DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA FOR BASIC LEVEL JAPANESE VOCABULARY

Tamara Yetsuba[1], Arza Aibonotika[2], Dini Budiani[3]
Email: tamara.yetsuba5582@student.unri.ac.id[1], aibonotika@yahoo.co.id[2], dini.budiani@lecturer.unri.ac.id[3]
Phone Number: 081291419656

Japanese Language Education Study Program
Languange and Art Department Education
Teachers Training and Education Faculty
Riau University

Abstract: *This study aims to create and develop basic Japanese vocabulary learning media that can be used for independent learning. The learning media combines various kinds of design objects, namely text, images, animations, audio, video, and interactive buttons. Besides, the study also aims to determine the feasibility of this learning media. The study was conducted in the XI IPS Class of SMA Negeri 4 Pekanbaru and the XI IPS Class of SMA Negeri 9 Pekanbaru. This research was carried out by employing the ADDIE approach. The research object is learning media in the form of android applications. The research phases include (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. A questionnaire was used as a data collection technique that is analyzed descriptively. The study population consists of all students in the XI IPS Class of SMA Negeri 4 Pekanbaru and the XI IPS Class of SMA Negeri 9 Pekanbaru for the 2021-2022 academic year, with a sample of 25 students from each school. The study resulted in a learning media in the form of an android-based application for Japanese language learning. The assessment scores of feasibilities indicated that: (1) assessment of the material expert was "4.81" with very feasible category, (2) assessment of the media expert was "4" with feasible category, and (3) assessment of the response of students was "4.26" with a percentage of "86.1%"; hence it can be categorized as feasible. This study was conducted using a limited size sample. Conclusion: Android-based learning media for basic Japanese vocabulary is feasible to use in independent learning with some suggestions for future studies.*

Key Words *: Japanese language learning Media, android based application.*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR BERBASIS *ANDROID*

Tamara Yetsuba[1], Arza Aibonotika[2], Dini Budiani[3]
Email: tamara.yetsuba5582@student.unri.ac.id[1], aibonotika@yahoo.co.id[2],
dini.budiani@lecturer.unri.ac.id[3]
Nomor Telepon: 081291419656

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Media pembelajaran yang dibuat ini dibuat dengan mengkombinasikan macam macam obyek desain, yaitu teks, gambar, animasi, audio, video, dan tombol interaktif, selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat ini. Penelitian ini dilaksanakan di XI IPS SMA Negeri 4 Pekanbaru dan XI IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan *ADDIE*. Obyek penelitian adalah media pembelajaran berupa aplikasi *android*. Tahap penelitian meliputi (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket yang dianalisis secara deskriptif. Populasi penelitian adalah peserta didik XI IPS SMA Negeri 4 Pekanbaru dan XI IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru tahun ajaran 2021-2022, dengan sampel peserta didik 25 orang tiap sekolah. Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbentuk aplikasi bahasa Jepang berbasis *android*. Dalam penelitian ini memiliki skor penilaian dan persentase kelayakan (1) penilaian dari ahli materi dengan skor penilaian "4.81" dengan kategori sangat layak, (2) penilaian dari ahli media dengan skor penilaian "4" dengan kategori layak, (3) penilaian dari respon peserta didik dengan skor penilaian "4,26" dan persentase "86,1%" dengan kategori layak. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba terbatas. Kesimpulan: Media Pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis *android* layak digunakan dalam pembelajaran mandiri dengan saran revisi untuk peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Media pembelajaran bahasa Jepang, Aplikasi berbasis *android.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sekarang ini banyak dipelajari di Indonesia, baik itu di institusi formal seperti di perguruan tinggi maupun nonformal seperti di tempat kursus. Motivasi pembelajar bahasa Jepang yang terus meningkat dikarenakan ketertarikan dengan budaya, beasiswa kuliah dan penawaran lapangan pekerjaan yang banyak di Jepang. Walaupun memiliki banyak peminat, masih ada yang merasakan kesulitan saat belajar bahasa Jepang.

Banyak faktor yang dapat menjadi kendala dalam mempelajari bahasa Jepang, salah satunya adalah kosakata bahasa Jepang (Danasasmita, 2002: 86). Kendala yang paling umum kita ketahui yaitu sulit menghafal kosakata. Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) menyatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan. Jika penguasaan kosakata yang dimiliki sangat minim, pembelajar akan merasa kesulitan memahami maksud dari suatu kalimat.

