

LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF JAPANESE VOCABULARY BASIC LEVEL BY USING ADOBE FLASH

Elmardiah Khaidir, Sri Wahyu Widiati, Arza Aibonotika
elmardiahk@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com, aibonotikas@yahoo.co.id
Hp: 081261364708

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

***Abstract** : This research is about development adobe flash media as supporting material for learning Japanese vocabulary basic level University of Riau. The purpose of this research is to that adobe flash media as supporting instructional Japanese vocabulary basic level University of Riau was in line expert standart or validator, so that media viable to use. This research us a “research and development” study. The subject of this research are Japanese college students in 2015/2016. In a way give a questionnaire with 10 question. The location of the research is in Riau University. The method of this development and research is use a Sugiyono design. Among others : 1) incorporation data, 2) planning, 3)basic product development, 4) validation (validator), 5) basic step product revition. The incorporation data method used is with distributing necessity questionnaire validation and trials product. The result of the validation of lecture expert is declared valid to use as learning media with an average percentage of 89,28 %, the result of the validation of media expert is declared valid tu use as learning media with an average percentage of 88,46 %, and the result of trial product validation is 88 %. This research concludes that this learning media viable to use.*

Key words : Adobe flash media, research and development, kosakata

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *ADOBE FLASH*

Elmardiah Khaidir, Sri Wahyu Widiati, Arza Aibonotika
elmardiahk@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com, aibonotikas@yahoo.co.id
Hp: 081261364708

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini mengenai pengembangan media *adobe flash* sebagai bahan ajar pendukung untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar Universitas Riau. Tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah untuk mengetahui apakah media *adobe flash* sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar Universitas Riau sudah sesuai standar ahli atau validator sehingga layak digunakan didalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Penelitian Pengembangan (*research and development/ RnD*). Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tahun ajaran 2015/2016 Universitas Riau, dengan cara memberikan amgket dengan 10 pertanyaan. Lokasi penelitian adalah Universitas Riau. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model Sugiyono (2011:298) yaitu 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Validasi (uji ahli), 5) Revisi produk tahap awal. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan menyebarkan kuesioner kebutuhan, validasi dan uji coba produk. Hasil validasi dari ahli materi dinyatakan valid untuk dijadikan media pembelajaran dengan persentase rata-rata 89,28%, validasi ahli media valid untuk dijadikan media pembelajaran dengan persentase rata-rata 88,46%, dan hasil validasi uji coba 88 %. Disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dipembelajaran.

Kata Kunci : media *adobe flash*, *research and development*, kosakata

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pola pikir yang menunjukkan sikap dan perilaku manusia yang ada dalam diri manusia yang berpengaruh dari keluarga dan lingkungan sekitar. Salah satu aspek penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Setiap manusia berhak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan juga dapat menjadi landasan seseorang dalam berfikir, bersikap serta berinteraksi dengan masyarakat luas. Pendidikan juga bermanfaat untuk memperdalam suatu ilmu pengetahuan, dapat membentuk pola pikir yang ilmiah.

Pada dasarnya pengertian pendidikan (*UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003*) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam upaya mencapai keberhasilan pendidikan adalah adanya upaya perbaikan terhadap praktek pembelajaran secara terus menerus, termasuk salah satunya penggunaan teknologi. Teknologi sangat berperan besar bagi semua orang. Perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini sudah sangat canggih dan memudahkan para pengguna teknologi. Baik untuk kehidupan sosial maupun untuk pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, banyak produk pelajaran yang dikembangkan melalui teknologi.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk memudahkan pengajar dan peserta didik dalam melakukan proses belajar dan mengajar. Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pembelajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami apa yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pada saat itu. Adanya media dapat memberikan pelajaran yang lebih bervariasi, yang membuat para pelajar lebih cepat memahami pelajaran. Media sangat bermanfaat dalam menyampaikan suatu materi, fungsi kognitifnya, media dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, membantu mahasiswa menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata. Media pembelajaran sangat berguna pada proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran bahasa asing.

Penguasaan kosakata mempunyai peranan penting dalam mempelajari suatu bahasa, misalnya bahasa Jepang. Kebanyakan mahasiswa merasa sulit dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, hal ini disebabkan karena alokasi waktu yang kurang, dalam satu kali pertemuan harus mengingat semua kosakata yang dipelajari, kosakata relatif banyak, serta mempunyai kelompok kosakata, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat dan lain sebagainya.

