PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI SMA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP

Oleh

ERFAN PUTRA
NIM. 1105430

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI SMA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP

Oleh

ERFAN PUTRA
NIM. 1105430

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI SMA

Nama	**: Erfan Putra**
NIM	**: 1105430**
Program Studi	**: Teknologi Pendidikan**
Jurusan	**: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**
Fakultas	**: Fakultas Ilmu Pendidikan**

Padang, 11 Januari 2016

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Darmansyah, ST., M. Pd	**Dra. Zuwirna, M. Pd**
NIP. 1959 1124 1986 03 1 002	**NIP. 1958 0517 1985 03 2 001**

PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi	**: Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA**
Nama	**: Erfan Putra**
NIM	**: 1105430**
Program Studi	**: Teknologi Pendidikan**
Jurusan	**: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**
Fakultas	**: Fakultas Ilmu Pendidikan**

Padang, 11 Januari 2016

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Darmansyah, ST., M. Pd NIP. 1959 1124 1986 03 1 002	1. .....
2. Sekretaris	: Dra. Zuwirna, M. Pd NIP. 1958 0517 1985 03 2 001	2. .....
3. Anggota	: Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 1961 0116 1987 03 2 001	3. .....
4. Anggota	: Drs. Syafrii, M. Pd NIP. 1960 0414 1984 03 1 004	4. .....
5. Anggota	: Dr. Abna Hidayati, M. Pd NIP. 1983 0126 2008 12 2 002	5. .....

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Erfan Putra
NIM/BP	: 1105430/2011
Program Studi	: Teknoiogi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2016

Yang menyatakan,

Erfan Putra

NIM. 1105430

بسم الله الرحمن الرحيم

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan), kerjakanlah dengan sesungguhnya (urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanlah kamu berharap. (Q.S. Alam Nasyrah: 6-7).

Allah akan meninggikan orang-orang yang Beriman dan Bertaqwa diantaramu dan orang-orang yang diberi Ilmu Pengetahuan beberapa derajat (Q.S. Al mujaadilah: 11).

Tak satupun nada yang dapat diuntai
Tiada lagi mampu tuk didendangkan
Hanya kalimat Syukur yang mekar dihatiku
Atas Rahmat Mu……
Karunia Mu……
Ya….. Rabbku……..

Dalam Kesederhanaan, Kucuba arungi Kebahagiaan,
Dalam Kepahitan ingin Kuraih Kemanisan,
Dalam Ujian dan Cobaan Kuharap Kemenangan,
Dalam Ceria berbaur Duka ingin Kugapai Asa,
Dalam Niat dan Keikhlasan Kuharap Ridho-Nya,
Telah Kuteguk Manisnya air susu Bunda,
Ku tampung Tetesan demi Tetesan keringat Ayahanda,
Sehingga dahaga Cita-citaku sedikit demi sedikit mencapai Tujuan,
Dan Seumur Hidup ku takkan bisa Ku Lupakan,
Dengan apa hendak Ku Balas……..
Hanya Seuntai Do"a dan Rasa Syukur atas Nikmat-Nya,
Kupanjatkan setiap Sujud Panjang Ku

Ya….. Allah, Aku menyadari sepenuhnya apa yang ku perbuat sampai saat ini belum mampu membalas tetesan keringat dan air mata Orang Tua Ku. Karenanya….. Ya….. Allah

Seiring Do"a dan Ucapan Syukurku, Ku persembahkan Setitik Keberhasilan dan Karya kecil ini keharibaan yang Mulia alm Abak (Edwar R, S.E) dan Mama (Afriza) yang dengan Segenap Pengorbanan telah Mengantarkan Anakmu menjadi seorang Sarjana, Ini adalah satu bukti bahwa "Kita Bisa".

Abak,…. Mama…. Anakmu mendapat gelar Sarjana
Limpahan Kasih Sayang dan Untaian Do"a yang keluar dari Bibirmu Telah menuntunKu meraih Sejuta Asa, Tetesan Air mata dan keringat mu menjadi cambuk bagi KesuksesanKu. Pengorbananmu dan Harapanmu tidak Sia-sia.

Selanjutnya Buat Abang dan Kakakku, terima kasih atas dukungannya selama ini. Kita harus bisa menjadi kebanggaan Keluarga terutama Orang Tua kita, berikan satu bukti bahwa celoteh Orang menjadi pemicu Semangat kita mencapai puncak Keberhasilan. Terimakasih atas semua Bantuan dan Indahnya Kasih Sayang Persaudaraan yang tak mungkin aku dapatkan dari Orang Lain……

Buat pak Darman dan buk ina (Makasih atas bimbingan yang Ibu dan Bapak berikan) semoga dibalas disisi-Nya, Amien….

Tak lupa Ku Persembahkan buat sahabatku Wela Rahmawati, menemani Ku dikala sepi membantu Ku dikala susah, yang slalu ada…..Smoga kita selalu bersama hingga tua nanti. Buat Kak Dony Magenda, yang selalu memberi semangat dan dorongan serta motivasi. Semua itu sangat berarti bagiku. Buat Nike Yolanda, sahabat penaku, akhirnya aku bisa menyelesaikan skripsi ini. Semua juga berkat dukungan mu. Buat Eming Yas, makasi udah menjadi teman baikku, dan selalu memberi semangat dan motivasi.

Special To……Yusuf Lazuardi.. Makasi atas suka duka selama penyusunan skripsi ini. Kenangan yang takkan pernah bisa aku lupakan. Semoga kamu sukses. Selanjutnya teman-teman Apartment Retno Ali (Mas Agus, Syahrul, Obi, Bang Megi, Bang Arif, Rezky, Rio, Af, Jamil, Bang Ade, Thaufiq, Hadi, Nando, Sardan, Ryan, Trio, Ade, Etos dan paling spesial buat Bang Vicho yang udah menemani selama kos di sini.. Kalian The Best), Thanks Ya atas smangat dan hari2 yang kita lalui bersama (akhirnya aku Wisuda juga ya… dan sebentar lagi kita akan berpisah...). Makasi buat Ramen dan Fotokopi Xasuku.

Buat teman-teman Seperjuangan (Teknologi Pendidikan 2011).Bagi yang telah selesai Selamat Ya…. Dan bagi yang belum " Tetap Semangat dan Pantang menyerah u/ mencapai Impian". Hari2 yang kita lalui bersama di'Jurusan TP adalah Hal Terindah yang tidak akan Kulupakan Seumur hidupKu. Dan semua pihak yang telah banyak membantu, terima kasih.

