

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED STUDENT WORKSHEETS TO IMPROVE WRITING SKILL OF JAPANESE TRANSACTIONAL TEXTS FOR CLASS X SMK TIGAMA PEKANBARU

Della Febrianita¹, Mangatur Sinaga², Nana Rahayu³

e-mail: della.febrianita@student.unri.ac.id, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id,

nana.rahayu@lecture.unri.ac.id

Phone Number: 082391400212

*Japanese Language Education Study Program
Language Education and Arts Department
Teacher Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: *This is a research on developing Android-based Student Worksheets (LKPD) on watashi no kazoku material. The purpose of this study was to determine the procedure for developing Android-based worksheets on watashi no kazoku material and its level of validation in improving the ability to write Japanese transactional texts for class X according to the assessment of material experts and media experts. The development model used in this research is the ADDIE development model by Dick and Carry. Data obtained from the validation sheet of material experts and media experts. The results of this study indicate that based on the assessment of the two validators, Android-based worksheets to improve the ability to write Japanese transactional texts for Class X are in the valid category. Thus, android-based worksheets on watashi no kazoku material are suitable for use in Japanese class X learning.*

Key words: *Student Worksheets, Writing skills, Japanese Transactional Texts*

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *ANDROID* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS
TRANSAKSIONAL BAHASA JEPANG
KELAS X SMK TIGAMA PEKANBARU**

Della Febrianita¹, Mangatur Sinaga², Nana Rahayu³

e-mail: della.febrianita@student.unri.ac.id, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id,
nana.rahayu@lecture.unri.ac.id
Nomor Telepon: 082391400212

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

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) berbasis *android* pada materi *watashi no kazoku*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan LKPD berbasis *android* pada materi *watashi no kazoku* serta tingkat validasinya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang kelas X menurut penilaian ahli materi dan ahli media. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Data diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian kedua validator, LKPD berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang Kelas X termasuk kategori valid. Dengan demikian, LKPD berbasis *android* pada materi *watashi no kazoku* layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang kelas X.

Kata Kunci: LKPD, Kemampuan Menulis, Teks Transaksional Bahasa Jepang

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa asing sangat diperlukan sebagai salah satu bekal bersaing di dunia kerja saat ini. Peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan yang memang dipersiapkan untuk dapat terjun ke dunia kerja sesuai bidang keahliannya tentu juga harus memiliki kemampuan tersebut. Dengan demikian, sekolah mencantumkan bahasa asing sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Salah satu diantaranya adalah bahasa Jepang.

SMK Tigama Pekanbaru adalah Sekolah Menengah Kejuruan berbasis pariwisata yang mencantumkan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik jurusan Perhotelan. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru bahasa Jepang SMK Tigama Pekanbaru, cenderung sulit mencapai target pembelajaran dengan predikat memuaskan. Hal ini karena terbatasnya waktu pembelajaran yang hanya sekali dalam sepekan. Diluar itu, ekstrakurikuler yang dapat menunjang kemampuan berbahasa Jepang peserta didik juga belum ada. Padahal untuk menguasai sebuah bahasa asing ada empat kemampuan yang harus dimiliki yakni kemampuan membaca, kemampuan mendengar, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Salah satu diantara empat kemampuan berbahasa yang dianggap paling sulit bagi peserta didik adalah kemampuan menulis. Hal ini dikarenakan masih kurangnya perbendaharaan kosakata yang dimiliki oleh peserta didik. Maka dari itu, diperlukan adanya peningkatan mutu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMK Tigama Pekanbaru untuk memaksimalkan alokasi waktu pembelajaran yang ada. Peningkatan mutu pembelajaran dapat didorong dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik dalam proses belajar mengajar yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *android*.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut Trianto (2012:111) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi rangkaian kegiatan dasar yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian pembelajaran. Lembar kegiatan ini juga dapat berisi materi, ringkasan, petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai. Dengan demikian LKPD dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsi tersebut, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *android* dapat meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran yang relatif kurang.