Bagi para pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat kelanjutan proses belajar dan mengajar. Dengan penguasaan kosakata yang sangat minim, pembelajar akan kesulitan dalam memahami maksud yang disampaikan dari bahasa tersebut. Banyak pembelajar mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kesulitan tersebut disebabkan oleh pembelajar dapat dengan mudah melupakan kata yang didapatkannya, karena sebagian besar dari pembelajar tersebut hanya mengingat

kata yang dipelajarinya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Didalam Refa Novita Pramesty dan Sony Mulyawan Setiana “pengalaman empiris menunjukkan bahwa beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan bahasa Jepang menjadi terhambat adalah adanya perbedaan minat setiap pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang, metode pengajaran yang kurang menarik, alokasi waktu yang kurang memadai, media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sangat minim, biasanya pengajar hanya terpaku pada satu buku pelajaran”.

Mempelajari sebuah bahasa kemampuan untuk memahami kosakata sangat penting. Agar mahasiswa bisa mengaplikasikan kosakata dalam segala hal, mahasiswa memang harus dituntut mempunyai pembendaharan kosakata yang banyak dari semester 1 mulainya belajar bahasa Jepang. Kesulitan mahasiswa terhadap penguasaan kosakata akan berdampak pada seluruh penunjang keterampilan berbahasa, seperti: menulis, membaca, mendengar dan berbicara. Tarigan (1996:2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa”.

Salah satu cara untuk membantu mahasiswa mengingat kosakata sebaiknya menggunakan media pembelajaran. Pengajar tidak hanya dituntut untuk mengajar saja. Tetapi, juga bisa membuat suatu karya. Membuat satu bahan ajar merupakan suatu karya yang dihasilkan oleh pengajar. Saat ini telah banyak media pembelajaran yang berkualitas yang bisa digunakan untuk membantu motivasi siswa agar meningkat. Media dapat membantu pengajar dalam melakukan proses belajar dan mengajar didalam kelas agar lebih menarik. Contohnya bisa menggunakan media *power point*, *jitsubustu* (barang sebenarnya), *e-kado*, *adobe flash*, dan lain sebagainya. Salah satu produk unggul yang dapat digunakan pengajar adalah media *adobe flash*. *Adobe flash* merupakan adalah perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*, yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Adapun kelebihan dari *adobe flash* adalah kita dapat membuat object sesuai dengan keinginan kita, baik itu gambar, suara atau animasi gerakan. Lebih interaktif dari pada aplikasi presentasi lainnya.

Dalam proses belajar dan mengajar kita dapat mengaitkan Media *adobe flash* dengan Pelajaran Bahasa Jepang yaitu Pemahaman Kosakata Bahasa Jepang. Program ini bisa membantu mahasiswa lebih mudah memahami kosakata yang ditunjukkan dalam bentuk gambar, suara ataupun animasi gerak. Kosakata yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah kosakata yang diambil dari buku Minna No Nihongo I.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (RnD)*. Maka digunakan pengembangan melalui media Adobe Flash. Langkah awal penelitian ini adalah melakukan survei kebutuhan. Berdasarkan dari hasil survei yang telah dilakukan mahasiswa membutuhkan media berupa teknologi dan informatika. Dimana *adobe flash* menjadi bagian didalamnya. Semua produk pelajaran harus berkualitas, oleh karena itu media yang akan diuji harus diuji oleh para ahli, diantaranya ahli materi, ahli media. Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan sebuah studi dengan model penelitian dan pengembangan. Penelitian ini akan mengembangkan media *adobe flash* untuk mempermudah pembelajaran kosakata pada mahasiswa Universitas Riau tingkat dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *adobe flash* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang mahasiswa Universitas Riau.