Ya…Allah….
Kiranya perjalanan HidupKu tak pernah usai
Langkahku baru sampai disini
Dan jalan masih panjang Melintang
Aku masih ingin melangkah lagi
Sukses tidak memerlukan penjelasan
Kegagalan tak mengenal alasan

Ya…..Allah…
PerjuanganKu belum usai
Tuk menggapai Masa Depan
Maka Tunjukilah aku selalu Jalan lurus Mu
Apa yang Kuraih ini tak Lepas dari Genggaman tangan Suci
Insan yang mungkin terlupa untukKu sebutkan Satu persatu.
Smoga Allah memberikan Imbalan yang Setimpal atas perhatian, Pertolongan, Kasih Sayang dan Do"a kalian untukKu.
Amien Ya Rabbal „Alamin……

Salam Hangat,

Erfan Putra

ABSTRAK

Erfan Putra (2015) : Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA

Penguasaan kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Pengembangan media audio visual dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa mengalami kesulitan dalam melafalkan kosakata karena kosakata bahasa Jepang banyak yang memiliki persamaan bunyi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual menggunakan *software Macromedia Flash Pro 8* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*/R&D). Penelitian ini menggunakan pengembangan prosedural model Borg & Gall. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yaitu dua orang validator media dan satu orang validator materi. Uji coba produk dilakukan kepada 25 orang siswa kelas XI IPA 2 SMA N 1 kota Solok. Instrumen yang digunakan adalah angket, format penilaian dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas media audio visual yang dikembangkan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA, untuk aspek materi maupun media mempunyai validitas produk yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk yang telah dilakukan mempunyai prkatikalitas produk yang berada pada kategori “Sangat Baik”.Hasil tersebut menunjukkan bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA dengan materi pokok keluarga/*kazoku* yang dikembangkan “Valid” dan “Praktis” serta layak digunakan sebagai sumber belajar dan media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terkira penulis haturkan kehadirat Allah SWT, pemilik dan penggenggam jiwa hamba atas limpahan karunia dan nikmat-Nya, sehingga setelah melalui proses yang panjang dan penuh kerja keras akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA"**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST., M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu Dewi Syuryani, S. Hum yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Delfion selaku Kepala Sekolah SMA N 1 Kota Solok yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMA N 1 Kota Solok yang telah berpartisipasi dalam proses pengambilan data untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Ibunda dan kakak tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik itu moril maupun materil.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang.

Amin Ya Rabbal ‘Alamin.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**

KATA PENGANTAR ..... **ii**

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR TABEL ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Pembatasan Masalah 9
D. Perumusan Masalah..... 10
E. Tujuan Penelitian..... 10
F. Manfaat Penelitian..... 10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 11
H. Pentingnya Pengembangan 13
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... 14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran..... 16
B. Media Audio Visual 24
C. Bahasa Jepang 29
D. Macromedia Flash Pro 8 35
E. Hubungan Pengmbangan Media Audio Visual dengan Kawasan Teknologi Pendidikan 52
F. Kualitas Produk Berdasarkan Validitas dan Praktikalitas 54

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian 56
B. Model Pengembangan 56
C. Prosedur Penelitian 57
D. Teknik Pengumpulan Data 59
E. Instrumen Penelitian 60
F. Analisis Data 60
G. Merevisi Hasil 63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 64
B. Pembahasan 81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 85
B. Saran..... 85

DAFTAR PUSTAKA..... 87

LAMPIRAN..... 89

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Data Jumlah Pelajar Indonesia yang Melanjutkan Pendidikan Ke Jepang .. 4
2. Susunan Scene Media Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jepang..... 12
3. Susunan Scene Media Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jepang..... 66
4. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi 71
5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Media 74
6. Komentar atau Saran dari Tenaga Ahli 76
7. Revisi Produk 77
8. Data Mentah Penelitian Persepsi Subjek Uji Coba Praktikalitas 133
9. Hasil Skor Rata-rata Nilai Praktikalitas Media 134
10. Hasil Praktikalitas Media yang Diujicobakan Pada Siswa 80

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Tampilan Jendela Program Macromedia Flash Pro 8 39
2. Tampilan Kotak Dialog Document 43
3. Posisi Layer pada Macromedia Flash 44
4. Kotak Dialog Library 45
5. Tampilan Timeline 46
6. Tampilan Library pada Panel 47
7. Tampilan pada Saat Pengubahan Warna 48
8. Tampilan Menu Editor Action Script 49
9. Tampilan Penggunaan Variabel 50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Kisi-kisi Angket Untuk Siswa 89
2. Kisi-kisi Angket Untuk Tenaga Ahli 90
3. Silabus Pembelajaran 91
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 92
5. Flowchart 95
6. Storyboard 96
7. Langkah-Langkah Pembuatan Media Audio Visual 103
8. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi 109
9. Lembar Penilaian Uji Validitas Media 115
10. Angket Uji Coba Siswa 127
11. Data Mentah Subjek Uji Coba Praktikalitas 133
12. Hasil Skor Rata-rata Nilai Praktikalitas Media 134
13. Surat Penugasan 135
14. Surat Izin Penelitian untuk Kesbang Pol Kota Solok..... 136
15. Surat Izin Penelitian untuk Dinas Pendidikan Kota Solok 137
16. Surat Izin Penelitian untuk SMA N 1 Kota Solok 138
17. Surat Keterangan Selesai Penelitian 139
18. Dokumentasi Penelitian 140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Secara konsep, pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuaidengan yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 bab I, pasal 1 menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam pengertian di atas, dapat terlihat bahwa penekanannya adalah agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat.

Pengertian pendidikan yang ada dalam undang-undang tersebut dipertegas lagi dalam ketetapan MPR, yang menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia sedini mungkin secara terarah, terpadu dan menyeluruh melalui berbagai upaya proaktif dan reaktif oleh seluruh komponen

> bangsa agar generasi muda dapat berkembang secara optimal disertai dengan hak dukungan dan lingkungan sesuai dengan potensinya.

Jadi pendidikan memegang peranan yang penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari faktor-faktor seperti kualitas guru, minat dan motivasi siswa, intelegensi dasar, keadaan sosial, kurikulum, bahan ajar, dan faktor lainnya termasuk penggunaan bahasa. Bahasa memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan pendidikan. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Kamaruddin (1989: 236) yang mengemukakan bahwa:

> Pendidikan sebagai usaha mewariskan dan mewarisi kebudayaan sangat berkepentingan dengan bahasa. Isi pendidikan dikomunikasikan kepada seseorang melalui bahasa. Bahasa sebagai isi dan sebagai sarana proses pendidikan memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan keberhasilan pendidikan.

Dunia pendidikan khususnya, mengalami peningkatan cukup baik dalam perkembangan bahasa. Bahasa yang terdapat pada dunia pendidikan saat ini tidak hanya bahasa Indonesia atau bahasa Inggris saja tetapi sudah banyak bahasa asing yang digunakan seperti bahasa Jepang, Perancis, Jerman, Mandarin dan sebagainya. Dengan demikian pentingnya penguasaan berbagai bahasa agar dapat berkomunikasi dengan bangsa lainnya dalam menyampaikan kebudayaan serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan lahirnya globalisasi komunikasi. Globalisasi komunikasi ini sangat dipengaruhi oleh kebutuhan berbahasa untuk mengkonsumsikan sesuatu yang dimiliki kepada bangsa atau negara lain.

Saat ini pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Jerman, khususnya bahasa Jepang sudah diselenggarakan di berbagai lembaga pendidikan. Jika dilihat dari tingkat pendidikan, perkembangan jumlah pembelajar bahasa Jepang yaitu Pendidikan Dasar 5,750 orang (meningkat 0.6%), Pendidikan Menengah 835,938 orang (meningkat 95.8%), Pendidikan Atas 22,076 orang (2.5%), Pendidikan Non Formal dan Informal 8,642 orang (menurun 0.9%). Pada hasil survei tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang pada tingkat Pendidikan Menengah di Indonesia menduduki peringkat pertama, yaitu mencapai 40% dari jumlah pembelajar pendidikan menengah di seluruh dunia, dan 87% dari total pembelajar pendidikan menengah di Asia Tenggara. (*Sumber: http://mayantara.sch.id/artikel/survei-lembaga-pendidikan-bahasa-jepang-di-indonesia-tahun-2012.htm*).

