

THE DEVELOPMENT THREE DIMENSIONAL BOX LADDER SNAKE GAME MEDIA AS A MEDIA FOR VOCABULARY LEARNING AND BASIC JAPANESE LANGUAGE SENTENCES

Rachel Oktariatie Harahap, Hadriana, Nana Rahayu

Email : Racheloktariatie11@gmail.com,ad1208@yahoo.co.id,Nana Rahayu@lecturer,unri.ac.id

Phone Number: 085263745434

*Student of Japanese Study Program
Department of language education and art
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aimed to find out what are the procedures carried out in making developed game media "The three-dimensional ladder snake box and whether it is an expert standard or validator so that it is worthy of being used as a learning medium. This type of research uses the R & D (Research and Development) model using the Sugiyono development model. The subjects of this study were the tenth grade students of Pekanbaru Integrated Vocational High School, totaling 20 students. The data collection techniques is carried out by using questionnaires. The results showed five stages: a) Potential Problems b) Data Collection, c) Planning, d) Product Design, e) Product Validation. The level of feasibility of the Three Dimensional Box Ladder Snake Media Game As A Media Learning Japanese Vocabulary and Basic Sentences based on 3 validators consisting of material experts, media and teachers of the Pekanbaru Integrated Vocational High School. The Three Dimensional Box Ladder Snake Game Media As A Media For Vocabulary Learning and Basic Japanese Language Sentences is said to be feasible, based on the results of the validation by material experts is in average score of 77.7% with a fairly decent category, media experts is an average score of 96.8% in the category of very decent, and teachers of Pekanbaru Integrated Vocational High School is 96.8% with a very decent category. After getting the validation results, the product revision is conducted according to the suggestions and input from the validator so that the product becomes better and is suitable to use in Japanese vocabulary learning.*

Key Words : *Three Dimensional Box Ladder Snake*

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA KOTAK TIGA DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA DAN KALIMAT DASAR BAHASA JEPANG

Rachel Oktariatie Harahap, Hadriana , Nana Rahayu

Email : Racheloktariatie11@gmail.com,ad1208@yahoo.co.id,Nana Rahayu@lecturer,unri.ac.id

No. HP: 085263745434

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja prosedur yang dilakukan dalam pembuatan media permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi yang dikembangkan dan apakah sudah standar ahli atau validator sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Plus Terpadu Pekanbaru yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Hasil penelitian berdasarkan melalui lima tahap yaitu : a) Potensi Masalah b) Pengumpulan Data, c) Perencanaan, d) Desain Produk, e) Validasi Produk. Tingkat kelayakan Media Permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Kalimat Dasar Bahasa Jepang berdasarkan oleh 3 validator terdiri dari ahli materi, media dan guru SMK Plus Terpadu Pekanbaru. Media Permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Kosakata dan Kalimat Dasar Bahasa Jepang dikatakan layak, diketahui berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi rata-rata skor 77,7% dengan kategori cukup layak, ahli media rata-rata skor 96,8% dengan kategori sangat layak, guru SMK Plus Terpadu Pekanbaru 96,8% dengan kategori sangat layak. Setelah mendapatkan hasil validasi melakukan revisi produk yang dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci: Kotak Ular Tangga Tiga Dimensi

PENDAHULUAN

Dalam berbahasa kosakata sangat berperan penting dalam berkomunikasi, karena kosakata adalah pokok yang dimiliki setiap orang yang akan belajar bahasa sebab kosakata berfungsi untuk membuat sebuah kalimat, mengutarakan isi pikiran dan perasaan dengan sempurna baik secara lisan maupun tulisan.

Kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau bahasa (3) daftar kata disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan secara singkat dan praktis menurut Kridalaksana dalam Tarigan (1994).

Bagi siswa/siswi Pembelajar bahasa Jepang kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat kelanjutan proses belajar seperti membuat kalimat dasar. Dan sebagian pembelajar hanya mengingat kosakata yang dipelajarinya pada saat peroses belajar dan mengajar berlangsung, Hal ini dikarenakan adanya perbedaan minat setiap pelajar dalam mempelajari Bahasa Jepang, diantaranya karena metode dan media pengajaran yang kurang menarik.

Media pembelajaran merupakan satu komponen yang terpenting dalam kegiatan belajar mengajar, karena media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik dalam peroses belajar. menurut brigss (1977) dikutip dalam Rudi dan Cepi (2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, filim, video, dan sebagainya. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Pada saat ini belum banyak media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat Sekolah Menengah Kejurusan (SMK), Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di sekolah Plus Terpadu Pekanbaru, karena siswa/siswi hanya menggunakan buku ajar dan media kartu gambar sehingga mereka masih merasa jenuh dalam belajar dan kurang berminat untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.