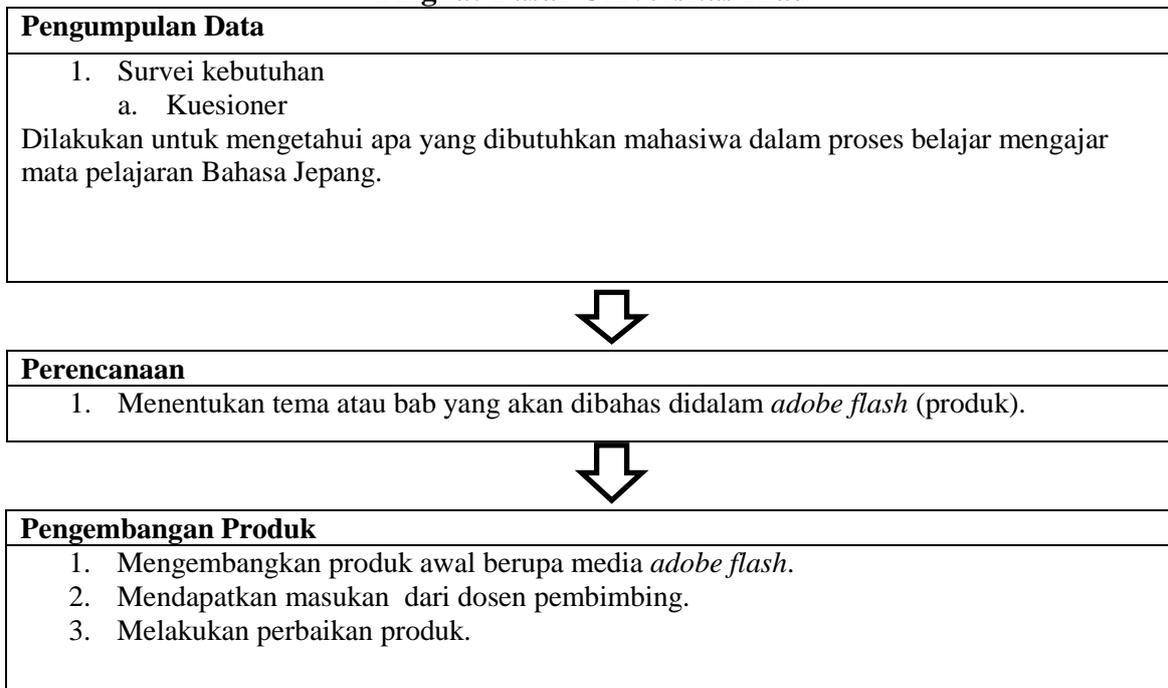
Skema 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Penelitian R&D ini mengadopsi langkah-langkah yang dirumuskan Sugiyono di atas tetapi dikarenakan adanya keterbatasan waktu dalam penelitian ini, maka prosedur yang ditempuh disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Prosedur pengembangan produk yang ditempuh pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Validasi (uji ahli), 5) Revisi produk tahap awal,

Berikut ini adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini secara lebih rinci dari awal hingga akhir pengembangan bahan ajar.

Alur Pengembangan Media Adobe Flash Kosakata Bahasa Jepang Mahasiswa Tingkat Dasar Universitas Riau





Validasi Produk

- | |
|---|
| 1. Validasi dengan uji ahli / <i>expert judgement</i> : ahli materi dan ahli media. |
|---|



Revisi

- | |
|---|
| 1. Revisi berdasarkan uji ahli materi dan ahli media. |
| 2. Analisis dan revisi berdasarkan uji ahli. |
| 3. Menghasilkan produk revisi |

Uji coba produk merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk yang akan dijadikan bahan ajar pendukung dalam pembelajaran. Diharapkan dengan adanya uji coba ini dapat memberi masukan untuk meningkatkan kualitas produk yang ingin dihasilkan.

Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui hal-hal apa saja yang harus diperbaiki pada produk yang sedang dikembangkan. Pada saat dilakukan uji coba, ada langkah-langkah yang harus dilalui peneliti. Yaitu mempelajari desain uji coba dan menentukan validator yang ahli dibidangnya, karena dalam uji coba terdapat penilaian yang sistematis.

Validasi materi dilakukan oleh Hana Nimashita, SS, MA, beliau merupakan dosen bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, lulusan Strata 2 di Universitas Gajah Mada, Yogyakarta. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang ingin dihasilkan sebagai bahan ajar pendukung mata kuliah bahasa Jepang di Universitas Riau. Validasi media dilakukan oleh Drs. Said Suhil Achmad, M.Pd, beliau merupakan ketua Multimedia FKIP Universitas Riau dan Dosen FKIP Universitas Riau. Pertanyaan seputar isi ditanyakan secara langsung oleh validator media kepada peneliti. Penelitian kategori media dilakukan dengan memperhatikan tampilan adobe flash.

Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash* sebagai media pembelajaran kosakata. Selanjutnya media *flash* tersebut disimpan dalam *Digital Video Disc (DVD)*. Jenis data penelitian ini berupa kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media dan ahli materi. Instrument berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Keseluruhan data kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar penilaian yang berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi yang menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Angket disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap, yaitu 1 tidak valid, 2 kurang valid, 3 cukup valid, 4 valid, sehingga pengisi hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih (Bambang dan Suharsini, 2009 : 23).Maka peneliti menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum s_o}{\sum S_{max}} \times 100\%$$