Salah satu landasan bagi penyelenggaran pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa jepang pada jenjang pendidikan adalah penguasaan bahasa asing (Jepang) akan membantu bangsa Indonesia untuk bisa menyerap dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, serta menjadi wahana bagi bangsa Indonesia untuk bisa masuk ke dalam masyarakat global. Penguasaan bahasa Jepang khususnya akan menjadi pintu agar bangsa Indonesia bisa berinteraksi dalam masyarakat global. Aspek globalisasi ini menjadi salah satu pertimbangan mengapa bahasa Jepang perlu diajarkan di sekolah, disamping mempelajari bahasa Inggris. Di Sumatera

Barat khususnya, untuk setiap sekolah menengah atas (SMA) pada saat ini telah menjadikan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran wajib di sekolah.

Adapun manfaat bagi peserta didik yaitu pembelajaran bahasa Jepang umumnya diperuntukkan agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Kemampuan berbahasa Jepang tersebut dapat dimanfaatkan peserta didik untuk bersaing di dunia internasional. Di samping itu, dengan menguasai bahasa Jepang juga mempermudah peserta didik mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan pendidikan ke luar negeri, khususnya ke Jepang.

Tabel 1. Data Jumlah Pelajar Indonesia yang Melanjutkan Pendidikan ke Jepang

No	Tahun	Jumlah
1	2008	1.791
2	2009	1.996
3	2010	2.190
4	2011	2.162
5	2012	2.276

Sumber: (Koran Halo Jepang Edisi Oktober 2013)

Data di atas menunjukkan bahwa jumlah pelajar Indonesia yang melanjutkan pendidikan ke Jepang terus bertambah dari tahun ke tahun dan terus mengalami peningkatan hingga saat ini. Dengan kata lain minat belajar ke negeri sakura tersebut semakin meningkat.

Japan Foundation,badan hukum khususyang bertugas mengenalkan budaya Jepang ke dunia internasional, melakukan survei mengenai pendidikan bahasa Jepang di sejumlah negara setiap tiga tahun sekali, melalui kantor

cabang di masing-masing negara. Menurut survei yang dilakukan pada tahun 2012, Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak pelajar bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal.*(Sumber: http://www.halojepang.com/sosialpendidikan/7411-survey/).*

Menurut data *Japan Foundation* (2013) menunjukkan ada 872.406 pelajar bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2012, meningkat 21,8% dibandingkan pada tahun 2009 sebesar 716.353 orang. Survei ini dilakukan secara menyeluruh mulai dari penididikan menengah, pendidikan atas, maupun pendidikan informal seperti lembaga kursus di semua provinsi. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa Jepang di Indonesia secara kuantitatif cukup pesat.

Sementara itu motivasi untuk mempelajari bahasa Jepang juga beragam. Umumnya karena didorong oleh kesenangan pada budaya Jepang, seperti musik *J.Rock,* drama Jepang, anime, *Harajuku Style, Cosplay,* dan sebagainya. Di samping itu bahasa Jepang juga memiliki keunikan tersendiri, yaitu dari intonasi suara, kosakata, ragam tulisan, jenis ungkapan serta rumpun bahasa yang berbeda. Hal tersebut menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh berbagai kalangan di Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dalam menunjang empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Karena semakin

kaya penguasaan kosakata peserta didik maka komunikasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tulisan menjadi lebih mudah.

Namun pada kenyataannya mempelajari bahasa Jepang tidaklah mudah. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa dan siswi SMA yang sedang belajar bahasa Jepang, yang mana dari pemakaian huruf Jepang yang berbeda saja sudah cukup menguras kemampuan siswa untuk mengingatnya. Ditambah lagi siswa harus mempelajari, pola kalimat, ungkapan dankosakata bahasa Jepang yang cukup sulit.

Dalam proses pembelajaran, tidak jarang guru maupun peserta didik menemui hambatan baik dari huruf, tata bahasa, maupun kosakata yang ada dalam bahasa Jepang. Mengingat bahasa Jepang memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru harus mempunyai ide kreatif dan keterampilan dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang nantinya dijadikan sebagai alat peraga yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disampaikan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Ibrahim dalam Arsyad (2014:20) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu menetapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran”.Jadi,

media dirancang sebaik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada saat sekarang ini terdapat beragam media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Ada yang berbentuk media bergambar, lagu, animasi, audio visual dan masih banyak media lainnya. Media audio visual adalah salah satu alternatif media yang cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dimana media ini merupakan media yang menggabungkan dua indera dalam menerima informasi atau pesan, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Media ini tidak hanya menggunakan perangkat suara tetapi juga menggunakan media *display* atau gambar dalam penyampaian pesan atau informasi.

Media Audio visual diharapkan memberikan keuntungan pada peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Seperti yang dikemukakan oleh Attarbiyatu *Watta'liim* dalam Arsyad (2014:20) bahwa:

> Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengar saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan dengan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengar.

Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media audio visual, materi pelajaran akan lebih mudah dipahami dan bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik karena indera peserta didik lebih dipancing untuk semakin aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Kota Solok, terungkap bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena kosakata yang diajarkan tidak biasa bagi siswa dan jarang digunakan sehingga sulit untuk dilafalkan. Disamping itu siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan kosakata yang memiliki persamaan bunyi seperti *Ojisan*dengan *Ojiisan*atau *Isu* dengan *Itsu*. Meskipun pengucapannya mirip tetapi kosakata tersebut memiliki arti yang sangat berbeda.

Banyaknya kosakata yang memiliki persamaan bunyi dan harus dikuasai siswa serta guru yang hanya menyampaikan materi secara lisan, tentu sukar diproses oleh siswa. Akibatnya siswa menjadi jenuh dan kelelahan dalam belajar. Disamping itu guru kurang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media yang dapat menunjang pembelajaran kosakata seperti media audio visual ataupun media lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis berkeinginan untuk merancang dan membuat sebuah media audio visual pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Gagasan ini dituangkan dalam usulan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam melafalkan kosakata bahasa Jepang, karena kosakata bahasa Jepang banyak yang memiliki persamaan bunyi.
2. Siswa sering salah dalam mengartikan kosakata bahasa Jepang.
3. Siswa merasa jenuh dan kelelahan karena pembelajaran tidak menarik.
4. Dalam proses pembelajaran siswa lebih cenderung mendengarkan saja.
5. Guru belum mampu mengembangkan media audio visual, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan bersifat monoton.
6. Guru menyampaikan pelajaran hanya secara lisan, dan media yang digunakan sebatas buku paket dan papan tulis.
7. Belum tersedianya media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan yaitu media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI pada semester 1.
2. Materi yang terdapat dalam media hanya untuk 1 KD dengan materi pokok kehidupan keluarga/*kazoku*.
3. Proses pembuatan media audio visual dilakukan dengan menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8*.
4. Penelitian pengembangan ini dibatasi sampai validasi dan praktikalisasi.