Keberhasilan peroses pembelajaran terbagi atas tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), Pendidik (guru), sumber belajar (materi/bahan ajar). Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai 3 fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif agar siswa merasa mampu dan mudah memahami bahan ajar. Kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh didalamnya saling mendukung. Oleh karena itu tentunya sangat dibutuhkan inovasi baru media pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif dan lebih bervariasi agar siswa/siswi berperan penting dan aktif dalam proses pembelajaran. Media permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi merupakan metode pembelajaran belajar sambil bermain, menurut Mayke Sugianto (1995) belajar dan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep, belajar sambil bermain merupakan satu kesatuan peroses yang terjadi dalam kesatuan waktu karena dalam bermain ada peroses belajar dan peroses belajar itu terjadi dalam kegiatan bermain. Dengan melalui permainan dapat memperoleh berbagai kemampuan seperti dalam berkomunikasi, berbahasa, bersosialisasi, manajemen emosi, dan berkemampuan berfikir logis mamatis.

Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi merupakan media permainan ular tangga kotak tiga dimensi yang terbuat dari karton yang berbentuk kotak segi empat dan didalam kotak tersebut terdapat gambar Ular Tangga yang didesain 79 kosakata bahasa Jepang, Penelitian ini menggunakan model penelitian rancangan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono (2011), Penelitian ini telah diawali dengan survei kebutuhan yang merupakan salah satu prosedur penelitian R&D (*Research and Development*). Survei ini telah dilaksanakan di SMK Plus Terpadu Pekanbaru, Objek pada survei penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X yang berjumlah 20 orang.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian ini telah dilaksanakan diprogram Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Ada pun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori Sugiyono (2011), Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran,

Subjek penelitian adalah tempat dimana data untuk variabel penelitian diperoleh (Arikunto, 2010). Adapun subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMK Plus Terpadu Pekanbaru yang belajar Bahasa Jepang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar penilaian yang berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi yang menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran, dipakai skala pengukuran *rating scale*. Dengan skala pengukuran *rating scale*, data mentah yang diperoleh berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif

Teknik analisis data yang digunakan adalah data dari skor angket. Skor angket diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media dengan menghitung presentase jawaban dari ahli media dan ahli materi. Maka peneliti menghitung jawaban responden dibagi dengan keseluruhan nilai ideal. Sehingga dapat presentase yang menunjukkan media Ular Tangga Tiga Dimensi tersebut valid dan tidak valid, serta apakah perlu revisi atau revisi sebagian, 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)

P	=	<i>Persentase</i>
$\sum so$	=	<i>Jumlah keseluruhan jawaban responden</i>
$\sum S \max$	=	<i>Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item</i>
100%	=	<i>Konstanta</i>

Media Ular Tangga Tiga Dimensi yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 66% terhitung setiap angket ditentukan oleh pengembangan dengan penilaian : jawaban skor 1, jawaban skor 2, skor 3 dan skor 4 dengan kategori tidak valid, kurang valid, valid, dan sangat valid. Dasar pertimbangan apakah produk tersebut direvisi atau tidak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini berisi tentang uraian dari alur pengembangan data hasil penilaian validasi oleh ahli materi Dini Budiani, B.Eng, M.Ed merupakan Dosen bahasa Jepang Universitas Riau, ahli media oleh Drs. Sahid Suhil Achmad, M.Pd merupakan dosen FKIP Universitas Riau sekaligus ketua multimedia FKIP Universitas Riau, Dan data validasi guru dilakukan oleh Rizqi Windra, M.Pd yang merupakan pengajar bidang studi pendidikan bahasa Jepang di SMK Plus Terpadu Pekanbaru.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi sebagai media pembelajaran bahasa Jepang ini merupakan langkah pengembangan berisi tentang uraian seluruh alur pengembangan menurut teori Sugiyono, adapun langkah-langkah dari pengembangan dalam penelitian ini meliputi potensi masalah, pengumpulan data, perencanaan, revisi produk, validasi Produk.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran, survei kebutuhan dilakukan di SMK Plus Terpadu Pekanbaru yang berisi butir pertanyaan tentang kendala dan kesulitan yang dialami para siswa saat pembelajaran dalam menghafal Kosakata. Serta model pembelajaran dan media yang digunakan saat pembelajaran Kosakata. Penyebaran Angket dilakukan pada Tanggal 24 Februari 2018.

Analisis data validasi yang dilakukan ahli materi terdiri dari aspek penilaian kualitas materi dan aspek kemanfaatan, hasil data penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Media Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skor				Jml (Σ)	Skor Max	Persen tase (%)
		1	2	3	4			
1.	Kesesuaian gambar dengan materi			√		3	4	
2.	Ketepatan isi materi		√			2	4	
3.	Daya tarik materi				√	4	4	
4.	Membantu peserta didik dalam menghafal kosakata			√		3	4	
5.	Meningkatkan minat peserta Didik				√	4	4	
6.	Mempermudah peroses dalam Pembelajaran			√		3	4	
7.	Membantu peserta didik untuk belajar kalimat dasar			√		3	4	
8.	Kemudahan untuk menjawab gambar kosakata dan membuat kalimat dasar			√		3	4	
9.	Tingkat kemudahan penggunaan kotak tiga dimensi dalam pembelajaran			√		3	4	
JUMLAH				28		36		
PERSENTASE				$\frac{28}{36} \times 100 = 77\%$				

Sumber: Data Olahan, 2018

Validasi yang dilakukan ahli materi ditinjau dari aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan, selain penilaian kelayakan dari segi materi ahli materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki media pembelajaran Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi. dari hasil validasi ahli materi diperoleh presentase rata-rata 77,7%.