Pembelajaran berbasis *Android* adalah aktivitas pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi pada telepon pintar. *Android* adalah sebuah *platform* yang kompleks, terbuka dan bebas biaya. Dengan menggunakan LKPD berbasis *Android* dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses sumber pembelajaran. Terlebih di masa sulit seperti saat ini, menggunakan LKPD berbasis *Android* dapat menghemat estimasi biaya pendidikan yang harus dikeluarkan orang tua atau wali peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada pendekatan penelitian R&D (Research and Development). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Sugiyono (2015: 200) menuturkan bahwa model ini dikembangkan berdasarkan pada penggunaan pendekatan sistem (*system approach*) terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluate*). Subjek dalam penelitian ini adalah penulis (perancang media) dan validator ahli materi dan ahli media. Objek penelitian adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data (lembar validasi dan lembar tanggapan guru dan peserta didik). Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas media oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media dengan masing-masing 15 indikator penilaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model *Likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap suatu objek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Analisis yang dilakukan dalam penelitian pengembangan merupakan analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari tahap analisis, pertama adalah analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Jepang SMK Tigama Pekanbaru, media pembelajaran bahasa Jepang masih didominasi dengan penggunaan buku cetak sebagai media pembelajaran utama. Dalam proses pembelajaran belum terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis android yang mampu mendukung proses pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi abad 21 dan kondisi pandemi seperti sekarang. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* sebagai solusi dari pembelajaran yang bersifat daring pada masa pandemi ini. Analisis ini dilakukan dengan menyesuaikan materi ajar dengan silabus kurikulum 2013. Menurut Poppy (2009:32) analisis kurikulum ini dimaksudkan untuk menentukan materi yang memerlukan alat bantu LKPD. Hal ini menjadi acuan dasar dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android*.

Untuk tercapainya kompetensi yang diinginkan dari penggunaan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* dilakukan analisis pencapaian kompetensi dengan merumuskan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang diturunkan dari kompetensi dasar. Setelah itu, peneliti melakukan analisis konsep untuk mengetahui kegiatan yang dapat dilakukan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Analisis konsep dilakukan dengan membuat peta konsep yang sesuai dengan kurikulum 2013 bahasa Jepang untuk kelas X semester genap pada

materi *watashi no kazoku* yang akan dipelajari.

Tahap Desain

Tahap ini terdiri dari tahap rancangan prototipe (produk) dan rancangan instrumen penilaian. Hasil dari tahap desain yaitu rancangan produk dan instrumen penelitian. Perangkat lunak/software yang digunakan dalam mendesain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* ini adalah *Smart Apps Creator 3.6* dan *Articulate Storyline 3.0*.

Penyusunan soal-soal latihan diawali dengan merekonstruksi silabus yang telah dikeluarkan oleh Permendikbud 024 tahun 2016. Konstruksi silabus ini disesuaikan dengan kebutuhan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penyusunan soal-soal latihan dilakukan berdasarkan acuan dalam silabus Kurikulum 2013 revisi 2017 dan buku-buku panduan bahas Jepang SMA/MA materi *watashi no kazoku*. Hasil perancangan instrumen berupa lembar validasi dan lembar tanggapan pengguna. Perancangan dilakukan dengan mengumpulkan literatur relevan yang berkaitan dengan instrumen.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahap dimana seluruh rancangan (desain) yang telah dibuat dikembangkan oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dari tahap pengembangan ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa aplikasi yang siap digunakan oleh pengguna secara *offline* dan validasi dari ahli materi dan ahli media. Validator pada penelitian ini berjumlah dua orang orang yang terdiri dari ahli materi ahli media.

Ahli materi memvalidasi aspek kelayakan isi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android*. Setelah itu, ahli materi juga memberikan saran dan kritik serta penilaian akhir mengenai layak tidaknya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* untuk digunakan. Skor tertinggi aspek kelayakan isi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah pada indikator kesesuaian gambar, audio, dan ilustrasi pendukung. Selain itu, indikator kemampuan media mendorong peserta didik untuk belajar mandiri juga mendapatkan skor tertinggi. Kedua indikator tersebut mendapatkan skor 5 dengan kategori sangat baik. Adapun indikator lainnya pada aspek kelayakan isi mendapatkan skor 4 dengan kategori baik. Apabila dihitung dengan persentase, maka hasil validasi keseluruhan indikator aspek kelayakan isi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah 82.66 % dengan kategori sangat valid.

Ahli media memvalidasi aspek teknis pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android*. Menurut Winarno (2009:74) ada beberapa aspek yang harus ada dalam penilaian oleh validator multimedia pembelajaran, diantaranya adalah aspek *subject matter, auxiliary information, affective considerations, interface, navigation pedagogy, dan user friendly*. Ahli media juga memberikan saran dan kritik serta penilaian akhir mengenai layak tidaknya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* tersebut untuk digunakan. Skor tertinggi penilaian kualitas teknis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah pada indikator tampilan awal media dan indikator kemudahan dalam pemilihan menu. Kedua indikator tersebut mendapatkan skor 5 dengan kategori sangat baik. Penilaian kualitas teknis dengan skor terendah terdapat pada indikator kemudahan penyimpanan.

Indikator ini mendapatkan skor 3 dengan kategori cukup baik. Adapun indikator lainnya pada aspek kelayakan isi mendapatkan skor 4 dengan kategori baik. Apabila dihitung dengan persentase, maka hasil validasi keseluruhan indikator penilaian kualitas teknis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah 81.33 % dengan kategori valid.

