

## **DEVELOPMENT OF ANDROID BASED LEARNING MEDIA FOR JAPANESE VOCABULARY LEARNING**

**Jeri Utama<sup>1</sup>, Hadriana<sup>2</sup>, Nana Rahayu<sup>3</sup>**

Email : utama.jeri1717@gmail.com, ad1208@yahoo.co.id, nana.rahayu@lecture.unri.ac.id

Phone Number: 082283610552

*Student of Japanese Study Program  
Department of Language Education and Art  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstract:** *The purpose of this research is to produce a product in the form of an android-based learning media for learning Japanese vocabulary. That be done at Riau University. This study is a research and development project. The development model used is (1) Potetial problem, (2) Collecting data, (3) Product Desain, (4) Product development, (5) Product revision by supervisor, (6) Product validation, (7) Product revision by material expert and media expert (8) Product test that modified from Sugiyono's research model. This researcg that be done at Riau University with the subject is active student 3<sup>rd</sup> grade in Japanese language study program Faculty of Teacher Training and Education Riau University.. The product feasibility testing stage will be done by two expert, that is material expert and media expert. The course participant also testing the product as user. Data collection techniques used a questionnaires, and descriptive analysis for data analysis. The results of study showed that the interactive multimedia was eligible to be implemented as learning media for 3<sup>rd</sup> grade student in Japanese language study program Faculty of Teacher Training and Education Riau University. By material expert, the media get an average score 82.5% that means the media is valid to be used for learning process. By media expert, the media get an average score 88.5% that means the media is valid to be used for learning process. And also, product test toward users have been done, that the media get an average score 82.6% that means the media is valid to be used for learning process.*

**Key Words:** *Research & Development, Sugyono method, Descriptive amalysis*

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

**Jeri Utama<sup>1</sup>, Hadriana<sup>2</sup>; Nana Rahayu<sup>3</sup>**

Email : utama.jeri1717@gmail.com, ad1208@yahoo.co.id, nana.rahayu@lecture.unri.ac.id  
Nomor HP: 082283610552

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

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Dilakukan di Universitas Riau. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah (1) Potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Pengembangan produk, (5) Revisi produk oleh dosen pembimbing, (6) Validasi produk, (7) Revisi produk oleh ahli media dan ahli materi dan (8) Uji coba produk, yang dimodifikasi dari model penelitian Sugiyono. Penelitian ini dilakukan di Universitas Riau dengan subjek penelitian mahasiswa aktif semester 3 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Tahap pengujian kelayakan produk dilakukan penilaian oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Pada tahap ujicoba produk dilakukan penilaian oleh mahasiswa sebagai pengguna. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket, dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini diketahui bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk peserta didik mahasiswa semester 3 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Oleh ahli materi, media mendapatkan nilai rata-rata 82.5% yang artinya media dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh ahli media, media mendapatkan nilai rata-rata 88.5% yang artinya media dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan juga dilakukan uji coba terhadap pengguna, mendapatkan nilai rata-rata 82.6% berarti media layak digunakan sebagai media pembelajara.

**Kata Kunci:** Penelitian pengembangan, Metode Sugiyono, Analisis deskriptif

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kalangan mahasiswa dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Pada jenjang pendidikan universitas, mahasiswa akan sangat bergantung dengan teknologi, seperti mengirim surat menggunakan *E-mail*, membaca materi perkuliahan di berbagai artikel website, bahkan mengasah otak dengan bermain game yang banyak tersedia di handphone pintar (*Smartphone*). Tentu saja bisa dipastikan semua materi pembelajaran tersedia di internet.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, mahasiswa lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk berselancar di media internet karena bisa di beli dengan harga cukup terjangkau, mudah dibawa kemana-mana, dan tidak memakan biaya yang mahal. Tetapi internet memiliki kekurangan yang banyak juga, seperti materi yang dicari terkadang tidak sesuai, artikel yang di lihat tidak tersusun rapi, dan aplikasi yang di pakai ternyata mengalami kegagalan fungsi (error).

Nurgrahani (2017:475) mengatakan bahwa Media yang baik adalah media yang bisa meningkatkan motivasi untuk belajar, dan aktif dalam belajar. Artinya untuk belajar secara mandiri, seseorang juga membutuhkan sebuah media yang bisa memotivasi untuk belajar dan aktif ke dalamnya. Dan ini bisa peneliti aplikasikan dalam sebuah aplikasi berbasis android untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Jepang mahasiswa.