Analisis data validasi yang dilakukan ahli media terdiri dari aspek penilaian kualitas media dan aspek kemanfaatan, hasil data penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Media Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skor				Jml (Σ)	Skor Max	Persen tase (%)
		1	2	3	4			
1.	Kejelasan gambar kosakata dalam media				√	4	4	
2.	Tata penyusunan gambar kosakata				√	4	4	
3.	Kualitas gambar dan desain media			√		3	4	
4.	Daya tarik media keseluruhan				√	4	4	
5.	Kesesuaian warna gambar				√	4	4	
6.	Kemenarikan gambar				√	4	4	
7.	Tingkat kemudahan penggunaan kotak tiga dimensi dalam pembelajaran				√	4	4	
8.	Kemudahan untuk menjawab gambar kosakata				√	4	4	
JUMLAH						31	32	
PERSENTASE						$\frac{31}{32} \times 100 = 96,8\%$		

Sumber: Data Olahan, 2018

Validasi yang dilakukan ahli media ditinjau dari aspek kualitas media dan aspek kemanfaatan, selain penilaian kelayakan dari segi media ahli media juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki media pembelajaran Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi. dari hasil validasi ahli media diperoleh presentase rata-rata 96,8%.

Analisis data validasi yang dilakukan guru terdiri dari aspek penilaian kualitas media dan materi, aspek kemanfaatan, hasil data penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Media Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skor				Jml (Σ)	Skor Max	Persen tase (%)
		1	2	3	4			
1.	Kesesuaian gambar dengan materi				√	4	4	
2.	Daya tarik materi				√	4	4	
3.	Membantu peserta didik dalam menghafal kosakata				√	4	4	
4.	Meningkatkan minat peserta Didik				√	4	4	
5.	Mempermudah peroses dalam pembelajaran				√	4	4	
6.	Membantu peserta didik untuk belajar kalimat dasar			√		3	4	
7.	Kemudahan untuk menjawab gambar kosakata dan membuat kalimat dasar				√	4	4	
8.	Kemenarikan gambar keseluruhan				√	4	4	
JUMLAH						31	32	
PERSENTASE						$\frac{31}{32} \times 100 = 96,8\%$		

Sumber: Data Olahan, 2018

Validasi yang dilakukan guru ditinjau dari aspek kualitas media dan aspek kemanfaatan, selain penilaian kelayakan dari segi media dan materi guru juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki media pembelajaran Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi, hasil validasi guru diperoleh presentase rata-rata 96,8%

Setelah mendapatkan hasil validasi melakukan revisi produk yang dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan bahwa media permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi layak digunakan untuk meningkatkan penghafalan kosakata bahasa Jepang dan belajar membuat kalimat dasar. Adapun perolehan hasil validasi pada ahli media diperoleh dengan persentase 96,8%, ahli materi diperoleh presentase rata-rata 77,7%, dan guru diperoleh presentase rata-rata 96,8%. Dan media permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi dikatakan valid dan layak digunakan.

Revisi produk/desain dilakukan sesuai saran perbaikan dari ahli media, ahli materi, guru, dan dosen pembimbing. adapun beberapa saran perbaikan tidak dilakukan seperti media permainan Ular Tangga Kotak Tiga Dimensi dijadikan media pendidikan, dan perbaikan gambar ular seharusnya kaki dibawah kepala ular diatas. Hal ini tidak dilakukan peneliti dikarena media pembelajaran juga sudah termasuk media pendidikan dan media dibuat untuk peserta didik, gambar ular pada papan Ular Tangga sudah sesuai dengan duplikat Ular Tangga pada umumnya.

Rekomendasi

Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian *research and development* dapat mengembangkan media lainnya seperti buku, video, lagu, lembar kerja siswa (LKS), dapat juga mengembangkan dengan media yang sama dengan media pengembangan peneliti akan tetapi untuk pembelajaran yang berbeda dan disarankan untuk mengganti bahan produk dengan tahan lama agar siswa dapat menggunakan produk secara berulang ulang dan dapat melakukan uji coba terhadap produk agar lebih valid kelayakan produk.

Bagi siswa dapat membantu dalam penghafalan kosakata bahasa Jepang dasar serta dapat belajar membuat kalimat dasar bahasa Jepang dalam proses belajar dan waktu luang.

Bagi guru dapat menjadi salah satu alternative untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Rudi, S., & Cepi, R. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Sugianto, Mayke. (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.Bandung
- Tarigan H.G.1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung