta dengan mengetahui presentase kelayakan situs media pembelajaran sehingga situs media pembelajaran ini dapat digunakan secara maksimal dalam memudahkan peserta didik mempelajari Bahasa Jepang dasar.

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan konsep model Sugiyono dikombinasikan dengan model Borg & Gall. Secara garis besar digambarkan dalam lima langkah, yaitu ; 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan; 3) produksi / pengembangan produk; 4) evaluasi produk; dan 5) produk akhir. Situs ini bersifat *responsive* sehingga dapat diakses pada laptop maupun *smartphone*. Berdasarkan kebutuhan yang diperlukan maka situs media pembelajaran ini terdiri dari 7 elemen yaitu Elemen Judul, Elemen Informasi, Elemen Daftar Materi, Elemen Percakapan, Elemen Kosakata, Elemen Hiragana, Elemen Latihan Soal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Memanfaatkan Audio pada Materi Dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta menurut evaluasi ahli materi dengan menggunakan penilaian *Content validity Ratio* (CVR) adalah bernilai 1 pada setiap *item* yang artinya layak. Sedangkan menurut ahli media adalah bernilai 1 pada setiap *item* kecuali untuk jenis *font* dan ukuran *font* bernilai 0,33. Dan presentase hasil akhir berdasarkan uji coba kelompok besar adalah tampilan situs media pembelajaran sebesar 87,67%, materi yang disampaikan sebesar 88,67%, kualitas suara 84,44% dan penggunaan media sebesar 91,33%, maka presentase total sebesar 87,86%. Sehingga situs media pembelajaran ini sudah sangat sesuai dengan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta.

**Kata Kunci** : Audio, Bahasa Jepang Dasar, Laptop, *Responsive*, Sekolah Menengah Atas, Situs Media Pembelajaran, *Smartphone*.

## ABSTRACT

**Nurhudayati Mardiah**, *Development of Japanese Language Learning Media Site By Utilizing Audio in Basic Japanese Language materials at SMA Negeri 1 Jakarta*. Skripsi. Jakarta, Informatics and Computer Engineering Study Program, Faculty of Engineering, State University of Jakarta, 2017. Supervisor: Hamidillah Ajie, S.Si., MT and Dr. Yuliatr Sastrawijaya, M.Pd.

The purpose of this study was to develop a Japanese language learning media sites by utilizing audio on the basic Japanese material in SMA Negeri 1 Jakarta by knowing the percentage feasibility of study media sites so that this learning media sites can be used optimally in facilitating learners to learn basic Japanese language.

This study was used Research and Development Method with concept models of Sugiyono combined with models of Borg & Gall. Broadly speaking, be described in five steps, namely; 1) a preliminary study; 2) development planning; 3) production/product development; 4) evaluation of the product; and 5) the final product. This site is responsive so it can be accessed on a laptop or smartphone. Based on the needs required then this learning media sites consisting of seven elements of Titles Element, Information Element, Element of Materials List, Conversation Elements, Vocabulary Element, Hiragana Element and Exercises Element.

The results of this study showed that Japanese Language Learning Media Site by Utilizing Audio on Basic materials in the Japanese language SMAN 1 Jakarta according to expert evaluation of materials by using ratings Content Validity Ratio (CVR) is worth one on each item, which means decent. Meanwhile, according to media expert is worth 1 value on any item except for the type of font and the font size is value 0.33. And the percentage of the final results by a large group trial is display of learning site media sites by 87.67%, presented material by 88.67%, sound quality 84.44% and the use of media by 91.33%, the total percentage of 87, 86%. So the site has been very instructional media in accordance with the process of teaching and learning activities (KBM) basic Japanese language subjects in SMA Negeri 1 Jakarta.

**Keywords :** Audio, Basics Japanese Language, Laptops, Responsive, High School, Learning Media Sites, Smartphone.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Perumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Pengembangan Produk .....	8
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan .....	14
2.3 Kerangka Teoritik .....	25
2.3.1 Media Pembelajaran .....	25
2.3.1.1 Definisi Media .....	25
2.3.1.2 Definisi Pembelajaran .....	26
2.3.1.3 Definisi Media Pembelajaran .....	28

2.3.1.4 Kegunaan Media Pembelajaran .....	30
2.3.1.5 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran .....	32
2.3.2. Situs Web sebagai Media Pembelajaran .....	33
2.3.2.1 Situs Web .....	33
2.3.2.2 Situs Web sebagai Media Pembelajaran .....	35
2.3.3. Konsep <i>One Page Design</i> .....	36
2.3.4. Media Audio .....	39
2.3.4.1 Definisi Audio .....	39
2.3.4.2 Definisi Media Audio .....	40
2.3.5 Materi Dasar Bahasa Jepang .....	42
2.4 Rancangan Produk .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
3.2 Metode Pengembangan Produk .....	45
3.2.1 Tujuan Pengembangan .....	45
3.2.2 Metode Pengembangan .....	45
3.2.3 Sasaran Produk .....	45
3.2.4 Instrumen .....	46
3.2.4.1 Kisi – kisi Instrumen .....	47
3.2.4.2 Validasi Instrumen .....	49
3.3 Prosedur Pengembangan .....	51
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	51
3.3.2 Tahap Perencanaan .....	52
3.3.3 Tahap Desain Produk .....	53
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.5 Teknik Analisis Data .....	54

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk .....	56
4.1.1 Lokasi Penelitian dan Karakteristik Responden .....	56
4.1.2 Karakteristik Produk .....	56
4.1.3 Produk yang Dihasilkan .....	57
4.1.4 Hasil Penelitian Pengembangan Produk .....	63
4.2 Kelayakan Produk ( Teoritik dan Empiris ) .....	72
4.2.1 Metode Uji Coba Kelayakan Teoritis .....	72
4.2.2 Pengujian Empiris .....	72
4.2.3 Hasil Evaluasi Para Ahli ( <i>Expert Judgement</i> ) .....	72
4.2.3.1 Hasil Evaluasi Ahli Materi .....	72
4.2.3.1 Hasil Evaluasi Ahli Media .....	75
4.2.4 Hasil Pengujian .....	80
4.3 Efektifitas Produk ( Melalui Uji Coba ) .....	81
4.3.1 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	81
4.3.2 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	84
4.4 Pembahasan .....	86
4.4.1 Faktor Pendukung dan Penghambat .....	89
4.4.2 Kekuatan dan Kelemahan Produk .....	90
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
5.1 Kesimpulan .....	92
5.2 Implikasi .....	94
5.3 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>
<b>TENTANG PENULIS .....</b>	<b>171</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Kondisi dan fitur meningkatkan pembelajaran kosakata .....	20
Tabel 2.2 Hasil Penelitian penggunaan <i>Podcasting</i> melalui iTunes U	22
Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi .....	47
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media .....	48
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Siswa .....	49
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi .....	50
Tabel 3.5 Pengelompokkan Kategori Kualitas Produk Berdasarkan Persentase .....	55
Tabel 4.1 Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa .....	65
Tabel 4.2 Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru .....	67
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Ahli Materi .....	73
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Ahli Media .....	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	82
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Per Variabel .....	84
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	84
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Per Variabel .....	86

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Penelitian dan Pengembangan Merupakan “Jembatan” antara <i>Basic Research</i> and <i>Applied Research</i> .....	8
Gambar 2.2 Empat Tingkatan (Level) Penelitian dan Pengembangan ....	9
Gambar2.3 Langkah – langkah metode penelitian <i>Research and Development (R &amp; D)</i> Level 4 menurut Sugiyono .....	10
Gambar 2.4 Langkah – langkah metode penelitian <i>Research and Development (R &amp; D)</i> menurut Borg & Gall .....	11
Gambar 2.5 Situs Web Go-Jek dengan Konsep <i>One Page Design</i> .....	38
Gambar 2.6 Situs Web PPI Fukuoka dengan Konsep <i>One Page Design</i> .....	38
Gambar 2.7 Tabel kurikulum Bahasa Jepang .....	42
Gambar 2.8 <i>Flowchart</i> Rancangan Produk .....	44
Gambar 3.1 Rumus Pengujian Validasi CVR.....	50
Gambar 3.2 Tahap Desain Produk.....	53
Gambar 3.3 Rumus Ppresentase Jawaban.....	54
Gambar 4.1 Elemen Awal Media Pembelajaran (Sebelum <i>login</i> ) .....	58
Gambar 4.2 Form <i>login</i> .....	58
Gambar 4.3 Elemen Awal Media Pembelajaran (Setelah <i>login</i> ) .....	59
Gambar 4.4 Elemen Informasi .....	59
Gambar 4.5 Elemen Daftar Materi .....	60
Gambar 4.6 Elemen Materi 1 <i>Aisatsu</i> .....	60
Gambar 4.7 Elemen kosakata 1 <i>Aisatsu</i> .....	61
Gambar 4.8 Elemen Hiragana.....	61
Gambar 4.9 Elemen Daftar Latihan.....	62

Gambar 4.10	Elemen Latihan .....	62
Gambar 4.11	Presentase Kebenaran .....	63
Gambar 4.12	Elemen Daftar Latihan .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta .....	98
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa .....	100
Lampiran 3 Hasil Penelitian Pendahuluan Terhadap Siswa .....	102
Lampiran 4 Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru .....	103
Lampiran 5 Hasil Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru .....	105
Lampiran 6 Silabus Materi Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta Kelas 10 .....	106
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Materi Pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta Kelas 10 .....	109
Lampiran 8 Analisis Silabus dan RPP .....	120
Lampiran 9 Naskah Audio Materi Percakapan <i>Aisatsu</i> .....	124
Lampiran 10 Naskah Audio Materi Percakapan <i>Hajimemashite</i> Bagian 1	126
Lampiran 11 Naskah Audio Materi Percakapan <i>Hajimemashite</i> Bagian 2	128
Lampiran 12 Naskah Audio Materi Percakapan <i>Tanjoubi</i> .....	129
Lampiran 13 Naskah Kosakata Materi <i>Aisatsu</i> .....	130
Lampiran 14 Naskah Kosakata Materi <i>Hajimemashite</i> .....	131
Lampiran 15 Naskah Kosakata Materi <i>Tanjoubi</i> .....	132
Lampiran 16 Naskah Latihan Soal Materi <i>Aisatsu</i> .....	134
Lampiran 17 Naskah Latihan Soal Materi <i>Hajimemashite</i> .....	137
Lampiran 18 Naskah Latihan Soal Materi <i>Tanjoubi</i> .....	140
Lampiran 19 <i>Mock up</i> .....	144
Lampiran 20 Instrumen Evaluasi Ahli Materi .....	148

Lampiran 21	Hasil Penilaian Evaluasi Ahli Materi .....	151
Lampiran 22	Instrumen Evaluasi Ahli Media .....	152
Lampiran 23	Hasil Penilaian Evaluasi Ahli Media .....	157
Lampiran 24	Instrumen Evaluasi Siswa .....	159
Lampiran 25	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....	161
Lampiran 26	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar .....	162
Lampiran 27	Produk Final .....	164
Lampiran 28	Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi .....	170

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Daya tarik masyarakat terhadap Bahasa Jepang selalu mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahun. Hal ini berdasarkan pada survei yang dimuat pada majalah Nuansa edisi Oktober-Desember 2013 terbitan dari The Japan Foundation Jakarta, menyatakan bahwa tahun 2012 tercatat sebanyak 872,406 orang yang mempelajari Bahasa Jepang, angka ini meningkat 21.8% dibandingkan dengan hasil survei pada tahun 2009 lalu, yaitu 716,353 orang. Angka tersebut menunjukkan bahwa Bahasa Jepang memiliki daya tarik yang tinggi bagi masyarakat khususnya pelajar.

Salah satu hal yang menjadi daya tarik masyarakat dalam mempelajari Bahasa Jepang adalah ketertarikan masyarakat terhadap budaya Jepang contohnya *Anime* (animasi Jepang), *Manga* (komik Jepang), *Cosplay*, *Gaya Harajuku* dan lainnya. Selain itu pendidikan yang ada di Negara Jepang relatif baik. Pemerintah Jepang konsisten memberikan beasiswa pendidikan setiap tahun bagi pelajar di Indonesia. Contohnya pada tahun 2016 ini terdapat beberapa beasiswa, salah satunya adalah beasiswa *Monbukagakusho / MEXT*. Selain itu, Jepang adalah salah satu negara yang memiliki perkembangan Industri yang pesat.

Untuk menunjang kemahiran dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Jepang, banyak alternatif yang dapat digunakan seperti mengikuti kelas Bahasa Jepang di berbagai Lembaga Kursus Jepang maupun di sekolah. Beberapa sekolah sudah menambahkan Bahasa Jepang sebagai salah satu muatan lokal yang harus dipelajari oleh peserta didik di Sekolah. Salah satunya adalah SMA Negeri 1

Jakarta yang terletak di Jalan Budi Utomo No. 7, Pasar Baru, Sawah Besar, Jakarta Pusat, 10710. Dalam Silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta terdapat berbagai kompetensi dasar, salah satunya adalah 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. Serta salah satu tujuan pembelajaran yang tertulis didalam RPP mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta adalah melalui tahapan mengomunikasikan proses peserta didik dapat melalui dialog tentang salam baik secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat, maupun tulisan dengan ejaan yang tepat yang mampu mewujudkan sikap mandiri, bertanggungjawab, dan komunikatif. Sehingga dapat dikatakan bahwa isi yang terkandung dalam RPP ini siswa diharapkan dapat mempunyai kemampuan bahasa secara tulisan maupun lisan.

Menurut Tarigan (1981:1), diacu dalam Bangsa (2013:6), keterampilan berbahasa terdapat empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, membaca dan menulis. Namun dalam pelaksanaannya, media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan buku dan latihan kerja siswa sehingga hanya dapat berfokus pada keterampilan menulis dan membaca. Sedangkan untuk dapat mencapai kompetensi dasar lisan yaitu mendengar dan berbicara, guru hanya melakukan percakapan didalam tatap muka jam pembelajaran Bahasa Jepang di kelas. Namun hal ini belum dapat dilaksanakan secara maksimal karena hanya terpusat pada kegiatan tatap muka dikelas. Sedangkan dalam berkomunikasi kita juga dituntut untuk memiliki keterampilan mendengar dan berbicara. Menurut Huneke dan Stening, diacu dalam Zulfah

(2010:16) mendengar adalah keterampilan yang penting untuk pembelajar bahasa. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang mencakup aspek audio yang bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mendengar dan berbicara yang dapat diakses oleh siswa kapan pun dan dimana pun.

Saat ini kita tengah dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang pesat sehingga dalam pelaksanaan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 mengintegrasikan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kedalam semua mata pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Widodo (2013) dalam sebuah Seminar Nasional Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika Menyongsong Implementasi Kurikulum 2013, menyatakan bahwa tidak ada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, tetapi teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran semua mata pelajaran. Kebijakan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi juga tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik (Permendikbud) Indonesia Nomor 65 tahun 2013a tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 yakni “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.

SMA Negeri 1 Jakarta sebagai salah satu sekolah yang telah menerapkan perangkat teknologi kedalam proses pembelajaran di kelas telah mempunyai beragam fasilitas yang mendukung, diantaranya adalah ruangan bahasa yang dilengkapi dengan *earphone* dan alat lainnya serta memiliki ruang audio visual. Selain itu SMAN 1 Jakarta telah menerapkan sistem Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) atau disebut juga *Computer Based Test* (CBT). Menurut Kemendikbud (2015) Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) merupakan

sistem pelaksanaan Ujian Nasional dengan menggunakan komputer sebagai media ujiannya. Penyelenggaraan UNBK saat ini menggunakan sistem semi-*online* yaitu soal dikirim dari server pusat secara *online* melalui jaringan (sinkronisasi) ke server lokal (sekolah), kemudian ujian siswa dilayani oleh server lokal (sekolah) secara *offline*. Selanjutnya hasil ujian dikirim kembali dari server lokal (sekolah) ke server pusat secara *online (upload)*. Hal ini artinya SMA Negeri 1 Jakarta telah memiliki fasilitas Internet dan dapat memanfaatkan fasilitas Internet ini untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM) dikelas.

Berdasarkan data penelitian pendahuluan yang didapatkan melalui observasi langsung menggunakan kuisioner, sebanyak 100% responden yang berasal dari peserta didik SMA Negeri 1 Jakarta menyatakan bahwa memiliki *smartphone* dan 80% menyatakan mempunyai *personal computer* serta 100% siswa mengakses Internet setiap hari. Oleh karena itu pengembangan situs media pembelajaran dapat menggunakan *smartphone* dan *personal computer*, salah satunya adalah *website*.

*Website* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *online (E-Learning)* bagi pendidik dan peserta didik .di SMA Negeri 1 Jakarta. *Website* terus mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu perkembangan dari website adalah HTML5 dan CSS3. Menurut Sianipar (2015 : iii) HTML5 adalah sebuah markup untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari halaman web dan untuk mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin sedangkan CSS digunakan untuk mengatur tampilan halaman yang sama dengan format berbeda. Sehingga perpaduan antara HTML5 dan CSS3 dapat membuat sebuah tampilan yang menarik dan *user*

*friendly*. Selain itu media pembelajaran dalam bentuk website ini harus didukung oleh adanya fasilitas Internet.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *web* ini diharapkan dapat mendukung dan memudahkan kegiatan belajar mengajar baik didalam kelas maupun diluar kelas dengan memanfaatkan audio sehingga siswa dapat mendengarkan intonasi dan pengucapan kalimat Bahasa Jepang dengan baik dan benar. Media pembelajaran berbasis web ini menggunakan *software Dreamweaver, PHP, XAMPP*. *Dreamweaver* membantu proses pengkodean dalam pembuatan HTML5, CSS3, dan *javascript*.

Dari latar belakang masalah diatas, maka peneliti memilih judul **“Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Memanfaatkan Audio pada Materi Dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta”** sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Jepang dasar dengan memanfaatkan audio.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat ditarik beberapa permasalahan, antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan buku dan lembar kegiatan siswa.
2. Pada Silabus dan RPP terdapat indikator dasar untuk mempunyai keterampilan dalam berbicara dan mendengar. Untuk mencapai kompetensi tersebut, guru hanya berbicara dan siswa mendengarkan percakapan yang diucapkan guru pada saat jam pembelajaran tersebut. sehingga metode tersebut belum dapat mencapai kompetensi dasar dengan efektif.

3. Proses pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta hanya berfokus pada kegiatan tatap muka di kelas.
4. Kurikulum 2013 mengintegrasikan pemanfaatan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kedalam semua mata pelajaran.
5. Perlunya pemanfaatan media pelajaran berbasis Web dalam menunjang Pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio di SMA Negeri 1 Jakarta.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah pada skripsi ini adalah :

1. Situs diperuntukkan untuk pendidik dan peserta didik di SMAN 1 Jakarta dengan materi tingkat dasar seperti salam, perkenalan diri, memperkenalkan orang lain dan materi ulang tahun pada mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jepang
2. Situs hanya memanfaatkan audio sebagai elemen utama.
3. Skripsi tidak mengembangkan bahan atau materi ajar.
4. Langkah pengembangan hanya fokus pada 4 dari 5 langkah karena situs ini masih bersifat *prototype*.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta?

2. Berapa presentase kelayakan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio pada materi dasar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta dengan mengetahui presentase kelayakan situs media pembelajaran sehingga situs media pembelajaran ini dapat digunakan secara maksimal dalam memudahkan peserta didik mempelajari Bahasa Jepang dasar.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini, yaitu :

- a. Bagi peserta didik

Dengan adanya situs ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jepang dasar terutama dalam meningkatkan kemampuan mendengar dengan baik dan benar.

- b. Bagi Pendidik

Dengan adanya situs ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran online (*E-learning*) yang *user friendly*.



Dengan kata lain bahwa *Research and development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji sebuah produk untuk mengukur keefektifitas sebuah produk sehingga produk tersebut dapat diaplikasikan. Metode ini cocok untuk digunakan pada penelitian dalam skripsi ini karena dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan rancangan produk baru atau prosedur seperti halnya dalam bidang industri, lalu diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektivitas, kualitas dan memenuhi standar.

### 2.1.1. Model Pengembangan R&D Menurut Sugiyono

Secara metodologis, Menurut Sugiyono (2015: 32-33), penelitian dan pengembangan mempunyai empat tingkat kesulitan yaitu :

4	MENELITI DAN MENCIPTAKAN PRODUK BARU	4
3	MENELITI DAN MENGEMBANGKAN PRODUK YANG TELAH ADA	3
2	TANPA MENELITI, HANYA MENGUJI PRODUK YANG TELAH ADA	2
1	MENELITI TANPA MEMBUAT DAN MENGUJI PRODUK	1

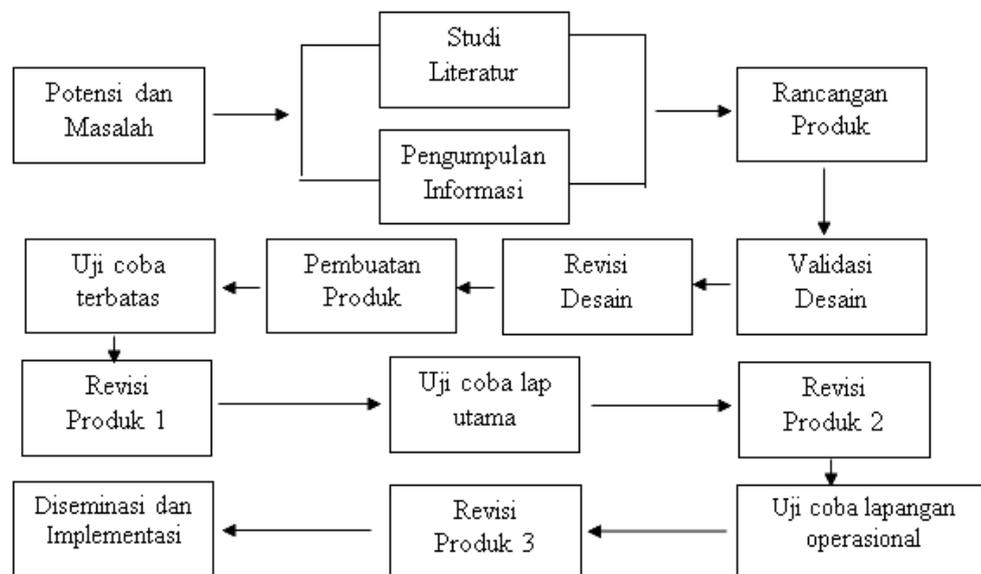
**Gambar 2.2.** Empat Tingkatan (Level) Penelitian dan Pengembangan

Sumber : Sugiyono (2015: 33)

1. Penelitian dan pengembangan pada level 1 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, membuat produk, 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.

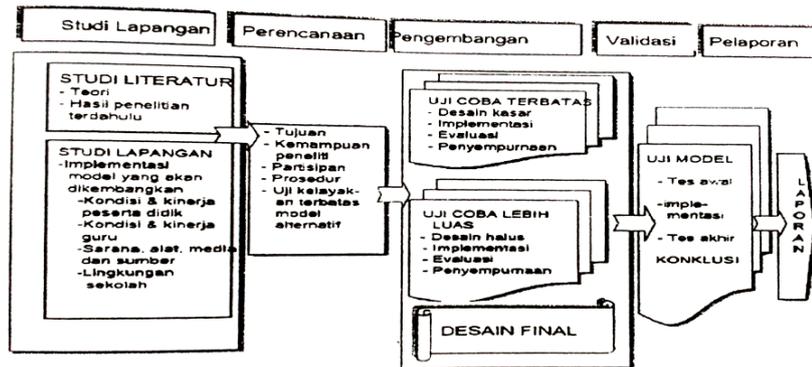
Dalam penelitian ini, peneliti membuat produk baru lalu menguji keefektivitas produk ini melalui *expert judgement* dan siswa sehingga peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan pada level 4 Adapun langkah dari metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R & D) level 4 menurut Sugiyono (2015:48) sebagai berikut ;



**Gambar 2.3.** Langkah – langkah metode penelitian *Research and Development* (R & D) Level 4 menurut Sugiyono

Sumber : Sugiyono (2015:48)

## 2.1.2. Model Pengembangan R&D Menurut Borg & Gall



**Gambar 2.4.** Langkah – langkah metode penelitian *Research and Development* (*R & D*) menurut Borg & Gall

Menurut Borg and Gall (571:1989) pendekatan *Research and Development* (*R & D*) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yaitu ;

### a. Studi pendahuluan

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu a) Apakah produk yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan? b) Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan? c ) Apakah SDM yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada? d) Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut cukup?

#### 2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan. studi literatur ini dikerjakan untuk

mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan.

### 3. Riset Skala Kecil

Pengembang sering mempunyai pertanyaan yang tidak bisa dijawab dengan mengacu pada research belajar atau teks profesional. Oleh karenanya pengembang perlu melakukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

#### b. Merencanakan Penelitian

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembang dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi : 1) merumuskan tujuan penelitian; 2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; 3) Merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk partisipasi dalam penelitian.

#### c. Pengembangan Desain

Langkah ini meliputi ; 1) Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); 2) Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penilaian dan pengembangan; 3) Menentukan tahap – tahap pelaksanaan uji desain di lapangan; 4) Menentukan deskripsi tugas pihak – pihak yang terlibat dalam penelitian.

#### d. *Preliminary Field Test*

Langkah ini merupakan uji produk terbatas. Langkah ini meliputi : 1) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; 2) bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak yang terlibat; 3) uji lapangan awal

dilakukan secara berulang – ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.

e. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas

Langkah ini merupakan perbaikan produk berdasarkan hasil uji lapangan terbatas. Perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal yang berasal dari pendapat ahli media atau materi.

f. *Main Field Test*

Langkah ini merupakan uji produk secara luas. Langkah ini meliputi : 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) uji efektivitas desain; 3) hasil uji lapangan diperoleh desain yang efektif, baik dari substansi maupun metodologi.

g. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Revisi ini dilakukan untuk memantapkan produk yang dikembangkan.

h. Uji kelayakan

Langkah ini meliputi : 1) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk; 2) uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk; 3) hasil uji lapangan diperoleh model desain yang siap diterapkan.

i. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya sudah dapat dipertanggungjawabkan.

j. Diseminasi dan Implementasi Produk

Laporan hasil R&D disampaikan melalui forum ilmiah atau media massa.

Untuk distribusi produk bisa dilakukan setelah melalui *quality control*.

Metode penelitian dan pengembangan ini akan menggunakan model kombinasi antara model Sugiyono dan Borg & Gall. Sehingga tidak semua tahapan yang ada pada model Borg & Gall dan Sugiyono digunakan. Pada model Sugiyono, peneliti hanya menggunakan tahap penelitian pendahuluannya sebab dalam model Sugiyono dijelaskan bahwa dalam memulai penelitian dimulai dari pencarian potensi dan masalah. Namun pada tahap pengembangan model Sugiyono ini pengambilan data secara internal dari ahli materi dan media (*expert judgement*) dilakukan sebelum pembuatan produk sehingga peneliti dari tahap pengembangan hingga evaluasi mengambil konsep dari model Borg & Gall karena pada model ini penilaian *expert judgement* dilakukan apabila produk telah siap dilakukan.

### **2.1.3. Langkah – Langkah Pengembangan Model**

Pengembangan model pada penelitian ini adalah menggunakan model Sugiyono dikombinasikan dengan model Borg & Gall. Secara garis besar digambarkan dalam 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 oleh penulis adalah media pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan audio sebagai fitur utama untuk mata pelajaran Bahasa Jepang. Media pembelajaran ini berisi materi dasar Bahasa

Jepang seperti “Aisatsu”, “Hajimemashite” , dan “Tanjoubi”. Konsep web yang digunakan adalah *One Page Design*.

Teori konsep dasar pengembangan media pembelajaran ini diambil dari berbagai sumber kajian teori dari buku maupun Jurnal. Berikut teori sumber informasi pengembangan media pembelajaran yang menjadi acuan penulis ;

### **2.2.1. Miarso (2005)**

Buku yang berjudul “*Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*” karya Yusufhadi Miarso, beliau merupakan Guru Besar Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Pada buku ini peneliti mengutip pada bagian IV yaitu tentang media pembelajaran. Miarso (2015:258), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Namun pada dasarnya untuk menjalankan fungsi media sebagai penyalur pesan, perlu diperhatikan beberapa poin karena media memiliki penempatan pada proses pembelajaran yang berbeda sehingga dalam buku ini dijelaskan tentang pedoman penggunaan media dalam proses pembelajaran. Miarso (2005:461) mengatakan bahwa ;

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Masing – masing memiliki kelebihan dan kekurangan.
2. Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
4. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar.

5. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup
6. Peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal yang penting selama penyajian media berlangsung.
7. Penggunaan media harus melibatkan partisipasi aktif peserta.

Untuk dapat memudahkan dalam penggunaan media sesuai dengan pedoman, maka diperlukan klasifikasi agar penggunaan media dalam proses belajar dapat terlaksana secara baik sehingga tujuan media sebagai penyalur pesan dapat tercapai. Pengklasifikasian media berdasarkan ciri – ciri tertentu itu dikenal dengan istilah taksonomi media.

Menurut Haney dan Ullmer (1981), diacu dalam Miarso (2005:462) ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran;

1. Media penyaji
  - a. Kelompok satu ; grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
  - b. Kelompok dua ; media proyeksi diam
  - c. Kelompok tiga ; media audio
  - d. Kelompok empat ; audio ditambah media visual diam.
  - e. Kelompok lima ; gambar hidup (film).
  - f. Kelompok enam ; televisi
  - g. Kelompok tujuh ; multimedia
2. Media objek.
  - a. Objek yang sebenarnya ; objek alami atau objek buatan manusia.
  - b. Objek pengganti ; Replika
3. Media interaktif
  - a. Interaksi dengan program ; mengisi blanko pada teks yang terprogram
  - b. Berinteraksi dengan mesin ; laboratorium bahasa
  - c. Interaksi antar siswa ; permainan pendidikan

### **2.2.2. Brown (2007)**

H Douglas Brown dalam bukunya “*Principles of Language Learning and Teaching*” yang terdiri dari 10 Bab ini menjelaskan mengenai pengajaran dan pembelajaran bahasa secara mendasar, faktor dalam melakukan pembelajaran dan pengajaran bahasa seperti faktor umur, psikologi, sosiokultur dan faktor linguistik.

Berkaitan dengan topik penelitian skripsi ini, penulis hanya mengkaji pada bagian – bagian tertentu saja yaitu pada bagian Bab 1 yang menjelaskan mengenai

Bahasa, Pembelajaran dan Pengajaran serta pada Bab 4 yaitu *Human Learning* serta Bab 5 yaitu Gaya dan Strategi.

Brown (2007 : 129) mengemukakan mengenai gaya belajar dalam proses pembelajaran bahasa yang dapat menarik perhatian dalam lingkup kelas formal. Gaya belajar tersebut terbagi menjadi tiga bagian, yaitu ;

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual cenderung lebih berfokus pada aspek membaca dan grafik belajar, menggambar dan informasi grafis lainnya.

b. Gaya belajar auditori

Gaya belajar auditori akan lebih berfokus pada aspek mendengarkan.

c. Gaya belajar kinestetik

Seseorang yang mempunyai gaya belajar kinestetik ini akan lebih menyukai gaya belajar yang mendemonstrasikan dan aktivitas fisik serta pergerakan jasmani.

Pada dasarnya setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda sehingga hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah untuk mengenal kebutuhan peserta didik dengan mengenal gaya belajarnya untuk menunjang proses pembelajaran bahasa.

Pada bab 4 Brown menjelaskan mengenai metode audiolingual atau *audiolingual method* (ALM). Sebelum munculnya metode ALM ini tepatnya ketika terjadinya perang dunia ke II mendorong Amerika Serikat kedalam konflik dunia, meningkatkan kebutuhan warga amerika untuk pandai dalam bercakap secara oral pada bahasa sekutu maupun bangsanya. Militer Amerika mendorong untuk didirikannya kursus intensif bahasa yang berfokus pada kemampuan aural atau oral yang dikenal dengan *the Army Specialized Training Program* (ASTP) atau "*Army method*". karakteristik pada kursus ini adalah aktivitas oral seperti pelafalan bahasa dan latihan pola serta praktek percakapan, tidak ada grammar dan terjemahan di kelas tersebut.

Menurut Fries (1945), diacu dalam Brown (2007:111) ALM merupakan bagian dari teori linguistik dan psikologi. Struktural linguistik diantara tahun 1940 dan 1950 telah berhubungan pada apa yang mereka klaim dengan istilah “*scientific descriptive analysis*” .

Diadaptasi dari Prator & Celce – Murcia (1979), diacu dalam Brown (2007 : 111), karakteristik ALM adalah sebagai berikut;

- a. *New material is presented in dialog form*
- b. *There is dependence on mimicry, memorization of set phrases, and over – learning.*
- c. *Structures are sequenced by means of constrictive analysis and taught one at a time.*
- d. *Structural patterns are taught using repetitive drills.*
- e. *There is little or no grammatical explanation: grammar is taught by inductive analogy rather than deductive explanation.*
- f. *Vocabulary is strictly limited and learned in context.*
- g. *There is much use of tapes, language labs, and visual aids.*
- h. *Great importance is attached to pronouncation.*
- i. *Very little use of the mother tongue by teachers is permitted*
- j. *Successful is responses are immediately reinforced*
- k. *There is a great effort to get student to produce error – free utterances.*
- l. *There is a tendency to manipulate language and disregard content.*

Berdasarkan teori dari Miarso dan Brown, dapat simpulkan bahwa skripsi ini menggunakan media pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran bahasa untuk aspek mendengarkan, oleh karena itu berdasarkan taksonomi media untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan dapat menggunakan media audio karena dengan menggunakan audio, peserta didik akan lebih fokus mendengarkan pada pelafalan dan kemampuan menyimak dari isi audio tersebut serta metode audiolingual ini merupakan metode yang digunakan dalam belajar aktivitas oral

seperti pelafalan bahasa dan latihan pola serta praktek percakapan, tidak ada grammar dan terjemahan di kelas tersebut.

### **2.2.3. Nation I.S.P (2013)**

Dalam bukunya Nation I.S.P yang berjudul “*Learning Vocabulary in Another Language*” menjadi acuan peneliti dalam skripsi ini. Buku ini berfokus pada penggunaan kosakata dalam pembelajaran bahasa.

Nation I.S.P (2013:1) Kosakata merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa dan menjadi satu sub-tujuan dari interval tujuan yang penting dipelajari dalam kelas bahasa. Pembelajaran kosakata melalui mendengarkan adalah satu tipe pembelajaran melalui pengertian-fokus input. Menurut Nation (2013:161), data menunjukkan bahwa pelajar akan membutuhkan sedikitnya 95% jumlah keseluruhan kata yang sedang didengarkan untuk menebak isi dari konten yang didengar. Zeland & Schmitt (In Press) menemukan bahwa 95% jumlah keseluruhan kata cukup untuk mendengarkan naratif informal. Staehr (2009) menemukan 98% dari jumlah keseluruhan kata dibutuhkan untuk pelajar akademik. Sehingga dalam pembelajaran bahasa bukan hanya mencakup tentang dialog percakapan, namun perlu adanya kosakata.

Menurut Nation (2013: 167) untuk membantu pembelajaran kosakata dalam listening maka perlu diperhatikan beberapa kondisi seperti; 1) kondisi utama harus menarik pada setiap konten cerita, 2) cerita yang komprehensif, 3) memahami kata – kata yang tidak dipahami dan mencari kembali maknanya, 4) dekontekstualisasi target kata, 5) berpikir proses kreatif untuk mencapai target kata.

**Tabel 2.1. Kondisi dan fitur meningkatkan pembelajaran kosakata**

<i>Conditions</i>	<i>Features</i>		
	<i>1 useful</i>	<i>2 very good</i>	<i>3 excellent</i>
<i>Interest</i>	<i>Involve the listeners</i>	<i>Serialise</i>	<i>Use interesting material</i>
<i>Comprehension</i>	<i>Choose easy words to focus on</i>	<i>Control the pace simplify</i>	<i>Choose easy material Use picture</i>
<i>Repeated retrieval</i>	<i>Don't note up words on the board too soon Don't wait too long between readings.</i>	<i>Serialise a long story Use related texts</i>	<i>Reread / retell the same stories</i>
<i>Decontextualisation</i>	<i>Put words on the blackboard Point to a word on the blackboard</i>	<i>Encourage negotiation</i>	<i>Define simply translate</i>
<i>Deep Processing</i>	<i>Use contextual definition</i>	<i>Use pictures</i>	<i>Serialise retell differently</i>

Sumber : Nation (2013:171)

Berdasarkan teori dari Nation bahwa pembelajaran bahasa bukan hanya berfokus praktek percakapan seperti yang dikatakan oleh Brown, namun perlu di perhatikan penggunaan kosakata. Karena dengan meningkatnya kuantitas kosakata maka akan meningkatkan keterampilan mendengarkan.

#### **2.2.4. Stanley (2013)**

Dalam bukunya “*Language Learning With Technology : Ideas for Integrating technology in the classroom*” karya Graham Stanley menjelaskan mengenai penggunaan teknologi pada pembelajaran bahasa didalam ruang kelas. Pada buku ini penulis hanya berfokus pada bab satu tentang kegunaan teknologi dalam pembelajaran serta metode pendekatan dalam merancang teknologi yang akan digunakan.

Di era abad 20, yang artinya saat ini kita hidup didunia sudah menggunakan teknologi dalam setiap aspek dikehidupan. Dengan adanya teknologi dapat menginspirasi untuk berpikir kreatif dan membawa kesempatan baru kepada semua orang, menghubungkan mereka kepada ide baru.

Menurut stanley (2013: 1) dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, teknologi dapat digunakan untuk ;

1. Akses informasi termasuk informasi tentang bahasa
2. Mengeksplor target bahasa
3. Hiburan (contoh mendengar/listening dengan senang hati)
4. Membuat teks
5. Menampilkan tugas pelajar
6. Komunikasi dan berinteraksi dengan orang yang berbeda bahasa
7. Membuat komunitas
8. Mengatur dan mengorganisir pembelajaran (learning management system, online vocabulary, dll)

Dalam pengaplikasian teknologi yang digunakan untuk pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa, diperlukan metode pendekatan dalam merancang teknologi yang akan digunakan agar dapat maksimal saat proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Lyon-Jones (2011) dan Hockly (2011) dalam Stanley (2013:4) membuat sebuah pendekatan prinsip untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran ;

- a. *Why use the technology?*
- b. *Who is the technology best for?*
- c. *What is the technology best used for?*
- d. *Where should it be used?*
- e. *When should the technology be used?*
- f. *How should the technology be used?*

### 2.2.5. Aguilar (2013)

Dalam jurnal language learning & technology yang berjudul “*Podcasting for Language Learning Through iTunes U : The Learner’s View*” karya Fernando Rosell- Anguilar yang merupakan seorang dosen pada bidang bahasa modern di Universitas Terbuka (Britania Raya).

Dengan sejalannya perkembangan media, konten media untuk peserta didik telah mengalami perubahan dari tradisional ke online melalui penggunaan *website, virtual learning, learning managemnet system* dan *podcasting*.

Krashen (2003), diacu dalam Anguilar (2013:76) menyatakan *podcasting affords a personalised listening experience, as users can choose when and where to listen and what to listen to, when to pause, rewind, speed up or slow down a recording, or engage in repeated listening. Podcast resource can provide the basic for meaningful and engaging activities, and they offer opportunities to listen to comprehensible input.*

Jurnal ini menjelaskan mengenai kemudahan *podcasting* sebagai *tool* dalam iTunes yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Pengambilan data dilakukan terhadap responden yang berasal dari jurusan bahasa dan non bahasa dengan menampilkan 5 aspek yaitu ; personal informasi mengenai narasumber, ketertarikan terhadap iTunes U, penggunaan iTunes U, pendapat tentang iTunes U, dan kelanjutan dari penggunaan iTunes U. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut ;

**Tabel 2.2. Hasil Penelitian penggunaan *Podcasting* melalui iTunes U**

Aspek	Pertanyaan	Presentase	
		<i>Language Learners</i>	<i>Non Language Learners</i>
Personal Informasi		78,9 %	69,5%
Ketertarikan terhadap iTunes U	<i>Personal interest</i>	78,9 %	69,5
	<i>Transfer ke mobile device</i>	70,2%	62,2%
	Penggunaan	62,7 %	54, 9 %

	<i>Portable Device</i> untuk <i>Listening</i> pada podcast		
	<i>Listening</i> adalah aktivitas utama	40,1 %	44,5%
Penggunaan iTunes U	Mencatat pada saat <i>listening</i>	3,4%	2,9%
	Membaca transkrip pada saat <i>listening</i>	33,2%	20,7%
Pendapat tentang iTunes U	Kualitas dari material iTunes U menarik	80,1%	86,3%
Kelanjutan dari penggunaan iTunes U	Membayar untuk penggunaan konten yang lebih detail	49,7%	43,5%

Sumber : Aguilar ( 2013:81-87)

### 2.2.6. Analisis Sintesis Produk

Berdasarkan teori yang telah dibahas pada bagian 2.2.1 hingga 2.2.2 maka peneliti melakukan analisis mengenai produk yang akan dikembangkan, konsep produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut ;

1. Untuk memudahkan proses pembelajaran, maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa.
2. Dalam perancangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan indikator pembelajaran tersebut untuk menentukan jenis media pembelajaran. Pada skripsi ini peneliti berfokus pada aspek *listening* dan *speaking*. Berdasarkan taksonomi media Miarso dapat menggunakan media penyaji kelompok tiga yaitu media audio.
3. Metode yang digunakan adalah *Audiolingual method (ALM)*. Menurut Brown metode ini pernah digunakan untuk militer Amerika Serikat pada perang dunia II untuk meningkatkan kemampuan oral berbahasa atau lembaga tersebut dinamakan *the Army Specialized Training Program*

(ASTP) . karakteristik ASTP ini adalah pelafalan bahasa, latihan pola dan praktek percakapan. Oleh karena itu produk ini memiliki elemen untuk peserta didik melakukan percakapan. Berdasarkan karakteristik ALM bahwa setiap material ditampilkan dalam bentuk *form* dialog.

4. Produk ini bukan hanya terdiri dari elemen percakapan, namun terdapat elemen kosakata. Menurut Nation, kosakata menjadi penting dalam pembelajaran bahasa karena untuk dapat mendengar bahasa secara baik, kosakata yang harus dimiliki dari jumlah keseluruhan dari percakapan tersebut adalah 95%.
5. Dalam penyajian kosakata perlu diperhatikan beberapa aspek, diantaranya penggunaan gambar agar tampilan menarik, menggunakan arti yang mudah dipahami, kosakata bersifat serial antara kosakata sebelumnya dengan selanjutnya.
6. Bahasa yang dikaji dalam skripsi ini adalah Bahasa Jepang. Dalam Bahasa Jepang terdapat huruf Hiragana yang menjadi dasar huruf Jepang sehingga dalam produk ini terdapat elemen hiragana dalam bentuk visual dan pelafalan berupa audio.
7. Sehingga dalam produk ini terdapat 3 elemen utama yaitu elemen percakapan berupa form dialog, elemen kosakata, serta elemen hiragana dan 1 elemen tambahan untuk evaluasi kemampuan peserta didik yaitu elemen tes formatif.
8. Media yang dikembangkan dalam skripsi ini memanfaatkan teknologi berupa situs media pembelajaran dengan konsep *one page design*. Menurut Stanley dengan adanya teknologi dapat memicu untuk berpikir kreatif

contohnya produk iTunes U yang dikembangkan oleh Apple untuk pembelajaran bahasa.

9. Dalam perancangan media pembelajaran menggunakan teknologi ini perlu diperhatikan pendekatan prinsip sehingga harus memenuhi kriteria, diantaranya;
  - a. *Why use the technology?*
  - b. *Who is the technology best for?*
  - c. *What is the technology best used for?*
  - d. *Where should it be used?*
  - e. *When should the technology be used?*
  - f. *How should the technology be used?*

10. Produk ini bersifat responsive artinya bahwa produk ini dapat digunakan pada device seperti portable device, notebook atau laptop serta komputer desktop.

### **2.3. Kerangka Teoritik**

#### **2.3.1. Media Pembelajaran**

##### **2.3.1.1. Definisi Media**

Saat ini kita telah berada di era informasi, hal ini ditandai dengan penyebaran informasi yang beragam dalam jumlah yang banyak dan dengan waktu yang cepat. Pengolahan, penyajian dan penyebaran informasi ini tak lepas dari peran serta media. Sehingga media saat ini mengalami perkembangan yang cepat dengan fungsi yang beragam yang di desain untuk memenuhi segala bentuk penyebaran informasi.

Kata media berasal dari bahasa latin, yang secara harfiah artinya “tengah”, “perantara” atau “pengantar”, Istilah ini menurut Bovee, diacu dalam Asyhar (2011:4), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan. Pengertian lainnya menurut Parera (1993:90), yaitu sarana tertulis atau lisan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain.

Media adalah bentuk Jamak dari “Medium”. Menurut Heinich, dkk (1982), diacu dalam Arsyad (2015:3) mengemukakan istilah medium untuk menggantikan media yang memiliki pengertian sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sedangkan menurut Olson (1974:12), diacu dalam Miarso (2005:457) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.

Menganalisis dari berbagai pengertian media diatas bahwa di era informasi ini tak lepas dari peran media oleh karena itu media menjadi alat perantara yang bersifat primer dalam melaksanakan fungsinya sebagai perantara informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Penggunaan media saat ini memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam memaksimalkan fungsi media serta penyajiannya melalui rangsangan indera tertentu.

### **2.3.1.2. Definisi Pembelajaran**

Dari definisi media dikatakan bahwa media sebagai alat komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata *instruction*. Kata “instruction” adalah terjemahan dari “pembelajaran”, yang banyak dipakai dalam

dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah pembelajaran dan pengajaran merupakan 2 hal yang berbeda dan tidak dapat terpisahkan.

“Pembelajaran” menurut Brown (2008 : 8 ) memadukan definisi pembelajaran dari berbagai sumber dan memilahnya menjadi beberapa pernyataan berikut ; (1) Belajar adalah menguasai atau memperoleh ; (2) Belajar adalah mengingat – ingat informasi atau keterampilan; (3) mengingat – ingat itu melibatkan sistem penyimpanan, memori, organisasi kognitif ; (4) Belajar melibatkan perhatian aktif – sadar pada dan bertindak menurut peristiwa – peristiwa diluar serta didalam organisme; (5) Belajar itu relatif permanen tetapi tunduk pada lupa; (6) Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan, mungkin latihan yang ditopang dengan imbalan hukuman (7) Belajar adalah sebuah perubahan dalam perilaku.

Kemudian, menurut Brown (2008 : 8 ), berdasarkan definisi pembelajaran tersebut bearti “pengajaran bisa didefinisikan sebagai menunjukkan atau membantu seseorang mempelajari cara melakukan sesuatu, memberi instruksi, memandu dalam pengkajian sesuatu, menyiapkan pengetahuan, menjadikan tahu atau paham.

Nababan (1993:1) Penggunaan istilah “pembelajaran” lebih populer karena dianggap dapat mewakili istilah “pengajaran”, mengingat bahwa dalam proses belajar – mengajar, satu komponen yang paling penting adalah “pengajar” bukan “pembelajar”. Ashyar (2011:6) Penggunaan istilah pembelajaran sebagai pengganti proses belajar mengajar merubah peran guru tidak hanya “mengajar” tetapi juga mmembelajarkan” sehingga pembelajaran tidak berlangsung satu arah. Pendapat lain dikemukakan oleh Sanjaya (2011:213) istilah “pembelajaran” yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam setting proses belajar

mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran.

Nababan (1993 : 5) Namun bukan berarti dalam pembelajaran tidak membutuhkan pengajar, melainkan peran pengajar sangat penting dalam memandu dan memudahkan (fasilitator) pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar seseorang untuk mempelajari suatu pengetahuan dan keterampilan menjadi paham sehingga terjadi perubahan dalam perilaku, serta siswa dituntut aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan status guru hanya sebagai pembimbing.

### **2.3.1.3. Definisi Media Pembelajaran**

Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia dari mulai manusia itu bangun tidur hingga tidur kembali.

Perkembangan media menurut Ashby (1972:9), diacu dalam Miarso (2015 : 456-457) telah menimbulkan dua kali dari empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan ; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik.

Revolusi keempat tersebut telah merubah sistem pendidikan secara menyeluruh. Bahkan ada yang berpendapat secara ekstrem bahwa perkembangan itu mengarah kepada masyarakat tanpa sekolah, yaitu karena semua pesan dan informasi dapat disajikan melalui media sehingga setiap orang dapat memilih sendiri pesan atau informasi apa yang diperlukannya. Pendapat yang tepat sebenarnya adalah bahwa perkembangan media itu, seperti buku, siaran radio, dan

televisi, berpotensi tumbuh dan berkembangnya masyarakat belajar. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan belajar – mengajar potensi media tidak mungkin diabaikan.

Sedangkan media pendidikan oleh Commission on Instructional Technology (1970), diacu dalam Miarso (2015:257) diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping guru, buku teks, dan papan tulis. Revolusi komunikasi hadir karena perkembangan teknologi yang semakin cepat contohnya dengan kehadiran Internet sebagai pendorong munculnya sistem komunikasi tanpa batas seperti maraknya penggunaan media sosial yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi contohnya facebook, moodle, youtube dan lainnya dengan menggunakan komputer. Kehadiran teknologi ini tentu dapat membantu hampir seluruh aspek kegiatan manusia salah satunya menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Smaldino (2012:14), teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media. Dengan kata lain bahwa media dan teknologi dapat membantu guru dan siswa dalam mengeksplor pembelajaran.

Namun kehadiran teknologi dan media ini tidak serta merta dapat memaksimalkan proses pembelajaran tersebut, Menurut Smaldino (2012:15), pemanfaatan media yang efektif mengharuskan instruktur harus lebih siap sebelumnya, memikirkan tujuan mereka, mengubah rutinitas ruang kelas setiap hari, dan mengevaluasi untuk menentukan dampak pengajaran pada kemampuan

mental, perasaan, nilai – nilai, keterampilan antar personal, dan keterampilan motorik. Sehingga perlu adanya pemilihan media yang tepat sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan karena pada dasarnya hadirnya media adalah untuk memotivasi siswa seperti yang dikatakan oleh Miarso (2015:258), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dari beberapa kesimpulan diatas dapat dikatakan bahwa saat ini kita sudah berada pada revolusi keempat dimana media hadir sebagai komunikasi elektronik contohnya youtube, facebook dan lainnya dengan menggunakan komputer. Sehingga peran media dan teknologi dapat digunakan dalam proses belajar. Dengan hadirnya teknologi dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran menjadi menarik dan siswa akan menjadi termotivasi dalam belajar dengan memanfaatkan rangsangan dari indera seperti melihat, meraba, mendengar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan bagi siswa.

#### **2.3.1.4.Kegunaan Media Pembelajaran**

Dalam menjalankan fungsinya sebagai penghubung dalam menerima dan mengirimkan pesan dari guru ke murid atau sebaliknya dapat menggunakan komputer. Jonassen, Howland, Moore dan Marra (2003), diacu dalam Smaldino (2012: 165) mengatakan bahwa komputer bisa melibatkan dan mendukung siswa dalam belajar.

Menurut Smaldino (2012:173)), peran komputer sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut ;

1. Individualisasi

Komputer dan multimedia memungkinkan para siswa mengendalikan laju dan urutan pembelajaran mereka. Respons personal berkecepatan tinggi terhadap tindakan pembelajar menghasilkan laju penguatan yang tinggi.

2. Kebutuhan khusus

Efektif untuk pemelajar khusus-siswa yang berisiko, siswa dengan latar belakang budaya beragam, dan siswa dengan ketidakmampuan.

3. Pemantauan

Kemampuan komputer dalam menyimpan rekaman menjadikan pengajaran lebih terindividualisasi untuk memantau perkembangan mereka.

4. Manajemen Informasi

Komputer dan multimedia bisa mencakup dasar pengetahuan yang terus tumbuh yang terkait dengan ledakan informasi.

5. Pengalaman multisensorik.

Komputer dan multimedia menyediakan beragam pengalaman belajar.

6. Partisipasi pembelajar.

Siswa diharuskan untuk terlibat dalam kegiatan sehingga membantu mempertahankan perhatian siswa.

Dengan kata lain, penggunaan media berbasis teknologi di era 21 ini seperti penggunaan komputer dalam proses belajar telah memberikan beberapa keuntungan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Komputer dengan kecanggihannya dalam memproses informasi dengan cepat dapat membantu siswa dalam mencari informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan komputer dapat menampilkan beragam elemen multimedia seperti text, gambar, audio, dan video sehingga memberikan kesan menarik bagi para siswa sehingga hal tersebut dapat mempertahankan perhatian siswa. Namun dalam penggunaan media ini tetap perlu diperhatikan masalah hak cipta. Mudah-mudahan peranti lunak dan informasi digital lainnya untuk digandakan tanpa izin telah membuat penerbit komersial dan wirausahawan swasta enggan membuat dan memasarkan peranti

lunak pengajaran yang berkualitas tinggi. Oleh karena itu untuk menjaga konsistensi media berbasis teknologi ini perlu diperhatikan hak ciptanya. Jika para penerbit komersial enggan untuk mempublikasikan produk berupa media belajarnya, maka para pelaku seperti guru dan siswa yang akan dirugikan juga karena tidak tersedianya media berbasis teknologi yang baik dan layak digunakan.

### **2.3.1.5. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Saat ini banyak media yang telah digunakan dalam pembelajaran, maka dari itu diperlukannya penggolongan. Penggolongan media ini diperlukan agar memudahkan pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya ( 2006 : 170), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Menurut Haney dan Ullmer (1981), dalam Miarso (2005:462) ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran;

1. Media penyaji
  - a. Kelompok satu ; grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
  - b. Kelompok dua ; media proyeksi diam
  - c. Kelompok tiga ; media audio
  - d. Kelompok empat ; audio ditambah media visual diam.
  - e. Kelompok lima ; gambar hidup (film).
  - f. Kelompok enam ; televisi
  - g. Kelompok tujuh ; multimedia
2. Media objek.
  - a. Objek yang sebenarnya ; objek alami atau objek buatan manusia.
  - b. Objek pengganti ; Replika
3. Media interaktif

- a. Interaksi dengan program ; mengisi blanko pada teks yang terprogram
- b. Berinteraksi dengan mesin ; laboratorium bahasa
- c. Interaksi antar siswa ; permainan pendidikan

Menurut Arsyad (2002), diacu dalam Sundayana (2013 : 14) , setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Sundayana (2013 : 14) Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran.

Saat ini media telah marak digunakan sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), namun tidak semua media memiliki jenis dan karakteristik yang sama. Media pembelajaran digolongkan berdasarkan fungsinya yang lebih spesifik. Penggolongan ini dilakukan agar memudahkan pengguna dalam memilih media yang hendak digunakan. Serta guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memilih media pembelajaran agar dapat memaparkan materi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Contohnya untuk melatih kemampuan mendengar bahasa asing, guru dapat memilih media *tape*.

### **2.3.2. Situs Web sebagai Media Pembelajaran**

#### **2.3.2.1.Situs Web**

Banyak orang yang beranggapan bahwa Internet dan *World Wide Web* memiliki persamaan, namun sebenarnya mereka bukan sesuatu yang sama. Fungsi dari Internet sebagai mekanisme pengangkutan, dimana *World Wide Web* adalah

aplikasi yang digunakan pada fungsi pengangkutan tersebut. Aplikasi lain seperti *e-mail* yang dijalankan melalui Internet.

Menurut JR Rainer, dkk (2007:142) "*The World Wide Web (the Web, WWW, or W3) is a system of univesally accepted standard for storing, retrieving, formatting, and displaying information via a client / server architecture. The web handles all types of digital information, including text, hypermedia, graphics, and sound. It use graphical user interfaces*". Sedangkan menurut Kadir (2005 : 460 ) *World Wide Web (WWW)* atau web merupakan sumber daya Internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau bahkan melakukan transaksi pembelian barang.

Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang berjalan pada TCP/IP. Adapun dokumen web ditulis dalam format HTML (*HyperText Markup Language*). Dokumen ini diletakkan dalam web server (server yang melayani permintaan halaman web) dan diakses oleh klien (pengakses informasi) melalui perangkat lunak yang disebut *Web browser*. Contoh *Web browser* antara lain ; Mozilla Firefox, Chrome, Safari, Internet Explorer dan lain – lain.

*Website* terdiri dari kumpulan situs web yang sangat banyak. Setiap situs web menghadirkan berbagai macam informasi atau layanan. Untuk menghadirkan layanan informasi tersebut, situs web memiliki sejumlah laman web yang saling terkait dengan laman web diseluruh web.

Adapun fungsi situs web menurut Suyanto (2007: 5), 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.

Internet, *Website* dan situs web merupakan hal yang berbeda. Internet merupakan alat pengangkut *Website* dan situs web. Tanpa Internet, *website* tidak akan dapat berjalan secara *online*. Sedangkan didalam *Website* terdapat situs sebagai penyedia informasi. 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*).

### 2.3.2.2.Situs Web sebagai Media Pembelajaran

Dengan munculnya Internet sebagai pendorong dalam kemajuan teknologi, semakin memudahkan manusia dalam melakukan kegiatannya seperti dalam bidang kesehatan, pendidikan dan bidang lainnya. Dampak dari penggunaan Internet dalam bidang Pendidikan adalah e-book, e-news, e-library, e-learning dan berbagai istilah lainnya. Penggunaan huruf vokal “e” pada awal istilah berarti “*electronic*”. Istilah tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tersebut telah bertransformasi menjadi digital dengan pemanfaatan Internet. Sehingga dengan

adanya Internet tersebut dapat memberikan transformasi baru dalam bidang pendidikan seperti *E-Learning*.

Menurut JR Rainer, dkk (2007:142) "*E-Learning refers to learning supported by the Web. Today, the Web provides a multimedia interactive environment for self study. Web enabled system make knowledge accesible to those who need it, when they need it, anytime, anywhere*"

Dengan kata lain, web dapat digunakan dalam e-Learning. Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman (2011 : 263), pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan *Web Based Learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning).

Dikutip dari Jurnal Teknodik, menurut Patmanthara ( 2007 : 69-70), Desain pembelajaran Internet ini memperhatikan juga komponen bahan penarik perhatian, terdiri dari : (1) penggunaan gambar yang berwarna-warni, (2) memunculkan animasi, (3) penggunaan nada atau lagu, dan (4) komposisi tampilan yang proporsional (huruf atau gambar tidak terlalu kecil). Serta komposisi setiap sajian halaman web didesain secara proporsional dan seimbang, memperhatikan nilai – nilai estetika dengan mendayagunakan tempat (space) secara efektif, efisien, dan memperhatikan keterpaduan tampilan secara serasi, selaras, dan harmonis.

Pengembangan e-learning atau pembelajaran melalui Internet tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara *online* saja, namun harus komunikatif dan menarik serta dapat menciptakan lingkungan multimedia yang interaktif untuk siswa belajar mandiri.

### **2.3.3. Konsep *One Page Design***

Saat ini teori yang berkenaan dengan istilah *One Page Design* masih belum ada, namun dalam perkembangan *One Page Design*, istilah ini sudah marak digunakan di Internet terutama dalam bidang *web design*. Perkembangan *trend* web design selalu berubah setiap tahunnya.

Dikutip dari CSS Design Awards (2015), *One page websites have proven to be more than just a trend in 2015 and are embraced by even the largest brands. The popularity of one page sites is only set to increase thanks to innovations in transitions and effects over the last couple of years. Now the visitor can scroll a site and be rewarded via interactive elements, swish hover effects and motion-loading content effects, to name a few.*

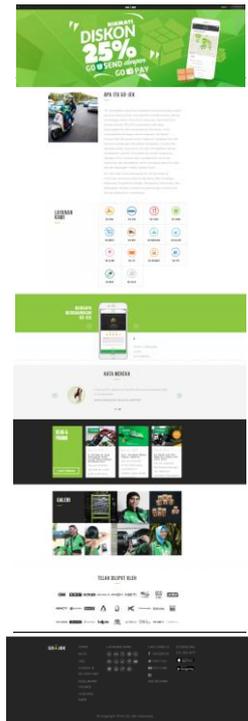
Sedangkan pengertian *One Page Design* seperti yang dikutip dari Web Savy Marketing (2013), *A one page website is simply a single page website that uses only one HTML page. When clicking on navigation links, the user scrolls down the page or jumps to that particular content's section. The website may use JavaScript, jQuery, CSS3, or Ajax to accomplish this movement.*

Dikutip dari One Page Love, *A One Page website aims to provide the perfect (could read minimum) amount of information for a user to make a decision and act upon it. This single page website has no additional pages (like about, services, contact) and tries to remove as much "clutter" as possible, focusing the user's attention to the most important content. Our Most Loved One Page website gallery section showcases what we think are the absolute best One Page website examples.*

Meskipun konsep *One Page Design* ini sedang cukup populer, namun tetap memiliki kelebihan dan kelemahan. Dikutip dari AddThis Academy, Kelebihan *One Page Design* antara lain: (a) Sederhana; (b) Dapat digunakan secara *responsive* baik di *mobile* atau *personal computer* (c) Tingkat konversi yang tinggi (d) mudah untuk di *maintain* Sedangkan kekurangan pada *One Page Design* adalah; (a) Skalabilitas rendah (b) *Search Engine Optimization* (SEO) kurang optimal dalam mencari *keyword* (c) sulit untuk sharing konten yang lebih spesifik pada halaman, karena semua konten terdapat dalam satu URL (d) sulit untuk menganalisis penampilan dari web.

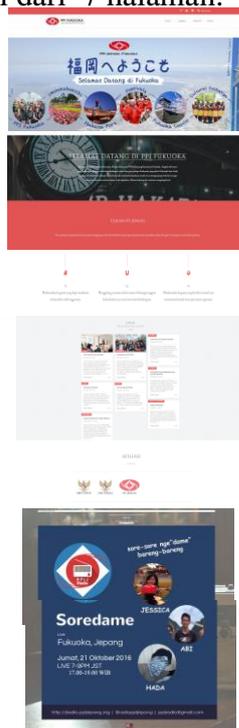
Perkembangan *trend web design* setiap tahunnya selalu mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan *performance user interface* (UI) agar lebih interaktif. Salah satu contohnya *One Page Design* yang menjadi trend di tahun 2015. Penggunaan *One Page Design* ini sudah digunakan dibidang bisnis maupun pendidikan. kepopuleran *One Page Design* dipicu karena kesederhanaan tampilannya yang terlihat seperti menggunakan satu laman HTML dan berfokus pada perhatian pengguna terhadap informasi yang ada dalam konten web tersebut. Berikut beberapa contoh web yang menggunakan *One Page Design*:

1. Website go-jek (<http://www.go-jek.com/>) terdiri dari 9 halaman.



**Gambar 2.5.** Situs Web Go-Jek dengan Konsep *One Page Design*

2. Website Perhimpunan Pelajar Indonesia (PPI) Fukuoka (<http://ppi-fukuoka.or.id/>) terdiri dari 7 halaman.



**Gambar 2.6.** Situs Web PPI Fukuoka dengan Konsep *One Page Design*

## 2.3.4. Media Audio

### 2.3.4.1. Definisi Audio

Menurut Tarigan (1981:1), diacu dalam Bangsa (2013:6), keterampilan berbahasa terdapat empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, membaca dan menulis. Mendengar dan menyimak memiliki kaitannya dengan audio. Mendengar merupakan dasar dari menyimak. Sehingga mendengar dan menyimak memanfaatkan alat pendengaran sebagai perantara informasi yang keluarannya adalah suara / audio. Menurut Munir (2012 : 1), Audio atau suara adalah suara dalam bentuk seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Suara merupakan media yang ampuh untuk menyajikan informasi karena pemakai dapat mendengar suara suatu kata dengan tepat.

Menurut Vaughan (2014 : 108 - 110 ), *Sound is perhaps the most sensual element of multimedia. It is meaningful "speech" in any language, from a whisper to a scream. It can provide the listening pleasure of music, the startling accent of special effects, or the ambience of a mood – setting background. Sedangkan digital audio is created when you represent the characteristics of a sound wave using numbers – a process referred to as digitizing. You can digitize sound from a microphone, a synthesizer, existing recordings, live radio and television broadcasts, and popular CD and DVDs. And digitize sound is sampled sound.*

Menurut Smaldino, dkk (2012 : 371-372) Untuk dapat mengakses audio digital dalam berbagai cara , diantaranya adalah ;

#### 1. Streaming Audio

Berkas audio tersedia dalam bentuk streaming audio, yang artinya mereka dikirimkan dalam paket – paket kepada pengguna, yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk untuk menyimak bagian – bagian berkas tersebut sembari menunggu bagian tambahan lainnya dari berkas tersebut untuk diunduh.

#### 2. Podcasting

Podcast (dari kata “iPod” dan “broadcasting/penyiaran”) merupakan file audio rekaman dalam format MP3 yang disebarakan melalui internet. Podcasting menjadikan berkas audio tersedia secara online sedemikian rupa sehingga memungkinkan peranti lunak mengunduh berkas tersebut untuk disimak dalam suasana yang nyaman.

### 3. Radio Internet

Siaran internet radio menggunakan internet untuk menawarkan stasiun radio yang terdiri dari berbagai program musik, olahraga, sains, cuaca, dan berita setempat, nasional dan dunia. Program langsung dan rekaman dari seluruh dunia bisa meningkatkan mata pelajaran bahasa.

### 4. Pemutar Audio Digital Portabel.

Pemutar audio digital portabel memungkinkan pengguna untuk membawa file audio mereka, karena sebagian besar masyarakat menggunakannya untuk memutar musik. Contohnya adalah Apple iPod.

Dengan kata lain, audio atau suara adalah salah satu elemen dari multimedia yang memiliki nada rendah hingga tinggi, dari mulai suara bisikan yang terdengar kecil hingga suara mengagetkan yang terdengar tinggi. Suara dapat dibentuk menjadi audio digital. Audio digital dibentuk dari gambaran karakteristik gelombang suara. Untuk membuat audio digital dapat dibuat menggunakan rekaman, *live radio* dan siaran televisi. Sehingga untuk mengakses audio digital, kita dapat menikmatinya melalui streaming radio, podcasting, radio Internet maupun pemutar audio digital portabel di *smartphone*.

#### 2.3.4.2. Definisi Media Audio

Menurut Rusman (2012:175), Media Audio adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreativitas dan inovatif siswa tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa

Sedangkan menurut Arief S.Sadiman (1996: 83) yang dikutip oleh Rusman menjelaskan bahwa: ditinjau dari proses dan kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media yang dimanfaatkan atau digunakan oleh guru (*media by utilization*) yaitu media yang sudah ada dipasaran dalam keadaan siap pakai atau siap digunakan oleh guru (*media by utilization*) dan media yang sengaja didesain atau dirancang oleh guru secara khusus untuk keperluan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Smaldino (2008: 376-378) mengemukakan ada beberapa keuntungan dan kelemahan, diantara keuntungan media audio yaitu ;

1. Tersedia dimana – mana dan mudah digunakan.
2. Murah
3. Bisa direproduksi  
Konten media audio dapat dengan mudah diduplikasi sesuai kebutuhan, dan dapat digunakan diruang kelas, dipusat media dan di rumah.
4. Menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran
5. Ideal untuk pembelajaran bahasa asing.
6. Menstimulasi  
Media audio juga bisa menjadi alternatif yang menstimulasi kemampuan mendengar bagi peserta didik. Audio bisa menyajikan pesan lisan yang lebih dramatis dan teks biasa. Dengan sedikit imajinasi dari pengembang, audio bisa menjadi begitu serbaguna.
7. Bisa diulang  
Para pengguna bisa memutar ulang bagian dari material audio sesering yang dibutuhkan untuk memahaminya.
8. Portabel  
Perangkat portabel memungkinkan pengguna bisa mengakses media audio dimana saja dan bisa dibawa kemana saja.
9. Memudahkan penyiapan penyampaian materi  
Para pengajar bisa merekam mata pelajaran mereka sendiri dengan mudah dan ekonomis dan menghapus materi yang sudah usang dan tidak terpakai lagi.
10. Mudah menentukan pilihan  
Pada media audio mudah untuk menentukan pilihan program mana yang akan diputar (diputar sesuai dengan keinginan pengguna)
11. Tahan kerusakan

Selain memiliki banyak keuntungan, media audio juga memiliki keterbatasan, diantaranya adalah ;

1. Perlu perhatian terhadap hak cipta  
Media audio yang diproduksi akan sangat mudah untuk diperbanyak yang memungkinkan terjadinya pelanggaran hak cipta.
2. Tidak memantau perhatian  
Memungkinkan peserta didik cenderung untuk tidak menyimak secara benar karena fokus konsentrasi tidak tertuju pada isi audio. Guru bisa langsung mendeteksi ketika para siswa tidak memperhatikan ceramah, tetapi pemutar audio tidak dapat melakukannya
3. Kesulitan dalam penentuan kecepatan
4. Kebutuhan perlengkapan digital dan peranti lunak.  
Audio digital membutuhkan peranti lunak dan perlengkapan yang dirancang untuk memutar atau merekam format digital spesifik. Contohnya untuk menggunakan berkas MP3, anda membutuhkan akses ke web untuk mengunduh berkas tersebut.
5. Urutan yang kaku

6. Kesulitan dalam menempatkan segmen
7. Berpotensi terjadi penghapusan tidak disengaja

Dengan demikian, media audio adalah media yang berfokus pada indera pendengaran yang menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak siswa. Sehingga media ini cocok untuk pembelajaran bahasa asing terutama dalam materi mendengarkan, siswa juga dapat mendengarkan berulang kali untuk lebih memahaminya. Dan media audio ini dapat digunakan dimanapun termasuk di rumah dan di sekolah. Namun dalam aplikasinya tetap perlu adanya pembimbing seperti guru dan tetap memperhatikan hak cipta

### 2.3.5. Materi Dasar Bahasa Jepang

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang pembelajarannya sudah ada dan dijadikan salah satu muatan lokal di berbagai sekolah yang sudah dipelajari dari tingkat kelas X seperti halnya di SMA 1 Jakarta. Dikutip dari Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, Menurut Matsumoto (2006: 12) 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 seperti pada tabel kurikulum di bawah ini :

Kurikulum yang telah ditetapkan oleh 「日本語教授法」おふう1

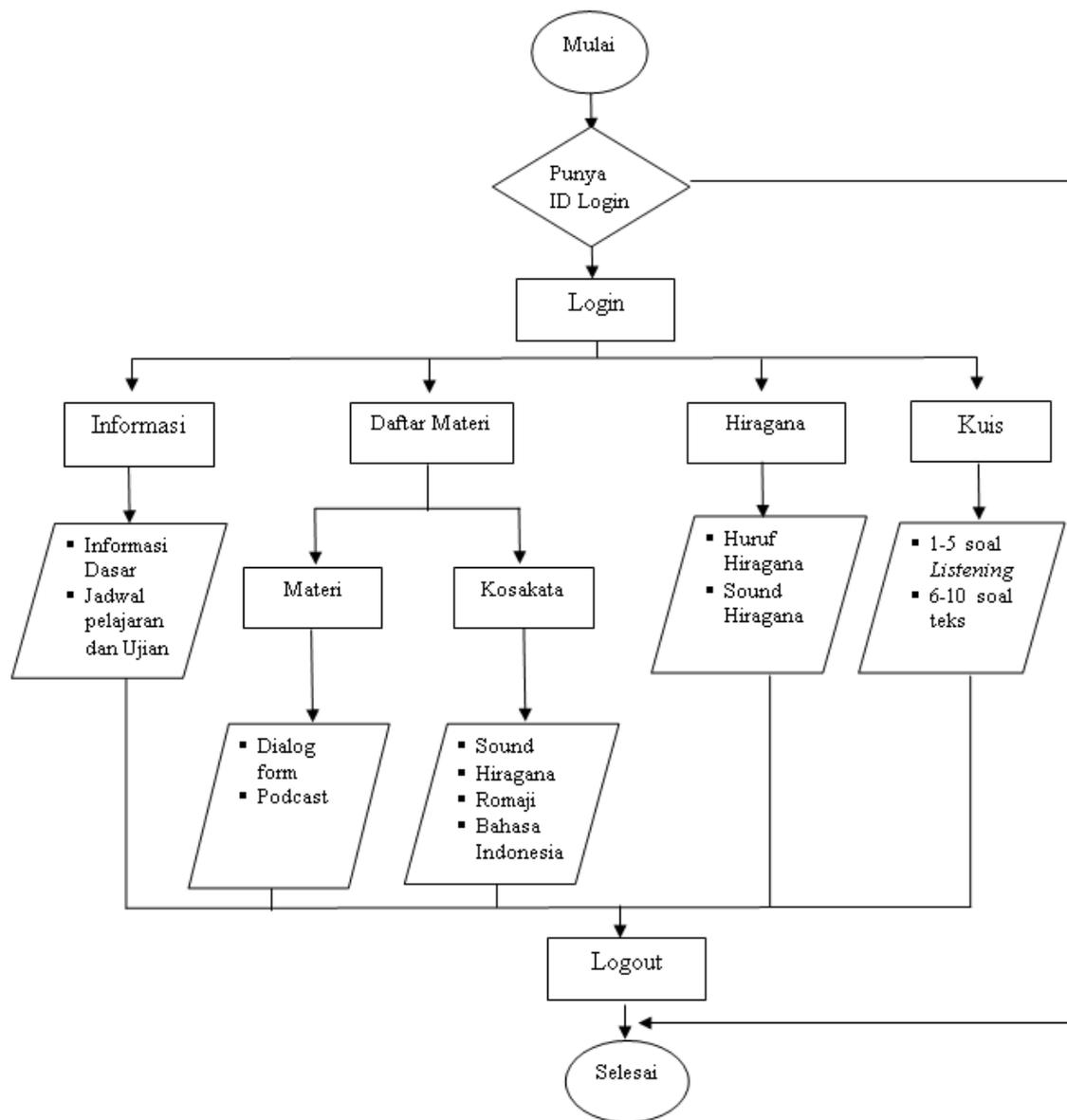
1	到達目標 (indikator)	学習に必要な基礎的、準備的 能力獲得
2	言語要素 ① 発声 ② 文字③語彙④文法	1. 標準的な 発音・簡単な発話 2. 仮名 3. 300語 4. 簡単な 発話・応答に 必要な 文型
3	言語技能 聞く・話す・読む・書く	・教師の 発話する短い語句が 聞き取れる ・標準的発音に 近い音で 語句が 言える ・平仮名の 読み書き、片仮名の 読みが できる
4	言語行動内容例	教室の中で 簡単な 応答 、 自己紹介、日常の挨拶
5	学習時間・期間	50時間 (2X25 menit)
6	学習形態	教室ない学習と 活動プログラムへいよう

**Gambar 2.7.** Tabel kurikulum Bahasa Jepang

Tabel 2.7 menjelaskan sasaran yang akan dicapai oleh tingkat pemula adalah mempersiapkan pembelajar untuk memiliki kemampuan Bahasa Jepang tingkat dasar. 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 (Munqidzah, 2014 : 18-19).

#### **2.4. Rancangan Produk**

Berdasarkan teori – 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*, komputer tablet, dan komputer desktop. konsep yang digunakan adalah konsep *One Page Design*. Adapun rancangan produk dalam diagram flowchart pada gambar 2.8 sebagai berikut;



**Gambar 2.8.** Flowchart Rancangan Produk

## **BAB III**

### **METODELOGI 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, 10710. Penelitian ini dilakukan terhitung sejak bulan Juli 2016 Sampai Januari 2017.

#### **3.2. Metode Pengembangan Produk**

##### **3.2.1. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan media audio pada mata pelajaran materi dasar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jepang dasar.

##### **3.2.2. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan produk yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) adalah menggunakan model Sugiyono dikombinasikan dengan model Borg & Gall. Secara garis besar digambarkan dalam lima langkah, 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 ini adalah sebuah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan media audio pada mata pelajaran materi dasar Bahasa Jepang

di SMA Negeri 1 Jakarta yang terdiri dari materi yang berbentuk dialog, kosakata, hiragana serta latihan soal. Tampilan situs media pembelajaran ini menggunakan *konsep one page design*, yakni konsep yang menerapkan keseluruhan elemen menjadi satu halaman sehingga dapat memudahkan navigasi bagi *user*.

#### **3.2.4. Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga macam yaitu wawancara terstruktur, skala Guttman dan skala Likert.

##### **a. Wawancara terstruktur**

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data bisa peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan (Sugiyono, 2015 : 211).

Wawancara terstruktur ini dilakukan untuk mencari informasi dalam merancang situs media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Jepang SMA Negeri 1 Jakarta. Wawancara ini dilakukan kepada narasumber guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Jakarta.

##### **b. Skala Guttman**

Skala pengukuran tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah atau tidak pernah”, “positif atau negatif”, dan lain – lain. Penelitian skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2015:169).

Skala Guttman ini digunakan untuk melakukan penelitian pendahuluan untuk menggali 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 mengembangkan instrumen yang 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 ini digunakan untuk melakukan penilaian terhadap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar oleh siswa – siswi SMA Negeri SMA 1 Jakarta kelas XI yang mengambil muatan lokal Bahasa Jepang. Interval dalam kuisioner yang digunakan pada 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 pemenuhan kebutuhan materi pada media 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	4, 5, 6

		pelajaran Bahasa Jepang Kelas X	
Penyampaian Materi	Penyampaian Materi	Ketepatan dalam penyampaian materi	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Tes Formatif	Kesesuaian tes formatif	Tes formatif yang disusun sudah sesuai dengan materi pembelajaran	15
Kebahasaan	Penggunaan Bahasa	Mudah dipahami	16

2. Instrumen untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang 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	37
	Intonasi	Intonasi suara narator sudah tepat	38
	Volume	Volume suara sudah tepat	39
Format Audio	Urutan Penyajian Audio	Urutan penyajian dalam media pembelajaran sudah sesuai	40
	Penyajian materi melalui dialog	Format penyajian materi melalui dialog sudah tepat	41
	Penyajian latihan soal melalui audio	Format penyajian latihan soal melalui audio sudah tepat	42
	Durasi Audio	Durasi Audio sudah tepat	43
Penggunaan Media	Kemudahan	Kemudahan untuk digunakan	44
	Struktur Navigasi	Kemudahan Navigasi	45, 46

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
	Kebahasaan	Benar dan mudah dipahami	9
Kualitas Suara	Kejelasan suara	Suara narator terdengar dengan jelas	10
	Intonasi	Intonasi suara narator sudah tepat	11
	Volume	Volume suara sudah tepat	12
Penggunaan Media	Kemudahan media	Media mudah digunakan	13
	Fleksibel	dapat mempelajari sendiri di kapan saja dan dimana saja	14

#### 3.2.4.2. Validasi Instrumen

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

Menurut Sugiyono (2015 : 455), Pengujian pertama adalah pengujian internal terhadap rancangan produk. Pengujian dapat dilakukan beberapa kali sampai ditemukan rancangan yang dianggap paling sempurna. Pengujian dengan meminta pendapat kepada para ahli dan praktisi. Pengujian kedua, ketiga dan keempat adalah pengujian eksternal, yang oleh Borg dan Gall (2003) uji lapangan terbatas (*preliminary field testing*), uji lapangan utama (*main field testing*) dan uji lapangan operasional (*operational field testing*).

Pengujian internal dilakukan 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 ini dilakukan dengan analisis validitas isi secara kuantitatif menggunakan indeks content validity ratio (CVR). Adapun formula CVR dari Cohen & Swerdlik (2005) serta Shultz & Whitney (2005) sebagai berikut:

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

**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 sebagai berikut :

**Tabel 3.4.**Kriteria penilaian validasi

Kriteria	Skor
Setuju	1
Tidak Setuju	0

Skor CVR pada tiap item dapat berkisar antara  $-1 < CVR < 1$ . 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 audio pada materi dasar 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 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

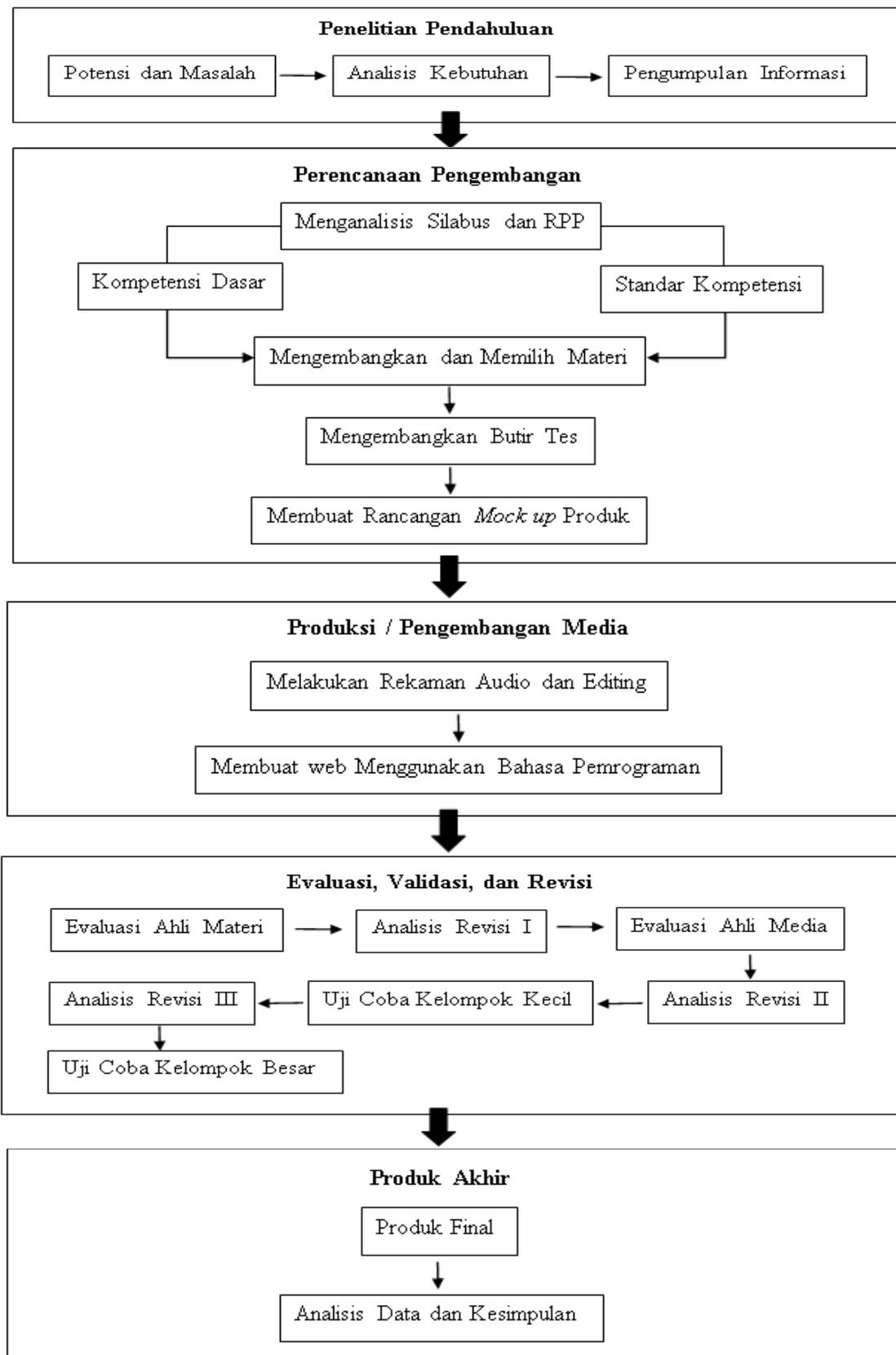
Dalam merancang produk yang dikembangkan, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memvisualisasikan melalui *mock up*. Hasil *mock up* ini didapatkan dari hasil wawancara sebelumnya dengan guru mata pelajaran Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta. Adapun rancangan produk tersebut adalah ; 1) Header, 2) Elemen Informasi, 3) Elemen percakapan, 4) Elemen Kosakata, 5) Elemen Hiragana, 6) Elemen latihan soal, 7) *Login / logout*.

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 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 menggunakan *expert judgement*, yaitu meminta penilaian terhadap ahli materi dan media masing – masing terdiri dari 3 orang dengan menggunakan skala guttman “setuju/tidak setuju”. Serta 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

Arikunto (2003:275) mengatakan bahwa pengumpulan data adalah mengamati variabel yang akan diteliti dengan metode wawancara, tes observasi, kuisisioner dan sebagainya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan kuisisioner.

Kuisisioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner dilakukan dengan cara meminta responden untuk memilih salah satu jawaban alternatif yang telah disediakan oleh peneliti. Kuisisioner ini ditujukan kepada siswa-siswi SMA Negeri 1 Jakarta kelas XI.

### 3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data pada penelitian ini 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 kuisisioner akan dibuat persentase untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Persentase tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

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

**Gambar 3.3.** Rumus Ppresentase Jawaban

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah skor ideal

100% = Bilangan tetap

Untuk menarik kesimpulan dari hasil analisis data atau untuk mengetahui kualitas produk yang telah dibuat, skor dapat diinterpretasikan menjadi keterangan nilai yang dapat dikelompokkan seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.5.

**Tabel 3.5. Pengelompokan Kategori Kualitas Produk Berdasarkan Persentase**

<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
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 telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jakarta dan dilaksanakan dari mulai bulan Mei 2016 s/d Agustus 2016 untuk penelitian pendahuluan dan pada bulan Januari 2017, peneliti melakukan tahap uji coba produk situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada materi dasar Bahasa Jepang.

Penelitian dilakukan pada siswa-siswi SMA Negeri 1 Jakarta kelas XI yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang sebagai muatan lokal. Pemilihan responden didasarkan atas dasar siswa tersebut sedang mengambil mata pelajaran Bahasa Jepang. Dan saat ini sedang bersekolah di SMAN 1 Jakarta kelas XI baik IPA maupun IPS. Responden sering menggunakan *handphone* atau laptop dalam keseharian.

##### 4.1.2. Karakteristik Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah materi dasar Bahasa Jepang yang terdiri dari ; *Aisatsu* (salam sapaan), *Hajimemashite* (memperkenalkan diri sendiri maupun orang lain) dan *Tanjoubi* (ulang tahun).

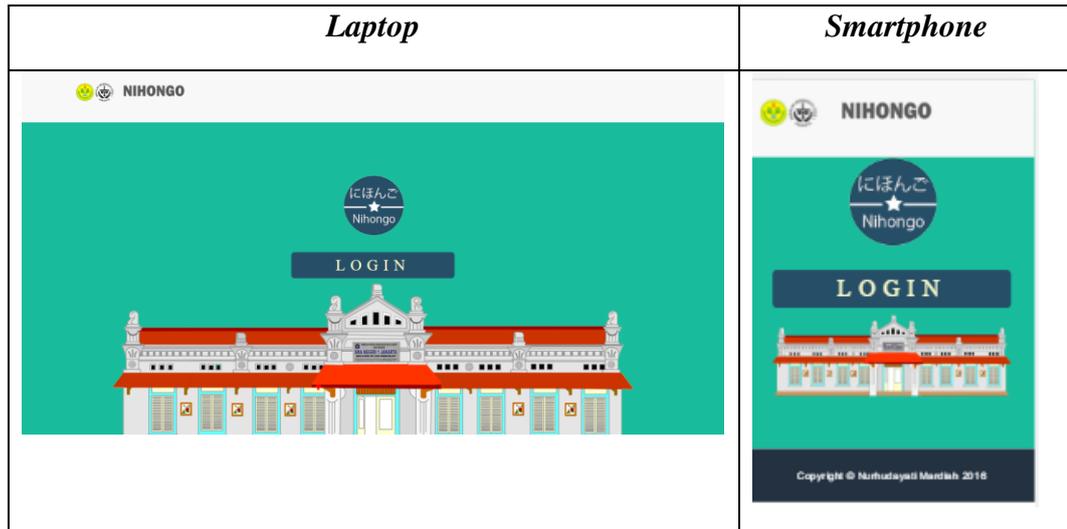
Media pembelajaran audio ini bersifat *responsive*, artinya produk ini memiliki *user interface* yang dapat menyesuaikan pada tampilan *smartphone*, *PC desktop* maupun *laptop*. Media pembelajaran ini memiliki bunyi suara dalam bunyi suara Bahasa Jepang lalu Audio pada media pembelajaran ini direkam terlebih dahulu menggunakan software Reaper dan alat rekam studio serta di edit dengan menggunakan software adobe audition CS6. Dalam membuat kodingan situs ini, peneliti menggunakan software adobe dreamweaver CS6 dan sublime text 2. Durasi rata – rata perdialog adalah 1 menit karena mempertimbangkan daya konsentrasi pendengar agar tercapai efektivitas media pembelajaran ini. Selain itu audio dalam media pembelajaran ini dapat didengarkan dengan *online* maupun *offline* dengan cara mendownload percakapan audio sehingga dengan otomatis akan tersimpan pada *storage* gadget pengguna. Hal ini dilakukan untuk menghindari keadaan jaringan Internet yang sedang tidak stabil.

#### **4.1.3. Produk yang Dihasilkan**

Pada penelitian ini dihasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta. Tampilan situs ini mencakup elemen home/ judul, informasi, materi, kosakata, hiragana dan latihan soal untuk evaluasi siswa.

##### 1. Elemen Awal Media Pembelajaran (Sebelum *login*)

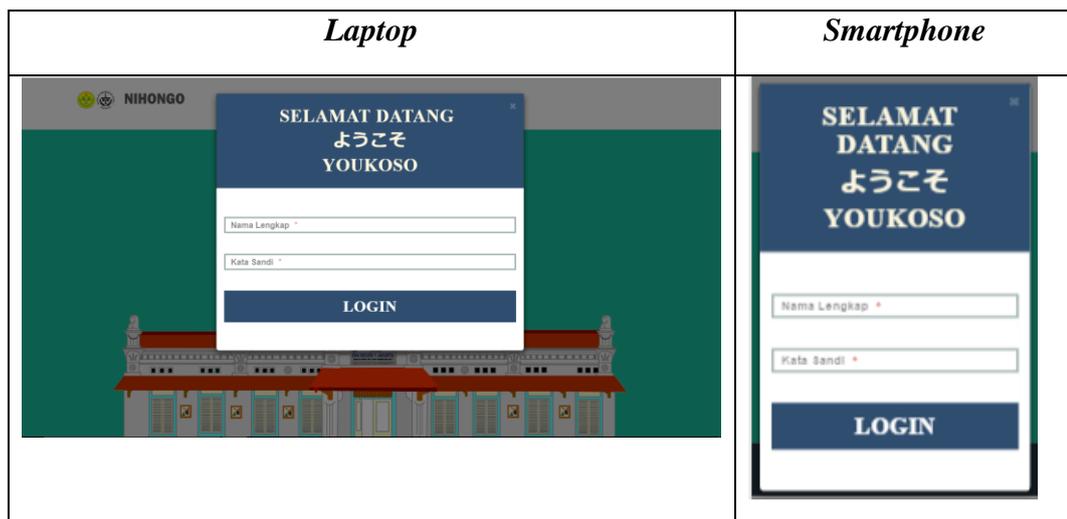
Pada elemen awal media pembelajaran diperlihatkan judul mata pelajaran, instansi, dan tombol *login*. Pada bagian ini, *user* belum diperlihatkan isi dari elemen web setelah *login*.



**Gambar 4.1.** Elemen Awal Media Pembelajaran (Sebelum *login*)

## 2. Form *Login*

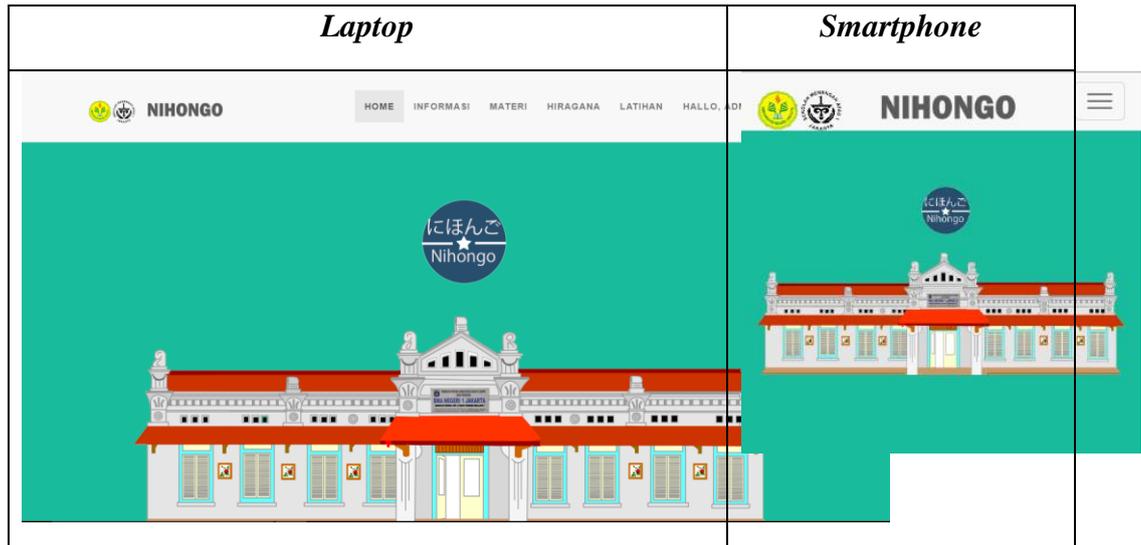
Setelah user mengklik tombol *login* pada elemen awal, *user* berkewajiban untuk mengisi *username* dan *password* seperti pada gambar 4.2



**Gambar 4.2.** Form *login*

## 3. Elemen Awal Media Pembelajaran (Setelah *login*)

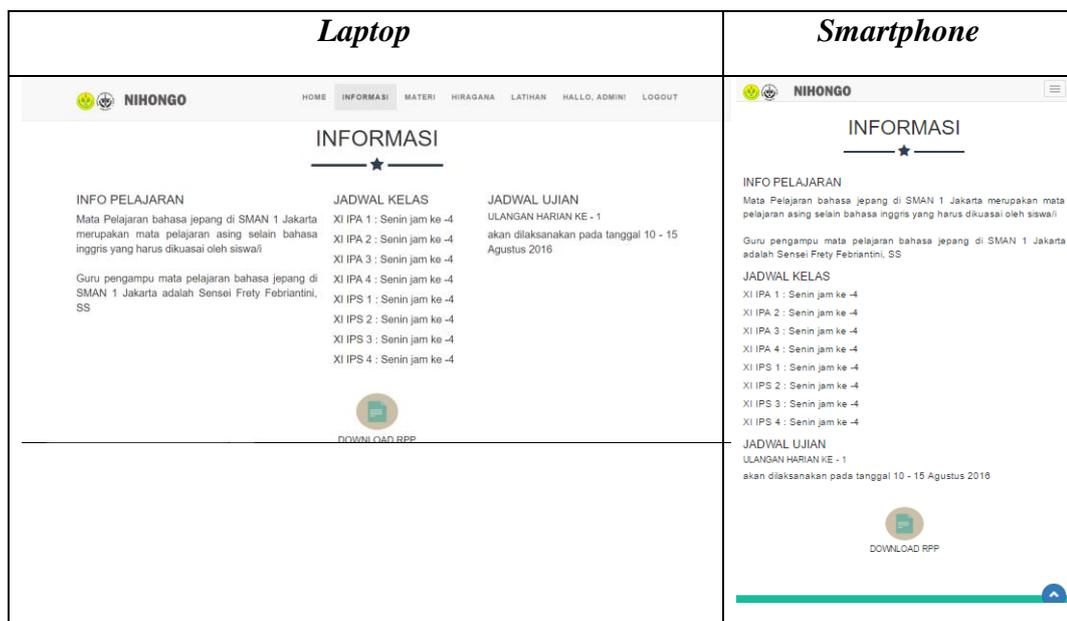
Setelah *user* memasukkan *username* dan *password*, maka terdapat perubahan pada tampilan sebelum *login* yaitu terdapat navigasi menu home, informasi, materi, hiragana, latihan dan *logout*.



**Gambar 4.3.** Elemen Awal Media Pembelajaran (Setelah login)

#### 4. Elemen Informasi

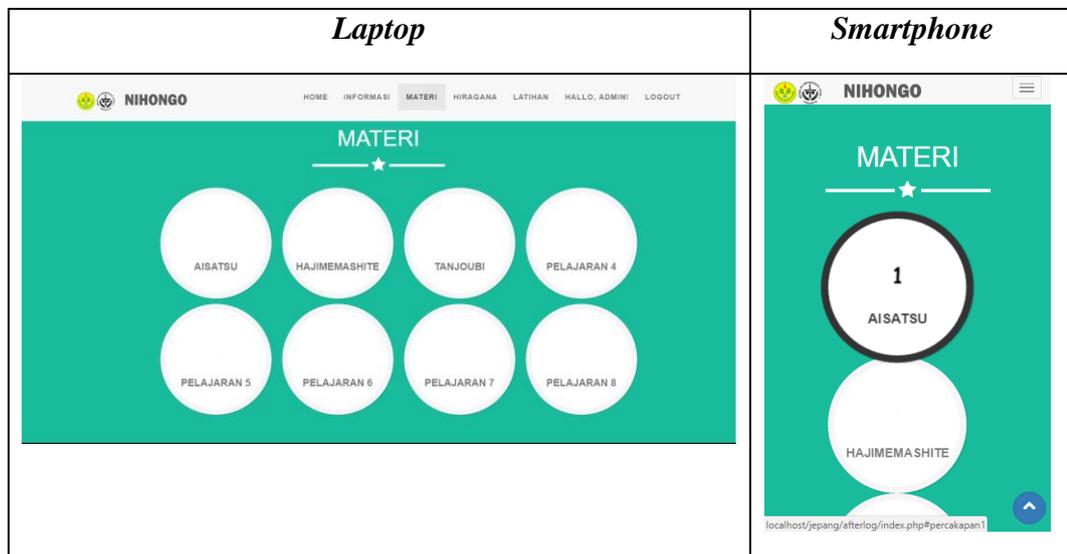
Elemen informasi menampilkan info pelajaran yang menjelaskan mengenai kewajiban mempelajari Bahasa Jepang sebagai muatan lokal di SMAN 1 Jakarta dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Selain itu elemen informasi menampilkan jadwal kelas dan jadwal ujian serta siswa juga dapat mengunduh RPP mata pelajaran Bahasa Jepang.



**Gambar 4.4.** Elemen Informasi

## 5. Elemen Daftar Materi

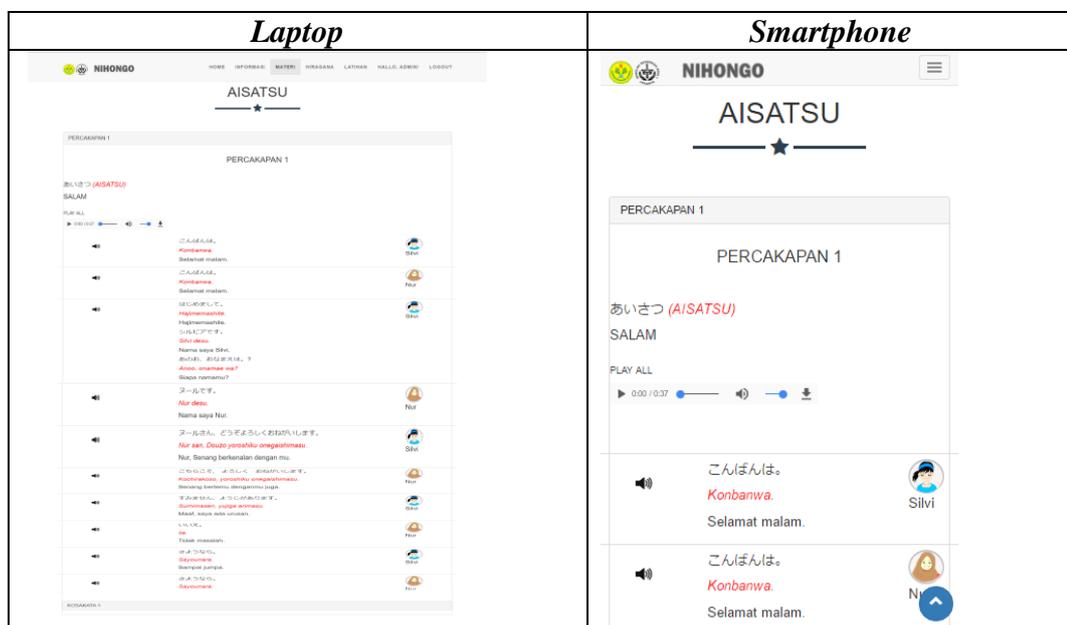
Pada elemen daftar materi menampilkan daftar dari materi yang akan disajikan dan jika *user* menunjuk ke arah lingkaran tersebut, maka akan merujuk kepada isi dari materi pembelajaran tersebut.



**Gambar 4.5.** Elemen Daftar Materi

## 6. Elemen Materi

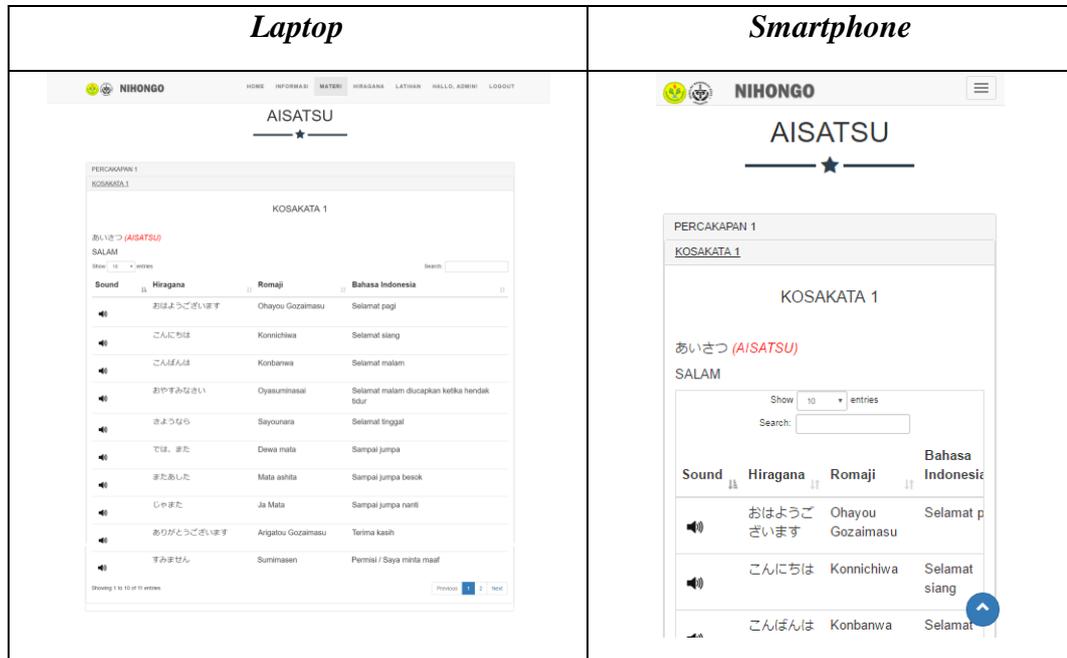
Pada elemen materi ini terdiri dari 3 materi yaitu; 1) materi *Aisatsu*;; 2) materi *hajimemashite* (memperkenalkan diri sendiri dan orang lain); 3) *Tanjoubi*.



**Gambar 4.6.** Elemen Materi 1 *Aisatsu*

## 7. Elemen Kosakata

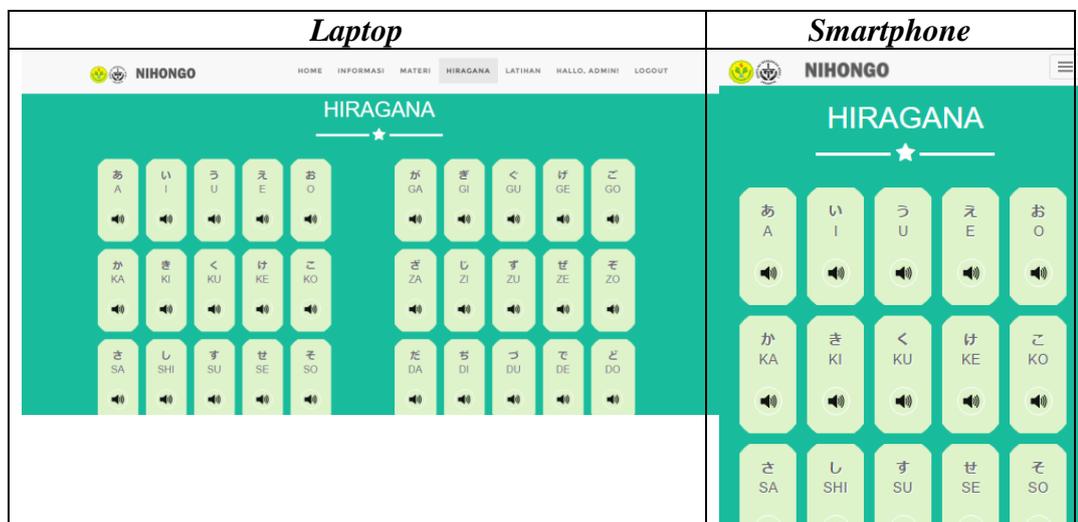
Pada elemen materi ini terdiri dari 3 kosakata yaitu; 1) Kosakata *Aisatsu*;;  
2) Kosakata *hajimemashite*; 3) Kosakata *Tanjoubi*.



Gambar 4.7. Elemen kosakata 1 *Aisatsu*

## 8. Elemen Hiragana

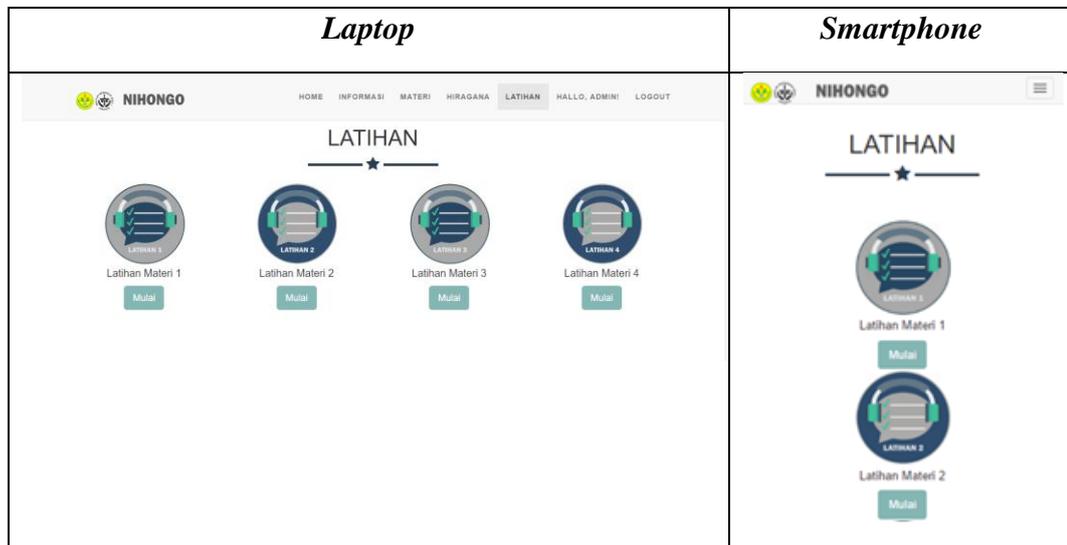
Pada elemen hiragana akan menampilkan daftar bunyi huruf Jepang hiragana yang dimulai dari huruf A sampai Pyo.



Gambar 4.8. Elemen Hiragana

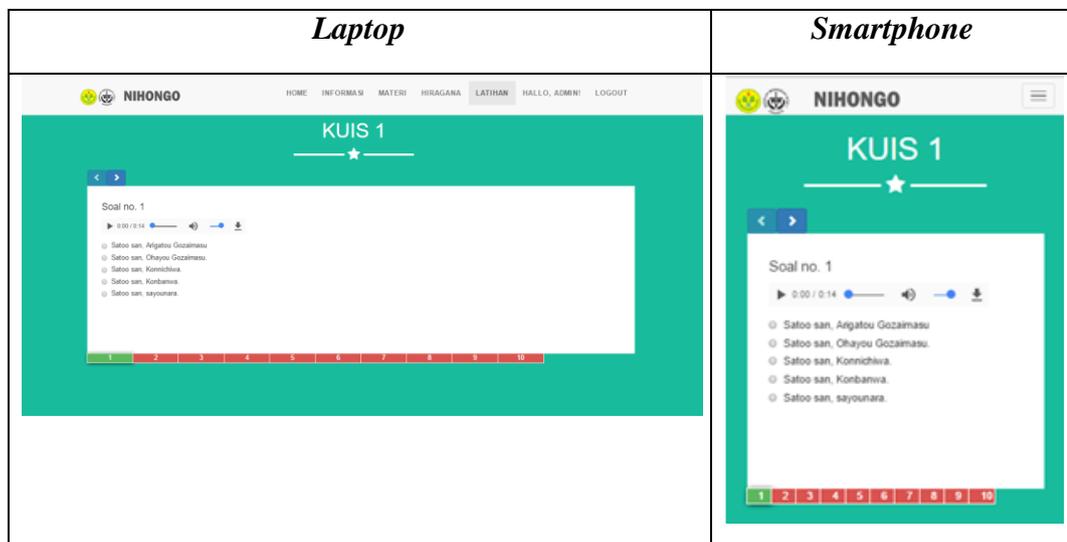
## 9. Elemen Latihan

Pada elemen awal latihan akan disajikan daftar latihan yang ada dan akan merujuk langsung ke latihan jika diklik mulai. Latihan soal pada situs media pembelajaran ini terdiri dari 4 latihan perbaris namun hanya latihan materi 1,2,3 yang dapat digunakan.



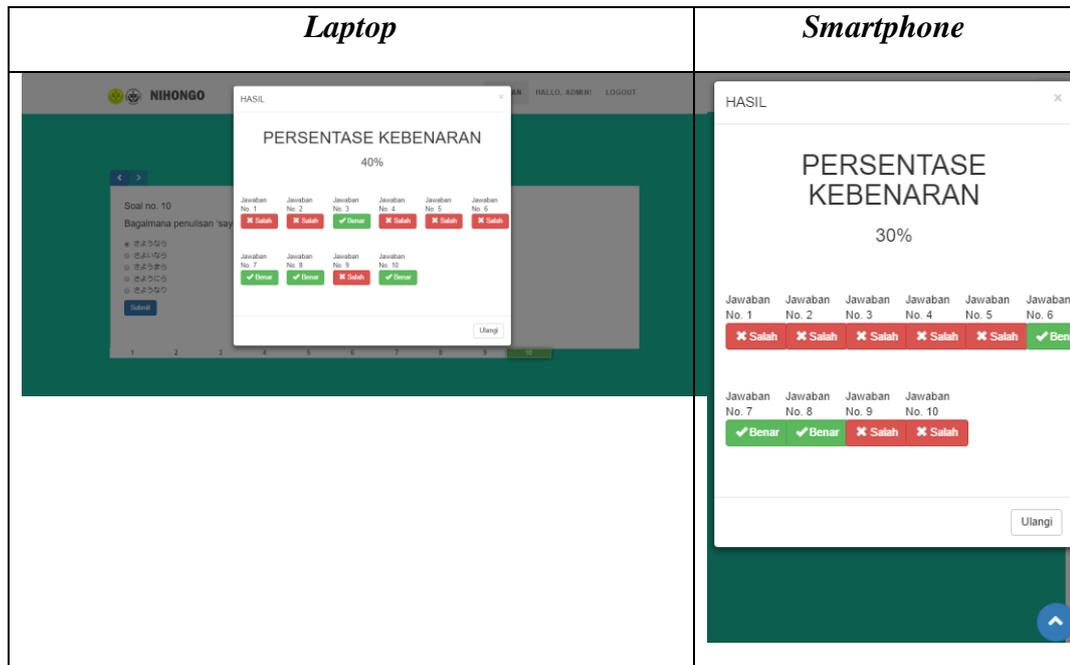
**Gambar 4.9.** Elemen Daftar Latihan

Kemudian jika tombol mulai pada elemen daftar materi (Gambar 4.9) diklik, maka akan muncul soal yang bisa dikerjakan oleh *user*. Soal berisi sepuluh pertanyaan yang bersifat pilihan ganda terdiri 5 soal audio dan 5 soal teks.



**Gambar 4.10.** Elemen Latihan

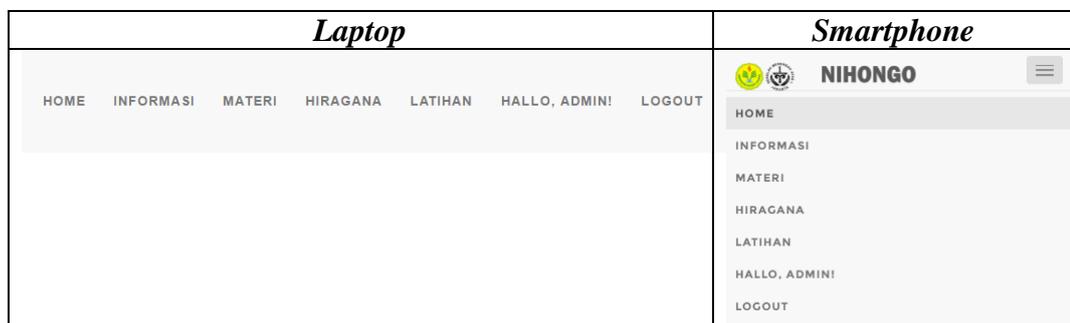
Setelah semua soal diisi, maka diakhir soal akan muncul tombol submit untuk melihat skor yang diperoleh seperti pada gambar 4.11.



**Gambar 4.11.** Presentase Kebenaran

#### 10. Elemen *Logout*

Apabila siswa ingin keluar dari web, maka dapat mengklik *logout* yang terdapat pada menu.



**Gambar 4.12.** Elemen Daftar Latihan

#### 4.1.4. Hasil Penelitian Pengembangan Produk

Untuk dapat menghasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1

Jakarta dibutuhkan serangkaian proses pengembangan. Berikut adalah proses pengembangan produk yang digunakan oleh peneliti ;

#### **A. Langkah Pengembangan Model**

Mengacu pada gambar 3.2. tentang bagan model pengembangan media pembelajaran audio, maka langkah pengembangan modelnya adalah sebagai berikut:

##### **1. Penelitian Pendahuluan**

Penelitian pendahuluan yang dilakukan adalah dengan menggali potensi dan masalah dengan cara, sebagai berikut ; 1) melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta; 2) melakukan pengambilan data dengan cara kuisisioner terhadap 15 siswa; 3) melakukan pengambilan data dengan cara kuisisioner 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, diketahui bahwa ;

- a. Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta adalah mata pelajaran muatan lokal
- b. Setiap angkatan 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 mewedahi aspek *listening* dan *speaking*.

- e. SMAN 1 Jakarta telah menggunakan konsep CBT sebagai metode ujian
- f. SMAN 1 Jakarta ini mempunyai fasilitas seperti ruang audio visual dan ruang bahasa sehingga dapat menunjang untuk penggunaan teknologi. Sehingga media pembelajaran yang akan dirancang dapat mengarah kepada teknologi.

Langkah selanjutnya adalah untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi sehingga media ini bukan hanya dapat digunakan disekolah namun diharapkan siswa dapat menggunakan media ini kapan pun dan dimanapun. Untuk itu peneliti melakukan kuisisioner terhadap 15 orang siswa. Berikut hasil kuisisioner penelitian pendahuluan terhadap siswa :

**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 audio pada <i>e-learning</i>	67%
11.	Terbiasa menggunakan fitur audio	27%
12.	Memiliki masalah saat men <i>download file</i> materi audio	13%

Berdasarkan data pada tabel 4.1 tentang penelitian pendahuluan terhadap siswa dijelaskan bahwa siswa di SMAN 1 Jakarta sudah menjadikan Internet sebagai salah satu kebutuhan pokok bagi mereka. Hal ini dilihat dari penggunaan internet yang diakses setiap hari mencapai 100% dan siswa yang memiliki *smartphone* mencapai 100%. Artinya orang yang memiliki *smartphone* akan membutuhkan Internet sebagai penunjang dalam berkomunikasi. Namun nyatanya penggunaan Internet dan *smartphone* tersebut belum dapat dimaksimalkan terutama dalam bidang pendidikan. Berdasarkan data pada tabel 4.1 bahwa 80% dari mereka mengetahui adanya *e-learning*, namun hanya 33% dari mereka yang menggunakan *e-learning*. Dari 33% yang menggunakan *e-learning* tersebut hanya 27% yang menggunakan fitur audio dan 13% diantaranya memiliki masalah saat *download file* materi audio. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan siswa SMAN 1 Jakarta sudah menjadikan Internet dan *smartphone* sebagai gaya hidup namun penggunaannya belum dimaksimalkan secara bijaksana dalam bidang pendidikan. Untuk itu dalam perancangan media ini perlu adanya arahan dari guru dan penyajian media yang dapat menarik dan dapat memudahkan peserta didik terutama dalam *download* materi pelajaran. Dan perlu diperhatikan kualitas suara yang dihasilkan karena suara merupakan elemen utama pada situs media pembelajaran ini.

Langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian pendahuluan terhadap guru bahasa asing dengan cara kuisioner. Langkah ini dilakukan terhadap 2 guru mata pelajaran bahasa asing yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Berikut hasil penelitian pendahuluan terhadap guru yang dilakukan dengan metode pengambilan data menggunakan kuisioner.

**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 audio pada <i>e-learning</i>	100%
12.	Terbiasa menggunakan fitur audio	50%
13.	Memiliki masalah saat men <i>download file</i> materi audio	100%
14.	Berencana mengembangkan media menggunakan audio berbasis web	100%

Berdasarkan tabel 4.2, penggunaan Internet dikalangan guru masih dapat dikatakan lebih rendah dari penggunaan Internet dikalangan siswa. Namun dari responden guru tersebut mengatakan bahwa memiliki *gadget / smartphone* 100%, kedua responden mengatakan bahwa intensitas menggunakan *e-learning* untuk mengajar masih 50%, dan 50% mengatakan bahwa belum terbiasa menggunakan fitur audio namun 100% mengatakan bahwa 100% bersedia mengembangkan media menggunakan audio dengan 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 awal dari mempelajari Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Tujuan dari menganalisis Silabus dan RPP ini adalah untuk mengetahui Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai setelah pembelajaran. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus dan RPP, yaitu ; setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan audio ini, siswa SMAN 1 Jakarta dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan Bahasa Jepang dengan baik, berdasarkan pada intonasi, kata/frasa dalam Bahasa Jepang dengan benar dan tepat. Berdasarkan silabus dan RPP pada langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, maka tujuan dari media ini dapat digunakan pada kegiatan Pendahuluan yaitu pada saat memperkenalkan kosakata serta pada kegiatan Inti yaitu siswa mengeksplor dengan cara mengulang percakapan yang terdapat pada audio lalu mencoba menebak makna dari percakapan tersebut. Dengan kata lain bahwa media ini bukan untuk menggantikan peran guru melainkan dapat memaksimalkan dan membantu guru dalam penyampaian materi. Apabila siswa ingin mengulanginya di rumah, media ini sudah dirancang untuk memiliki kemudahan dalam hal navigasi. 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 audio dengan konsep dialog antar tokoh.

c. Mengembangkan Butir Tes.

Pada pengembangan produk ini memiliki elemen latihan soal yang berfungsi untuk evaluasi terhadap siswa. Butir tes yang terdapat pada produk ini terdiri dari 10 soal dengan ketentuan nomor 1 sampai 5 adalah tipe soal audio dan nomor 6 sampai 10 adalah tipe soal teks. Adapun jenis soal terdiri dari 1) pasangan sapaan; 2) penggunaan sapaan; 3) penulisan romaji menjadi hiragana; 4) menyimak isi dari percakapan; 5) mengubah bahasa indonesia menjadi romaji; 6) menerjemahkan tulisan hiragana menjadi Bahasa Indonesia. 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 sebenarnya, peneliti terlebih dahulu membuat gambaran tampilan produk menggunakan *mock up* untuk merancang tampilan awal situs media pembelajaran. Perancangan *mock up* ini didasari pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada penelitian pendahuluan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Jepang.

### 3. Produksi / Pengembangan Media

Pada tahap produksi ini terdiri dari 2 tahap yaitu : 1) Melakukan rekaman audio dan *editing*; 2) Membuat web menggunakan bahasa pemrograman.

#### a. Melakukan Rekaman Audio dan *Editing*

Sebelum melakukan rekaman audio, hal yang perlu diperhatikan adalah pengisi suara karena pemilihan pengisi suara yang tepat akan berpengaruh terhadap intonasi gaya bicara Bahasa Jepang, ketepatan kata / frasa yang diucapkan serta pola kalimat.

Rekaman materi pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio dilakukan di Ruangan *dubing* Jurusan Teknik Elektro lantai 4, Universitas Negeri Jakarta. Dengan pengisi suara yang berasal dari mahasiswa jurusan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta. Rekaman suara dilakukan pada bulan Agustus 2016. Untuk hasil naskah audio dapat dilihat pada lampiran 9 untuk materi *Aisatsu* (salam sapaan), lampiran 10 untuk materi *hajimemashite* bagian 1 (memperkenalkan diri sendiri), lampiran 11 untuk materi *hajimemashite* bagian 2 (memperkenalkan orang lain) dan lampiran 12 untuk materi *tanjoubi* (ulang tahun).

Dalam proses *editing* untuk memperhalus suara narator, menambahkan ilustrasi musik dan mengatur volume audio menggunakan

software adobe audition CS6 dengan menggunakan kualifikasi laptop ASUS K45VD, RAM 2 GB, dan OS Windows 10 Pro 64-bit.

**b. Membuat Web Menggunakan Bahasa Pemrograman**

Setelah semua bahan untuk isi konten meliputi ; 1) RPP mata pelajaran Bahasa Jepang; 2) Naskah percakapan; 3) Audio percakapan; 4) Naskah kosakata; 5) Audio Kosakata; 6) Naskah soal; 7) Audio untuk latihan soal; 8) 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 koneksi 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 mengembangkan alat evaluasi, baik evaluasi ahli (*expert judgement*), evaluasi kelompok kecil (*small group*) dan evaluasi kelompok besar.

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

## **4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)**

### **4.2.1. Metode Uji Coba Kelayakan Teoritis**

Setelah selesai mengembangkan media pembelajaran audio Bahasa Jepang, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengevaluasi kelemahan dan efektivitas dari produk yang dikembangkan sehingga dapat menentukan kelayakan dari produk. Dalam melakukan uji kelayakan ini, dilakukan melalui 2 tahap yaitu ; 1) evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi; 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.

### **4.2.2. Pengujian Empiris**

Objek yang digunakan untuk uji coba produk ini adalah situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang dasar 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 bertujuan untuk melakukan pengujian lapangan terbatas karena hanya melibatkan ahli materi untuk menilai kelayakan materi yang terdapat dalam situs media pembelajaran Bahasa Jepang. 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 Pernyataan	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 materi <i>Aisatsu</i> (salam) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
8.	Materi yang disampaikan pada materi <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
9.	Materi yang disampaikan pada materi <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
10.	Materi yang disampaikan pada materi <i>Tanjoubi</i> (ulang tahun) sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
11.	Materi yang disampaikan pada kosakata <i>Aisatsu</i> sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
12.	Materi yang disampaikan pada kosakata <i>Hajimemashite</i>	3	0	3	1	Valid

	sudah tepat dan jelas					
13.	Materi yang disampaikan pada kosakata <i>Tanjoubi</i> sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid
14.	Materi yang disampaikan pada Hiragana sudah tepat dan jelas	3	0	3	1	Valid

### 3. Tes Formatif

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya Judges	CVR	Ket
15.	Tes formatif yang disusun sudah sesuai dengan materi pembelajaran	3	0	3	1	Valid

### 4. Aspek kebahasaan

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya Judges	CVR	Ket
16.	Bahasa yang digunakan dapat dengan mudah dipahami	3	0	3	1	Valid

Dari ketiga ahli materi tersebut menyampaikan bahwa topik pembelajaran pada media pembelajaran ini sudah cukup jelas, materi sudah sesuai dengan topik pembelajaran. Tes formatif yang diberikan sudah sesuai dengan materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran serta bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.

Saran dari ahli materi terhadap materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah : 1) Sebaiknya dibuatkan juga soal latihan untuk UTS dan UAS; 2) Penggunaan *font* dan *background* harus lebih disesuaikan agar terlihat sangat jelas; 3) Sebaiknya disediakan audio lagu untuk menghafal khususnya kosakata agar mudah untuk dihafal.

Perbaikan dan penjelasan yang dilakukan peneliti 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, lokasi pengerjaan dan tingkat kecurangan siswa jika dilakukan di luar sekolah sehingga 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 materi dasar Bahasa Jepang.
2. Saran untuk disediakan audio lagu berasal dari guru Bahasa Jepang di SMAN 3 Depok. Muatan lokal antara sekolah berbeda - beda. Sehingga kebutuhan antara sekolah berbeda. Analisis kebutuhan dalam web ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran Bahasa Jepang yang dihasilkan melalui wawancara dengan guru Bahasa Jepang SMAN 1 Jakarta.

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 ke tahap pengujian berikutnya.

#### **4.2.3.2. Hasil Evaluasi Ahli Media**

Pada uji kelayakan oleh ahli media bertujuan untuk melakukan pengujian lapangan terbatas karena hanya melibatkan ahli media untuk menilai kelayakan situs media pembelajaran Bahasa Jepang baik dari segi tampilan maupun kemudahan navigasi. Aspek penilaian pada media pembelajaran meliputi: 1) Tampilan situs; 2) Kualitas suara; 3) Format Audio; 4) Penggunaan media.

Berikut tabel 4.4 yang 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
<b>A. Elemen Judul</b>						
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>B. Elemen Informasi</b>						
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	3	0	3	1	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
<b>C. Elemen Daftar Materi</b>						
11.	Pengaturan layout pada elemen daftar materi sudah tepat	3	0	3	1	Valid
12.	Pemilihan komposisi warna pada elemen daftar materi sudah tepat	3	0	3	1	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

<b>D.</b>	<b>Elemen Materi</b>					
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
<b>E.</b>	<b>Elemen Kosakata</b>					
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
<b>F.</b>	<b>Elemen Hiragana</b>					
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 elemen hiragana sudah tepat	3	0	3	1	Valid
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
<b>G.</b>	<b>Latihan Soal</b>					
31.	Pengaturan layout pada elemen latihan soal sudah tepat	2	1	3	0,33	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	3	0	3	1	Valid
34.	Pemilihan ukuran huruf pada elemen latihan soal sudah	3	0	3	1	Valid

	tepat					
35.	Pemilihan warna huruf pada elemen latihan soal sudah tepat	3	0	3	1	Valid

## 2. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya Judges	CVR	Ket
37.	Suara narator terdengar jelas	3	0	3	1	Valid
38.	Intonasi suara narator sudah tepat	3	0	3	1	Valid
39.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat	3	0	3	1	Valid

## 3. Format Audio

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya Judges	CVR	Ket
40.	Urutan penyajian dalam media pembelajaran sudah sesuai	3	0	3	1	Valid
41.	Format penyajian materi melalui dialog sudah tepat	3	0	3	1	Valid
42.	Format penyajian latihan soal melalui audio sudah tepat	3	0	3	1	Valid
43.	Durasi pada masing - masing audio pembelajaran sudah tepat	3	0	3	1	Valid

## 4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	S	TS	Banyaknya Judges	CVR	Ket
44.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan	3	0	3	1	Valid
45.	Struktur navigasi pada web ini tepat	3	0	3	1	Valid
46.	Navigasi pada latihan soal mudah dioperasikan	3	0	3	1	Valid

Dari ketiga ahli media dalam hasil reviewnya menyampaikan bahwa pada tampilan situs media pembelajaran terdapat perbaikan pada jenis *font* dan ukuran *font* serta pengaturan *layout* pada latihan soal. Kualitas suara pada media pembelajaran ini sudah cukup jelas, Format audio pada media pembelajaran ini sudah tepat. Serta media ini mudah digunakan.

Saran dari ahli media terhadap tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah : 1) Perbaiki warna kurang sesuai sehingga perlu diperhatikan warna untuk setiap materi dan *layout* desainnya; 2) perbaiki pada bagian *font* dan ukuran *font* di elemen informasi dan materi. Penggunaan *font* arial dalam web kurang sesuai karena memiliki nilai estetika yang kurang dalam web. Ahli media menyarankan untuk menggunakan *font* impact.; 3) *Layout* pada latihan soal untuk navigasi nomor dipindahkan ke atas; 4) Bisa diberikan / dibuat *icon* untuk setiap navigasi.

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

1. Untuk warna latar pada latihan soal sudah diperbaiki menjadi warna putih dan warna fontnya menjadi warna hitam untuk meningkatkan kontras tulisan..
2. Jenis tulisan terbagi menjadi 2 yaitu sans serif (kejelasan) dan serif (keindahan). Impact termasuk dalam kategori serif karena bentuk serif hitam dan cocok digunakan untuk menekankan pada tulisan seperti di pamflet atau sub judul. Sehingga dalam web dibutuhkan font sans serif. Dan ukuran *font* yang digunakan sebenarnya sudah sesuai karena tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil dan dapat dibaca dengan jelas.
3. Pengaturan layout pada latihan soal terdiri dari navigasi *next* dan *previous* pada bagian atas, sedangkan untuk navigasi nomor diletakkan dibawah. Menurut ahli media sebaiknya navigasi nomor dan navigasi *next/previous* ditukar posisinya. Menurut peneliti ketika siswa mengerjakan soal, pemilihan nomor soal menjadi pilihan terakhir karena penyusunan soal

sudah disesuaikan dengan interval mudah ke sulit sehingga apabila siswa kesulitan menjawab nomor diawal, dia bisa memilih nomor selanjutnya.

4. Penggunaan *icon* pada navigasi mengacu pada konsep *one page design*, konsep ini lebih menekankan pada kesederhanaan dan dalam kajian teoritik bab 2, contoh pada web yang menggunakan konsep *one page design* tidak terdapat *icon* pada menu navigasi.

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 kuisisioner ahli materi pada tabel 4.3 dan hasil kuisisioner 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, intonasi suara sudah jelas dan bahasa yang digunakan mudah dipahami sehingga dihasilkan nilai validasi menggunakan indeks CVR bernilai 1 masing – masing per *item*. Sehingga 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 yaitu pengaturan warna latihan soal dan ukuran huruf serta jenis huruf. Selain itu ahli media menyampaikan bahwa kualitas suara, format audio 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 dikatakan bahwa produk ini layak dan dapat diteruskan ketahap penelitian selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

#### **4.3. Efektivitas Produk (Melalui Uji Coba)**

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

##### **4.3.1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba pada kelompok kecil bertujuan 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 dengan 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. Berikut tabel 4.5 hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada responden siswa SMAN 1 Jakarta kelas XI.

**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	42	50	84%
2.	Tampilan warna pada media pembelajaran menarik	43	50	86%
3.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik	45	50	90%
4.	Huruf pada web pembelajaran ini jelas dan mudah dibaca	43	50	86%
<b>Total</b>		<b>173</b>	<b>200</b>	<b>86,5%</b>

**2. Materi yang disampaikan**

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
5.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Aisatsu</i> (salam) dapat dipahami dengan baik	42	50	84
6.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) dapat dipahami dengan baik	42	50	84
7.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) dapat dipahami dengan baik	45	50	90
8.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Tanjoubi</i> (ulang tahun) dapat dipahami dengan baik	44	50	88

9.	Bahasa yang digunakan bisa dengan mudah dipahami	43	50	86
<b>Total</b>		<b>216</b>	<b>250</b>	<b>86,4</b>

### 3. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
10.	Suara narator terdengar jelas	40	50	80%
11.	Intonasi suara narator sudah tepat	42	50	84%
12.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat	37	50	74%
<b>Total</b>		<b>119</b>	<b>150</b>	<b>79,33%</b>

### 4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
13.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan	40	50	80%
14.	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	43	50	86%
<b>Total</b>		<b>83</b>	<b>100</b>	<b>83%</b>
<b>TOTAL AKHIR</b>		<b>591</b>	<b>700</b>	<b>84,43 %</b>

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif sehingga pertimbangan analisis datanya adalah dengan menghitung nilai rata – rata. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase adalah :

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

$$= \frac{591}{700} \times 100\% = 84,43\%$$

Berdasarkan tabel 4.5, penilaian per variabel dari uji coba kelompok kecil mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Per Variabel**

No	Variabel	Skor yang didapat	Skor Diharapkan	Presentase
1.	Tampilan Situs Media Pembelajaran	173	200	86,5%
2.	Materi yang Disampaikan	216	250	86,4%
3.	Kualitas Suara	119	150	79,33%
4.	Penggunaan Media	83	100	83%
TOTAL		591	700	84,43%

Berdasarkan Tabel 4.6, penilaian total dari presentase uji coba kelompok kecil mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan adalah 84,43%., 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 SMAN 1 Jakarta Kelas XI. Dari hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil pada tabel 4.7 berikut ini :

**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	141	150	94%
2.	Tampilan warna pada media pembelajaran menarik	127	150	84,7%
3.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik	132	150	88%
4.	Huruf pada web pembelajaran	126	150	84%

	ini jelas dan mudah dibaca			
<b>Total</b>		<b>526</b>	<b>600</b>	<b>87,67%</b>

## 2. Materi yang disampaikan

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
5.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Aisatsu</i> (salam) dapat dipahami dengan baik	134	150	89,3%
6.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) dapat dipahami dengan baik	133	150	88,7%
7.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) dapat dipahami dengan baik	130	150	86,7%
8.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Tanjoubi</i> (ulang tahun) dapat dipahami dengan baik	131	150	87,3%
9.	Bahasa yang digunakan bisa dengan mudah dipahami	137	150	91,3%
<b>Total</b>		<b>665</b>	<b>750</b>	<b>88,67%</b>

## 3. Kualitas Suara

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
10.	Suara narator terdengar jelas	127	150	84,7%
11.	Intonasi suara narator sudah tepat	126	150	84%
12.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat	127	150	84,7%
<b>Total</b>		<b>380</b>	<b>450</b>	<b>84,44%</b>

## 4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	Skor yang didapatkan	Skor yang diharapkan	Presentase per item
13.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan	137	150	91,3%
14.	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	137	150	91,3%

	kapan saja dan dimana saja			
	<b>Total</b>	<b>274</b>	<b>300</b>	<b>91,33%</b>
	<b>TOTAL AKHIR</b>	<b>1845</b>	<b>2100</b>	<b>87,86%</b>

Dengan menggunakan teknik analisis yang sama dengan uji coba kelompok kecil, maka diperoleh hasil perhitungan pada uji coba kelompok besar sebagai berikut ;

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

$$= \frac{1845}{2100} \times 100\% = 87,86\%$$

Berdasarkan tabel 4.7, penilaian per variabel dari uji coba kelompok besar mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Per Variabel**

No	Variabel	Skor yang didapat	Skor Diharapkan	Presentase
1.	Tampilan Situs Media Pembelajaran	526	600	87,67%
2.	Materi yang Disampaikan	665	750	88,67%
3.	Kualitas Suara	380	450	84,44%
4.	Penggunaan Media	274	300	91,3%
	<b>TOTAL</b>	<b>1845</b>	<b>2100</b>	<b>87,86%</b>

Berdasarkan Tabel 4.8, penilaian total dari presentase uji coba kelompok besar mengenai media pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan adalah 87,8%., maka hasil tersebut termasuk kategori sangat sesuai.

#### 4.4. Pembahasan

Hasil penelitian ini telah menghasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio pada materi dasar Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *Research and Deelopment* (R&D) karena dalam penelitian ini peneliti membuat sebuah produk

baru berupa situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio. Metode penelitian R&D yang peneliti gunakan adalah dengan mengkombinasikan konsep R&D dari Sugiyono dan Borg&Gall. Sehingga tahap penelitian tersebut secara garis besar terdiri dari 5, yaitu ; 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan; 3) produksi / pengembangan media; 4) evaluasi, validasi dan revisi; 5) produk final.

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

Berdasarkan uji ahli materi menggunakan perhitungan *content validity ratio* (CVR) didapatkan 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.

Pada tahap uji ahli media dengan menggunakan perhitungan *content validity ratio* (CVR) didapatkan hasil 0,33 pada item penilaian jenis huruf, ukuran huruf dan pengaturan layout pada latihan soal. Hal ini disebabkan oleh penggunaan huruf yang kurang sesuai. Namun penggunaan huruf Arial ini menurut peneliti sudah sesuai karena dalam ilmu tipografi huruf Arial lebih menekankan pada aspek kejelasan. Dan dalam web ini dibutuhkan huruf yang dapat terbaca dengan jelas.

Selanjutnya, pada tahap uji coba kelompok kecil didapatkan hasil akhir sebesar 83, 8% dengan presentase tampilan situs media pembelajaran sebesar

86,5%, materi yang disampaikan sebesar 86,4%, kualitas suara sebesar 79,33%, penggunaan media sebesar 83%. Pada presentase tampilan situs, materi yang disampaikan, dan penggunaan media termasuk kategori sangat sesuai karena berada pada range 81%-100%. Sementara untuk kualitas suara berada dibawah 81% hal ini disebabkan karena pada saat uji coba kelompok kecil, fasilitas audio seperti speaker belum dapat digunakan sehingga siswa harus mendengarkan suara tanpa alat bantu speaker. Sehingga hal ini menyulitkan siswa untuk mendengarkan suara pada situs media pembelajaran ini.

Sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar didapatkan hasil akhir sebesar 87, 85% dengan presentase tampilan situs media pembelajaran sebesar 87,7%, materi yang disampaikan sebesar 88,67%, kualitas suara sebesar 84,44%, penggunaan media sebesar 87, 85%.

Pada tahap uji coba kelompok besar ini terjadi kenaikan presentase dari uji coba kelompok kecil yakni pada tampilan situs media pembelajaran terjadi kenaikan sebesar 1,2%, materi yang disampaikan 2,27%, kualitas suara 5,11%, dan penggunaan media 4,85%. Kenaikan presentase ini disebabkan oleh persiapan yang lebih matang seperti alat penunjang speaker. Sehingga hasil dari 4 variabel yakni tampilan situs media pembelajaran, materi yang disampaikan, kualitas suara, penggunaan media mendapat presentase diatas 81% yang artinya bahwa presentase tersebut sudah termasuk kedalam kategori sangat sesuai.

Dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan uji coba produk sampai tahap uji coba terakhir, yaitu uji coba kelompok besar maka hasil akhir yang didapatkan sebesar 87, 85% sehingga media ini tergolong ke klasifikasi sangat

sesuai. Namun penggunaan alat penunjang seperti speaker perlu diperhatikan agar 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 ini 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 ruangan 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 ini 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 latihan ini menggunakan react js 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.

#### **4.4.2. Kekuatan dan kelemahan produk**

Dalam perancangan produk situs media pembelajaran Bahasa Jepang, 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 kapan saja dan dimana saja.
3. Program dilengkapi dengan evaluasi formatif dalam format audio dan 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 studio.

## 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* musik antara audio 1 dan audio lainnya sehingga apabila siswa ingin memainkan audio lainnya, siswa harus menstop pada audio 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 jurusan Bahasa Jepang yang cukup memiliki kemampuan sebagai pengisi suara.
4. Penelitian ini hanya difokuskan pada materi dasar Bahasa Jepang.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta. Pengembangan model pada penelitian ini adalah menggunakan model Sugiyono dikombinasikan dengan model Borg & Gall. Secara garis besar digambarkan dalam lima langkah, yaitu ; 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan pengembangan; 3) produksi / pengembangan produk; 4) evaluasi produk; dan 5) produk akhir. Dalam skripsi ini hanya berfokus pada 4 dari 5 langkah yang disimpulkan karena produk ini masih berupa *prototype* sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada penelitian selanjutnya.

Tahap pertama adalah penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dengan cara wawancara terhadap guru dan kuisisioner terhadap guru dan siswa di SMAN 1 Jakarta untuk menggali potensi dan masalah di SMAN 1 Jakarta. Hasil yang didapatkan adalah bahwa SMAN 1 Jakarta sudah mempunyai fasilitas Internet, ruang audio visual dan ruang bahasa yang dapat diintegrasikan dengan penggunaan teknologi. Selain itu dari karakteristik baik siswa maupun guru sudah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan *smartphone* dan *personal desktop* serta menggunakan Internet.

Tahap kedua adalah perencanaan pengembangan adalah tahap dimana peneliti melakukan pemilihan materi yang akan digunakan. Pemilihan ini disesuaikan dengan silabus dan RPP yang digunakan di SMAN 1 Jakarta serta pembuatan rancangan mock up.

Tahap ketiga adalah produksi / pengembangan produk. Tahap ini adalah tahap dimana peneliti melakukan perekaman suara setelah itu diedit dengan menggunakan software *audio editing*. Setelah konten terkumpul, lalu situs media pembelajaran sudah dapat dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman dalam web design seperti HTML, CSS, PHP, JavaScript, dan lainnya.

Tahap keempat adalah evaluasi kelayakan produk. Berdasarkan uji kelayakan dan keefektivitas penggunaan menurut Borg and Gall, yang terdiri dari : 1) uji ahli materi; 2) uji ahli media; 3) uji kelompok kecil; 4) uji kelompok besar, maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan dalam situs media pembelajaran ini sesuai untuk diterapkan dengan nilai 1 per *item* menggunakan indeks content validity ratio (CVR). Hasil ini berdasarkan hasil uji kelayakan materi oleh ahli materi.
2. Media yang digunakan sesuai untuk diterapkan dengan nilai 1 pada hasil kualitas suara, format audio, penggunaan media dan bernilai 0,33 pada jenis *font* dan ukuran *font* tampilan situs. Hasil ini berdasarkan hasil uji kelayakan media oleh ahli media
3. Situs media pembelajaran Bahasa Jepang ini sangat sesuai untuk diterapkan di mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta dengan presentase nilai akhir sebesar 84,43 % . Hasil ini berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil kepada 10 orang siswa SMAN 1 Jakarta kelas XI yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dengan presentase nilai per variabel tampilan situs media pembelajaran sebesar 86,50%, materi yang disampaikan sebesar 86,40%, kualitas suara 79,33% dan penggunaan media sebesar 83%.

4. Situs media pembelajaran Bahasa Jepang ini sangat sesuai untuk diterapkan di mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta dengan presentase nilai akhir sebesar 87,86% . Hasil ini berdasarkan hasil uji coba kelompok besar kepada 30 orang siswa SMAN 1 Jakarta kelas XI yang sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta dengan presentase nilai per variabel tampilan situs media pembelajaran sebesar 87,67%, materi yang disampaikan sebesar 88,67%, kualitas suara 84,44% dan penggunaan media sebesar 91,33%.

Dari hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa situs media pembelajaran dengan pemanfaatan audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta sudah sesuai untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Jepang dasar di SMAN 1 Jakarta.

## **5.2. Implikasi**

Penerapan situs media pembelajaran Bahasa Jepang dengan pemanfaatan audio pada materi Bahasa Jepang dasar 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 *listening* dan *speaking*. Dan media ini dapat diakses di mana saja dan kapan saja sehingga tidak hanya di sekolah, siswa dapat mengaksesnya dirumah 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 audio sehingga siswa tidak perlu mengklik tombol stop pada audio sebelumnya.
2. untuk pengembangan selanjutnya, perlu adanya tampilan back end dalam menunjang kemudahan untuk menampilkan materi bagi guru.
3. Untuk pengembangan lebih lanjut agar 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

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran Edisi revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Bangsa, Kusuma Angela. 2013. Pengaruh penggunaan Media Foto Terhadap Hasil Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Bahasa MAN 13 Jakarta Selatan. [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
- Brown, H. Douglas. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching Ed ke – 5*. New York: Pearson Education.Inc.
- Jr Rainer, Kelly R.; Turban, Efraim.; & Potter, E Richard. 2007. *Introduction to Information Systems : Supporting and Transforming Business*. United States : John Wiley & Sons, Inc.
- Kadir, Abdul.; & Triwahyuni, Ch Terra. (2005). *Pengenalan teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Miarso, Yusufhadi. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nababan, Sri Utari Subyakto.(1993) *Metodelogi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nation, I.,S.,P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language Ed-2*. United Kingdom : Cambridge University Press
- Parera, Jos Daniel. (1993). *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Patmanthara, Syaad. (2007). Pembelajaran Melalui Internet di Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknodik No.20/XI/TEKNODIK/APRIL/2007 Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*, (20):69-70.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Smaldino, E Sharon., Lowther, L Deborah., & Russell, D James. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Ed ke -9*. Terjemahan oleh Rahman, Arif. 2012. Jakarta: Kencana.

- Stanley, Graham. 2013. *Language Learning With Technology : Ideas for Integrating technology in the classroom*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan ( Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Editor oleh Komariah, Imas.; & Nurjamal, Daeng. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Herman Asep. (2007). *Step by Step : Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Vaughan, Tay. (2014). *Multimedia: Making It Work Ed ke-9*. United States of America: McGraw-Hill Education.
- Zulfah, Yulia. 2010. Model Pengajaran Keterampilan Mendengar dengan Materi Kursus Bahasa Jerman RADIO D dalam Website Deutsche Welle([www.dw-world.de](http://www.dw-world.de)) untuk Siswa SMA Kelas X. [Skripsi]. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
- CSS Design Awards. 2015. *33 Best One Page Websites of 2015*. <http://www.cssdesignawards.com/articles/33-best-one-page-websites-of-2015/262/>. Di akses 26 November 2016.
- Web Savy Marketing. 2013. *One Page Websites and Template*. <https://www.web-savvy-marketing.com/2013/07/one-page-websites-templates/> . Di akses 26 November 2016.
- One Page Love. *What (exactly) is a One Page Website?*. <https://onpagelove.com/what-exactly-is-a-one-page-website> . Di akses 26 November 2016.
- AddThis Academy. *One Page Design: Pros and Cons for Your Website*. <https://www.addthis.com/academy/one-page-design/> . Di akses 26 November 2016.

# **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. Nur** : Pelajaran apa saja yang termasuk kedalam muatan lokal?

**Jawab** : Keterampilan Bahasa Asing seperti Bahasa Jepang dan pengolahan TIK

**2. Nur** : 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. Nur** : 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.n

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

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

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

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

6. **Nur** : Bagaimana untuk aspek mendengarkan dan berbicara?

**Jawab** : Untuk aspek mendengarkan dapat dilakukan dengan guru mendikte ucapan dalam Bahasa Jepang. Sedangkan untuk berbicara, siswa diminta untuk berbicara memperkenalkan dirinya dengan menggunakan Bahasa Jepang pada bab Hajimemashite.

7. **Nur** : Apakah terdapat kendala yang bapak 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 Bahasa Jepang berlangsung.

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

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

9. **Nur** : 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 di SMAN 1  
Jakarta

**SURVEY OPINI SISWA TENTANG PENGGUNAAN *E-LEARNING***

**Petunjuk :**

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

Nama : .....

Jenis Kelamin : P / L \*)

Usia : .....

Institusi / Kelas : .....

\*) Coret yang tidak perlu

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

Ya                       Tidak

11. Apakah kamu terbiasa menggunakan fitur audio?

Ya                       Tidak

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

Ya                       Tidak

Tanda tangan

( .....)

- **Terima Kasih** -



**Lampiran 4** Instrumen Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru Mata Pelajaran  
Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta

**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 audio?  
 Ya       Tidak
12. Apakah anda terbiasa menggunakan fitur audio?  
 Ya       Tidak
13. Apakah anda memiliki masalah saat men *download file* materi audio ?  
 Ya       Tidak
14. Apakah ibu berencana mengembangkan media menggunakan audio berbasis web?  
 Ya       Tidak

Tanda tangan

( ..... )

- **Terima Kasih** -

**Lampiran 5** Hasil Penelitian Pendahuluan Terhadap Guru Mata Pelajaran  
Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta

HASIL PENELITIAN PENDAHULUAN					
TERHADAP SISWA KELAS XI SMAN 1 JAKARTA					
NO	INSTRUMEN	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	1	0	1	50%
	T	0	1	1	50%
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 あ - と. - Dapat berhitung dari 0-12 - Dapat mengidentifikasi bilangan 0-12 dan perintah di dalam kelas - Dapat menulis Hiragana さ - と. - Dapat menyebutkan nama, tingkatan kelas, asal sekolah dan memperkenalkan diri. - Dapat menulis Hiragana な - と. - Dapat menulis Hiragana な - と.	BAB 1 – Aisatsu - salam saat bertemu dan berpisah - ucapan terimakasih, maaf - Hiragana あ - と	☑ mengucapkan salam ☑ mencocokkan gambar ☑ menulis salam	PR	4 X 45 menit	- Buku Sakura 1 (hal. 1-4) - CD percakapan buku Sakura - Kartu gambar - Lembar kegiatan
		BAB 2 – Tatte Kudasai - bilangan 0-12 - instruksi dalam kelas - Hiragana さ - と	☑ bermain menyebutkan bilangan ☑ bermain mengikuti intruksi	PR	2 X 45 menit	- Buku Sakura 1 (hal. 5-7) - CD percakapan buku Sakura - Kartu gambar
		BAB 3 – Hajjime mashite - menyatakan kelas, nama, kebangsaan - berkenalan diri	☑ bermain memperkenalkan diri sendiri dan orang lain	PR	4 X 45 menit	- 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 naral 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>

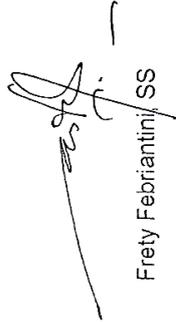
<p>3.2 Memahami informasi umum dalam wacana singkat tentang kehidupan sekolah</p> <p>3.3 Memahami informasi rinci dalam bentuk deskripsi tentang kehidupan sekolah</p> <p>3.4 Memahami penggunaan unsur-unsur kebahasaan yang baik dan benar dalam berkomunikasi dengan memperhatikan, waktu, tempat dan lawan 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 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 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

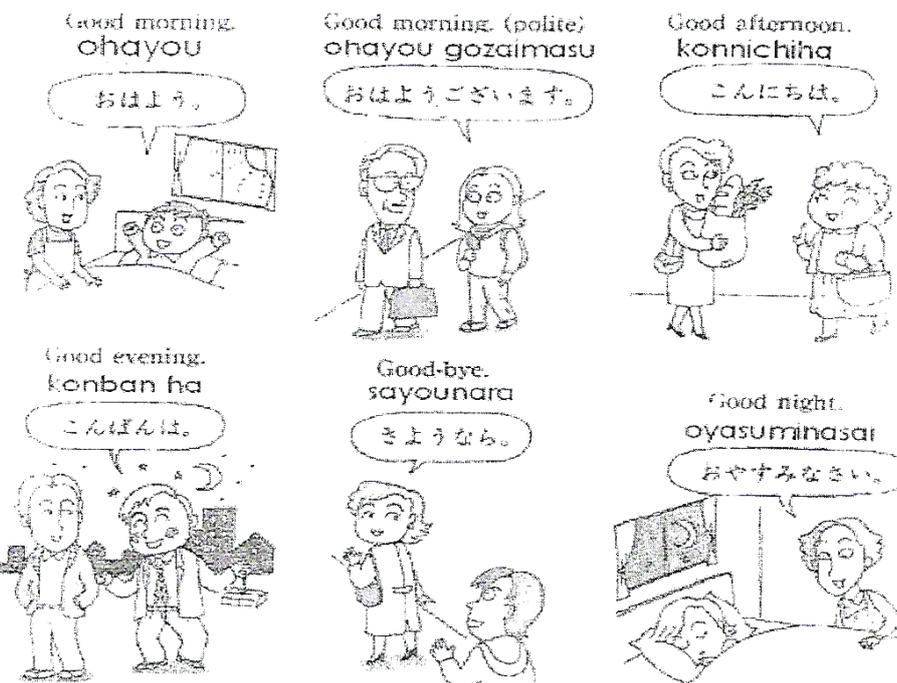
#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

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

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

Tuliskan 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

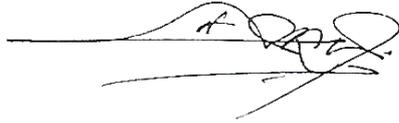
poin= jumlah soal yang dijawab benar (maksimal 20)

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

## D. SUMBER BELAJAR

Sumber Belajar	Buku Sakura 1 (BAB 1 – Aisatsu, hal. 1-4) <a href="http://yunichikudou.blogspot.jp/p/bahasa-jepang.html">http://yunichikudou.blogspot.jp/p/bahasa-jepang.html</a>
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"> <li>• Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa.</li> <li>• Membahas PR</li> <li>• Mengulang kembali bilangan 1-12.</li> <li>• Menanyakan tanggal ulang tahun salah satu peserta didik</li> <li>• Mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan.</li> <li>• Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari</li> </ul>	10 menit

Inti	<p>MENGAMATI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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></li> <li>Mengenalkan pola kalimat:            bulan: (<i>kongetsu/raigetsu</i>) <i>wa</i> (bulan) <i>desu</i>            tanggal: (<i>kyou/ashita/asatte</i>) <i>wa</i> (tanggal) <i>desu</i>.            penanggalan: (bulan) (tanggal) <i>desu</i>.</li> <li>Peserta didik mencocokkan ujaran kata/frasa, dan kalimat yang terdengar.</li> </ul>	25 menit
	<p>MENANYA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang informasi yang didapat melalui berbagai ungkapan</li> </ul>	25 menit
	<p>MENGEKSPLOR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan, dengan cara mengulang teks yang diperdengarkan di bawah bimbingan guru.</li> <li>Meminta beberapa peserta didik untuk menebak makna dari beberapa ujaran yang tersedia.</li> </ul>	25 menit
	<p>MENGASOSIASI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Secara berpasangan, peserta didik mengasosiasi atau mencari persamaan kata berbahasa Jepang dengan bahasa asing lainnya.</li> <li>Meminta peserta didik untuk menyatakan ulang tahunnya</li> </ul>	20 menit
	<p>MENKOMUNIKASIKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>Menuliskan kembali ungkapan salam yang telah dipelajari</li> </ul>	20 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan.</li> <li>Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>Pemberian tugas</li> </ul>	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

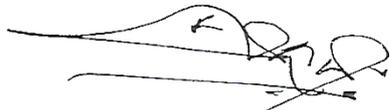
poin= jumlah huruf yang dijawab benar (maksimal 40)

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

#### I. SUMBER BELAJAR

Sumber Belajar	Buku Sakura 1 (BAB 10 - Tanjoubi, hal.40-42) <a href="http://yunichikudou.blogspot.jp/p/bahasa-jepang.html">http://yunichikudou.blogspot.jp/p/bahasa-jepang.html</a>
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.** Analisis Silabus dan RPP Mata Pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 1 Jakarta

Nama Sekolah : SMAN 1 Jakarta  
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang 1  
 Kelas : X

<b>RPP KE -</b>	<b>RPP KE - 1</b>	<b>RPP KE - 2</b>	<b>RPP KE -2</b>
<b>PROGRAM</b>	Lintas Minat	Lintas Minat	Lintas Minat
<b>TOPIK</b>	Identitas Diri	Identitas Diri	Kehidupan Sekolah
<b>ALOKASI WAKTU</b>	3 x 45 Menit	3 x 45 Menit	3 x 45 Menit
<b>KOMPETENSI INTI</b>	<p><b>KI 1.</b> Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p><b>KI 2.</b> 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 peraulan dunia.</p> <p><b>KI 3.</b> Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kengaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p><b>KI 4.</b> Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.</p>		
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<p><b>KD 1.1</b> Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari Bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.</p> <p><b>KD 2.1</b> Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.</p>		

	<p><b>KD 3.1</b> Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, memberi instruksi dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik identitas diri (aisatsu, jikoshoukai) dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks, dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>		
	-	-	<p><b>KD 3.2</b> Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik identitas diri dan kehidupan sekolah dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p>
	<p><b>KD 4.1</b> 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 (aisatsu, jikoshoukai) dan kehidupan sekolah (Gakkou no seikatsu) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar sesuai konteks.</p>		
<b>INDIKATOR</b>	<p>3.1.1 Mencocokkan ujaran (kata, frasa dan kalimat) yang didengar 4.1.2 Mengucapkan salam saat bertemu, berpisah serta ungkapan terima kasih dan maaf</p>	<p>3.1.1 Mencocokkan ujaran (kata, frasa dan kalimat) yang didengar 3.2.1 Menanyakan ujaran untuk melakukan dialog 4.1.2 menyebutkan nama, tingkatan kelas, asal sekolah dan memperkenalkan diri</p>	<p>3.1.1 Mencocokkan ujaran (kata, frasa dan kalimat) yang didengar 3.2.1 Menanyakan ujaran untuk melakukan dialog 4.1.2 menyatakan tanggal dan bulan</p>
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	<p>1. Peserta didik dapat mengenal, memahami ujaran terkait salam, ucapan terima kasih,</p>	<p>1. Peserta didik dapat mengenal, memahami ujaran terkait memperkenalkan diri</p>	<p>1. Peserta didik dapat mengenal, memahami penanggalan dari wacana yang didengar.</p>

	<p>dan maaf dari wacana yang didengar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik dapat mencoba menggunakan salam, ucapan terima kasih dan maaf baik secara lisan</li> <li>3. Peserta didik dapat melakukan dialog tentang salam secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat.</li> </ol>	<p>sendiri dan orang lain dari wacana yang didengar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik dapat mencoba memperkenalkan diri sendiri dan orang lain secara lisan.</li> <li>3. Peserta didik dapat melakukan dialog tentang perkenalan diri sendiri dan orang lain dengan lafal dan intonasi yang tepat.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik dapat mencoba menyatakan penanggalan baik lisan maupun tulisan.</li> <li>3. Peserta didik dapat melakukan dialog tentang penanggalan baik lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat.</li> </ol>
<b>MATERI AJAR</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Fakta</b> : Ujaran lisan (kata, frasa, dan kalimat) :Aisatsu (Ohayou Gozaimasu, Konnichiwa, Konbanwa, ogenki desu ka, dewa mata, sayounara, oyasuminasai, arigatou gozaimasu, sumimasen.</li> <li>2. <b>Konsep</b> : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif, dan atau rinci, ujaran mengenai salam, ucapan terima kasih dan maaf untuk melakukan dialog.</li> <li>3. <b>Prinsip</b> : Penggunaan Salam sesuai waktunya. Memanggil orang sesuai kedudukannya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Fakta</b> : <i>Hajimemashite</i>, kelas, nama dan perkenalan diri.</li> <li>2. <b>Konsep</b> : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif, dan atau rinci, ujaran mengenai perkenalan diri sendiri dan orang lain untuk melakukan dialog.</li> <li>3. <b>Prinsip</b> : Memperkenalkan diri sendiri. Memperkenalkan orang lain.</li> <li>4. <b>Prosedur</b> : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog wawancara.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Fakta</b> : Bulan, tanggal dan keterangan Waktu</li> <li>2. <b>Konsep</b> : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif, dan atau rinci, ujaran mengenai penanggalan untuk melakukan dialog.</li> <li>3. <b>Prinsip</b> : Bulan (<i>kongetsu / raigetsu</i>) wa (bulan) <i>desu</i> Tanggal : (<i>kyou/ashita/asatte</i>) wa (tanggal) <i>desu</i>. Penanggalan : (bulan) (tanggal) <i>desu</i></li> <li>4. <b>Prosedur</b> : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog wawancara.</li> </ol>

	4. <b>Prosedur</b> : Kalimat berita dan kalimat tanya.		
<b>LANGKAH PEMBELAJARAN</b> <b>(Pendekatan Saintifik)</b>	<b>PENDAHULUAN</b> <b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenalkan Kosakata</li> <li>- Mencocokkan ujaran kata/frasa, dan kalimat yang terdengar.</li> </ul> <b>INTI</b> <b>Mengeksplor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mencoba menjawab dengan cara mengulang teks yang diperdengarkan dibawah bimbingan guru.</li> <li>- Peserta didik menebak makna dari beberapa ujaran yang tersedia.</li> </ul>		

**Lampiran 9.** Naskah Audio Materi Percakapan *Aisatsu*

**NASKAH AUDIO MATERI**

**PERCAKAPAN 1**

*AISATSU* (あいさつ) : SALAM SAPAAN

No	Nama Pelaku / Jenis Suara	Percakapan yang diucapkan
1.	Musik	MUSIK PEMBUKA
2.	Silvi	JUDUL AUDIO Aisatsu - Salam
3.	Silvi	こんばんは。 Konbanwa. Selamat malam.
4.	Nur	こんばんは。 Konbanwa. Selamat malam.
5.	Silvi	はじめまして。 Hajimemashite. Hajimemashite. シルビアです。 Silvi desu. Nama saya Silvi. あのお、おなまえは。? Anoo, onamae wa? Siapa namamu?
6.	Nur	ヌールです。 Nur desu. Nama saya Nur.
7.	Silvi	ヌールさん、どうぞよろしくおねがいます。 Nur san, Douzo yoroshiku onegaishimasu. Nur, Senang berkenalan dengan mu.
8.	Nur	こちらこそ、よろしく おねがいます。 Kochirakoso, yoroshiku onegaishimasu. Senang bertemu denganmu juga.
9.	Silvi	すみません、ようじがあります。 Sumimasen, yujiga arimasu. Maaf, saya ada urusan.

10.	Nur	いいえ。 Ie. Tidak masalah.
11.	Silvi	さようなら。 Sayounara. Sampai jumpa.
12.	Nur	さようなら。 Sayounara. Sampai jumpa.
13.	MUSIK	MUSIK PENUTUP

**Lampiran 10.** Naskah Audio Materi Percakapan *Hajimemashite* Bagian 1

**NASKAH AUDIO MATERI**

**PERCAKAPAN 2 BAGIAN 1**

*HAJIMEMASHITE* (はじめまして。): MEMPERKENALKAN DIRI SENDIRI

No	Nama Pelaku / Jenis Suara	Percakapan yang diucapkan
1.	Musik	MUSIK PEMBUKA
2.	Silvi	JUDUL AUDIO Hajimemashite - Memperkenalkan Diri Sendiri
3.	Rahma	おはようございます。 Ohayou Gozaimasu. Selamat pagi.
4.	Silvi	おはようございます。 Ohayou Gozaimasu. Selamat pagi.
5.	Rahma	インドネシアへようこそ。 Indonesia he youkoso. Selamat datang ke Indonesia.
6.	Silvi	おむかえに、ありがとうございます。 Omukae, Arigatou Gozaimasu. Terima kasih atas jemputannya.
7.	Rahma	いいえ、どういたしまして。 Iie, Dou Itashimashite. Terima kasih kembali.
8.	Silvi	はじめまして。 Hajimemashite. Hajimemashite. わたしは けんたくんのいとこです。 Watashi wa Kenta kun no itoko desu. Saya adalah sepupu Kenta. わたしは シルビア。 Watashi wa Silvi desu. Nama saya Silvi. わたしは こうこうせいです。 watashi wa koukousei desu. Saya murid Sekolah Menengah Atas (SMA). じゅうねんせいです。 Juu nensei desu.

		Kelas 10.
9.	Rahma	はじめまして。 Hajimemashite. Hajimemashite. わたしはラーマです。 Watashi wa Rahma desu. Nama saya Rahma. わたしもこうこうせいです。 watashi wa koukousei desu. Saya murid sekolah menengah atas (SMA). じゅうにねんせいです。 Juu ni nensei desu. Kelas 12.
10.	Silvi	どうぞよろしくおねがいします。 Douzo yoroshiku onegaishimasu. Senang bertemu denganmu.
11.	Rahma	こちらこそ、よろしく おねがいします。 Kochirakoso, yoroshiku onegaishimasu. Senang bertemu denganmu juga.
12	MUSIK	MUSIK PENUTUP

**Lampiran 11.** Naskah Audio Materi Percakapan *Hajimemashite* Bagian 2

**NASKAH AUDIO MATERI  
PERCAKAPAN 2 BAGIAN 2**

*HAJIMEMASHITE* (はじめまして。): MEMPERKENALKAN ORANG LAIN

No	Nama Pelaku / Jenis Suara	Percakapan yang diucapkan
1.	Musik	MUSIK PEMBUKA
2.	Silvi	JUDUL AUDIO Hajimemashite - Memperkenalkan Orang Lain
3.	Silvi	こんにちは。 Konnichiwa. Selamat siang.
4.	Nur	こんにちは。 Konnichiwa. Selamat siang.
5.	Silvi	ヌール-さん, こちらは ラーマさんです。 Nur – san, kochirawa Rahma san desu. Nur, ini adalah Rahma.
6.	Rahma	はじめまして。 Hajimemashite. Hajimemashite. わたしは ラーマ です。 Watashi wa Rahma desu. Nama saya Rahma. ジャカルタ に すん で います。 Jakarta ni sunde imasu. Saya tinggal di Jakarta. どうぞよろしくおねがいします。 Douzo yoroshiku onegai shimasu. Senang berkenalan dengan mu.
7.	Nur	こちらこそ, よろしく おねがいします。 Kochirakoso, yoroshiku onegaishimasu. Senang bertemu denganmu juga.
8.	MUSIK	MUSIK PENUTUP

**Lampiran 12.** Naskah Audio Materi Percakapan *Tanjoubi*

**NASKAH AUDIO MATERI  
PERCAKAPAN 3**

*TANJOUBI* (たんじょうび。): ULANG TAHUN

No	Nama Pelaku / Jenis Suara	Percakapan yang diucapkan
1.	Musik	MUSIK PEMBUKA
2.	Silvi	JUDUL AUDIO Tanjoubi – Ulang Tahun
3.	Silvi	おはようございます。 Ohayou Gozaimasu. Selamat Pagi.
4.	Rahma	おはようございます。 Ohayou Gozaimasu. Selamat pagi.
5.	Silvi	たんじょうびはいつですか？ Tanjoubi wa itsu desu ka ? Kapan ulang tahun mu ?
6.	Rahma	にがつみっかです。 Ni gatsu mikka desu. Tanggal 3 februari.
7.	Silvi	きょうですか？ Kyou desu ka? Hari ini?
8.	Rahma	はい、そです。 hai, so desu. Iya.
9.	Silvi	おたんじょうびおめでとう ございます。 Otanjoubi omedetou gozaimasu. Selamat ulang tahun.
10.	Rahma	どうもありがとうございます。 Doumo arigatou gozaimasu. Terima kasih banyak.
11.	MUSIK	MUSIK PENUTUP

**Lampiran 13.** Naskah Kosakata Materi *Aisatsu*

**KOSAKATA MATERI**

*AISATSU* (あいさつ) : SALAM

No	Hiragana	Romaji	Indonesia
1	おはようございます	Ohayou Gozaimasu	Selamat pagi
2	こんにちは	Konnichiwa	Selamat siang
3	こんばんは	Konbanwa	Selamat malam
4	おやすみなさい	Oyasuminasai	Selamat malam diucapkan ketika hendak tidur
5	さようなら	Sayounara	Selamat tinggal
6	では、また	Dewa Mata	Sampai jumpa
7	またあした	Mata ashita	Sampai jumpa besok
8	じゃまた	Ja Mata	Sampai jumpa nanti
9	ありがとうございます す	Arigatou Gozaimasu	Terima kasih
10	すみません	Sumimasen	Permisi / maaf
11	ごめんなさい	Gomennasai	Saya minta maaf

**Lampiran 14.** Naskah Kosakata Materi *Hajimemashite*

**KOSAKATA MATERI**

*HAJIMEMASHITE* (はじめまして。): MEMPERKENALKAN DIRI

No	Hiragana	Romaji	Indonesia
1	わたし	Watashi	Saya
2	なまえ	namae	Nama
3	いちねんせい	Ichi – nensei	Kelas 1
4	にねんせい	Ni – nensei	Kelas 2
5	さんねんせい	San – nensei	Kelas 3
6	よねんせい	Yo-nensei	Kelas 4
7	ごねんせい	Go-nensei	Kelas 5
8	ろくねんせい	Roku-nensei	Kelas 6
9	ななねんせい	Nana-nensei	Kelas 7
10	はちねんせい	Hachi - nensei	Kelas 8
11	きゅうねんせい	Kyuu-nensei	Kelas 9
12	じゅうねんせい	Juu-nensei	Kelas 10
13	じゅういちねんせい	Juu Ichi nensei	Kelas 11
14	じゅうにねんせい	Juu ni nensei	Kelas 12
15	にほんじん	Nihon-jin	Orang Jepang
16	ちゅうごくじん	chuugoku	Orang Cina
17	こうこうせい	koukousei	Sekolah menengah atas
18	せいと	seito	Murid
19	こちら	Kochira	Ini

**Lampiran 15.** Naskah Kosakata Materi *Tanjoubi*

**KOSAKATA MATERI**

*TANJOUBI* (たんじょうび。): ULANG TAHUN

No	Hiragana	Romaji	Indonesia
1	ついたち	Tsuitachi	Tanggal 1
2	ふつか	Futsuka	Tanggal 2
3	みっか	Mikka	Tanggal 3
4	よっか	Yokka	Tanggal 4
5	いつか	Itsuka	Tanggal 5
6	むいか	Muika	Tanggal 6
7	なのか	Nanoka	Tanggal 7
8	ようか	Youka	Tanggal 8
9	このか	Kokonoka	Tanggal 9
10	とおか	Tooka	Tanggal 10
11	じゅういちにち	Juuichinichi	Tanggal 11
12	じゅうににち	Juuninichi	Tanggal 12
13	じゅうさんにち	Juusannichi	Tanggal 13
14	じゅうよっか	Juuyokkanichi	Tanggal 14
15	じゅうごにち	Juugonichi	Tanggal 15
16	じゅうろくにち	Juurokunichi	Tanggal 16
17	じゅうしちにち	Juushichinichi	Tanggal 17
18	じゅうはちにち	Juuhachinichi	Tanggal 18
19	じゅうくにち	Juukunichi	Tanggal 19
20	はつか	Hatsuka	Tanggal 20
21	にじゅういちにち	Nijuuichinichi	Tanggal 21
22	にじゅうににち	Nijuuninichi	Tanggal 22
23	にじゅうさんにち	Nijuusannichi	Tanggal 23
24	にじゅうよっか	Nijuuyokkanichi	Tanggal 24
25	にじゅうごにち	Nijuugonichi	Tanggal 25
26	にじゅうろくにち	nijuurokunichi	Tanggal 26

27	にじゅうしちにち	nijuushichinichi	Tanggal 27
28	にじゅうはちにち	nijuuhachinichi	Tanggal 28
29	にじゅうくにち	Nijuukunichi	Tanggal 29
30	さんじゅうにち	Sanjuunichi	Tanggal 30
31	さんじゅういちにち	sanjuuichinichi	Tanggal 31
32	いちがつ	Ichigatsu	Januari
33	にがつ	Nigatsu	Februari
34	さんがつ	Sangatsu	Maret
35	しがつ	Shigatsu	April
36	ごがつ	Gogatsu	Mei
37	ろくがつ	Rokugatsu	Juni
38	しちがつ	Shichigatsu	Juli
39	はちがつ	Hachigatsu	Agustus
40	くがつ	Kugatsu	September
41	じゅうがつ	Juugatsu	Oktober
42	じゅういちがつ	Juuichigatsu	November
43	じゅうにがつ	Juunigatsu	Desember
44	にちようび	Nichiyoubi	Minggu
45	げつようび	Getsuyoubi	Senin
46	かようび	Kayoubi	Selasa
47	すいようび	Suiyoubi	Rabu
48	もくようび	Mokuyoubi	Kamis
49	きんようび	Kinyoubi	Jum'at
50	どようび	Doyoubi	Sabtu
52	きのう	Kinou	Kemarin
53	きょう	Kyou	Hari ini
54	あす	Asu	Besok
55	あした	Ashita	
56	あさって	Asatte	Lusa

**Lampiran 16.** Naskah Latihan Soal Materi *Aisatsu*

**LATIHAN SOAL MATERI**  
*AISATSU* (あいさつ) : SALAM

**No 1 – 5 Pasangan Sapaan**

1. Kalimat yang tepat untuk melanjutkan percakapan berikut ini adalah ..  
 Satoo; Yamada san, ohayou gozaimasu.  
 Yamada : .....  
 A. Satoo san, Arigatou Gozaimasu.  
**B. Satoo san, Ohayou Gozaimasu.**  
 C. Satoo san, Konnichiwa.  
 D. Satoo san, Konbanwa.  
 E. Satoo san, sayounara.
  
