

PENGEMBANGAN BAHAN PEMBELAJARAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG

Erlina Hutagalung¹ dan Binsar Panjaitan²
SMA Sutomo 1 Medan¹ dan Universitas Negeri Medan²
linaajeng_hs@yahoo.com¹

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik, (2) mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif Visual Basic 2005 yang dihasilkan, dalam pembelajaran bahasa jepang, (3) meningkatkan hasil belajar membaca huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa jepang. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg & Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick & Carey. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 9,0229, sedangkan $t_{tabel} = 1,98$, pada $\alpha = 0,05$ dengan dk 98. Hasil perhitungan dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, t_{hitung} yaitu $9,0229 > 1,98$. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 95,63% dan lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks, yaitu sebesar 90,00%.

Kata Kunci: pengembangan bahan pembelajaran, media interaktif, bahasa jepang

Abstract: This study aims to: (1) produce interactive learning media quality and qualified as a medium of learning is good, (2) determine the effectiveness of media interactive learning Visual Basic 2005 produced, in learning the Japanese language, (3) improve learning outcomes read hiragana characters in Japanese language learning. This type of research is the development of research that uses models Borg & Gall product development combined with the learning development model Dick & Carey. The test results prove the hypothesis that there are significant differences between student learning outcomes that learned to use the media interactive learning with student learning outcomes that learned by using learning media textbook. This is indicated by the data processing which gained t_{hitung} 9.0229, while $t_{table} = 1.98$, at $\alpha = 0.05$ with 98 hp. Results of calculations where $t_{count} > t_{table}$, $9.0229 > 1.98$. It was concluded that the learning outcomes of the student group that learned to use interactive learning media amounted to 95.63% and was higher than the group of students that learned by using learning media textbooks, which amounted to 90.00%.

Keywords: instructional materials development, interactive media, japanese

PENDAHULUAN

Berlakunya kurikulum 2004 berbasis kompetensi, yang telah direvisi melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya jenjang pendidikan formal. Perubahan tersebut terjadi pada orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru beralih menjadi berpusat pada murid. Perubahan juga terjadi dalam metodologi pembelajaran yang semula lebih didominasi dengan metode ekspositori, berganti

kearah metode partisipatori. Selain itu perubahan juga terjadi dalam pendekatan pengajaran, yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Sejalan dengan hal itu, UU nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Guru dituntut dalam setiap pengajaran untuk mampu menyajikan materi dengan berbagai metode dan alat bantu yang

efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran serta bertanggung jawab atas penyelenggaraan pembelajaran. Oleh karena tuntutan tersebut, tahun-tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan dikonstruksi didalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi hal yang lebih diharapkan adalah pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru/pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Siswa/pebelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud menurut Arsyad (2002) adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi, dan berbagai sumber belajar serta fasilitas yang ada.

Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sedapat mungkin dalam penyampaian pesan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Gagne, 1985).

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode mengajar akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Kesesuaian diantara keduanya mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam pemilihan media, hal yang perlu diperhatikan adalah: konteks pembelajaran, karakteristik pebelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pebelajar (Arsyad, 2002). Selanjutnya Hamalik (2002: 20) mengungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas

pengajarannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Keberadaan media pembelajaran interaktif dapat membuat suasana proses belajar mengajar yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah yang bersifat monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan. Sejalan dengan itu, penelitian pendukung dari hasil penelitian Zulaikha (2009), menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dalam bentuk animasi meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan antusiasme terhadap materi karena media pembelajaran interaktif melibatkan pebelajar dan meningkatkan ketekunan serta keinginan untuk mencari sumber tambahan pengetahuan baru terkait isi pelajaran yang sedang berlangsung. Amru Salam (2011) menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran interaktif terbukti keefektifitasannya dalam meningkatkan prestasi belajar pebelajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapatlah dikatakan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran agar proses tersebut berlangsung efektif dan bermanfaat serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Pembelajaran bahasa jepang, pada prinsipnya sama halnya dengan pembelajaran bahasa lainnya. Asano (1981:73) menyebutkan bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa jepang adalah mampu mengkomunikasikan semua ide dan gagasan dengan menggunakan bahasa jepang baik secara lisan maupun tulisan. Dalam berkomunikasi, dituntut untuk menguasai empat (4) aspek keterampilan berbahasa yaitu: (1) keterampilan berbicara, (2) keterampilan mendengarkan, (3) keterampilan membaca dan (4) keterampilan menulis.

Perkembangan teknologi komputer saat ini, terutama dalam bidang perangkat lunak sangat mendukung terciptanya multimedia pembelajaran yang beraneka ragam dalam bentuk aplikasi-aplikasi dan pengembangannya. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada komputer dapat dijadikan multimedia pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Binanto (2010:3) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dipandang sebagai alat bantu yang menyenangkan, karena memiliki kekayaan

elemen-elemen dan kemudahan dalam penggunaannya. Aplikasi dalam komputer juga memiliki banyak konten yang bervariasi, sehingga bisa dijadikan sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *Visual Basic 2005*.