Dalam proses pembelajaran bahasa jepang, untuk meningkatkan empat kemampuan bahasa asing seorang pelajar, maka di tuntut untuk kemandirian belajar, yang mengacu pada proses pembelajaran Student Centered Learning(SCL). Untuk meningkatkan 4 kemampuan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca dan menulis), kemandirian seorang mahasiswa sangat di tuntut. Kemampuan berbahasa ini akan dapat dilihat pada tes kemampuan/*nouryokushiken* (のうりよくしけん) dimana memiliki beberapa tingkat kemampuan yaitu : tingkat 5 (N5), tingkat 4 (N4), tingkat 3 (N3), tingkat 2 (N2), tingkat 1 (N1).Tingkat yang paling rendah sampai yang paling tinggi dimulai dari tingkat 5 sampai tingkat 1.

Setelah mengikuti tes kemampuan, apabila dinyatakan lulus, mahasiswa akan mendapatkan sebuah sertifikat yang dapat digunakan untuk mendapatkan beasiswa, pekerjaan, dan juga sebagai syarat untuk pergi kuliah ke Jepang. Sehingga sertifikat ini sangatlah penting sebagai syarat kemampuan bahasa Jepang mahasiswa. Mahasiswa bahasa Jepang dituntut untuk mampu mendapatkan sertifikat tingkat 3 setelah lulus perkuliahan. Pada tingkat ini, mahasiswa sudah diharapkan mampu mengikuti pembicaraan sehari-hari dengan kecepatan sedang, membaca topik berita, mengetahui 650 huruf *kanji*, dan mengetahui 3.750 kosakata baru (Jonathan Waller:2011).

Setelah dilakukan observasi awal, pengumpulan data sertifikat *Nouryokushiken* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, mahasiswa yang lulus pada tingkat 3 sangatlah sedikit. Pada tahun 2017 yang dinyatakan lulus pada tingkat 3 hanya 5 dari 37 mahasiswa yang mengikuti tes kemampuan. Setelah dilakukan wawancara kepada 10 orang mahasiswa, dalam 1 semester, mahasiswa hanya bisa mengingat rata-rata 150 kosakata baru. Ini disebabkan karena kurangnya waktu untuk mengulang pembelajaran pada saat perkuliahan, mahasiswa hanya mendapatkan kosakata yang baru setiap kali pertemuan membuat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya terlupakan. Kurangnya motivasi untuk mengulang kembali pembelajaran di rumah juga menjadi alasan kurangnya kosakata yang bisa diingat.

Dengan mempertimbangkan masalah kendala kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap kosakata bahasa Jepang, kurangnya target kosakata yang harus di penuhi mahasiswa bahasa Jepang sehingga membuat target pembelajaran tidak tercapai. Di lain sisi melihat perkembangan teknologi *smartphone* berbasis *android* yang pesat banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, perlu dipertimbangkan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang mahasiswa semester 3 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) menurut Sugiyono (2011:298) menyatakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut : (1) Potensi masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain Produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Validasi Desain; (9) Potensi masalah; (10) Produksi masal.

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) Potensi masalah, 2) Desain dan Pengembangan produk, 3) Validasi, 4) Revisi produk, 6) Uji coba produk.

Lebih lanjut menurut Sugiyono (2013:137) Kuisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket yang digunakan untuk melakukan observasi awal adalah angket jenis tertutup yaitu angket yang di dalamnya telah terdapat alternative jawaban yang telah ditentukan oleh si pemuat angket. Jawaban tersebut bisa berupa jawaban iya atau tidak, sehingga narasumber tidak berkesempatan untuk mengisi dengan jawaban sendiri.

Jenis data penelitian ini berupa kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media dan ahli materi. Keseluruhan data kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menganalisis data dari skor angket. Skor angket diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media dengan menghitung persentase jawaban tersebut diatas. Pengolahan data angket untuk mengetahui kevalidan media dengan persentase jawaban dari ahli media dan ahli materi. Maka peneliti menghitung jumlah jawaban responden dibagi dengan keseluruhan nilai ideal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti mengumpulkan potensi masalah yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang, Penyebaran angket dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2019. Angket dibagikan kepada 20 mahasiswa aktif semester 3 Prodi

Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Angket bersifat tertutup, seluruh pertanyaan harus dijawab oleh mahasiswa.

Kemudian media di desain dan dikembangkan dengan mengikuti alur storyboard yang telah dibuat, didapatkan hasil jadi media berupa aplikasi berbasis android. Aplikasi dibuat dengan menambahkan menu awal dari aplikasi yaitu : “Belajar”, “Cara Kerja”, “Tentang”, “Exit”.



Gambar 1. Tampilan Menu Awal Media

Di dalam menu belajar, terdapat 2 pilihan tingkat kosakata bahasa Jepang, ditujukan untuk level pemula dan level lanjutan.



Gambar 2. Tampilan Pilihan Level Kosakata

Di dalamnya terdapat daftar kosakata yang telah dipilih berdasarkan buku Minna No Nihongo 5. Kosakata hanya berdasarkan kosakata kerja yang terdapat pada kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Tampilan Daftar Kosakata

Didalam setiap daftar kosakata, apabila pengguna memilih salah satu dari pilihan kosakata kerja ini, maka akan muncul keterangan kosakata. Terdapat keterangan gambar ilustrasi, tingkatan kosakata dan *kanji*.



Gambar 4. Tampilan Keterangan Kosakata

Aplikasi ini cuman bisa digunakan di smartphone berbasis android. Aplikasi diberi nama benji, dapat digunakan untuk menunjang hafalan kosakata kerja Bahasa Jepang mahasiswa semester 1, semester 2 dan semester 3.

Media kemudian melalui proses revisi oleh dosen pembimbing. Masih terdapat banyak kesalahan di dalam aplikasi. Seperti, kesalahan penulisan perubahan kosakata, gambar ilustrasi yang belum tepat, dan masih terdapat font yang berbeda. Hal ini harus diperbaiki agar media dapat digunakan dalam proses pembelajaran mahasiswa.

Setelah direvisi oleh pembimbing, media melalui proses validasi oleh para ahli. Yaitu, ahli materi dan ahli media agar media dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajara. Ahli materi adalah dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, Adishthi Martha Yohani, S.S, M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 28 November 2019 dan memperoleh nilai rata-rata 82.5% yang artinya, media dinyatakan valid tetapi harus mengalami beberapa revisi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skor				Jml ( $\Sigma$ )	Skor Max	Perse ntase (%)
		1	2	3	4			
1	Kesesuaian gambar dengan materi			√		3	4	
2	Ketepatan isi materi			√		3	4	
3	Daya tarik materi			√		3	4	
4	Membantu peserta didik dalam menghafal kosakata			√		3	4	
5	Meningkatkan minat peserta didik				√	4	4	
6	Mempermudah proses dalam pembelajaran			√		3	4	
7	Membantu mahasiswa untuk belajar kalimat lanjutan			√		3	4	
8	Tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran				√	4	4	
9	Media dapat digunakan untuk pembelajaran dimana saja dan kapan saja				√	4	4	
10	Antarmuka pada media berbasis android ini memiliki tataletak yang baik			√		3	4	
JUMLAH						33	40	
PERSENTASE						$\frac{33}{40} \times 100 = 82.5\%$		

Validasi dilakukan oleh ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh Drs. Said achmad, M.Pd, beliau merupakan dosen Prodi Pendidikan Luar Sekolah FKIP Universitas Riau sekaligus ketua multimedia FKIP Universitas Riau. Validasi dilakukan pada tanggal 27 November 2019. Media mendapatkan nilai rata-rata 88.5%. Dari nilai rata-rata yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa media sudah valid dan harus mengalami beberapa revisi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	Skor				Jml ( $\Sigma$ )	Skor Max	Perse ntase (%)
		1	2	3	4			
1	Kesesuaian pemilihan gambar dengan tema			√		3	4	
2	Ketepatan posisi gambar di dalam aplikasi			√		3	4	
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna			√		3	4	
4	Kesesuaian ukuran dan bentuk huruf				√	4	4	
5	Kesesuaian warna <i>font</i> dengan <i>background</i>			√		3	4	
6	Kejelasan gambar dalam media				√	4	4	
7	Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media			√		3	4	
8	Proses loading media cepat				√	4	4	
9	Media dapat digunakan untuk pembelajaran dimana saja dan kapan saja				√	4	4	
10	Antarmuka pada media berbasis android ini memiliki tataletak yang baik			√		3	4	
11	Desain tampilan media berbasis android sesuai dengan tingkat pengguna				√	4	4	
12	Aplikasi media berbasis android ini dapat dijalankan disemua versi android				√	4	4	
13	Aplikasi media berbasis android dapat dijalankan di semua resolusi layar				√	4	4	
JUMLAH						46	52	
PERSENTASE						$\frac{46}{52} \times 100 = 88.5\%$		