D. Perumusan Masalah

Merujuk dari pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang valid?
2. Bagaimana praktikalitas media audio visual yang dikembangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang valid?
2. Mendeskripsikan praktikalitas media audio visual yang dikembangkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

3. Bagi sekolah dan instansi lainya, diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran khususnya media audio visual.
4. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media audio visual, dan menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi lainnya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media audio visual yang dalam pengembangannya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Merupakan media audio visual yang berisi materi pembelajaran bahasa Jepang kelas XI SMA pada semester 1, dengan matrei pokok kehidupan keluarga.
2. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang memuat:
   a. Teks, terdapat dua jenis huruf yang digunakan dalam media ini yaitu: huruf romaji dan huruf Jepang (katakana dan hiragana).
   b. Gambar, gambar diam yang menggambarkan kosakata yang akan diajarkan. Contohnya gambar rumah, untuk kosakata *uchi*. Gambar diunduh dari internet.

c. Animasi, gambar bergerak seperti gambar seorang guru yang berbicara mengucapkan kosakata yang mendukung untuk menggambarkan kosakata. Animasi diunduh dari internet.

d. Audio/suara, pengucapan kosakata yang diajarkan, yang direkam oleh *native speaker* dan suara terkait materi pelajaran.

e. Video, percakapan terkait materi pokok pelajaran. Video berupa kartun atau anime dan cuplikan film.

f. Latihan-latihan dan penggunaan kosakata dalam kalimat.

3. Gambaran dari bentuk visual perancangan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Susunan *Scene* Media Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jepang

Scene	Keterangan
1	Merupakan *scene opening* yaitu *scene* awal yang pertama kali muncul saat media audio visual dijalankan. Pada *scene* ini merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan disajikan dalam media audio visual ini.
2	Merupakan*scene*yang berisikan menu utama dari media visual yang dirancang. Pada bagian ini disajikan beberapa *button* yaitu kompetensi, materi, evaluasi, petunjuk dan profil.
3	Merupakan *scene* kompetensi, pada bagian ini terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai.
4	Merupakan *scene* materi yang berisi materi pelajaran bahasa Jepang kelas XI SMA pada semester 1, dengan materi pokok kehidupan keluarga. Materi yang disajikan memuat gambar dan animasi, teks dengan dua jenis tulisan, audio dan video, *button* untuk menjalankan audio.
5	Merupakan *scene* evaluasi yang berisi latihan-latihan, berupa latihan mendengarkan kosakata, membedakan bunyi dari kosakata yang mirip, mencocokkan audio dengan gambar, mencocokkan audio dengan teks.

Bersambung...

Sambungan Tabel 2

6	Merupakan *scen*e yang berisi petunjuk penggunaan media audio visual ini.
7	Merupakan *scene* yang berisi profil pembuat media audio visual ini.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jepang dan sebagai media alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar.

Media audio visual merupakan media yang melibatkan dua indera sekaligus dalam satu kegiatan pembelajaran. Pengembangan media audio visual ini untuk menghasilkan media yang mencakup:

1. Visual

   Visual berkaitan dengan indera penglihatan. Media ini berguna dalam memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan motivasi siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

2. Audio

   Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Media ini dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih banyak.

3. Audio visual

   Merupakan gabungan dari kedua indera yaitu pendengaran dan penglihatan. Pada media ini, siswa dapat melihat sekaligus mendengarkan pada saat penyampaian materi.

Pembelajaran bahasa Jepang cukup sulit diproses oleh siswa, maka dibutuhkan sebuah media yang dapat mempermudah penyampaian dan penerimaan pelajaran, memotivasi siswa dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran yang diserap oleh siswa lebih lama bertahan dalam ingatan siswa. Di samping itu siswa dapat mengulang kembali pelajaran tersebut di rumah secara mandiri dengan bantuan media ini.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran audio visual ini dikemas dalam bentuk CD berdasarkan alur penelitian pengembangan.
2. Media audio visual ini disusun berdasarkan Standar Isi.
3. Dosen pembimbing memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang standar kualitas media audio visual yang baik.
4. Tenaga ahli berjumlah tiga orang, diantaranya adalah:
   a. Seorang ahli materi: merupakan orang yang memahami tentang materi bahasa Jepang secara keseluruhan.

b. Dua orang ahli media: merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran terutama yang menggunakan program *Macromedia Flash Pro 8*.

5. Produk yang dihasilkan berupa media audio visual yang hanya memuat materi pembelajaran bahasa Jepang pada kelas XI SMA semester 1.
6. Materi yang terdapat dalam media hanya untuk 1 KD.
7. Media audio visual yang dihasilkan hanya diuji validitas dan praktikalitasnya saja, sedangkan efektifitasnya tidak diujicobakan karena keterbatasan waktu.
8. Penilaian dilakukan melalui lembaran angket.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan suatu perantara atau pengantar pesan/informasi kepada penerima perima pesan.

*Association of Education and Communication Technology (*AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk perantara dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Menurut Hamidjojo dalam Arsyad (2014:4) menjelaskan bahwa "media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju".

Sementara itu Heinich dan kawan-kawan dalam Arsyad (2014:3) mengemukakan bahwa "media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima". Dalam pengertian ini, televisi, buku teks, video, film, kaset, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya merupakan media.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk perantara atau pengantar yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan dan informasi agar sampai kepada penerima yang dituju dengan baik.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai arti tersendiri dalam proses belajar mengajar (PBM). Menurut Raharjo dalam Kustandi (2011:7) menjelaskan bahwa "media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar".

Sementara itu Briggs dalam Sadiman (2012:6) juga mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran yaitu "segala alat fisik yang dapat menyajikan pesanserta merangsang siswa untuk belajar". Dalam hal ini, buku, televisi, kaset, proyektor dan alat fisik lainnya merupakan media pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan pendidikan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga terciptanya suatu proses belajar mengajar.

3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran. Midun dalam Asyhar (2011:18) menjelaskan landasan penggunaan media pembelajaran antara lain landasan empiris, psikologis dan teknologis.

a. Landasan Empiris
Pemilihan dan penggunaan media hendaknya jangan didasarkan pada kesukaan dan kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakteristik peserta didik, disamping kriteria lain seperti kepraktisan dan kemudahan memperolehnya, kualitas teknis penggunaan.

b. Landasan Psikologis
Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran adalah alasan atau rasionalitas penggunaan media pembelajaran ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses pembelajaran terjadi.

c. Landasan Teknologis
Kehadiran produk-produk teknologi telah memberikan dampak yang luar biasa dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:
1) Meningkatkan produktivitas pendidikan.
2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual.
3) Memberikan dasar lebih ilmiah dari pembelajaran.
4) Pembelajaran menjadi lebih mantap.
5) Proses pendidikan menjadi lebih langsung.
6) Akses pendidikan menjadi sama.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Hamalik dalam Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi dilihat dari fungsinya dalam membantu ketercapaian tujuan pembelajaran.

Terdapat empat fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2014: 20-21) yaitu:

a. Fungsi atensi, yaitu media yang disajikan dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran tersebut. Sehingga kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat pelajaran semakin besar.

b. Fungsi afektif, yaitu membangkitkan kenikmatan siswa dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran akan menimbulkan emosi dan sikap siswa dari media yang ditampilkan. Contoh: media teks bacaan biologi yang disertai gambar-gambar yang menarik, film, komputer dan sebaganya.

c. Fungsi kognitif, yaitu media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensetoris, yaitu memudahkan siswa yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan. Contoh: media gambar, charta, buku teks dan sebagainya.

Selain keempat fungsi media pembelajaran tersebut, Daryanto (2011: 9-11) secara rinci menjabarkan fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lainnya, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.

b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan,keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.

c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan. Misalnya, dengan perantaraan paket, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik; dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba dan sebagainya.

d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.

e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar dan sebagainya.

f. Mengamati peritiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau bahaya untuk didekati. Dengan slide, film atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.

g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan dan sebagainya.

h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, ataupun foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.

j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

k. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video deapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.

l. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.

m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, mereka juga dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).

n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dengan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.

o. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berpogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan dan kecepatan masing-masing.