Rumus mengolah data keseluruhan item dari anggapan ahli media dan ahli materi, dimodifikasi dari Sudjana (2011: 109)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum so$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum S \max$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Media adobe flash yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 66%. Terhitung setiap item dalam angket ditentukan oleh pengembangan dengan penilaian : jawaban skor 1, skor 2, skor 3 dan skor 4 dengan kategori tidak valid, kurang valid, valid, dan sangat valid. Dasar pertimbangan apakah produk media pembelajaran tersebut direvisi atau tidak, digunakan lah kriteria kualifikasi penilaian dengan skala 4 pada tabel berikut :

Tabel 1 kriteria tingkat kelayakan (Arikunto, 2012)

Persentase	Kriteria	Kualifikasi
80%-100%	Valid	Tidak Revisi
66%- 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
56%- 65%	Kurang Valid	Revisi sebagian
<55%	Tidak Valid	Revisi sebagian

Keterangan tabel 1 :

- Apabila tabel yang diuji cobakan memperoleh tingkat persentase 80%-100%, maka media tersebut dikatakan valid.
- Apabila tabel yang diuji cobakan memperoleh tingkat persentase 66%-79%, maka media tersebut dikatakan valid.
- Apabila tabel yang diuji cobakan memperoleh tingkat persentase 56%-65%, maka media tersebut dikatakan kurang valid.
- Apabila tabel yang diuji cobakan memperoleh tingkat persentase <55% maka media tersebut dikatakan tidak valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan berisi tentang uraian dari alur pengembangan dan data hasil penilaian uji coba ahli materi, hasil penilaian uji coba ahli media, dan hasil uji coba mahasiswa. Data uji coba ahli media diperoleh dari Dosen FKIP Universitas Riau sekaligus ketua multimedia FKIP Universitas Riau. Data uji coba ahli materi diperoleh dari Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Pada bab ini juga menguraikan analisis interpretasi data validasi ahli media dan ahli materi. Selain itu bab ini juga memaparkan hasil revisi dari produk yang telah dikembangkan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Hana Nimashita, SS, MA yang merupakan dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Seni,

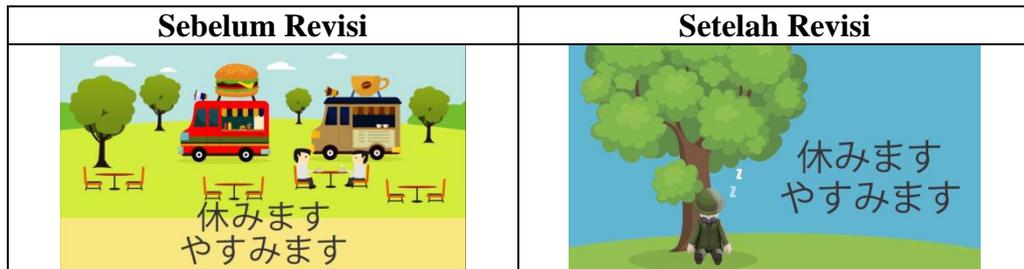
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Variabel yang menjadi aspek pengamatan tentang video pembelajaran dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

NO.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				Jml (Σ)	skor max	%
		1	2	3	4			
1.	Kesesuaian gambar dengan materi			√		3	4	75 %
2.	Ketepatan urutan materi				√	4	4	100 %
3.	Kebermaknaan materi			√		3	4	75 %
4.	Kemudahan dipelajari			√		3	4	75 %
5.	Daya tarik materi				√	4	4	100 %
6.	Keanekaragaman materi			√		3	4	75 %
7.	Keakuratan gambar atau ilustrasi			√		3	4	75 %
8.	Keakuratan pemilihan tema				√	4	4	100 %
9.	Kelengkapan materi			√		3	4	75 %
10.	Ketepatan kaidah bahasa dalam bahasa Jepang				√	4	4	100 %
11.	Ketepatan penulisan dalam bahasa Jepang				√	4	4	100 %
12.	Konsistensi penyajian materi				√	4	4	100 %
13.	Keruntutan penyajian				√	4	4	100 %
14.	Tata letak penyajian materi				√	4	4	100 %
	Jumlah					50	56	
	Persentase					$\frac{50}{56} \times 100\%$	89,28%	

Berdasarkan analisis data dan saran yang telah dipaparkan pada tabel serta analisis data hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi, secara keseluruhan media pembelajaran sudah masuk dalam kategori valid dan layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan persentase rata-rata 89,28 %. Adapun revisi dari ahli materi dan perbaikan dari peneliti dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :



Pada kosakata (働きます) diperlukan penambahan gambar contoh profesi lain. Karena gambar diatas tidak menunjukkan suatu profesi, melainkan hanya terlihat seperti orang yang sedang melakukan rapat. Jadi gambar akan ditambahkan dengan animasi pekerjaan seseorang, agar mudah dipahami.