Selanjutnya dilakukan uji coba terhadap pengguna. Uji coba ini dilakukan terhadap 25 orang mahasiswa aktif Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, semester 3. Uji coba dilakukan pada tanggal 4 Desember 2019 bertepatan di kelas I3 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Dari analisis uji coba diperoleh persentase rata-rata 82.6%. Berdasarkan kriteria yang diterapkan. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android ini termasuk kategori valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan direvisi.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Terhadap Pengguna

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah menurut anda media ini menarik?	84%	16%
2	Apakah ilustrasi pada media mudah dipahami?	96%	4%
3	Apakah ukuran huruf yang digunakan dalam media ini mudah dibaca?	96%	4%
4	Apakah media ini dapat membantu anda lebih mudah memahami kosakata Bahasa Jepang?	96%	4%
5	Apakah media ini dapat membantu anda lebih memahami perubahan kosakata Bahasa Jepang?	84%	16%
6	Apakah media ini mudah digunakan?	88%	12%
7	Apakah anda ingin menggunakan media ini untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang anda sehari-hari?	72%	28%
8	Apakah anda akan merekomendasikan ke teman teman anda tentang adanya media pembelajaran ini?	76%	24%
9	Apakah anda lebih bersemangat apabila belajar menggunakan media ini?	68%	32%
10	Apakah anda menginginkan adanya penggunaan media ini dalam pembelajaran Bahasa Jepang?	66%	34%

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas secara kompleks, kesimpulan pada penelitian ini adalah telah dibuat sebuah produk media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dengan melalui langkah-langkah penelitian, yaitu : (1) Potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk, (4)

Pengembangan produk, (5) Revisi produk oleh dosen pembimbing, (6) Validasi produk, (7) Revisi produk oleh ahli media dan ahli materi dan (8) Uji coba produk.

Diketahui pula bahwa media sudah di validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Dengan perolehan skor rata-rata dari ahli materi 82.5% dan ahli media 88.5% yang artinya media ini valid untuk digunakan didalam pembelajaran tetapi harus melalui proses revisi terlebih dahulu. Dan media juga sudah di uji coba terhadap pengguna yang mendapatkan skor rata-rata 82.6% dinyatakan bahwa media sudah valid untuk digunakan oleh pengguna.

## **Rekomendasi**

Adapun rekomendasi pada penelitian ini adalah kepada pengajar yang membutuhkan tambahan media pembelajaran untuk kosakata Bahasa Jepang, dapat menggunakan media pembelajaran berbasis android ini sebagai alternatif pilihan strategi pembelajaran. Dimana, apabila penggunaan media tepat, maka dapat meningkatkan minat terhadap hafalan kosakata pelajar.

Kepada mahasiswa yang sudah terjun kedalam pembelajaran Bahasa Jepang, dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai media yang dapat membantu dan memperkuat ingatan mengenai perubahan kosakata Bahasa Jepang, dan lebih mudah mengingat kosakata kerja melalui ilustrasi gambar.

Kepada Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media ini dengan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh lebih banyak kalangan pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Ma'ruf, Ali Imron dan Farida Nugrahani. 2017. *Pengkajian Sastra Teori dan Aplikasi*. Surakarta : Djiwa Amarta Press.
- Anam, K. 2015. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Arif Akbarul Huda, 2013 *24 Jam Pintar Pemrograman Android*, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdikbud. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fahyuni, Eni Fariyatul dan Nurdiansyah 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*.Sidoarjo:Nizamia Learning Center, cet: 1. hal 34.
- Nurseto, Tejo (2011). "Membuat Media Pembelajaran yang Baik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1: halaman 10-35.

- Sadiman, Arief S. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Savage, T. M. & Vogel, K. E. (2009). *An introduction to digital multimedia*.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Susilana Rudi, 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima: Bandung.
- Sutrisno, 2011, *Pengantar Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Gaung Persada.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung. Angkasa Bandung.
- Widoyoko, Eko P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.