5. Pengelompokkan Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memungkinkan terciptanya berbagai macam alat atau media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari sekian banyak jenis media pembelajaran, menurut Seels dan Richey dalam

Kustandi(2011:33), media pembalajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Selain itu, Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014:35), meneglompokkan kembali media tersebut ke dalam dua kelompok besar, yaitu sebagai berikut:

a. Media tradisional
   Beberapa contoh media pembelajaran yang termasuk ke dalam media tradisional yaitu:
   1) Visual diam yang diproyeksikan, meliputi: proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slide*, dan *filmstrips.*
   2) Audio, meliputi: rekaman piringan dan pita kaset/*reel*/ *cartridge*.
   3) Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terpogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
   4) Permainan, seperti: teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
   5) Realia, seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka dan sebagainya).

b. Media teknologi mutakhir
   Media pembelajaran yang termasuk ke dalam media mutakhir yaitu:
   1) Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh.
   2) Media berbasis mikroprosesor, meliputi: CAI (*Computer-Assisted Instruction*), permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hyoermedia*, dan *Compact* (*video*) *Disk*.

Cecep dan Bambang (2011: 33-35) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak
   Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

b. Media hasil teknologi audio visual
   Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer
   Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-*processor*.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer
   Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

6. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media, harus memperhatikan dan mempertimbangkan banyak faktor. Dick dan Carey dalam Sadiman (2012:86) menyebutkan ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

a. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.

b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.

c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisandan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

d. Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya mahal seperti program film bingkai. Namun bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang program film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti.

Arsyad (2014: 74-76) mengatakan bahwa ada enam kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Artinya media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/ dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan sebagainya.

b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Artinya media yang dipilih harus sesuai dengan isi pelajaran, kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

c. Praktis, luwes dan bertahan. Artinya jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.

d. Guru terampil menggunakannya. Artinya media pembelajaran secanggih apapun tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, begitu juga sebaliknya.

f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media yang akan dikembangkan harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karaketeristik) media yang bersangkutan.

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar. Media ini dapat menampilkan kedua unsur

tersebut secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Dalam kegiatan pembelajaran jenis media ini melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Asyhar (2011: 73) mengelompokkan media audio visual menjadi dua macam, yaitu:

a. Audio visual murni, baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.

b. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

2. Karakteristik dan Ciri-ciri Media Audio Visual

Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat "audible" artinya dapat didengar dan alat-alat yang "visible" artinya dapat dilihat. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual.

Teknologi Audio visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Ciri-ciri utama media audio visual menurut Arsyad (2014: 33) adalah sebagai berikut:

a. Mereka biasanya bersifat linear.
b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

3. Kegunaan Media Audio Visual

Suleiman (1981: 17-18) menjelaskan kegunaan media audio visual, yaitu sebagai berikut:

a. Mempermudah penyampaian dan penerimaan pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah satu pengertian. Dengan melihat dan sekaligus mendengar, orang yang menerima pembelajaran akan lebih mudah dan lebih cepat mengerti tentang apa yang dimaksud oleh orang yang memberi pelajaran.

b. Mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak. Dorongan merupakan dasar bagi pemindahan suatu ide dari pikiran seseorang kepada orang lain. Audio visual memberi dorongan dan motivasi serta bisa membangkitkan keinginan untuk menyelidiki informasi dengan baik.

c. Mengekalkan pengertian yang didapat. Audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu singkat, melainkan juga apa yang diterima melalui audio visual aids itu lebih lama dan mengendap dalam ingatan.

Dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat mempermudah penyampaian dan penerimaan informasi, sehingga mendorong keinginan siswa untuk berperan aktif di dalamnya yang hal tersebut akan melekat di dalam ingatan siswa.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Sebelum menggunakan media audio visual dalam pembelajaran, sebaiknya mengetahui terlebih dahulu kelebihan media tersebut. Berikut kelebihan media audio visual menurut Suleiman (1981: 17-19) yaitu:

a. Media audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara lebih konkrit atau lebih nyata.
b. Media audio visual dapat menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat.
c. Informasi yang diterima akan bertahan lebih lama dan lebih baik dalam ingatan melalui media audio visual.
d. Media audio visual dapat digunakan pada semua tingkat pengajaran dan kecerdasan.
e. Penggunaan media audio visual tidak terikat oleh waktu dan tempat.

Di samping itu juga terdapat kekurangan media audio visual, antara lain:

a. Pembuatannya memerlukan waktu karena harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
b. Perlu persiapan yang matang karena tidak semua guru terampil dalam menggunakan media audio visual.

Dengan media audio visual, seorang guru dapat dengan mudah menjelaskan materi yang akan disampaikan, mendapatkan tanggapan, sehingga materi dapat jelas dan dimengerti oleh peserta didik sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Namun memiliki kekurangan dalam penerapannya yaitu pembuatannya tidak mudah dan memerlukan waktu lama karena harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

5. Pembuatan Media Audio Visual

Asyhar (2011: 113-131) menjelaskan prosedur produksi media audio visual secara garis besar melalui tiga tahap kegiatan yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Tahap pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi beberapa kegiatan yaitu:

1) Penentuan identifikasi program media
2) Penyusunan garis besar isi media video (GBIMV)
3) Penyusunan jabaran materi media (JMM)
4) Penyusunan naskah

Hasil akhir yang diharapkan dari tahap pra produksi ini adalah tersusunnya naskah (*script*) media pembelajaran yang telah divalidasi dan disetujui oleh tim ahli, sehingga naskah tersebut dianggap layak diproduksi.

b. Tahap produksi

Setelah naskah divalidasi dan disetujui, maka akan dilakukan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1) Rembuk naskah, untuk menyamakan persepsi pemahaman terhadap naskah, sehingga apabila diproduksi tidak terjadi kesalahan yang fatal yang menyebabkan miskonsepsi pengguna media.
2) Pembentukan tim produksi, merupakan sekelumpulan orang yang memiliki keahlian atau profesi yang berbeda-beda tetapi disatukan ke dalam sebuah kru.
3) Membuat *story board*, yaitu petunjuk operasional dalam kegiatan produksi, pembuatan program dan pengambilan gambar.
4) Penghitungan dan penyusunan anggaran, adalah total biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan media tersebut, mulai dari perencanaan hingga kegiatan pasca produksi.
5) Pemilihan pemain, jika suatu program membutuhkan pemain, maka pemain harus dipilih sesuai dengan tuntutan naskah.
6) Pencarian lokasi, pemilihan lokasi untuk pengambilan gambar harus dilaksanakan sesuai dengan tuntutan naskah.
7) Rapat tim produksi, dalam hal ini masing-masing profesi menyampaikan persiapan yang sudah dan sedang dilakukan serta mencari solusi permasalahan yang belum terselesaikan.
8) *Setting* lokasi, prosedur ini berlaku untuk perencanaan *shoting* baik di dalam maupun luar studio.
9) Pengambilan gambar dan suara.

c. Tahap pasca produksi

Setelah pengambilan gambar (produksi) selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah pasca produksi yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1) Video editing, merupakan gabungan antara seni dan teknik dari bahan dasar berupa potongan gambar dan suara atau populer dengan nama clip, yang dipadukan dan diolah sehingga mempunyai arti dan makna yang jelas.
2) *Mixing*, merupakan kegiatan memadukan gambar dan suara agar menjadi satu kesatuan program yang enak dilihat dan didengar.
3) *Preview*, untuk melihat apakah media yang dibuat sesuai dengan perencanaan (naskah).
4) Uji coba, dilakukan untuk melihat kesesuaian dan efektivitas media dalam pembelajaran.
5) Revisi, semua kekurangan harus segera diperbaiki atau direvisi agar diperoleh hasil yang lebih baik, lebih sempurna.
6) Produksi dan distribusi, setelah media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, maka media dapat diproduksi secara masal dan didistribusikan kepada pengguna untuk digunakan maupun dijual.

C. Bahasa Jepang

1. Pengenalan Bahasa Jepang

Bahasa Jepang yang merupakan bahasa ibu bagi warga Jepang.Hasnan (2011: 1) mengungkapkan bahwa bahasa Jepang termasuk dalam rumpun bahasa Ural Alta. Namun dalam perkembangannya tidak menunjukkan hubungan yang nampak secara langsung dengan rumpun bahasa Ural Alta seperti Korea dan Mongolia. Kemungkinan besar hal ini disebabkan oleh sistem pemerintahan dan masyarakat yang tertutup, sehingga rumpun bahasa tersebut berkembang dengan sendirinya. Dalam penulisan aksara

jepang yang disebut *kanji*, meminjam dari aksara bangsa Cina namun pengucapapan atau cara baca disesuaikan dengan bahasa Jepang.

2. Sejarah Aksara Jepang

Penulisan dalam bahasa Jepang menggunakan *Kanji* dan *Kana. Kana* meliputi *Hiragana* dan *Katakana.*Semita (2014: 9) mengatakan bahwa dahulu, di Jepang tidak terdapat huruf-huruf, oleh karena itu untuk penulisan mereka meminjam huruf-huruf dari Cina. Pada waktu itu Cina diperintah oleh dinasti Han (Kan), sehingga huruf-huruf tersebut dinamakan *Kanji* dan kalimatnya disebut *Kanbun.*

Karena huruf-huruf *Kanji* memiliki banyak coretan, dibutuhkan waktu yang lama untuk menulisnya. Oleh sebab itu bangsa Jepang menciptakan huruf-huruf yang disebut dengan *Hiragana* dan *Katakana.*

Semita (2014: 10) menjelaskan bahwa *Katakana* dipergunakan oleh para pendeta agama Budha sebagai tanda baca dalam membaca sutra. Sedangkan *Hiragana* dipergunakan oleh kaum wanita. Kaum pria juga menggunakan *Hiragana* dalam penulisan yang bersifat pribadi. Pola-pola tersebut masih dapat dilihat pada pola penulisan masyarakat Jepang saat ini.

Kanji memiliki dua cara pembacaan, yaitu cara baca Cina dan cara baca Jepang. Hal ini disebut dengan cara baca On dan Kun.

3. Ciri-ciri Bahasa Jepang

Menurut Semita (2014: 10-12) secara umum, bahasa Jepang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Jenis kata
   Dalam jenis kata bahasa Jepang terdapat kata kerja, kata sifat, kata benda, kata keterangan, kata penghubung dan partikel.

b. Urutan kata
   Prediket selalu terletak pada akhir kalimat. Selain itu, dalam bahasa Jepang kata yang diterangkan terletak dibelakang kata yang menerangkan (MD).

c. Predikat
   Kata benda, kata kerja, dan kata sifat dalam bahasa Jepang berfungsi sebagai predikat. Predikat dapat menunjukkan positif atau negatif dan non waktu lampau atau waktu lampau. Dalam bahasa Jepang tidak ada perubahan untuk orang, jenis, atau bilangan. Kata sifat digolongkan menjadi dua, yaitu kata sifat 1 dan kata sifat 2.

d. Partikel
   Di belakang kata atau kalimat dipakai partikel. Partikel menunjukkan hubungan antara kalimat dengan kata dalam kalimat dan maksud pembicara, juga berfungsi menambah berbagai arti.

e. Penghilang
   Kata-kata dan ungkapan yang bisa diketahui dari konteks kalimat biasanya dihilangkan. Subjek dan objek pada kalimat juga biasanya dihilangkan.

Sedangkan secara khusus, Semita (2014: 11-12) menjelaskan bahwa bahasa jepang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Tekanan/Aksen
   Bahasa Jepang mempunyai aksen nada (aksen tinggi rendah) yang umumnya berbeda dengan aksen energi (aksen kuat lemah) dalam bahasa Inggris, Jerman dan bahasa-bahasa Eropa lainnya serta beberapa bahasa Asia. Aksen bahasa Jepang sekarang lebih berfungsi untuk menunjukkan kesatuan kata daripada membedakan arti kata yang berbunyi sama.

b. Intonasi
Intonasi terbagi dalam tiga jenis yaitu naik, rata dan turun. Pertanyaan diucapkan dengan intonasi yang naik. Yang lainnya biasanya diucapkan dengan intonasi rata, tapi kadang-kadang diucapkan dengan intonasi turun apabila menunjukkan rasa persetujuan, kekecewaan, dan sebagainya.

c. Struktur kalimat
Walaupun struktur kalimat bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Inggris, namun kebanyakan dari kandungan kata-kata yang menjadikan sebuah kalimat dapat dikategorikan sama dengan yang ada pada pola/struktur kalimat dalam bahasa Inggris. Dimana sama-sama terdapat kata benda, kata sifat, kata kerja, kata sambung dan sebagainya. Inti dari kalimat adalah predikat yang selalu ditempatkan di akhir kalimat.

4. Aksara Jepang

Bahasa Jepang memiliki tiga macam huruf asli (*Hiragana*, *Katakana* dan *Kanji*) sebagai cara penulisan dan satu huruf lagi (Romaji) sebagai cara membacanya.

Semita (2014: 12-19) menjelaskan huruf-huruf Jepang tersebut sebagai berikut:

a. *Hiragana*
Dipakai untuk menulis kata-kata Jepang asli. Huruf ini berdasarkan suku kata. Sering juga dipakai untuk menggantikan huruf *Kanji*.

b. *Katakana*
Dipakai untuk menulis kata-kata serapan dari bahasa asing. Huruf ini juga berdasarkan suku kata. Beberapa lafal asing tidak dapat dituliskan secara sempurna karena bunyi ucapan kata-kata asing berbeda di dalam bahasa Jepang.
Sebagai contoh, huruf L dan R diucapkan dengan bunyi yang sama ke dalam bahasa Jepang. Kemudian kata-kata yang panjang juga sering diperpendek.

c. *Kanji*
Adalah huruf/tulisan yang berasal dari huruf Cina. Walaupun diakatakan ada 48.000 huruf *Kanji*, namun hanya sekitar 5.000 hingga 10.000 yang biasa diguanakan. Setelah Perang Dunia kedua, pemerintah Jepang menetapkan sekitar 1.850 huruf dasar

sebagai *Toyo Kanji* dan huruf ini satu-satunya yang digunakan dalam buku bacaan dan tulisan-tulisan resmi. Dari 1.850 *Toyo Kanji* ini, sekitar 996 khususnya terutama huruf-huruf dasar telah dipilih untuk pencantuman di kurikulum sekolah dasar.

d. Romaji
Adalah huruf Latin. Dipakai sebagai pelafalan agar lebih memudahkan membaca *Katakana, Hiragana,* maupun *Kanji*. Walaupun huruf-huruf barat tidak lazim digunakan, huruf-huruf tersebut sekarang telah mulai digunakan untuk kata-kata tertentu seperti ukuran, singkatan, papan-papan reklame atau petunjuk jalan yang diperuntukkan bagi orang asing.

5. Hatsuon/Pelafalan

Pada umumnya suku kata bahasa Jepang terdiri dari satu konsonan dan satu vokal, dan sebaliknya. Namun juga ada yang diakhiri dengan konsonan. Bahasa Jepang tidak mengenal konsonan mati di akhir selain n, namun konsonan n sendiri dalam pengucapannya di dalam kata terdapat tiga jenis yaitu n, m, ng.

Bahasa Jepang menyerap kata-kata penting dari luar seperti kata-kata ilmiah akan disesuaikan dengan cara pengucapan bahasa Jepang, kata-kata serapan dapat mudah kita lihat karena ditulis dengan *Katakana* misalnya *center* akan dibaca *Sentaa.*

a. Vokal

Vokal dalam bahasa Jepang sama dengan bahasa yang lain yaitu:

1) Vokal a, sistem pengucapannya seperti pada ayah, ayam, anda.

2) Vokal i, sistem pengucapannya seperti pada indah, ibu, istana.

3) Vokal u, sistem pengucapannya seperti pada udang, utama, upaya.
4) Vokal e, sistem pengucapannya seperti pada enak, energi, empati.
5) Vokal o, sistem pengucapannya seperti pada obat, obor, ombak.

Pemakaian vokal terdapat dua jenis yaitu vokal panjang dan vokal pendek, dalam penerapannya akan sangat mempengaruhi arti dari kata. Karena perbedaan vokal panjang atau pendek dalam bahasa Jepang mempunyai arti yang berbeda, seperti:

1) Vokal pendek e, berarti gambar, lukisan. Sedangkan vokal panjang ee, berarti ya.
2) Vokal pendek *Toru* berarti mengambil. Sedangkan vokal panjang *Tooru* berarti melewati
3) Vokal pendek *Ojisan* berarti paman. Sedangkan vokal panjang *Ojiisan* berarti nenek.
4) Dan sebagainya.

Dari contoh di atas dapat terlihat arti yang sangat jauh dari perbedaan pemakaian vokal panjang dan pendek.

b. Konsonan

Konsonan yang berdiri sendiri dalam bahasa Jepang hanyalah huruf n, dapat berbunyi tiga jenis yaitu n, m, dan ng seperti contoh berikut:

1) Kata *Onna* bacaannya Onna.
2) Kata *Sanpo* bacaanya Sampo.
3) Kata *Sankai* bacaannya Sangkai.

Konsonan rangkap juga mempunyai arti yang berbeda dengan konsonan tunggal, karena itu dalam pembicaraan untuk konsonan rangkap dua perlu penekanan lebih tegas, berikut contohnya:

1) Konsonan tunggal *Shite imasu* berarti sedang melakukan, sedangkan konsonan rangkap dua *Shitte imasu* berarti mengetahui.
2) Konsonan tunggal *Oto* berarti bunyi, sedangkan konsonan rangkap dua *Otto* berarti suami.

Konsonan dengan pengucapan semi vokal juga memiliki arti yang berbeda dengan konsonan yang diucapkan vokalnya, misalnya *Hiyaku* mempunyai arti perlompatan, sedangkan *Hyaku* mempunyai arti seratus.*(Sumber: Dewi, 2014: 11-17 dan Kawaii, 2015: 2-5)*

D. Macromedia Flash Profesional 8

1. Mengenal Macromedia Flash Pro 8

*Macromedia Flash*adalah salah satu *software* dari perusahaan Macromedia, Inc. yang banyak diminati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan film

kartun, banner iklan, web site, presentasi, game, animasi interaktif, peresentasi dan lain sebagainya.

Macromedia Flash Profesional 8 merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya, yaitu Macromedia Flash MX 2004. Versi terbaru ini menyajikan banyak sekali perubahan tampilan, peranti baru, *Filter*, *Blend Mode*, dan fasilitas lainnya. Keunggulan dari *Macromedia Flash Pro 8* dibandingkan dengan program lain yang sejenis, antara lain:

a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe, di antaranya *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*.
f. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek *Bitmap.*
g. Flash program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.
h. Dan banyak lagi keunggulan lain dari *Macromedia Flash Pro 8.*

Mengapa menggunakan *Macromedia Flash Pro 8*? Jawabannya adalah karena *Macromedia Flash Pro 8* memiliki sejumlah kelebihan dalam desain media ataupun multimedia. Wiharjo (2007: 15) menjelaskan beberapa kelebihan *Macromedia Flash Pro 8*

dibandingkan dengan *software-software* pendahulunya, sebagai berikut:

a. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
b. Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini menggunakan *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi dan mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan *bitmap* seperti *.bmp, *.jpg dan *.gif yang gambarnya akan pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
c. Waktu *loading* (kecepatan gambar atau animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan aplikasi pendahulunya maupun pengolah animasi lainnya, seperti *animated gifs* dan *java applet*.
d. Mampu membuat website yang interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *website* atau *movie*, memindahkan objek, serta memasukkan informasi ke dalam daftar (*form*).
e. Mampu menganimasikan grafis yang rumit dengan sangat cepat sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke *website*.
f. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
g. Mudah diintegrasikan dengan program *Macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan *tools* yang digunakan hampir sama.
h. Lingkup pemanfaatan luas. Selain tersebut di atas, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau *webbanner*, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain.

2. Fitur Baru pada Macromedia Flash Pro 8

Fitur-fitur terbaru yang terdapat pada *Macromedia Flash Pro 8* adalah:

a. *Gradient*

Kontrol baru pada fasilitas *gradient* memungkinkan untuk membuat warna gradasi yang lebih kompleks pada sebuah objek

b. *Object Drawing Model*

Untuk membuat beberapa objek sekaligus dalam satu *frame* tanpa saling mempengaruhi objek satu dengan yang lainnya.

c. *Flash Type*

Objek teks dalam *stage* ditampilkan lebih konsisten dengan pengaturan parameter yang lebih lengkap.

d. *Stage*

Lembar kerja atau *stage* yang lebih luas memberikan kemudahan dalam pengaturan objek dan komponen pada pembuatan movie atau animasi.

e. *Panel*

Macromedia Flash Pro 8 menghadirkan tampilan panel-panel dalam bentuk tabulasi sehingga mempermudah pengolahan dan penggunaan panel sesuai kebutuhan.

f. *Stroke*

Memungkinkan untuk membuat warna gradasi pada objek garis.

g. *Single Library*

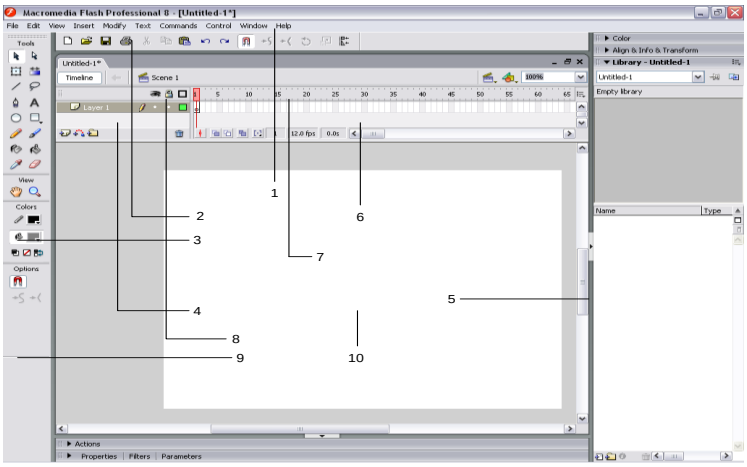
Untuk mempermudah menggunakan item di dalam *library* ke dalam lembar kerja.

h. *Object Level Undo*

Dapat membatalkan perintah hanya pada objek yang dikerjakan secara berurutan.