Persentase hasil validasi bisa menjadi data sekaligus informasi tentang tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Presentase total yang didapatkan dari kedua validator adalah 81.99%. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Persentase Penilaian Validator

Persentase penilaian Validator	
Validator materi	Validator media
82.66 % (Sangat Valid)	81.33% (Valid)

Hasil dari tahap pengembangan ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang sudah layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang pada pokok bahasan *watashi no kazoku* berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan media yang valid berdasarkan penilaian para ahli (validator), maka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* sudah bisa di uji coba sebagai alternatif solusi bagi guru dan peserta didik khususnya dalam meningkatkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang pada materi *watashi no kazoku*.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* ini dilakukan dengan uji coba pengguna. Uji coba dilakukan untuk memperoleh komentar dan saran dari sisi pengguna Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* pokok bahasan *watashi no kazoku*.

Uji coba kepada guru selaku responden dilakukan kepada satu orang guru bahasa Jepang SMK Tigama Pekanbaru. Guru responden menanggapi bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* ini sangat menarik dan dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi *watashi no kazoku*. Senada dengan guru responden, peserta didik yang terlibat dalam uji coba pengguna media ini juga menanggapi bahwa adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* membantu peserta didik dalam mempelajari materi *watashi no kazoku*.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk memperbaiki setiap tahapan *Analysis*, *Design* dan *Development* yang disebut dengan evaluasi formatif. Kekurangan yang didapatkan dalam proses evaluasi akan direvisi kembali sesuai kebutuhan. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka media layak digunakan. Berdasarkan saran ahli materi dan ahli media serta uji coba pengguna yang dilakukan pada guru dan peserta didik, penulis mendapati beberapa catatan untuk perbaikan. Diantaranya yaitu; (1) Melengkapi antar sesi soal latihan dengan audio agar lebih menarik, (2) menambahkan audio ketika

pengguna menekan tombol keluar sebagai penanda, (3) menyediakan format aplikasi yang dapat diakses selain pengguna *Android*.

Hasil dari tahap evaluasi adalah diperolehnya materi, media pembelajaran dan desain yang sesuai untuk dilakukan penelitian pengembangan, serta adanya beberapa bagian dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari ahli/validator maupun pengguna (guru dan peserta didik) sehingga dihasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android*. Selain itu, pada tahap evaluasi ini juga menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat diakses oleh selain pengguna *smartphone android* melalui *link* yang publikasikan oleh perancang media.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan validasi dari ahli materi yang menyatakan bahwa aspek kelayakan isi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah sangat valid untuk meningkatkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang kelas X SMK Tigama Pekanbaru pada materi *watashi no kazoku*. Berdasarkan penilaian per indikator oleh ahli materi, indikator kesesuaian gambar, audio, dan ilustrasi pendukung pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah sangat valid. Hal tersebut selaras dengan Daryanto (2010:53) yang menjabarkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran multimedia adalah memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dengan visual.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan pula validasi dari ahli media yang menyatakan bahwa kualitas teknis pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah valid untuk meningkatkan kemampuan menulis teks transaksional bahasa Jepang kelas X SMK Tigama Pekanbaru pada materi *watashi no kazoku*. Berdasarkan penilaian per indikator oleh ahli media, indikator tampilan awal media ada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan adalah sangat valid. Adi Kusrianto (2007:46) menuturkan bahwa tampilan media merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang. Hal ini tentu sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Selain itu, indikator kemudahan dalam pemilihan menu pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan juga mendapatkan skor tertinggi. Hal tersebut selaras dengan Daryanto (2010:53) yang menjabarkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran multimedia adalah bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan dari orang lain.

Media pembelajaran yang layak dihasilkan setelah melalui proses penilaian (validasi) oleh ahli/validator, uji coba pengguna, serta evaluasi formatif yang dilakukan setelahnya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang telah dikembangkan berada pada kriteria valid dengan skor rata-rata keseluruhan aspek yaitu 81.9%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang telah dikembangkan ini baik dan layak digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran di sekolah untuk menambah pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam menulis teks transaksional bahasa Jepang pada materi *watashi no kazoku*.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengajukan rekomendasi yang dipandang berguna, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* ini baru melalui fase validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba pengguna, dan revisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Android* yang dikembangkan ini dapat dilanjutkan dengan penelitian selanjutnya yaitu fase implementasi guna menguji keefektifannya dalam proses pembelajaran secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Devi, Poppy Kamalia dkk. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Bandung: P4TK Ilmu Pengetahuan Alam.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset
- Marno. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: DIPTAIS
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media