Bahan pembelajaran memiliki ciri-ciri seperti dinyatakan oleh Purwanto (2001:7) yang mengacu pada pendapat Lewis & Paine sebagai berikut : (1) bahan pembelajaran hendaknya dapat menimbulkan minat dari pembaca, (2) ditulis dan dirancang untuk digunakan pebelajar, (3) menjelaskan tujuan instruksional, (4) disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel, (5) strukturnya berdasarkan kebutuhan pebelajar dan kompetensi akhir yang akan dicapai, (6) terfokus pada pemberian kesempatan pebelajar untuk berlatih, (7) mengakomodasi kesulitan pebelajar, (8) selalu memberi rangkuman, (9) gaya penulisan komunikatif dan semi formal, (10) kepadatan berdasarkan kebutuhan pebelajar, (11) dikemas untuk digunakan dalam proses instruksional, (12) mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik dari pebelajar, dan (13) menjelaskan cara mempelajari bahan ajar.

Sulistiyowati (2009) menyebutkan komponen bahan pembelajaran hendaklah terdiri atas (1) petunjuk belajar untuk siswa maupun untuk guru), (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) kontent atau isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja, (7) evaluasi, dan (8) respon atau balikan terhadap hasil evaluasi. Lebih lanjut Sulistiyowati (2009) mengatakan, penggunaan bahan ajar hendaklah berfungsi sebagai (1) pedoman bagi pengajar yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya, dan (3) alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Membaca dalam pembelajaran bahasa Jepang biasa disebut dengan istilah *Dokkai*, secara harfiah bisa diartikan membaca wacana. Selain istilah *dokkai*, ada juga istilah *Yomikata*, yang mengacu kepada kegiatan membaca dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Yomikata*, secara harfiah berarti “cara membaca”. *Dokkai* pada

dasarnya proses yang mengacu pada aktifitas membaca sebuah wacana atau membaca suatu tulisan sekaligus memahami isinya, sedangkan *Yomikata* (cara membaca) mengacu pada proses membaca atau mengeja huruf-huruf (hiragana, katakana, atau kanji). Huruf-huruf tersebut satu demi satu dibaca dan dipelajari cara pemakaiannya didalam unit-unit bahasa yang lebih luas. Tentu saja kedua kegiatan tersebut merupakan satu kesatuan, yang tak dapat dipisahkan, karena kegiatan membaca wacana (*Dokkai*) tidak dapat dilakukan apabila seorang pebelajar tidak menguasai *Yomikata* (cara membaca) huruf-huruf yang terdapat dalam wacana (Sujianto, 2004: 25).

Sementara itu Miarso (2009: 457 - 458) memandang media secara luas dalam sistem pendidikan, dengan mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Heinich et all (1996: 8) mengartikan media sebagai perantara yang dapat mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Sesuai dengan pengertian tersebut, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya dapat dikatakan tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini saling berakitan dan memberikan dampak yang cukup berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Media pembelajaran menurut Gagne & Briggs (1975: 4) adalah semua alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Kustandi (2002 : 9) memberikan kesimpulan atas pembahasannya mengenai media pembelajaran dengan menyatakan bahwa media (1) merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurannya yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan

tersebut, (2) materi ruang yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar, (3) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Levie & Lents dalam Arsyad (2007:16) menyatakan empat fungsi media pembelajaran. Keempat fungsi tersebut adalah (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris. Diantara keempat fungsi tersebut, fungsi atensi merupakan fungsi yang memiliki peranan terbesar dalam pembelajaran. Fungsi atensi terkait dengan peran untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual dan ditampilkan bersama teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan dapat menarik perhatian sehingga peserta didik lebih terfokus, berkonsentrasi kepada pelajaran yang akan diterima, dan tentu saja hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi yang dipelajari.

Manfaat media dalam pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1985: 3-4) ada delapan, yaitu: (1) penyampaian perkuliahan menjadi lebih baku, (2) pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) lama waktu pembelajaran dapat dikurangi, (5) kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat, (6) pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja, (7) sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan, (8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Pengertian multimedia menurut Agus Suheri (2006: 3) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, *grafis*, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Objek multimedia terdiri dari 5 komponen, yaitu (1) *Teks*, yang merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. (2) *Image*, secara umum adalah gambar tetap dari sebuah objek, (3) *Animasi*, adalah gerakan-gerakan *image* atau video. Dalam *authoring software*, biasanya animasi mencakup kemampuan *recording* dan *playback*. Fasilitas yang dimiliki oleh *software animasi* mencakup *integrated animation, tool, animation clip, impor animasi, recording, play*

back dan *transition effect*, (4) *Audio*, dimana penyajian audio merupakan cara lain untuk memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, penjelasan yang bersifat narasi dapat dilihat melalui video, (5) *Full-motion dan live video Full-motion dan life video*, yang berhubungan dengan penyimpanan sebagai *video klip*, sedangkan *live video* merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera, (6) *Interaktif link*, yaitu link yang merupakan saluran informasi yang berkaitan sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*.

Daryanto (2010: 54) menyebutkan multimedia pembelajaran juga sebaiknya memiliki fungsi yang mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin, disamping mampu memberikan kesempatan kepada siswa/pebelajar untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri serta mampu memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas, terkendali dan aktif.

Dalam hal berinteraksi, Miarso (2004:465) menyebutkan bahwa paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi selama pembelajaran dengan multimedia interaktif berlangsung. Interaksi yang dimaksud memiliki 3 tahapan yaitu: tahap pertama siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram. Tahap kedua siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer. Pada tahap ketiga adalah dimana media interaktiflah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur.

Smaldino et al (2005:148) menyebutkan bahwa media interaktif dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang menggabungkan antara video dan pembelajaran berbasis komputer. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif merupakan sistem penyampaian pesan-pesan pembelajaran berupa penyajian dalam bentuk rekaman visual, suara dan bahan-bahan video dibawah kendali komputer. Media interaktif dalam pembelajaran bukan hanya didengar, dilihat tetapi siswa diharapkan memberikan tanggapan terhadap penyajian pembelajaran sehingga timbul interaksi yang bisa mempengaruhi urutan penyajian materi.

Iwan Binanto (2010: 3) menyatakan *visual basic 2005* adalah bahasa pemrograman terbaru yang memudahkan *programmer VB/VB .NET* beralih ke VB 2005 dimana dikenal konsep objek, kelas (*class*), pewarisan

(*inheritance*), *name space* dan sebagainya. *Visual basic 2005* merupakan salah satu aplikasi pemrograman visual yang dibuat oleh *Microsoft*. Selanjutnya Ramadhan (2007: 4) menjelaskan *visual basic 2005* merupakan bagian dari sebuah *suite* aplikasi pemrograman bernama *visual studio 2005*. *Suite* aplikasi ini adalah *suite* aplikasi paling mutakhir yang dibuat oleh *microsoft*.

Djam'an Satori, et al. (2003:44-52) menyebutkan beberapa aspek yang menjadi orientasi ke arah pencapaian efektivitas pembelajaran jika ditinjau dari perspektif guru yaitu: apresiasi guru terhadap pengembangan kurikulum dan implikasinya. Dalam hal ini guru dituntut mempunyai kemampuan dalam pengembangan kurikulum secara dinamik sesuai dengan potensi sekolah. Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki kreatifitas dalam aplikasi teknologi pembelajaran. Guru harus mempunyai pemahaman konsep teoretis dan praktis berkenaan dengan desain, pengembangan, pemakaian, manajemen, dan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan sumber belajar. Pembelajaran yang memiliki efektivitas tinggi ditunjukkan oleh sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik, dimana pembelajaran bukan sekadar transformasi dan mengingat, juga bukan sekadar penekanan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan, akan tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang diajarkan sehingga tertanam dalam jiwa anak dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain faktor guru, keberhasilan proses pembelajaran banyak bertumpu pada sikap dan cara belajar siswa, baik perorangan maupun kelompok. Hal lain yang mendukung efektivitas pembelajaran adalah tersedianya sumber belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat merupakan faktor pendorong dan pemelihara kegiatan belajar siswa yang produktif, efektif, dan efisien.

Arsyad (2011:4) menyatakan bahwa efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode mengajar akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Kesesuaian diantara keduanya mewujudkan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Hal-hal lain yang juga perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti: konteks pembelajaran, karakteristik pebelajar, dan tugas atau respon

yang diharapkan dari pebelajar. Selanjutnya Hamalik (2002:20) mengungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Suaidinmath (2010), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Tujuan utama pembelajaran dengan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas maupun tenaga, guna mencapai tujuan secara optimal (Mulyasa, 2002:43).

Sukirno (2009:5), berpendapat keefektifan media pembelajaran ditinjau dari respon peserta didik yang berupa tanggapan atau pendapat selama menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut Sukirno menjelaskan bahwa efektivitas pengembangan media pembelajaran pembelajaran interaktif diukur dengan kategori efektif apabila mencapai minimal satu atau seratus persen. Oleh karena itu pemakaian media pembelajaran interaktif apabila menunjukkan presentasi yang besar dapat dikatakan bahwa media tersebut semakin efektif dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa, media pembelajaran dikatakan baik dan layak dipergunakan apabila rata-rata semua aspek dalam angka, mendapat presentase sebesar

Rusman (2005:3-4) menyatakan pada prinsipnya salah satu tujuan pemakaian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran adalah untuk menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur, tujuan, materi, metode dan alat penilaian terhadap proses pembelajaran. Penerapan prinsip-prinsip desain pembelajaran dalam bentuk model akan mengarahkan kita ketika mendesain pembelajaran yang akan digunakan. Prinsip-prinsip tersebut dipakai sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna menarik dan humanis. Riset dan

pengembangan bidang pendidikan (*R & D*) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan yang dikenal sebagai siklus *R & D*, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *VISUAL BASIC 2005* agar memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik?; (2) Bagaimana efektifitas pemakaian media pembelajaran interaktif *VISUAL BASIC 2005* yang dihasilkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca huruf *hiragana* ?; dan (3) Apakah media pembelajaran interaktif *VISUAL BASIC 2005* yang dihasilkan lebih efektif dibandingkan dengan pemakaian media kartu huruf terhadap hasil belajar membaca huruf *hiragana* dalam pembelajaran Bahasa Jepang?

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Sutomo I Medan yang terletak di jalan Letkol Martinus Lubis No.7 Medan, pada siswa kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini memakai model pengembangan pembelajaran Dick & Carey (2005) untuk pengembangan pembelajarannya, dan untuk model pengembangan media pembelajaran interaktif digunakan model pengembangan produk Borg & Gall (2005). Produk pengembangan media pembelajaran interaktif memerlukan balikan-balikan dalam rangka evaluasi formatif. Balikan-balikan tersebut diperoleh dari para subjek yang terdiri dari 2 orang ahli desain pembelajaran, 2 orang ahli materi, 2 orang ahli perangkat lunak, dan

pemakai produk yaitu siswa-siswa SMA Sutomo 1 Medan yang terdiri dari 3 orang siswa kelas XI jurusan IPS untuk uji coba satu-satu, 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 50 siswa kelas XI jurusan IPS untuk uji coba lapangan.

Untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan buku teks maka dilakukan uji hipotesis dengan uji t. kriteria korelasi yang diperoleh dikatakan signifikan (hipotesis diterima) jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk taraf signifikansi 0,05.

Untuk melihat keefektifan media pembelajaran interaktif yang dieksperimenkan, digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010) dalam perhitungan efektivitas digunakan skala Likert, dimana semakin besar skor yang diperoleh maka tingkat efektifitas dikatakan semakin tinggi/ baik, demikian sebaliknya semakin kecil perolehan skor yang diperoleh maka tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif semakin sedikit.

Semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam menarik kesimpulan. Data kualitatif berupa pernyataan sangat kurang efektif, kurang efektif, tidak efektif, efektif dan sangat efektif, diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 1 sampai 5. Hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran. Kriteria efektif akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan skala Likert yang dianalisis secara deskriptif persentase dengan menggunakan rumus perhitungan efektivitas berikut (Sugiyono 2010):

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian efektivitas dalam penelitian ini dengan mengacu pada skala dan klasifikasi efektivitas dari tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif

Nilai	Kriteria	Persentase
A	Sangat Efektif	80% ≤ X ≤ 100%
B	Efektif	60% ≤ X < 79%
C	Tidak Efektif	40% ≤ X < 59%

D	Kurang Efektif	$20\% \leq X < 39\%$
E	Sangat kurang Efektif	$0\% \leq X < 19\%$

X = Empiris

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa jika perolehan apabila persentase mencapai 81 persen sampai 100 persen berarti sangat efektif, pencapaian 60 persen hingga 79 persen efektif, dikatakan tidak efektif jika persentasi pencapaian antara 40 hingga 59 persen , kategori kurang efektif jika pencapaian diantara 20 persen hingga 39 persen dan sangat kurang efektif adalah pencapaian diantara 0 persen hingga 19 persen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil evaluasi terhadap paket pembelajaran pada aspek kualitas materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel pada tabel 57. Tabel 57 menunjukkan hasil tanggapan peserta didik pada aspek kualitas materi pembelajaran untuk uji coba lapangan di SMA Sutomo 1 Medan dan keseluruhannya dalam kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 2. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajara Bahasa Jepang Uji Coba Lapangan di SMA Sutomo 1 Medan Pada Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skor					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian materi				7	38	96,89%	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar				10	35	95,56%	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks				6	39	97,33%	Sangat Baik
4	Kemudahan memahami pembelajaran				12	33	94,67 %	Sangat Baik
5	Ketepatan urutan penyajian				8	37	96,44 %	Sangat Baik
6	Kecukupan latihan				5	40	97,78 %	Sangat Baik
7	Kejelasan umpan balik				3	42	98,67%	Sangat Baik
8	Bantuan belajar dengan program				4	41	98,22%	Sangat Baik
Rata-rata						96,95 %	Sangat Baik	

Hasil evaluasi terhadap paket pembelajaran pada aspek kualitas teknis/tampilan dapat dilihat pada tabel pada tabel 3. Tabel 3 menunjukkan hasil tanggapan peserta didik pada aspek kualitas teknis/tampilan untuk uji coba lapangan di SMA Sutomo 1 Medan dan keseluruhannya dalam kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 3. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jepang Uji Coba Lapangan di SMA Sutomo 1 Medan Pada Aspek Kualitas Teknis/Tampilan

No	Indikator Penilaian	Skor					Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Keindahan tampilan layar				12	33	94,67%	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks				18	27	92,00%	Sangat Baik
3	Kualitas gambar dan animasi				15	30	93,33 %	Sangat Baik
4	Komposisi warna				21	24	90,67 %	Sangat Baik
5	Navigasi				18	27	92,00 %	Sangat Baik
6	Daya dukung music				8	36	96,00%	Sangat Baik
7	Interaksi				7	38	96,89 %	Sangat Baik
Rata-rata						93,65 %	Sangat Baik	

Hasil penilaian uji coba lapangan terhadap aspek kualitas materi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang dirangkum pada tabel 4. Hasil tanggapan peserta didik pada tabel 4 menyatakan bahwa untuk aspek kualitas materi pembelajaran pada uji coba lapangan di SMA Sutomo 1 Medan menunjukkan 45 orang (100,00%) menyatakan “Sangat Baik”.

Tabel 4. Tingkat Kecenderungan Penilaian Terhadap Aspek Kualitas Materi Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jepang Pada Uji Coba Lapangan di SMA Sutomo 1 Medan

No	Kategorisasi	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	45	100,00 %
2	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	0	0,00 %
3	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	0	0,00 %
4	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	0	0,00 %
5	Sangat kurang	$0\% \leq X \leq 20\%$	0	0,00 %
Jumlah			45	100,00 %

Hasil tanggapan peserta didik di SMA Sutomo 1 Medan pada uji coba lapangan pada aspek kualitas teknis/tampilan menunjukkan bahwa 45 orang (100%) menyatakan “Sangat Baik” tampak pada tabel 5.

Tabel 5. Tingkat Kecenderungan Penilaian Terhadap Aspek Kualitas Teknis/Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jepang Pada Uji Coba Lapangan di SMA Sutomo 1 Medan

No	Kategorisasi	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat baik	$81\% \leq X \leq 100\%$	45	100,00 %
2	Baik	$61\% \leq X \leq 80\%$	0	0,00 %
3	Sedang	$41\% \leq X \leq 60\%$	0	0,00 %
4	Kurang baik	$21\% \leq X \leq 40\%$	0	0,00 %
5	Sangat kurang	$0\% \leq X \leq 20\%$	0	0,00 %
Jumlah			45	100,00 %

Uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 45 siswa kelas XI IPS SMA Sutomo 1 Medan, tanggapan siswa pada umumnya menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik, terdapat satu masalah yaitu teks soal pada permainan menantang, tidak terbaca karena komposisi warna yang gelap, maka untuk itu dilakukan revisi. Selain itu terdapat ukuran halaman yang tidak sama, maka untuk itu akan dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan revisi ke-4 maka media pembelajaran interaktif telah siap untuk diuji keefektifannya.

Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap IV Uji Coba Lapangan

Tabel 6. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jepang Pada Uji Coba Lapangan di SMA Sutomo 1 Medan

No	Kategorisasi	Persentase rata-rata	Kriteria
1	Aspek kualitas materi pembelajaran	96,95%	Sangat Baik
2	Aspek kualitas teknis/tampilan	93,65 %	Sangat Baik
Rata-rata		95,30 %	Sangat Baik

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang pada uji coba lapangan pada 45 Siswa kelas XI IPS di SMA Sutomo 1 Medan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat baik/layak digunakan. Masalah yang ditemukan pada uji coba lapangan adalah : pada halaman *game* pada pilihan “menantang” ditemukan bahwa tampilan teks soal kurang jelas, karena komposisi warna dengan *background* kurang tepat. Untuk itu akan dilakukan perbaikan, agar peroduk media pembelajaran interaktif dapat dikatakan layak dan baik untuk digunakan pada pembelajaran bahasa jepang.

Revisi Produk Keempat / Produk Akhir

Berdasarkan analisis hasil penilaian pada uji coba lapangan yang dilakukan pada 45 orang siswa di kelas XI IPS 07 SMA Sutomo 1 Medan, terdapat saran perbaikan yaitu pada halaman “Game” masih terdapat warna tampilan teks yang kurang sesuai sehingga keterbacaan teks kurang jelas. Untuk itu dilakukan perbaikan terhadap produk media

pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang, agar produk siap dipakai dan diuji keefektifannya.

Uji Coba Produk Akhir / Uji Efektifitas Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa yang Dibelajarkan Menggunakan Media Buku Teks.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap hasil belajar bahasa jepang pada siswa yang dibelajarkan dengan media buku teks, ditemukan bahwa nilai hasil belajar siswa dari 50 responden tersebar pada rentang 30 – 99. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa skor terendah 30 dan skor tertinggi 99, mean 68,6, modus 62, median 69,5 dan deviasi standar 31,69. Untuk melihat skor siswa digunakan kelas interval yaitu skor antara, frekuensi absolut yaitu jumlah siswa yang memiliki skor hasil belajar, dan frekuensi relatif yaitu jumlah persen skor hasil belajar. Secara lengkap gambaran tentang hasil belajar bahasa jepang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ditunjukkan pada tabel 62 berikut ini.

Tabel 7. Deskripsi Data Hasil Belajar Bahasa Jepang yang Dibelajarkan Dengan Menggunakan Pembelajaran Media Buku Teks

No	Interval Kelas	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif
1	30-39	3	6,00%
2	40-49	4	8,00%
3	50-59	6	12,00%
4	60-69	12	24,00%
5	70-79	10	20,00%
6	80-89	9	18,00%
7	90-99	6	12,00%
	Jumlah	50	100%

Tabel 7 menunjukkan data hasil belajar bahasa jepang siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, diperoleh 12 orang (24%) berada pada kelas rata-rata, 13 orang (26%) berada di bawah rata-rata, sedangkan 25 orang (50%) berada di atas rata-rata.

Hasil belajar bahasa jepang siswa yang Dibelajarkan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka data yang diperoleh dari perhitungan statistik, diketahui bahwa skor hasil

belajar bahasa jepang siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif diperoleh skor terendah 45 dan skor tertinggi 100, mean 69,96, modus 72,94, median 71,36 dan deviasi standar 12.67. Untuk melihat skor siswa digunakan kelas interval yaitu skor antara, frekuensi absolut yaitu jumlah siswa yang memiliki skor hasil belajar, dan frekuensi relatif yaitu jumlah persen skor hasil belajar. Secara lengkap gambaran tentang hasil belajar bahasa jepang dengan menggunakan media pembelajaran buku teks ditunjukkan pada tabel 8 berikut ini

Tabel 8. Deskripsi Data Hasil Belajar Bahasa Jepang yang Dibelajarkan Dengan Media Pembelajaran Interaktif

No	Interval Kelas	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif
1	45-52	4	8,00%
2	53-60	6	12,00%
3	61-68	10	20,00%
4	69-76	14	28,00%
5	77-84	9	18,00%
6	85-92	4	8,00%
7	93-100	3	6,00%
	Jumlah	50	100%

Tabel 8 menunjukkan data hasil belajar bahasa Jepang siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif diperoleh 14 orang (28%) berada pada kelas rata-rata, 20 orang (30%) berada di bawah rata-rata, sedangkan 16 orang (32%) berada di atas rata-rata. Selanjutnya data disusun dalam bentuk diagram histogram seperti terlihat pada gambar 11 berikut ini

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran buku teks. Adapun Rumus yang digunakan untuk uji hipotesis adalah uji-t.

Dari hasil perhitungan efektifitas diatas, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif ($X(b) = 95,63%$) lebih

tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran buku teks ($X(a) = 90%$). Hasil pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar 9,0229, sedangkan t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 94 adalah: 1,98. Karena t_{hitung} (9,0229) lebih besar dari t_{tabel} (1,98). Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran buku teks. Adapun rangkuman persentase rata-rata hasil penilaian terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa Jepang oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli rekayasa perangkat lunak, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Rangkuman Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jepang

No	Responden	Persentase Rata-rata	Kriteria
1	Ahli materi	80,53%	Sangat Baik
2	Ahli desain pembelajaran	84,38 %	Baik
3	Ahli rekayasa perangkat lunak	73,90%	Baik
4	Siswa pada uji coba perorangan	91,37%	Sangat Baik
5	Siswa pada uji coba kelompok kecil	94,82 %	Sangat Baik
6	Siswa pada uji coba lapangan	95,30 %	Sangat Baik
	Rata-Rata	89,61 %	Sangat Baik

Pembahasan

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Jepang yang dilakukan mengacu pada model penelitian pengembangan model Borg &

Gall dan dikombinasikan dengan langkah-langkah pengembangan bahan pembelajaran model Dick & Carrey. Produk pembelajaran yang dihasilkan dari awal mengikuti prosedur dan langkah-langkah ilmiah yang sesuai dengan

model diatas menghasilkan produk yang semakin baik, memiliki validitas, sesuai kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik serta dapat menjadi solusi terhadap kesulitan-kesulitan pembelajaran yang dihadapi oleh Guru di kelas.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil validasi terhadap produk media pembelajarn interaktif yang dilakukan oleh ahli materi yaitu : (1) kualitas materi pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 88,75%, (2) kualitas strategi pembelajaran dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 70,60%, (3) kualitas sistem penyampaian pembelajaran dinilai sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 82,50%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif mata pelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan program Visual Basic 2005 secara keseluruhan termasuk dalam kategori “ Baik”.

Hasil validasi dari ahli desain pembelajaran terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang yang dikembangkan dengan menggunakan program Visual Basic 2005 menunjukkan bahwa; (1) kualitas desain pembelajaran dinilai baik dengan persentase rata-rata 80,00%, (2) kualitas desain informasi dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 70,00%, (3) kualitas desain interaksi dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 67,50%, (4) kualitas desain presentasi dinilai sedang dengan persentase rata-rata sebesar 51,66%. Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik sehingga dapat diterima dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli rekayasa perangkat lunak terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa jepang yang dikembangkan dengan program Visual Basic 2005 dinyatakan bahwa; (1) pemrograman dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 75,00 %, (2) kualitas teknis/tampilan dinilai baik dengan persentase rata-rata sebesar 72,80%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria baik. Revisi dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli rekayasa perangkat lunak dan peserta didik selaku pengguna media

pembelajaran interaktif ini dan bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, dan kegrafikan.

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif pelajaran bahasa jepang yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa jepang untuk SMA Kelas XI, karena memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dari nilai median skala Likert.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami, dimengerti dan sistematis. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan peserta didik lebih memahami materi. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara klasikal maupun individual.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar bahasa jepang antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks yaitu rata-rata hasil belajar bahasa jepang siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata bahasa jepang siswa yang diajar dengan media pembelajaran buku teks yaitu pada rentang nilai 60 – 69 (90%), sedangkan hasil nilai rata-rata bahasa jepang siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif diantar rentang nilai 69 - 76 (95,63 %). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih baik dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran bahasa jepang daripada penggunaan media pembelajaran buku teks.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa jepang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dan melakukan kontrol langsung pada sumber informasi, sehingga siswa dapat mengendalikan dan memperoleh apa yang menjadi kebutuhannya, disamping siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan yang telah dilengkapi dengan balikan dan pembahasan sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Media pembelajaran interaktif juga dilengkapi dengan rangkuman yang dapat membantu siswa memperoleh ringkasan materi pelajaran yang dipaparkan.

Pembelajaran dengan media interaktif juga memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku teks, siswa tidak berinteraksi langsung pada sumber informasi dan pembelajaran didominasi oleh guru yang menyajikan informasi secara linier atau satu arah. Hal ini terjadi karena pada media pembelajaran buku teks siswa mendapatkan sumber informasi hanya dari guru dan materi-materi yang ada pada buku teks tanpa bisa memperoleh balikan dari soal-soal latihan yang dikerjakan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku teks menempatkan guru menggunakan kontrol pembelajaran dengan aktif, sementara siswa relatif pasif menerima dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Guru menyampaikan materi secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai dengan baik dengan terfokus kepada kemampuan akademik.

Walaupun dalam penelitian ini diperoleh data bahwa hasil belajar bahasa jepang siswa lebih tinggi jika dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif daripada hasil belajar bahasa jepang siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks, namun dalam pelaksanaannya kedua media pembelajaran ini telah mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar bahasa jepang siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 95,63% dan buku teks sebesar 90 %.

PENUTUP

Simpulan

Produk media pembelajaran *Visual Basic 2005* yang dihasilkan merupakan hasil perbaikan dan pengembangan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam hal ini para siswa dan guru. Produk media pembelajaran interaktif *Visual Basic 2005* berdasarkan hasil uji efektifitas terhadap hasil belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan memakai media buku teks, oleh karena itu produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berdasarkan langkah-langkah ilmiah sesuai dengan tahapan-tahapan pengembangan dapat menghasilkan media yang baik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Visual Basic 2005* memiliki efektifitas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca huruf hiragana .

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada hasil tes belajar siswa yang diperlihatkan pada point diatas, ditemukan bahwa media pembelajaran interaktif *Visual Basic 2005* memiliki keefektifan lebih tinggi dari keefektifan media pembelajaran buku teks. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Visual Basic 2005*, lebih efektif dibandingkan media buku teks dalam pembelajaran membaca dan menulis huruf hiragana.

Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran buku teks, maka disarankan agar media pembelajaran interaktif digunakan karena media pembelajaran interaktif mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi siswa.

2. Disarankan kepada guru agar memberi motivasi kepada siswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, karena siswa akan mendapatkan informasi yang mereka inginkan melalui media pembelajaran interaktif ini dan mereka juga tidak perlu tergantung pada kehadiran guru dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya.
3. Mengingat hasil kesimpulan dalam penelitian ini masih memungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum mampu terkontrol, maka masih perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, S.1999.*Japanese For Young People seri "KAKU"*.Tokyo: Kondansha International.
- Adachi, S.1999.*Japanese For Young People seri "YOMU"*.Tokyo: Kondansha International.
- Amanda, Putri.2010.*Cara Cepat Belajar Tulisan Jepang*.Yogyakarta: Laksbang Mediatama
- Arsyad,Azhar . 2009. *Media Pembelajaran*.Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori +Pengembangannya*.Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Borg, W. &V Gall, M.D. 1983. *Educational Research. An Introduction* (4nd ed). New York & London: Longman.
- Budiningsih, A. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Brown, H. Douglas.2007.*Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*.Jakarta:Pearson Education Inc.
- Brown, H. Douglas. 2001.*Teaching by Principles. An Interactive Approach to Language Pedagogy*.White Plains.New York: Addison Wesley Longmasn, Inc.
- Cecep, K &Sutjipto, B.2011.*Media Pembelajaran*.Bogor:Ghalia Indonesia.
- Chikamatsu ,N. 2006. *Development Word Recognition:a Study of L1 English Reader of L2 Japanese*.NewYork:The Modern Language Journal.
- Daeng, dkk. 2011. *Terampil Berbahasa*.Bandung: Alfabeta.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*.Bandung: Penerbit Nuansa.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dick, W. dan Carey, L. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. United State of America: Scott Foresman and Company.
- Fachrullozzy, A & Mahyuddin, E. 2010. *Pembelajaran Bahasa Asing Metode Tradisional &Kontemporer*.Jakarta:Banua.
- Gagné, R.M.;Briggs, L.J & Wager, W.W. 1992. *Principles of Instruction Design*. New York:Saunders College Publishing.
- Gagne, Robert M. 1977.*The Condition of Learning*. New York: Halt-Rinehart and Winston.
- Ghazali,Syukur. 2010. *Pembelajaran Ketrampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*.Bandung: PT.Refika Aditama.
- Hacbarth, S. 1996. *The Educational Technology Hand Book*. New Jersey: Educational Technology Publications, Inc.
- Harris,M & Hatano, G.1999.*Learning to Read and Write a Cross Lingusitic Persfective*.New York:Cambridge University Press.
- Heinich, Robert, et. Al. 1996 *Instructional Media and Technologies for Learning (5th ed)*. New Jersey: A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Heinich, Robert. 1970. *Technology and The Management Of Instruction*.Washington D.C : Association For Educational Communications and Technology.
- Hill, W.F. 1990. *Theories of Learning*. (terjemahan).Bandung:Nusa Media.
- Kemp. 1994. *Design Effective Instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Kemp, Jerrold.1977.*Instructional Design a Plan for Unit and Course Development*. California:Fearon Publisher,Inc.
- Koswara, Eko. 2002. *Visual Basic 6Beginner Guide*.Yogyakarta:MediaKom.
- Kurose, M & Gilhooley, H .2012.*Complete Japanese Volume 1*.Jakarta:Kesaint Blanc
- Mayer, R.E. 2005. *The Cambridge Handbook of Multimedia Leraning*. New York: Cambridge University Press
- Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom.

- Molenda, M & Januszewski, A. 2008. *Educational Technology*. New York: Taylor & Francis Group.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nagoya Daigaku Nihongo. 1990. *Gendai Nihongo Koosu Chuukyuu II*. Nagoya: Nagoya University.
- Ogawa, K. 1992. *Kana can be Easy*. Tokyo: Japan Times.
- Olson M.H & Hergenbahn B.R. 2008. *Theories of Learning*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Reigeluth, Charles M. 1983. *Instructional Design, Theories and Models*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher Inc.
- Romiszowski, AS. 1990. *Designing Instructional Systems*. New York: Nicols Publishing Co.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadeli, M. 2008. *Kumpulan Proyek Visual Basic 2005*. Palembang: Maxikom.
- Siregar, E dan Salma, D. 2004. *Mozaik teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Smaldino, SE, Lowther, D.L, Russell, J.D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Snelbecker, G.E. 1974. *Learning Theory, and Psychoeducational Design*. New York: McGraw Hill Co.
- Sobur, Alex. 2002. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana dan Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- (<http://www.blog.elearningunesa.ac.id/ali-m-sumarno/penelitian-pengembangan-adalah>, diunduh 15 Oktober 2012).
- Sutedi, Dedi. 2007. *Nihongo no Bunpou Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Swajati. 2005. *Belajar Sendiri: Membuat CD-Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar Learning*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Tokyo International Japanese School. 2004. *Minna no Nihongo Shoukyuu I Kana Renshuuchou*. Tokyo: 3A Corporation.
- Uno, Hamzah. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarmo, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Zona Zolade Ohara .(2011) *Efektivitas Penggunaan CD Interaktif dalam Pembelajaran Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. Universitas Negeri Semarang. Tesis. tidak Diterbitkan.