Gambar animasi diatas tidak menunjukkan orang yang sedang beristirahat, melainkan terlihat seperti orang yang sedang makan. Hal tersebut diperjelas dengan adanya gambar animasi sebuah mobil yang menjual makanan dan minum. Gambar akan diganti menjadi orang yang sedang tidur dibawah sebuah pohon. Dengan digantinya gambar maka maksud dari kosakata tersebut akan mudah dipahami dan dimengerti oleh pembelajar.

Validasi ahli media dilakukan oleh Drs. Said Suhil Achmad, M.Pd yang merupakan dosen pengajar di Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Variabel yang menjadi aspek pengamatan tentang video pembelajaran dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

NO. ASPEK YANG DINILAI	SKOR				Jml (Σ)	Skor Max	%
	1	2	3	4			
1. Kesesuaian pemilihan gambar/ilustrasi dengan tema				√	4	4	100
2. Jumlah gambar memadai				√	4	4	100
3. Ketepatan pemilihan musik				√	4	4	100
4. Ketepatan transisi gambar		√			2	4	50
5. Kesesuaian durasi		√			2	4	50
6. Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				√	4	4	100
7. Keterbacaan teks				√	4	4	100
8. Kesesuaian ukuran dan bentuk huruf				√	4	4	100
9. Penggunaan pola dan <i>layout</i>				√	4	4	100
10. Kesesuaian <i>font</i>				√	4	4	100
11. Kesesuaian warna <i>font</i> dengan <i>background</i>			√		3	4	75
12. Kejelasan gambar dalam media				√	4	4	100
13. Kemenarikan media secara keseluruhan			√		3	4	75
JUMLAH					46	60	1150
PERSENTASE					$\frac{46}{52} \times 100\%$	88,46%	

Berdasarkan analisis data dan saran yang telah dipaparkan pada tabel serta analisis data hasil validasi yang diberikan oleh ahli media, secara keseluruhan media pembelajaran sudah masuk dalam kategori valid dan layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan persentase rata-rata 88,46 %. Adapun revisi dari ahli media dan perbaikan dari peneliti dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

	Revisi	Perbaikan
	Durasi waktu pada setiap frame terlalu cepat, sebaiknya durasi waktu perframe ditambah.	Durasi perframe sebelumnya hanya 10 detik, maka ditambah perframe 15 detik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model Sugiyono (2011:298) yaitu 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Validasi (uji ahli), 5) Revisi produk tahap awal. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan menyebarkan kuesioner kebutuhan, validasi dan uji coba produk.

Validator dalam penelitian ini terdiri dari 1 ahli materi dan 1 ahli media. Validator mempunyai kapabilitas didalam bidang masing-masing. Dari hasil ahli materi diperoleh persentase sebesar 89,28%, dan dapat dikategorikan media *adobe flash* layak digunakan. Selanjutnya hasil dari ahli media diperoleh persentase sebesar 88,46%. Setelah dilakukan uji coba kepada mahasiswa tingkat II diperoleh persentase sebesar 88%. Dapat disimpulkan bahwa media *adobe flash* dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media maka bahan ajar ini layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan merevisi beberapa hal terlebih dahulu.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa bentuk fisik yang akan disimpan dalam bentuk DVD (*Digital Video Disc*) untuk menampilkannya dapat menggunakan DVD-ROOM komputer atau laptop sehingga sangat mudah dan praktis.

Rekomendasi

Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dengan media pembelajaran ini disarankan untuk mengkaji tentang pemilihan materi lebih dalam, tampilan pada video pembelajaran, kelengkapan isi yang meliputi huruf, gambar, animasi dan suara pada media pembelajaran. Peneliti terlebih dahulu harus mengobservasi sekolah atau instansi yang akan dijadikan tempat penelitian, agar mengetahui apa yang dibutuhkan sekolah atau instansi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2012. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Hutri Yeni. 2015. Pengembangan Media Power Point Sebagai Bahan Ajar Pendukung Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Di SMA Negeri 1 Minas Kabupaten Siak. Pekanbaru
- Nana Sudjana. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Ogawa, Iwao. 1998. *Minna no Nihongo I*. 3A Corporation. Japan.
- Ratih Riau Khasanah. 2015. Media Video Pembelajaran Tari Grebeg Sabrang Untuk Siswa Kelas VII SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang. Malang
- Tarigan, Hendry Guntur. 1996. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. Bandung