Pembelajaran kosakata tidak hanya menghafal kosakata satu demi satu kata, melainkan bisa dengan melihat animasi video yang memliki teks. Terkait dengan pemerolehan kosakata, telah banyak penelitian yang dilaksanakan terkait hasil keefektifan penggunaan video berteks dalam pembelajaran kosakata. Salah satunya penelitian Hayati dan Mohmedi (2010) menyatakan dengan video berteks dapat membantu pembelajar mengasosiasikan bentuk bunyi dengan bentuk tulis dari kata-kata. Mempelajari kosakata dengan video berteks dapat menyesuaikan penggunaan kosakata sesuai situasi dan kegunaanya, sehingga pembelajar mampu memahami penggunaan kosakata dalam penggunaan sehari-hari.

Untuk memperkuat pemahaman pembelajaran bahasa Jepang, diperlukan media dalam mendukung proses pembelajaran mandiri bahasa Jepang . Smaldino, Lowther dan Russell (2014) menyatakan media yang tepat berkontribusi terhadap tercapainya pembelajaran yang efektif. Seiring perkembangan IPTEK, berbagai aplikasi belajar dapat ditemukan di playstore. Beragam aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang tersedia di playstore sesuai kapasitas penggunaan. Bentuk aplikasi yang kini tersedia umumnya terkait kamus, tes JLPT dan pembelajaran huruf.

Jika dalam sebuah aplikasi belajar terdapat beberapa teks percakapan yang disertai gambar dan penyusunan materi yang bersifat situasional akan membuat pembelajar lebih termotivasi dalam memahami kosakata. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran kosakata dengan metode situasional. Feez dan Helen Joyce (1998) mengemukakan metode situasional salah-satunya harus memiliki unsur dialog keseharian yang mengandung unsur gramatikal dan *setting* disusun berdasarkan persepsi kebutuhan pembelajar. Penulis memprediksi situasi yang dihadapi pembelajar dalam berkomunikasi, misalnya saat di pasar, perpustakaan, kelas dan lain-lain. Terkait hal di atas, Tarigan (2009:14) menyatakan bahwa tujuan metode situasional adalah mengajarkan perintah praktis bagi keterampilan berbahasa. Terkait pendapat Tarigan tentang tujuan metode situasional, dalam media akan dimasukkan petunjuk perintah terhadap kegiatan dalam materi agar pembelajar bisa memahami materi dengan baik. Maka dengan ini penulis bermaksud merancang "*Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Android* ".

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan model *ADDIE*. Model tersebut dipilih pada penelitian ini karena model ini merupakan model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Penelitian ini di ujicobakan dengan skla terbatas di dua sekolah yaitu SMA Negeri 4 Pekanbaru dan SMA Negeri 9 Pekanbaru kelas XI IPS dengan sampel masing-masing 25 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. . Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model *Likert* untuk melihat pendapat terhadap penggunaan aplikasi baik itu dari pendapat validator ahli materi dan media serta pendapat peserta didik. Setelah data terkumpul, dilanjutkan dengan uji statistik dengan menggunakan program *SPSS for windows* versi 25.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Mit App Inventor*, aplikasi android studio dan *kinemaste*r. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*, dengan tahapan penelitian dilakukan sampai uji coba terbatas, maka peneliti menggunakan empat tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), dan Implementation (Implementasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

A. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan beberapa tahapan yaitu menganalisis situasi, kebutuhan pembelajar, kurikulum, materi melalui buku. Pertama, menganalisis situasi yang akan ditampilkan dalam aplikasi. Peneliti mengobservasi berbagai aplikasi yang banyak berkembang di internet saat ini terutama di playstore dan website.

Peneliti melihat tidak adanya aplikasi yang bernuansa animasi video berteks dengan metode situasional. Maka penulis merancang aplikasi dengan memasukkan unsur gambar dan dialog percakapan. Penulis juga menyusun beberapa kuis sebagai latihan mandiri bahasa Jepang. Kuis dapat mengukur kemampuan belajar seseorang.

Setelah menganalisis media yang berkembang di internet saat ini, peneliti mewawancarai terbatas dengan dua orang guru yaitu SMA negeri 9 dan SMA negeri 4 Pekanbaru terkait kegiatan belajar bahasa Jepang di kelas. Wawancara terkait pertanyaan materi yang diajarkan dan penggunaan media yang sering digunakan guru untuk pemebelajaran mandiri siswa. Guru belum menemukan aplikasi yang berbentuk video teks dengan metode situasional. Maka diharapkan rancangan aplikasi yang akan di rancang penulis bersifat fleksibel dan situasional yang dapat membantu pembelajar memahami materi dengan baik.

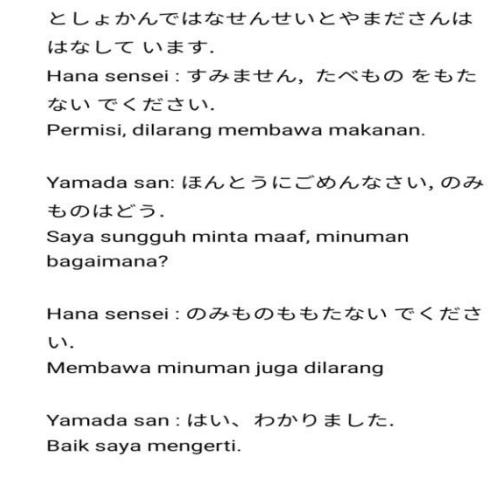
Ketiga, penulis menganalisis indikator yang ada dalam kurikulum 2013 bahasa Jepang. Indikator tersebut akan disusun dalam sebuah aplikasi. Jika dilihat secara umum, kompetensi yang harus dicapai pembelajar tingkat dasar yaitu pembelajar dapat menggunakan kalimat bahasa Jepang secara mandiri

melalui interaksi dialog dengan lawan bicara. Maka, penulis akan menyusun beberapa dialog sederhana melalui beberapa animasi.

Keempat, penulis menganalisis materi melalui buku yang sering diajarkan oleh siswa. Peneliti melihat isi kosakata yang terdapat dalam berbagai buku pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar yang digunakan oleh anak sekolah pada umumnya yaitu buku *Sakura*, buku *Tanoshii Nihongo*, buku *Nihongo Kira-Kira*, dan buku *Minna no Nihongo*.

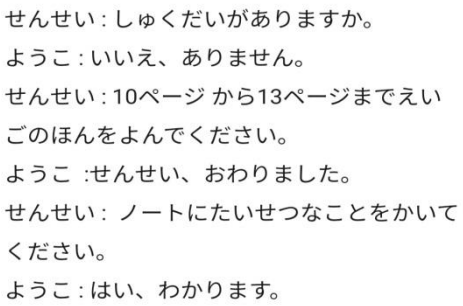
Berdasarkan buku tersebut, penulis mengambil tiga situasi yang akan dirancang dalam aplikasi yaitu situasi kelas, situasi perpustakaan dan situasi kantin. Situasi tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang lebih mengutamakan kegiatan di sekolah. Peneliti mengambil beberapa kosakata dan tata bahasa yang sama dan saling keterkaitan antar buku. Berikut materi yang akan dijelaskan :

a. Materi kosakata
   Kosakata yang akan dimasukkan dalam aplikasi adalah kosakata benda sebanyak tiga puluh jenis yang secara umum ada di kehidupan sehari-hari.
b. Materi Tata bahasa
   Tata bahasa yang akan digunakan sesuai dengan materi yang sudah disusun berdasarkan analisis buku, yaitu bentuk (te+imasu), bentuk (nani ga arimasu), bentuk (te kudasai), bentuk kepunyaan (subjek + partikel no + benda), bentuk letak benda (ue, migi, hidari, ushiro, mae) , bentuk ajakan (kata kerja + mashou). Bentuk kata tunjuk (Kore, sore, are, koko, soko, asoko)
c. Materi komunikasi
   Rancangan materi komunikasi yaitu berbentuk dialog yang memiliki unsur gabungan materi kosakata dan tata bahasa yang telah dianalisis. Materi komunikasi di susun berdasarkan situasi yang ada yaitu kelas, perpustakaan dan kantin. Berikut beberapa bentuk materi komunikasi.



(Gambar 1. dialog di perpustakaan)

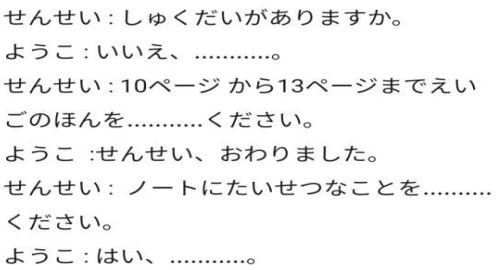
(Gambar 2. dialog di kantin)