2. Kalimat yang tepat untuk melanjutkan percakapan berikut ini adalah ..  
 Satoo : Yamada-san, nemutai desu.  
 Yamada : .....  
 A. Iie  
**B. Satoo san, oyasuminasai.**  
 C. Satoo san, konbanwa.  
 D. Satoo san, konnichiwa.  
 E. Arigatou gozaimasu
  
3. Kalimat yang tepat untuk melanjutkan percakapan berikut ini adalah ..  
 Satoo : tadaima  
 Yamada : .....  
 A. Youkoso  
**B. Okaerinasai**  
 C. Iie  
 D. Arigatou Gozaimasu  
 E. Sumimasen
  
4. Satoo : Yamada san, konnichiwa.  
 Yamada : Satoo san, konnichiwa.

( Yamada sedang membawa gelas dan piring, namun gelas dan piring tersebut terjatuh kelantai )

Yamada : .....

Satoo : iie

Kalimat yang tepat untuk diucapkan oleh Yamada pada saat menjatuhkan barang adalah ....

- A. **Sumimasen**
- B. Sayounara
- C. Arigatou gozaimasu
- D. Gomennasai
- E. Dewa mata

5. Kalimat yang tepat untuk melanjutkan percakapan berikut ini adalah ..  
(bel sekolah berbunyi)

Satoo : Yamada-san, issho ni benkyou shimashou ka?

Yamada-san : sumimasen, youjiga arimasu.

Satoo : a, sou desu ka

Yamada -san : Sayounara

Satoo : .....

- A. **Jaa, Mata**
- B. Gommenasai
- C. Arigatou Gozaimasu
- D. Summimasen
- E. Ohayou gozaimasu

#### **No 6 – 8 Penggunaan sapaan**

6. Pada waktu kapan kalimat sapaan ‘ohayou gozaimasu’ dapat diucapkan?
- A. 07.00 – 09.00
  - B. **07.00 – 10.00**
  - C. 08.00 – 11.00
  - D. 08.00 – 10.00
  - E. 06.00 – 12.00

7. Pada waktu kapan kalimat sapaan ‘konnichiwa’ dapat diucapkan?
- A. 10.00 – 14.00
  - B. 10.00 – 17.00**
  - C. 09.00 – 17.00
  - D. 11.00 – 16.00
  - E. 12.00 – 16.00
8. Pada waktu kapan kalimat sapaan ‘oyasuminasai’ dapat diucapkan?
- A. Hendak berpisah
  - B. Pertama kali bertemu
  - C. Hendak tidur**
  - D. Hendak makan
  - E. Ketika melakukan kesalahan

**No 9 – 10 Penulisan dalam hiragana**

9. Bagaimana penulisan ‘ohayou gozaimasu dalam bentuk hiragana?
- A. おはようございます
  - B. おはようございます
  - C. おはようござうます
  - D. おはようございめす
  - E. おはようごいいます
10. Bagaimana penulisan ‘sayounara’ dalam bentuk hiragana?
- A. さようなら
  - B. さよいなら
  - C. さようまら
  - D. さようにら
  - E. さようなり

**Lampiran 17.** Naskah Latihan Soal Materi *Hajimemashite*

**LATIHAN SOAL MATERI**

*HAJIMEMASHITE* (はじめまして。): MEMPERKENALKAN DIRI

**Untuk no 1 – 5. Dengarkan percakapan berikut ini dengan seksama. Lalu jawablah pertanyaan pada masing-masing nomor !**

Tanaka: Konnichiwa

Satoo : Konnichiwa

Tanaka : Indonesia he youkoso

Satoo : Arigatou Gozaimasu

Tanaka : Hajimemashite. Watashi wa Yamada kun no itoko desu. Watashi wa Tanaka desu. Anoo onamae wa?

Satoo : Satoo desu.

Tanaka : Satoo-san, douzo yoroshiku onegaishimasu.

Satoo : Tanaka-san, douzo yoroshiku onegaishimasu.

Tanaka : Anata wa nan nensei desu ka?

Satoo : Watashi wa koukousei desu. Juu nensei desu.

1. Siapa yang berbicara pada percakapan diatas?
  - A. Tanaka, dan Yamada
  - B. Tanaka, Satoo, dan Yamada
  - C. Yamada dan Satoo
  - D. **Tanaka dan Satoo**
  - E. Satoo
2. Latar waktu dalam percakapan tersebut adalah?
  - A. **Siang hari**
  - B. Pagi hari
  - C. Sore hari
  - D. Malam hari
  - E. Tengah malam
3. Di negara mana latar dalam percakapan tersebut?

- A. **Indonesia**
  - B. Korea
  - C. Jepang
  - D. Malaysia
  - E. Tidak disebutkan
4. Siapa Tanaka dalam percakapan tersebut?
- A. Sepupu Satoo
  - B. **Sepupu Yamada**
  - C. Teman Yamada
  - D. Teman Satoo
  - E. Ayah Satoo
5. Satoo kelas berapa ?
- A. **Kelas 10 SMA**
  - B. Kelas 11 SMA
  - C. Kelas 12 SMA
  - D. Kelas 9 SMP
  - E. Kelas 8 SMP

**No 6 -7 Penulisan dalam hiragana**

6. Bagaimana penulisan ‘Watashi wa koukousei desu’ dalam hiragana?
- A. わたしはこうこうせいです
  - B. わたしはじゅうねんせいです
  - C. わたしはじゅうにねんせい
  - D. わたしはこうこうせうです
  - E. わたしはこうこうせえです
7. Bagaimana penulisan “Juu ni nensei desu” dalam hiragana?
- A. じゅうにねんせいです。

- B. じゅういちねんせい
- C. じゅうねんせい
- D. じゅうぬねんせい
- E. きゅうねんせい

**No 8– 10 Mengubah kalimat Bahasa Indonesia menjadi romaji**

8. Ubahlah kalimat “saya tinggal di Jakarta ‘ dalam bentuk romaji !
  - A. Jakarta ni sunde imasu**
  - B. Ni Jakarta sunde imasu desu
  - C. Jakarta ni sunde imasu desu
  - D. Ni sunde Jakarta imasu desu
  - E. Sunde ni Jakarta imasu
9. Ubahlah kalimat”saya kelas 9 ” dalam bentuk romaji !
  - A. Watashi wa kyuunensei desu**
  - B. Watashi wa juu ni nensei desu.
  - C. Watashi wa juu nensei desu
  - D. Watashi wa roku nensei desu
  - E. Watashi wa nana nensei desu
10. Ubahlah kalimat” Ini adalah Yamada “ dalam bentuk romaji !
  - A. Watashi wa Yamada -san desu
  - B. Kochira Yamada-san wa desu
  - C. Kochira wa Yamada-san desu**
  - D. Watashi Yamada-san wa desu
  - E. Kochirawa no Yamada-san desu.

**Lampiran 18.** Naskah Latihan Soal Materi *Tanjoubi*

**LATIHAN SOAL MATERI**

*TANJOUBI* (たんじょうび。): ULANG TAHUN

**Untuk no 1 – 3. Dengarkan percakapan berikut ini dengan seksama. Lalu jawablah pertanyaan pada masing-masing nomor !**

Tanaka : Yamada san, raishuu paatii o shimashouka. Itsu ga ii desu ka?

Yamada : Nichiyooobi ga ii desu. Tanaka-san wa?

Tanaka : watashi wa itsu de mo ii desu

Yamada : So desu ka. Jaa, paathii wa nichiyooobi ni shimashoo.

1. Siapa tokoh yang terdapat dalam percakapan tersebut?
  - A. Yamada
  - B. Yamada dan Tanaka**
  - C. Tanaka
  - D. Yamada dan Satoo
  - E. Satoo
2. Apa yang mereka bicarakan dalam percakapan tersebut?
  - A. Mereka akan pergi ke pesta**
  - B. Mereka akan pergi ke mall
  - C. Mereka akan pergi ke rumah sakit
  - D. Mereka akan pergi ke sekolah
  - E. Mereka akan pergi ke pasar
3. Kapan mereka berencana untuk pergi?
  - A. Minggu**
  - B. Sabtu
  - C. Senin
  - D. Selasa
  - E. Rabu
- 4. Dengarkan percakapan singkat berikut ini. Lalu jawablah pertanyaannya dengan benar !**

Satoo : Kara san, tanjoubi wa itsu desu ka ?

Kara : Ni gatsu mikka desu

Tanggal berapa ulang tahun Kara?

A. 3 Maret

**B. 3 Februari**

C. 3 April

D. 3 Mei

E. 3 Juni

5. **Dengarkan percakapan singkat berikut ini. Lalu jawablah pertanyaannya dengan benar !**

Yamada : Ohayou Gozaimasu

Tanaka : Ohayou gozaimasu

Yamada : Tanaka -san, tanjoubi wa itsu desu ka?

Tanaka : Juunigatsu mikka desu.

Yamada : kyou desu ka?

Tanaka : hai, sou desu.

Yamada : otanjoubi omedetou gozaimasu

Tanggal berapa Tanaka ulang tahun?

A. 3 Januari

B. 3 Februari

C. 3 Maret

D. 3 April

**E. 3 Desember**

**No 6– 7 Menerjemahkan kalimat Bahasa Indonesia kedalam Bahasa Jepang yang dituliskan dalam romaji**

6. Terjemahkanlah kalimat berikut ini kedalam Bahasa Jepang

Festival budaya tanggal 4 Mei

A. Raishuu wa shigatsu yokka desu

B. Raishuu wa shigatsu itsuka desu

- C. Bunkasai wa gogatsu itsuka desu
  - D. Bunkasai wa gogatsu mikka desu
  - E. **Bunkasai wa gogatsu yokka desu**
7. Terjemahkanlah kalimat berikut ini kedalam Bahasa Jepang  
Pelajaran Bahasa Inggris hari rabu
- A. **Eigo wa suiyoubi desu**
  - B. Eigo wa jugyo wa suiyoubi desu
  - C. Eigo wa no wa kinyoubi desu
  - D. Eigo wa jugyo wa doyoubi desu
  - E. Eigo no jugyo wa getsuyoubi desu

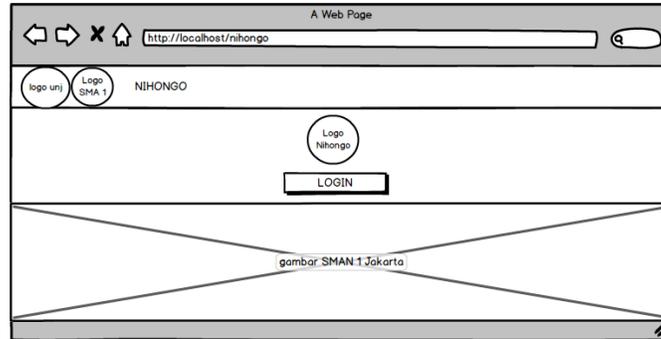
**No 8– 10 Menerjemahkan kalimat hiragana menjadi Bahasa Indonesia**

8. Terjemahkanlah kedalam bahasa Indonesia
- じゅうろくにち
- A. **Tanggal 16**
  - B. Tanggal 17
  - C. Tanggal 18
  - D. Tanggal 19
  - E. Tanggal 20
9. Terjemahkanlah kedalam bahasa Indonesia
- じゅうがつ
- A. **Bulan oktober**
  - B. Bulan november
  - C. Bulan desember
  - D. Tanggal 10
  - E. Tanggal 11
10. Terjemahkanlah ke dalam bahasa indonesia
- さんがつ よっか です
- A. **Tanggal 4 Maret**

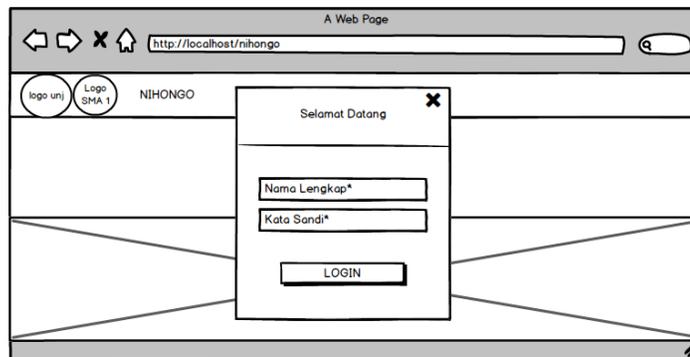
- B. Tanggal 3 Februari
- C. Tanggal 2 Februari
- D. Tanggal 3 Maret
- E. Tanggal 12 Maret

## Lampiran 19 *Mock up*

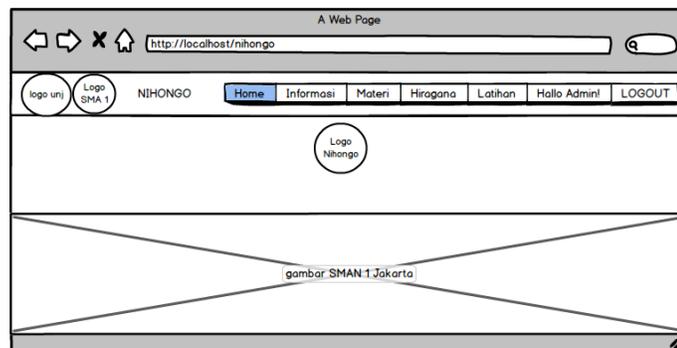
### 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran (Sebelum *login*)



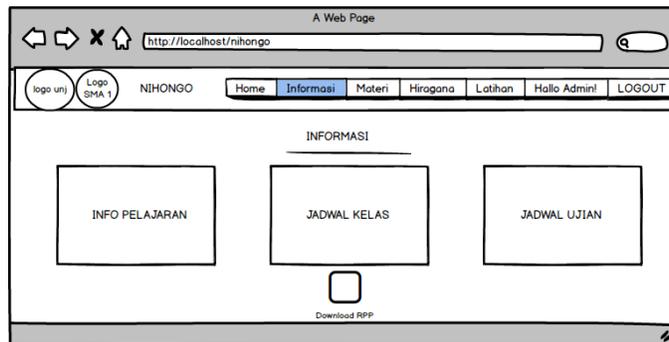
### 2. Form *Login*



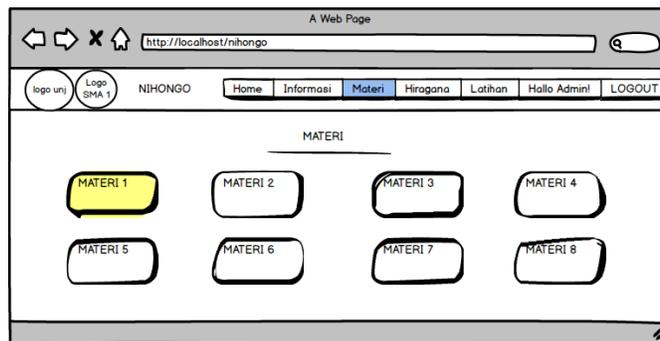
### 3. Tampilan Awal Media Pembelajaran (Setelah *login*)



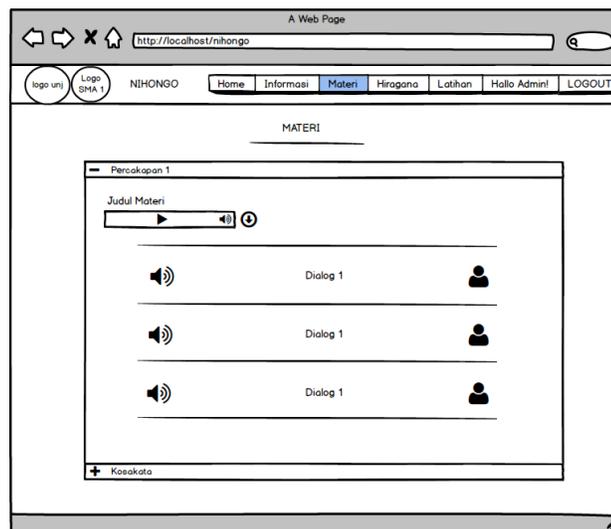
## 4. Elemen Informasi



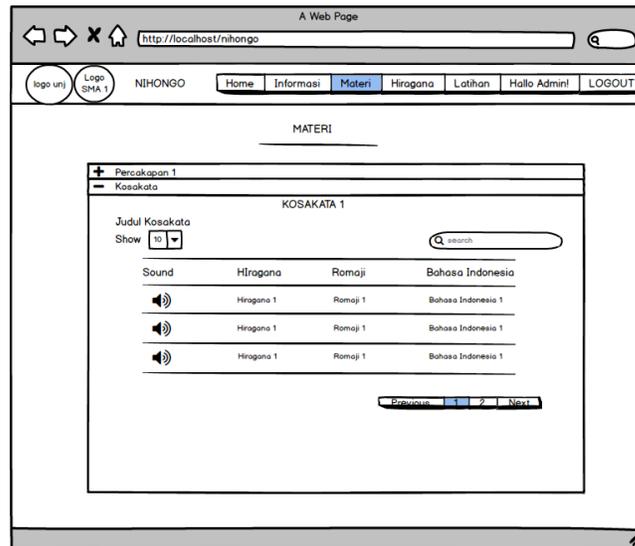
## 5. Elemen Daftar Materi



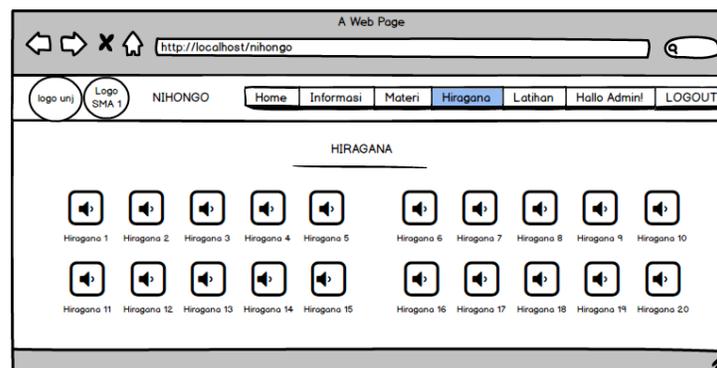
## 6. Elemen Materi



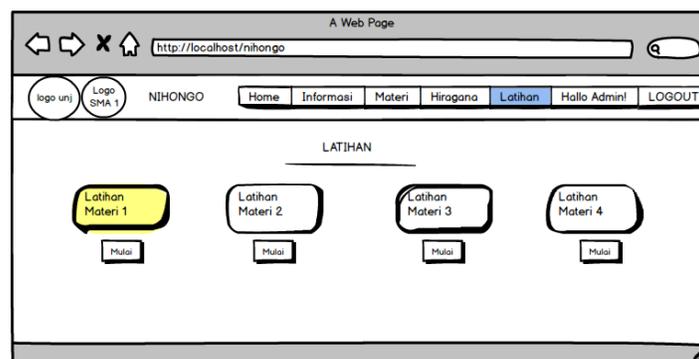
## 7. Elemen Kosakata



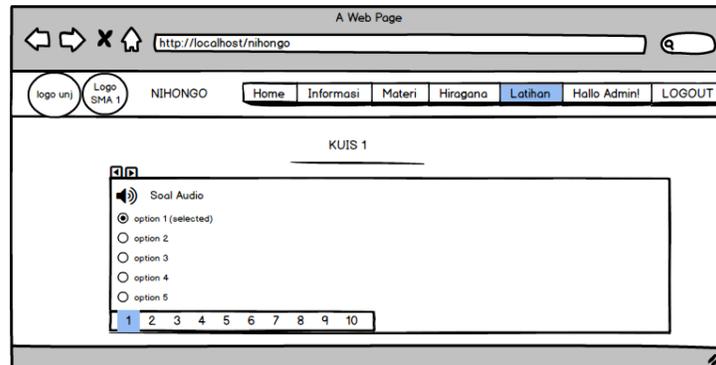
## 8. Elemen Hiragana



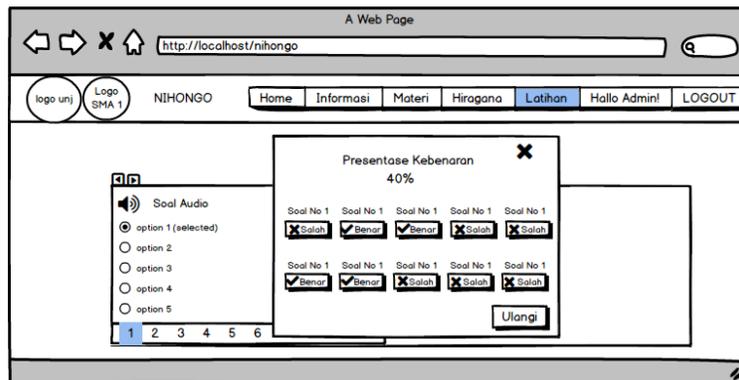
## 9. Daftar Latihan Materi



## 10. Elemen Latihan



## 11. Presentase Kebenaran



**Lampiran 20.** Instrumen Evaluasi Ahli Materi

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN**  
**PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG**  
**DENGAN MEMANFAATKAN AUDIO 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 audio 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 : Nurhodayati Mardiah

NIM : 5235127250

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

Judul Penelitian : Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang  
Dengan Memanfaatkan Audio 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 materi <i>Aisatsu</i> (salam) sudah tepat dan jelas		
8.	Materi yang disampaikan pada materi <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) sudah tepat dan jelas		
9.	Materi yang disampaikan pada materi <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) sudah tepat dan jelas		

10.	Materi yang disampaikan pada materi <i>Tanjoubi</i> (ulang tahun) sudah tepat dan jelas		
11.	Materi yang disampaikan pada kosakata <i>Aisatsu</i> sudah tepat dan jelas		
12.	Materi yang disampaikan pada kosakata <i>Hajimemashite</i> sudah tepat dan jelas		
13.	Materi yang disampaikan pada kosakata <i>Tanjoubi</i> sudah tepat dan jelas		
14.	Materi yang disampaikan pada Hiragana sudah tepat dan jelas		

### 3. Tes Formatif

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

### 4. Aspek kebahasaan

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

Saran

--	--

Jakarta, Januari 2017

(.....)

## Lampiran 21. Instrumen 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	1	valid
		2	1	1	1	3	1	valid
		3	1	1	1	3	1	valid
		4	1	1	1	3	1	valid
		5	1	1	1	3	1	valid
		6	1	1	1	3	1	valid
2	Penyampaian Materi	7	1	1	1	3	1	valid
		8	1	1	1	3	1	valid
		9	1	1	1	3	1	valid
		10	1	1	1	3	1	valid
		11	1	1	1	3	1	valid
		12	1	1	1	3	1	valid
		13	1	1	1	3	1	valid
		14	1	1	1	3	1	valid
3	Tes Formatif	15	1	1	1	3	1	valid
4	KeBahasaan	16	1	1	1	3	1	valid

**Lampiran 22. Instrumen Evaluasi Ahli Media****INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN****PENGEMBANGAN SITUS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG  
DENGAN MEMANFAATKAN AUDIO 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 audio 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 : Nurhdayati Mardiah

NIM : 5235127250

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

Judul Penelitian : Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Memanfaatkan Audio 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
<b>A.</b>	<b>Elemen Judul</b>		
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>B.</b>	<b>Elemen Informasi</b>		
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		
<b>C.</b>	<b>Elemen Daftar Materi</b>		
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		
<b>D.</b>	<b>Elemen Materi</b>		
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		
<b>E.</b>	<b>Elemen Kosakata</b>		
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		
<b>F.</b>	<b>Elemen Hiragana</b>		
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		
<b>G.</b>	<b>Latihan Soal</b>		
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
37.	Suara narator terdengar jelas		
38.	Intonasi suara narator sudah tepat		
39.	Volume suara pada media pembelajaran ini sudah tepat		

## 3. Format Audio

No.	Butir Pernyataan	S	TS
40.	Urutan penyajian dalam media pembelajaran sudah sesuai		
41.	Format penyajian materi melalui dialog sudah tepat		
42.	Format penyajian latihan soal melalui audio sudah tepat		
43.	Durasi pada masing - masing audio pembelajaran sudah tepat		

## 4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	S	TS
44.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan		

45.	Struktur navigasi pada web ini tepat		
46.	Navigasi pada latihan soal mudah dioperasikan		

Saran :

Jakarta,

Januari 2017

(.....)