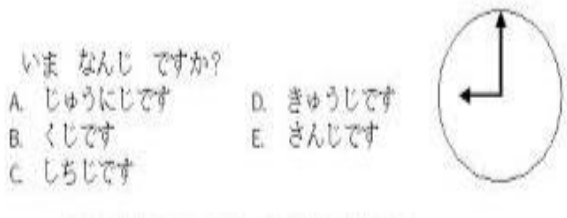
(Gambar 3. Salah satu dialog di kelas)

d. Materi evaluasi

Materi evaluasi diambil berdasarkan kosakata dan tata bahasa yang ditampilkan. Materi evaluasi berbentuk soal objektif dan latihan mengisi kalimat kosong yang diselipkan pada setiap bagian materi video. Soal objektif ditampilkan dalam bentuk gambar dan kalimat. Berikut beberapa bentuk materi evaluasi.



(Gambar 4. evaluasi 1)



(Gambar 5. evaluasi 2)

B. *Design* (Desain)

Tahapan desain dilakukan setelah menganalisis kebutuhan materi yang akan dirancang. Pada tahapan ini akan dijelaskan rincian desain materi dan desain media storyboard. Pada desain materi ini terdapat penjelasan materi yang memiliki tiga situasi belajar yaitu di kelas, perpustakaan dan kantin.

Gambar 6. Desain situasi di kelas

Materi Pertama yaitu pelaksanaan instruksi di kelas *(te kudasai)* disertai dengan animasi dua tokoh animasi yaitu guru dan murid yang sedang melakukan interaksi di meja dan kursi masing-masing.

*(*Gambar 7. Bentuk kata instruksi)

Materi video kedua masih seputar instruksi di kelas. Perbedaannya adalah video kedua hanya membahas contoh kata kerja yang sering di gunakan di kelas dan pengguna harus mengikuti pengucapan instruksi dengan *shadowing.*

Gambar 8. Situasi Perpustakaan 1

Gambar di atas adalah salah satu bentuk situasi pertama bagian materi di perpustakaan. Pada materi pertama tentang waktu, terlebih dahulu dijelaskan penyebutan bentuk jam dan menit. Berikut potongan kalimat yang menunjukkan unsur waktu pada dialog di perpustakaan.

1. Kutipan 1 : いま なんじ ですか. (ima nan ji desuka?)
   Kutipan 2 : なんじ から なんじ まで ですか. (nan jikara nanjimade desuka?)
   Kutipan pertama menunjukkan kalimat tanya untuk kondisi waktu saat sedang berlangsung dialog atau dengan kata kunci "*ima*" yang bermakna sekarang atau saat ini, sedangkan pernyataan kedua menunjukkan kalimat tanya dengan batasan waktu "dari" dan "sampai".

2. Kutipan 1: く(9)じ ご (5)じゅっぷん です（ku ji kara go ji made desu)
Kutipan 2 :じゅ (10) じからご (5)じまで です) (ju ji kara go ji made desu)
Pernyataan pertama menunjukkan kalimat jawaban terhadap pertanyaan waktu sekarang atau saat ini, sedangkan pernyataan kedua menunjukkan kalimat jawaban terhadap pertanyaan batasan waktu "dari" dan "sampai".

Gambar 9. Situasi perpustakaan 2

Gambar di atas merupakan salah satu bentuk tampilan video di perpustakaan mengenai topik bentuk larangan terhadap sesuatu. Pengguna aplikasi akan melihat gestur gerakan tokoh animasi yang sedang menegur animasi lain sesuai dengan bentuk pernyataan kalimat larangan.

Gambar 10. Situasi Perpustakaan 3

Gambar di atas merupakan situasi perpustakaan yang menekankan pada kata tunjuk dengan penggunaan *kore, sore* dan *are*.

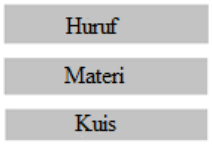
Gambar 11. Situasi di kantin 1

Pada video pertama di bagian kantin menekankan pada penggunaan ajakan (*mashou*) dan diselingi dengan penggunan *(tabetai desu*) bentuk keinginan yang sesuai dalam video ini yaitu keinginan makan sesuatu.

Gambar 12. Dialog di kantin 2

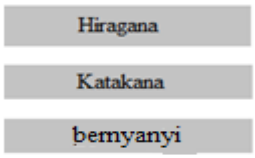
Gambar di atas berada pada situasi kantin menekankan materi tentang kesukaan seseorang terhadap makanan atau minuman. Contoh kalimat penggunaannya yaitu *" yasai ga suki desuka*" yang berarti " suka makan sayur?" dan dijawab dengan bentuk kalimat negasi jika tidak menyukai sesuatu. "*Yasai ga suki jyaarimasen'* merupakan bentuk kalimat negasi dari penggunaan *suki desu.*

Setelah merancang desain materi, diperlukan juga rancangan desain media untuk melengkapi tampilan pada aplikasi yang akan dirancang. Desain Media berupa bentuk susunan storyboard yang akan dibuat dengan aplikasi *mitt app inventor, kinemaster dan android studio* 4.0. Berikut susunan storyboard dasar.



Gambar 13.layar menu open

Desain storyboard opening saat pertama aplikasi dibuka, Tampilan awal disajikan 3 tombol pilihan menu yaitu huruf, materi dan kuis



Gambar 14. layar huruf

Gambar di atas adalah tombol pada layar menu open saat kita klik tombol hiragana dan katakana. Desain tombol dirancang terlebih dahulu di aplikasi *mit app inventor* dan dijalankan dengan aplikasi studio android.

Gambar 15. layar isi materi

Gambar di atas adalah tombol pada menu materi, berisikan tentang tiga pilihan situasi belajar yaitu situasi kelas, perpustakaan dan kantin. Bagian pertama bertuliskan "kelas*"* berisikan 2 materi instruksi di kelas (te kudasai). Bagian kedua bertuliskan "Perpustakaan*"* berisikan tiga materi tentang waktu, bentuk larangan dan kata tunjuk (kore, sore dan are). Bagian ketiga bertuliskan "Kantin*"* berisikan materi tentang kalimat ajakan , daftar kata kerja ajakan beserta kosakata makanan, dan penggunaan " *ga suki desu*".

Gambar 16. layar dasar kuis

Soal berkaitan dengan materi dalam animasi video yang sudah dijelaskan, terlebih dahulu pengguna melihat video dalam setiap materi agar lebih memudahkan dalam menjawab soal

C. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan terdapat dua tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahapan validasi produk dan hasil akhir produk tampilan. Setelah produk media diselesaikan oleh peneliti, peneliti memvalidasi produk kepada ahli materi dan ahli media untuk melihat uji kelayakan dan saran . Berikut rincian validasi produk.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	**Aspek Penilaian**	**Validasi Ahli Materi**
1	Aspek Materi	5
2	Aspek Soal	4.25
3	Aspek Bahasa	5
4	Aspek Keterlaksanaan	5
Rerata Keseluruhan		4.81
Kriteria		Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis android oleh ahli materi menunjukkan data terkait kualitas media pembelajaran berbasis android yang terdiri empat aspek yaitu aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan sudah termasuk kategori "baik", dengan skor 4.81. Menurut hasil penilaian oleh ahli materi, media pembelajaran berbasis *android* ini dinyatakan layak dengan sedikit saran untuk menambah jumlah soal yang berbentuk gambar yang menarik.

Kemudian dilakukan validasi oleh ahli media. Berikut rekapitulasi penilaian ahli media.

Tabel 2. validasi ahli media

No.	Aspek Penilaian	Validasi Ahli Media
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	4
2	Aspek Komunikasi Visual	4
Rerata Keseluruhan		4
Kriteria		Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis android oleh ahli media menunjukkan data terkait kualitas media pembelajaran berbasis android yang terdiri dua aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual sudah termasuk kategori "baik", dengan skor 4. Menurut hasil penilaian oleh ahli media, media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan layak dengan revisi dan saran untuk meningkatkan kombinasi warna atau pemilihan warna untuk beberapa menu serta kualitas gambar lebih ditingkatkan.

Setelah melakukan validasi produk, peneliti mengembangkan aplikasi menajdi di bawah ini.

Gambar 17. Pengembangan layar menu opening

Pada saat pertama dibuka langsung ke menu utama yaitu terdiri dari 3 pilihan hiragana dan katakana, basic dan quiz. Tampilan background berupa kuil kiyomizu dan gunung otowa yang didapat dari website pinterest. Berikut pengembangan tampilan opening

Kegiatan pada materi pertama adalah pengguna melihat dan mendengarkan video hingga selesai yang berdurasi 1 menit 25 detik., Kemudian pengguna menjawab kalimat yang dikosongkan pada dialog. Berikut salah satu tampilan video saat di kelas yang bertema instruksi.

Gambar 18. Pengembangan situasi kelas

Gambar 19. Pengembangan shadowing

Kegiatan yang dilakukan pada materi ini adalah pengguna melihat dan mendengarkan video dengan seksama, setelah itu pengguna berulang-ulang mengikuti kalimat yang ada di video sesuai dengan gambar video dan ketepatan bunyi pada audio

Gambar 20. Pengembangan situasi perpustakaan 1

Gambar di atas merupakan situasi dua orang yang sedang di meja resepsionis perpustakaan yang sedang berdialog menanyakan waktu. Kutipan dialog diatas ialah salah satu cara menanyakan tentang waktu *"kyou wa nan ji desuka?"* yang memiliki arti " hari ini dari jam berapa sampai jam berapa?.

Gambar 21. Pengembangan situasi perpustakaan 2

Gambar di atas merupakan situasi dua orang yang sedang berdialog menyatakan kalimat larangan di perpustakaan. Kutipan dialog diatas adalah salah satu bentuk kalimat larangan yaitu: *"koko de, ongaku o kikanaide kudasai"* yang memiliki arti " disini, jangan mendengarkan musik".

Gambar 22. Pengembangan situasi kantin

Pada gambar di atas terdapat penggunaan "*ga suki*" pada kalimat pertanyaan "*yasai ga suki desuka?* "dan jika seseorang tidak menyukai sesuatu, kalimat dinegasikan menjadi seperti pada kalimat dialog "*yasai ga suki jya arimasen"* yang bermakna "tidak suka sayur". Pada dialog juga diselingi kalimat ajakan yaitu "*Jya chuumon shimashou"* yang bermakna "ayo memesan".

Gambar 23. Pengembangan Kuis dan skor

Soal berisikan pernyataan dan gambar yang berbeda dan soal dibuat dalam huruf hiragana dan katakana. Pengguna juga dapat melihat kembali jawaban yang benar jika dirasa terdapat jawaban yang keliru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media "*yasashii nihon"* terhadap pembelajaran bahasa Jepang dapat ditarik kesimpulan bahwa kelayakan pengembangan media "*Yasashii"* terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang dapat dikatakan cukup layak karena telah berhasil lolos dalam berbagai tes penilaian kevalidan, baik dari ahli media, ahli materi, Skor kevalidan oleh ahli materi mendapatkan kriteria 4.81 dengan kriteria sangat layak dan mendapat pernyataan bahwa media "*Yasashii"* layak digunakan tanpa revisi. Untuk kevalidan oleh ahli media mendapatkan skor dengan kriteria 4 berarti layak digunakan dengan beberapa revisi terkait warna dan kejelasan instensitas gambar.

Respon peserta didik terhadap media "*Yasashii*" saat pembelajaran dikatakan baik atau layak. Karena presentase respon yang diterima dari 50 peserta didik berjumlah 86,1% yang berarti baik digunakan dalam proses pembelajaran untuk pembelajar bahasa Jepang pemula yang sudah memahami huruf hiragana dan katakana.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengajukan rekomendasi yaitu diharapkan bagi penelitian selanjutnya bisa mengembangkan penelitian ini ke dalam uji coba skala besar dan bisa dilakukan sebagai peneliain tindakan kelas. Penelitian ini juga diharapkan bisa diterapkan untuk pedoman pembelajaran mandiri bahasa Jepang peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan, Latief Muhammad. (2016). "Research Methods on Language Learning An Introduction". Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Malang.

Alsa, Asmadi. (2003). *Pendekatan Kuantitaif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: PT PustakaPelajar.

Aminuddin. (1990). *Pengembangan Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bahasa dan Sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asung Malang.

Anwar, C. (2017). *Teori-Teori Pendidikan; Klasik Hingga Kontemporer Formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran.* Yogyakarta: IRCiSoD.

Aryawathi, Sri Luh Putu Arik., Beratha, N L Surjiati., dan Dhanawaty, Ni Made.(2021). "Penerapan Metode Pengajaran Bahasa Situasional (PBS) UntukMeningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris". *Linguistika* 28, no 1: 64-74.

Dewi, Novi Ratna dan Feby, Rizka. (2013). "Pengembangan Cd Interaktif pembelajaran IPA Terpadu Tema Energi dalam Kehidupan Untuk Siswa SMP". Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA Universitas Negeri Semarang.

Dewi, Putri Kemala dan Budiana, Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa.*Malang: UB Press.

Rudianto, Gaguk. (2018). *Pengajaran Kosakata Bagi Mahasiswa EFL Dengan Menggunakan Game*. Batam: Universitas Putera Batam.

Siraj. (2010). "Blog Sebagai Sumber Pembeljaran Inovatif". *Jurnal Visipena* 1, no2