**Lampiran 23. Hasil Penilaian Evaluasi Ahli Media**

HASIL PENELITIAN EVALUASI AHLI MEDIA									
No	Variabel	Elemen	No Instrumen	Nama Ahli Media			Total	Nilai CVR	Ket
				Vina Oktaviani, M.T	Z.E. Ferdi Fauzan, M.Pd.T	Gilang Gerrialga, S.Pd			
1	Tampilan Situs	Judul	1	1	1	1	3	1	valid
			2	1	1	1	3	1	valid
			3	1	0	1	2	0.33333	valid
			4	1	0	1	2	0.33333	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	1	1	3	1	valid
			9	1	0	1	2	0.33333	valid
			10	1	1	1	3	1	valid
		Daftar Mater	11	1	1	1	3	1	valid
			12	1	1	1	3	1	valid
			13	1	0	1	2	0.33333	valid
			14	1	0	1	2	0.33333	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 Soal	31	1	0	1	2	0.33333	valid
			32	1	1	1	3	1	valid
			33	1	1	1	3	1	valid
			34	1	1	1	3	1	valid
			35	1	1	1	3	1	valid
			36	1	1	1	3	1	valid
2	Kualitas Suara		37	1	1	1	3	1	valid
			38	1	1	1	3	1	valid
			39	1	1	1	3	1	valid
3	Format Audio		40	1	1	1	3	1	valid
			41	1	1	1	3	1	valid
			42	1	1	1	3	1	valid
			43	1	1	1	3	1	valid
4	Penggunaan Medi		44	1	1	1	3	1	valid
			45	1	1	1	3	1	valid
			46	1	1	1	3	1	valid

**Lampiran 24.** Instrumen Evaluasi Siswa

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

---

**INSTRUMEN EVALUASI SISWA**

## Identitas Siswa

Nama :  
Kelas :  
Asal Sekolah :

**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 Audio <i>Aisatsu</i> (salam) dapat dipahami dengan baik					
6.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Hajimemashite</i> bagian 1 (cara memperkenalkan diri sendiri) dapat dipahami dengan baik					
7.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Hajimemashite</i> bagian 2 (cara memperkenalkan orang lain) dapat dipahami dengan baik					
8.	Materi yang disampaikan pada Audio <i>Tanjoubi</i> (ulang tahun) dapat dipahami dengan baik					
9.	Bahasa yang digunakan bisa dengan mudah dipahami					

## 3. Kualitas Suara

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

## 4. Penggunaan Media

No.	Butir Pernyataan	1	2	3	4	5
13.	Media Pembelajaran ini mudah digunakan					
14.	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 25. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

HASIL PENELITIAN EVALUASI SISWA UJI KELOMPOK KECIL																	
NO	NAMA SISWA	KELAS	Nomor Instrumen														
			Tampilan Situs				Materi yang disampaikan					Kualitas Suara			Penggunaan Media		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Shalsa Alfira Oktaviani	11 IPA 1	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
2	Ehug Togi	11 IPA 1	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5
3	Kintan Salsabila Irawan	11 IPA 1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
4	D Harits PD	11 IPA 1	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4
5	Mohammad Ibrahim	11 IPA 1	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
6	Elvira Lathifa	11 IPA 1	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
7	Julya Gracia	11 IPA 1	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4
8	Humayral Firdhani	11 IPA 1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5
9	Dave ES	11 IPA 1	4	5	5	4	3	3	5	4	4	3	5	2	3	3	3
10	Darra Abigail M P	11 IPA 1	4	3	5	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	5	5
<b>Skor yang didapatkan per item</b>			42	43	45	43	42	42	45	44	43	40	42	37	40	43	
<b>Skor yang diharapkan per item</b>			50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
<b>Presentase per item</b>			84	86	90	86	84	84	90	88	86	80	84	74	80	86	
<b>Skor yang didapatkan pervariabel</b>			173				216					119			83		
<b>Skor yang diharapkan pervariabel</b>			200				250					150			100		
<b>Presentase per variabel</b>			<b>86.50%</b>				<b>86.40%</b>					<b>79.33%</b>			<b>83%</b>		

Lampiran 26. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

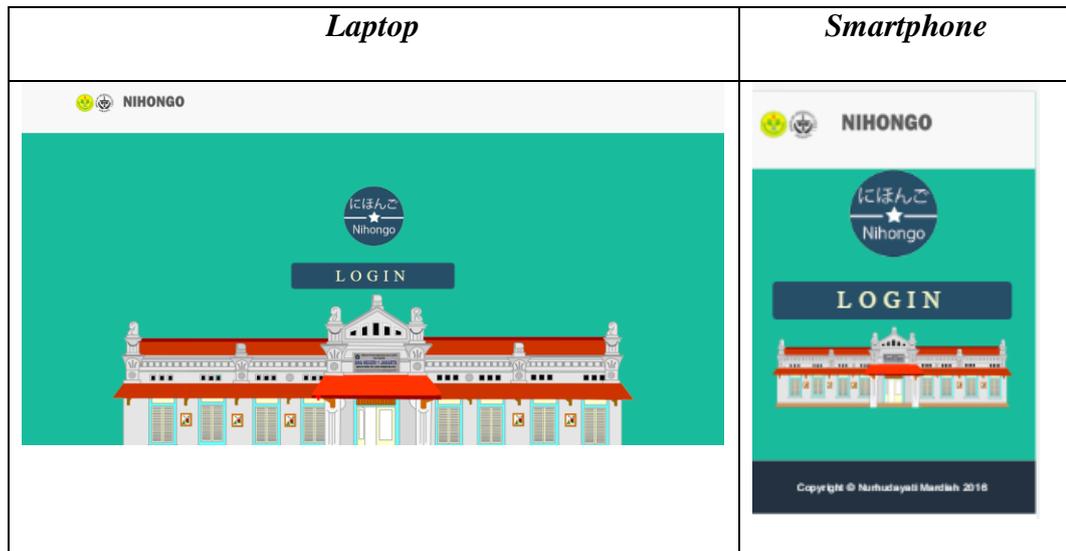
			HASIL PENELITIAN EVALUASI SISWA													
			UJI KELOMPOK BESAR													
NO	NAMA SISWA	KELAS	Nomor Instrumen													
			Tampilan Situs				Materi yang disampaikan					Kualitas Suara			Penggunaan Media	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Vidiana Tryartika	11 IPA 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
2	M Ramadhan	11 IPA 2	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
3	Anjeli Firma Suryani	11 IPA 2	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	3
4	M Rizky W	11 IPA 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
5	Arianti Hayu Grimana	11 IPA 2	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
6	Florentin Elisabet Gomgon	11 IPA 2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
7	Irgie Yudhistira	11 IPA 3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
8	Amiira Alia	11 IPS 4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
9	Rachel Stefanie	11 IPS 4	5	4	5	5	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5
10	Zalfa Nadhifah	11 IPS 4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
11	Angie Nathania	11 IPS 4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
12	Dianah Adelia	11 IPA 1	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5
13	Nafthalie Andreani	11 IPA 1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5
14	Fadhila P	11 IPA 1	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	5	5
15	Stevanka Strena	11 IPA 1	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
16	Rania Nabilavashti	11 IPA 1	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4
17	Shinta Putri Maharani	11 IPA 1	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4
18	Jessica Tamar	11 IPA 1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
19	Anggia Meilina	11 IPA 1	5	3	4	5	5	4	4	4	5	3	3	4	5	5

20	Hesti Maesta Fitri	11 IPA 1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
21	Tasya Angginauli	11 IPA 1	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
22	Kevin FD	11 IPA 1	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5
23	Nasda Alya C	11 IPA 1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
24	Nahdah Salma Husna	11 IPA 1	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	3	4	5	5
25	M Aria Dika Brajamusti	11 IPA 1	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4
26	Mikhail Naufal	11 IPA 1	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
27	Prita Widyasti	11 IPA 1	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5
28	M Ismail P	11 IPA 1	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	4
29	Devo M V	11 IPA 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	Muadz	11 IPA 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
<b>Skor yang didapatkan per item</b>			141	127	132	126	134	133	130	131	137	127	126	127	137	137	
<b>Skor yang diharapkan per item</b>			150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	
<b>Presentase per item</b>			94	84.7	88	84	89.3	88.7	86.7	87.3	91.3	84.7	84	84.7	91.3333	91.3333	
<b>Skor yang didapatkan pervariabel</b>			526				665				380			274			
<b>Skor yang diharapkan pervariabel</b>			600				750				450			300			
<b>Presentase per variabel</b>			<b>87.67%</b>				<b>88.67%</b>				<b>84.44%</b>			<b>91.33%</b>			



## Lampiran 27. Produk Final

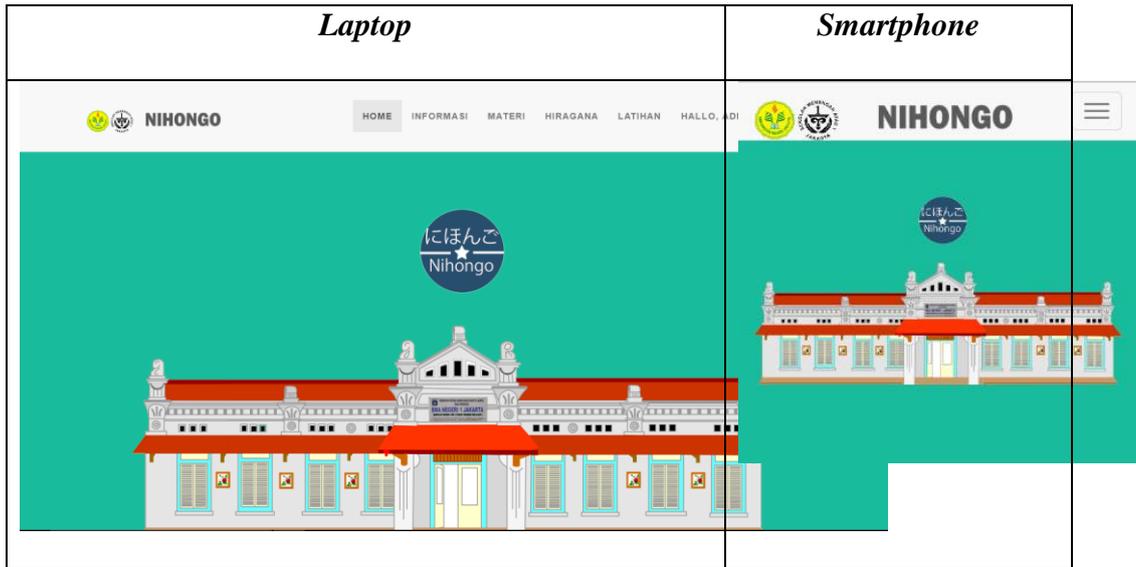
### 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran (Sebelum login)



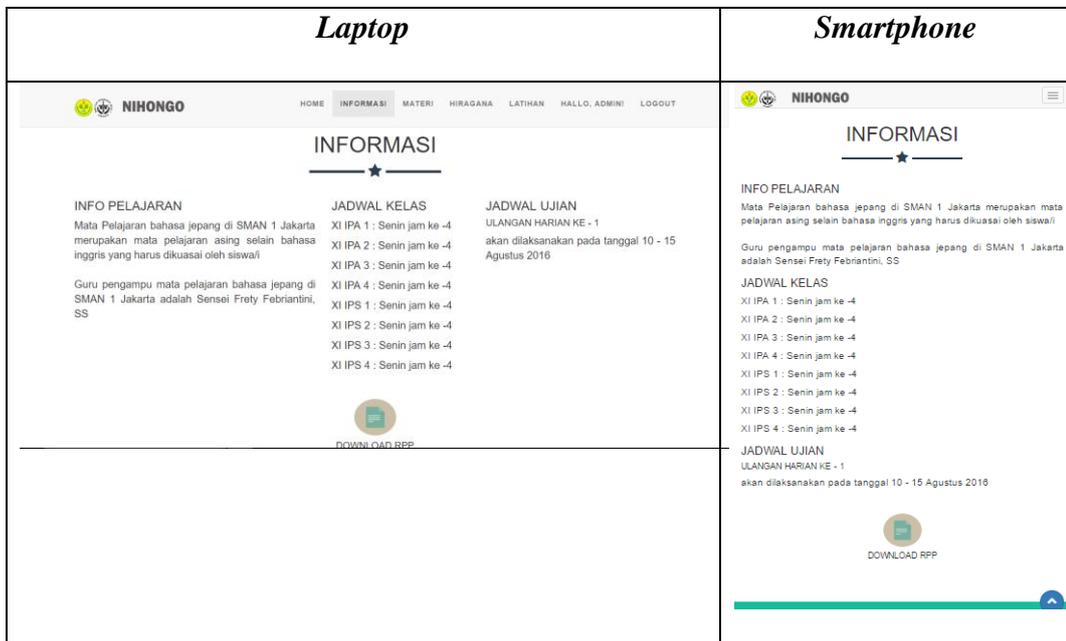
### 2. Form Login



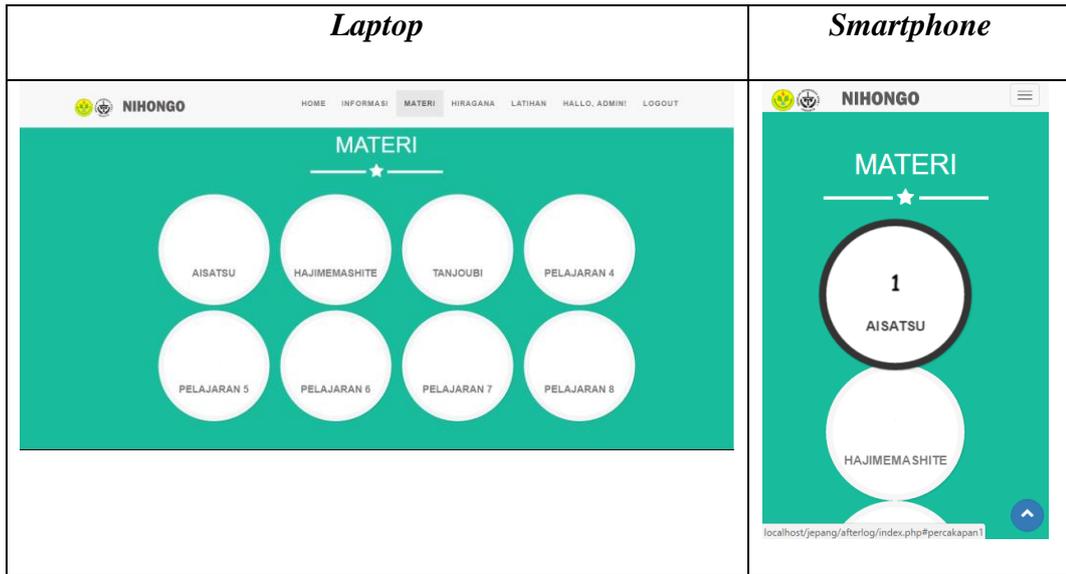
3. Tampilan Awal Media Pembelajaran (Setelah login)



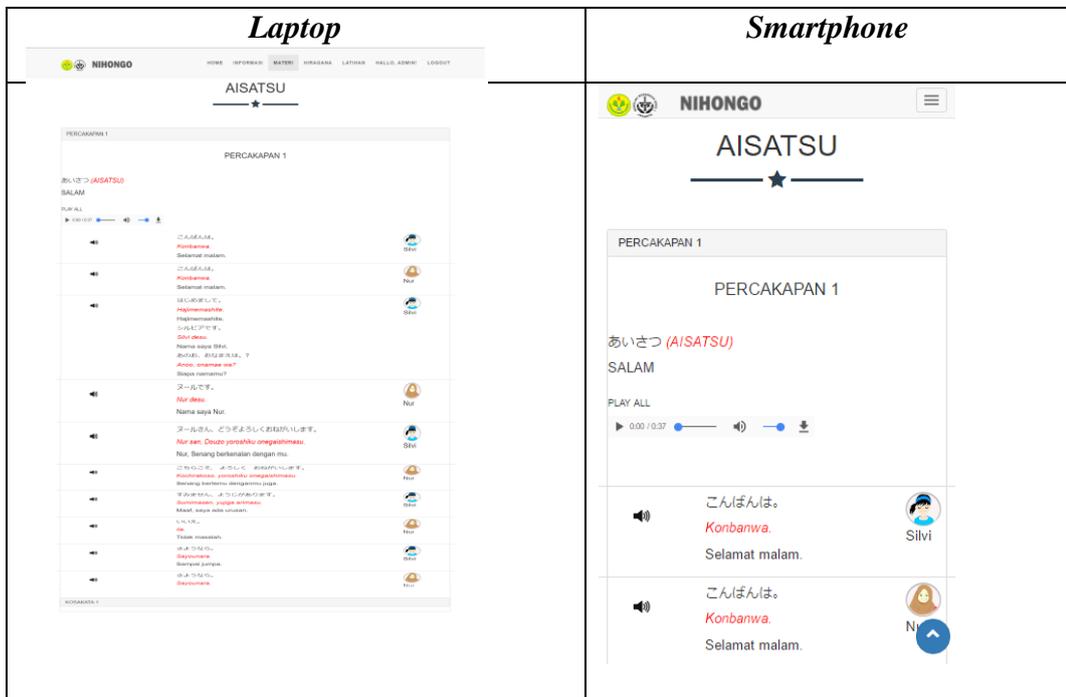
4. Elemen Informasi



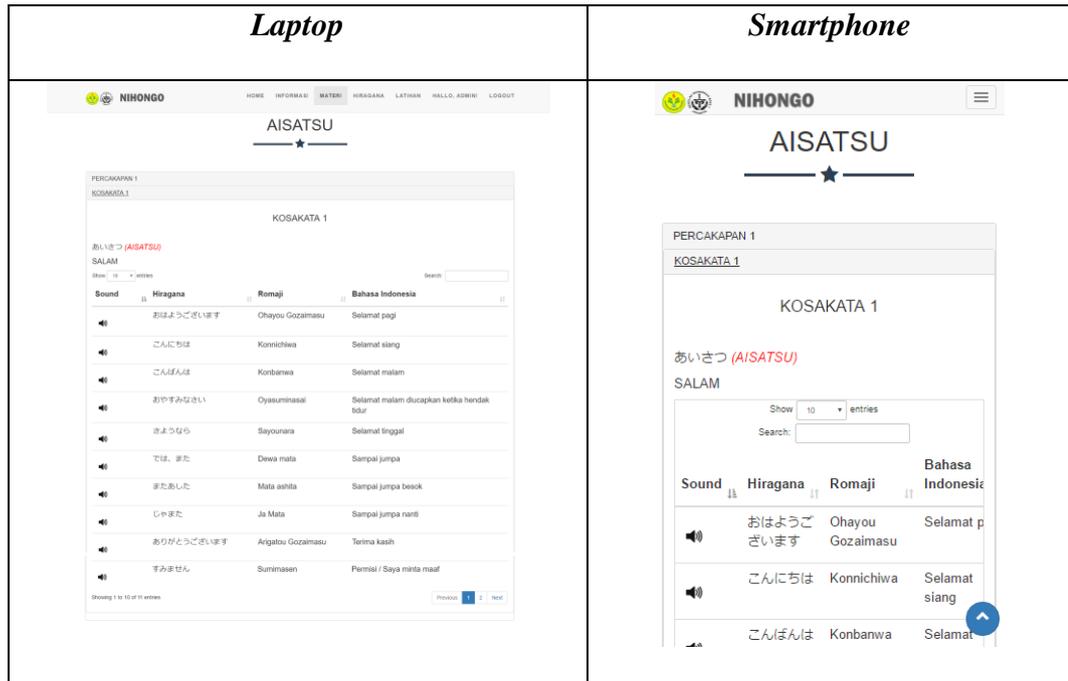
5. Elemen Daftar Materi



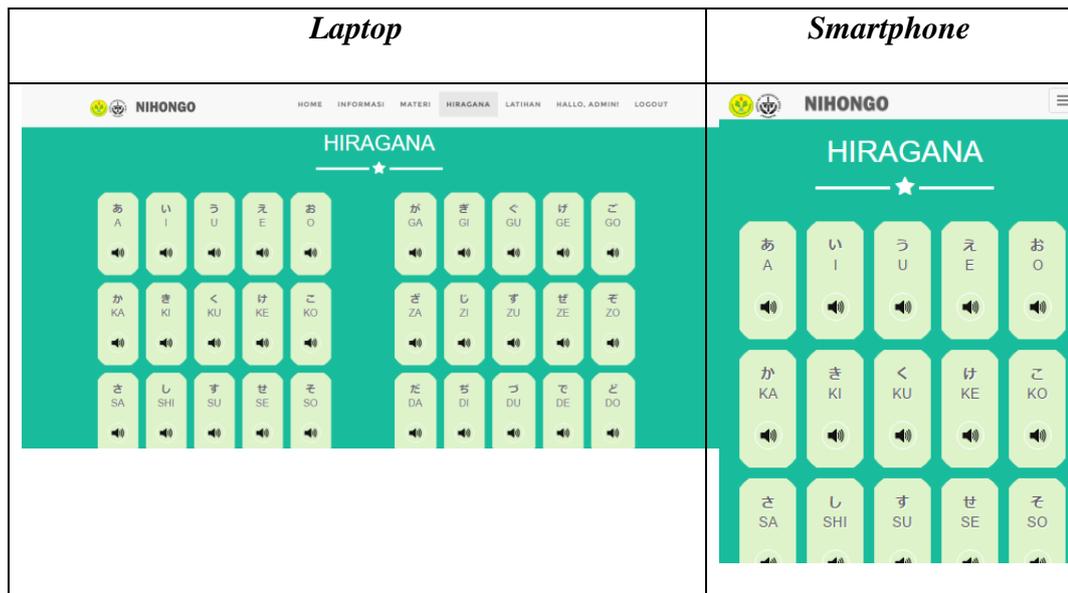
6. Elemen Materi



7. Elemen Kosakata



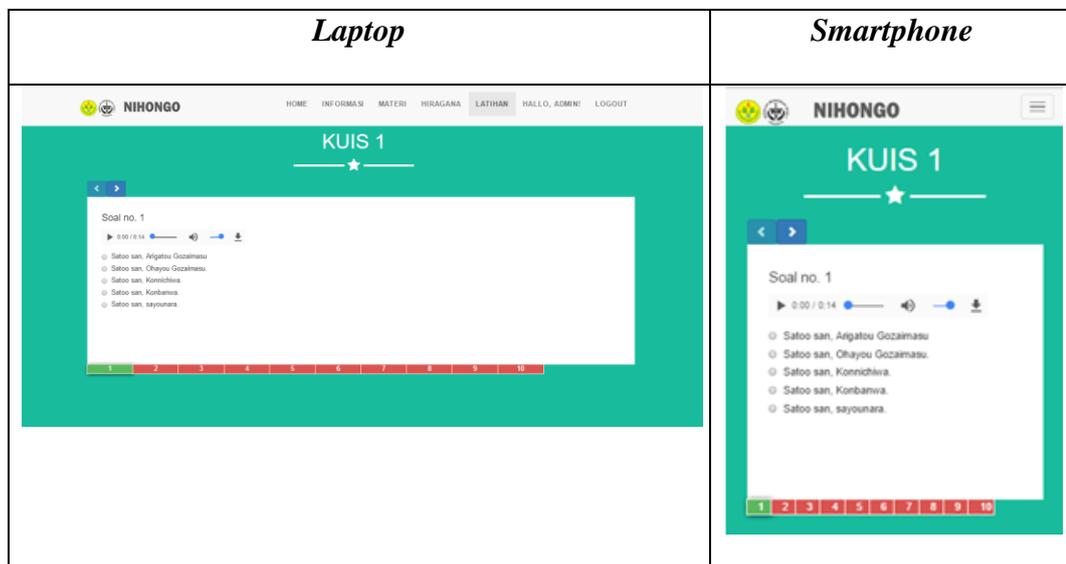
8. Elemen Hiragana



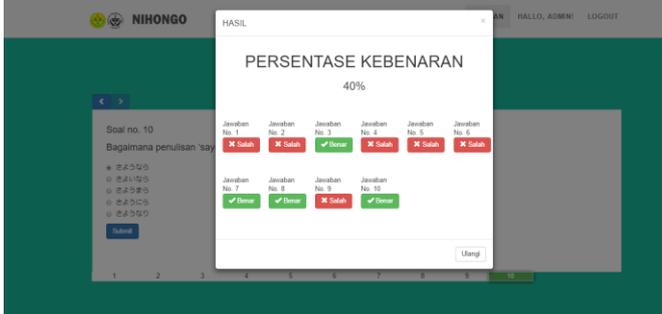
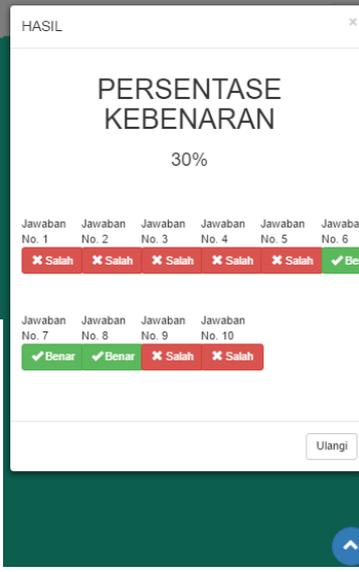
## 9. Daftar Latihan Materi



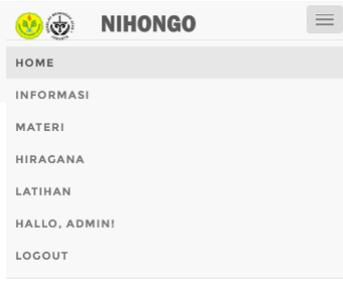
## 10. Elemen Latihan



## 11. Presentase Kebenaran

<i>Laptop</i>	<i>Smartphone</i>
	

## 12. Logout

<i>Laptop</i>	<i>Smartphone</i>
	

**Lampiran 28. Produk Final**

**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](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 0736/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 : **Nurhudayati Mardiah**  
Nomor Registrasi : 5235127250  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 085710059400

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

**"Pengembangan Situs Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Model Audio Pada Materi Kosakata Hiragana dan Katakana"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi  
Akademik dan Kemahasiswaan



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

Drs. Syaifullah  
NIP. 195702161984031001

## TENTANG PENULIS



**NURHUDAYATI MARDIAH.** Anak pertama dari 3 bersaudara yang dilahirkan di Karawang pada tanggal 3 desember 1994. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan raya kosambi No 45 RT 019 RW 006 Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat.

Tahun 1999, ia mengawali pendidikan formalnya di Taman Kanak -Kanak Mawar. Lalu pada Tahun 2000 bersekolah di Sekolah Dasar Negeri Duren II (saat ini menjadi SDN Duren I). Pada Tahun 2006 ia diterima di SMPN 1 Klari. Pada masa inilah ia mulai aktif berorganisasi, salah satu amanah yang dipegangnya adalah Ketua umum Mading SMPN 1 Klari. Pada tahun 2009, ia diterima di SMAN 5 Karawang. Pada Tahun 2012 ia melanjutkan pendidikannya di Universitas Negeri Jakarta Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Pada masa kuliah ia aktif dalam berorganisasi. Diantara organisasi yang diikutinya adalah Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro, Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Teknik, Forum Studi Islam Fakultas Teknik Al – Biruni, Himpunan Mahasiswa Islam sebagai Kepala Bidang Pemberdayaan Perempuan Komisariat Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta dan *ASEAN Reusable Bag Campaign*.

Tak hanya aktif berorganisasi, penulis yang memiliki hobi menulis ini mampu menoreh prestasi diantaranya adalah TOP 20 Lomba Essay Nasional ECSOTIC (*Economics social Politics*) 2013, Pemakalah pada *National Education Conference (NEC)* 2013, *Delegate international conference Global Lead Summit* 2014, Pemakalah pada *ASEAN Muslim Student Summit* 2015, Juara III Lomba Menulis Blog dalam acara Hari Anak Jakarta Membaca Tingkat Kota Administrasi Jakarta Utara Tahun 2016, Juara Harapan 1 Lomba Menulis Blog dalam acara Hari Anak Jakarta Membaca Tingkat Provinsi DKI Jakarta Tahun 2016 dan terpilih menjadi Top 10 None Buku Jakarta Utara 2016 serta tulisan yang telah di muat di Koran Nasional SINDO edisi Maret 2016 yang berjudul Rejuvenansi dan Revitalisasi Kewirausahaan.