3. Tampilan Muka Macromedia Flash 8

Berikut adalah gambar tampilan jendela program*Macromedia Flash Pro 8*:



Gambar 1. Tampilan Jendela Program Macromedia Flash Pro 8

a. *Main Bar* (perintah utama)

Merupakan menu baris *pulldown* menu yang dipergunakan untuk mengakses beberapa perintah yang ada di flash. Menu ini berisi sub-menu yang disertai dengan *shortcut/* jalan pintas.

b. *Toolbar* (batang perkakas)

Menu ini ditandai dengan icon yang fungsinya sama seperti *main bar*.

c. *Toolbox* (kotak peralatan)

Merupakan alat bantu dalam menggambar suatu objek seperti garis,lingkaran, persegiempat, text, pemberi warna. Juga dapat dipergunakan untuk menghapus, men-zoom, maupun memilih objek.

d. *Layer* (Lapisan)

Lapisan-lapisan yang dipergunakan untuk menampilkan kumpulan-kumpulan objek atau komponen, baik gambar, animasi maupun *video*. Layer dapat dijalankan secara bersama- sama.

e. Panel

Merupakan jendela tambahan yang dipergunakan untuk mengedit/mengatur tampilan dari suatu objek. Flash memiliki beberapa panel sesuai dengan fungsinya.

f. *Timeline* (garis waktu)

Merupakan tempat dimana animasi objek akan dijalankan. Timeline juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek dimunculkan atau dihilangkan berdasarkan satuan waktu. Pada time line terdapat *frame, layer* dan *play head.*

g. Frame

Merupakan bagian-bagian dari movie yang dijalankan bergantian dari kiri kekanan. Masing-masing frame terdiri atas satu gambar.

h. Play head

Dipergunakan untuk menunjuk posisi dari frame yang sedang dijalankan.

i. Ruler (mistar)

Merupakan mistar bantuan yang terletak disebelah atas maupun kiri dari stage yang berfungsi untuk mengukur ketepatan penggambaran maupun peletakan suatu objek.

j. *Stage* (dokumen)

Sebagai daerah tempat meletakkan objek. Objek-objek yang terletak didalam stage akan ditampilkan dalam movie, sedangkan yang berada di luar stage tidak akan ditampilkan.

4. Konsep Dasar Animasi dan Istilah

a. *Movie Clip* (kumpulan animasi)

Animasi yang anda buat dalam flash secara umum disebut dengan *movie*. Dalam membuat animasi maka seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut. Membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu bagian yang bermakna tertentu. Suatu *movie* terkadang terdiri dari beberapa animasi yang terkadang disebut *movie clip*. Clip-clip movie tersebut dapat dirangkai kembali menjadi movie baru. Suatu animasi/*movie clip* akan dijalankan dalam suatu scene yang dapat dianalogkan sebagai suatu episode.

b. Objek

Sebelum membuat animasi maka terlebih dahulu anda akan membuat objek. Baru kemudian anda akan mengatur gerakan-gerakan dari objek tersebut. Flash menyediakan *tools/*peralatanuntuk membuat objek sederhana seperti garis, lingkaran, persegi empat.

c. Teks

Pada *toolbox* disediakan fasilitas untuk menulis teks. Dengan teks anda dapat menulis pesan yang akan anda sampaikan pada animasi anda. Selain itu pesan/teks dapat anda buat dalam bentuk animasi. Anda dapat menjalankan teks sesuai dengan animasi yang anda inginkan. Dalam flash teks dikategorikan dalam jenis yaitu, teks statis label, teks dinamis dan teks input.

d. *Sound* (suara)

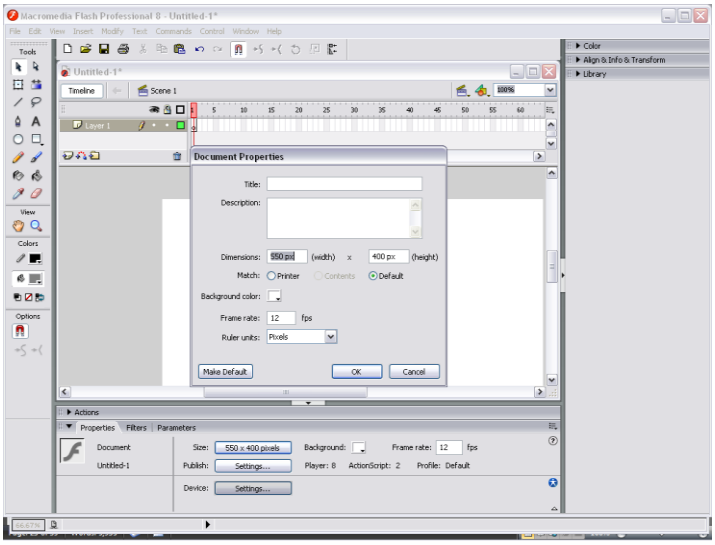
Animasi yang anda buat dapat disertakan dengan *sound* agar tampak lebih menarik. Penambahan *sound* pada suatu *movie* akan memperbesar ukuran file anda. Format sound yang dapat anda pergunakan dalam flash dapat bermacam-macam seperti WAV, MP3.

e. *Stage* (dokumen)

Stage dalam Macromedia Flash merupakan tempat untuk meletakkan gambar teks maupun animasi. Ukuran stage (dokumen) dapat diatur sesuai kebutuhan dalam satuan pixel. Ukuran inilah

yang nantinya akan dijadikan sebagai ukuran layar dari program yang kita buat.Untuk mengubah ukuran documen dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

1) Klik *Modify>Document*, maka akan muncul kotak dialog sebagai berikut:

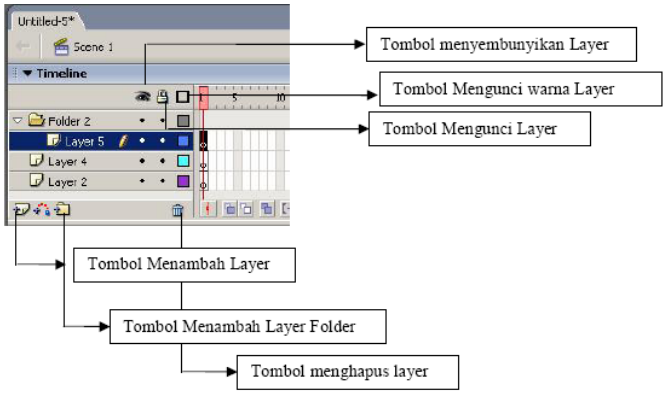


Gambar 2. Tampilan Kotak Dialog Document

2) Pada bagian Dimensions atur ukuran lebar (width menjadi 600) dan height menjadi 300 pixel
3) Pada bagian Background color ubah warna sesuai dengan keinginan untuk mengubah warna latar belakang dari stage
4) Pada bagian Frame rate atur pergerakan animasi dalam ukuran fps (frame persecond)
5) Selanujutnya tekan tombol OK jika selesai melakukan penyetingan, maka secara langsung stage/dokumen akan berubah penampilan.

f. Layer

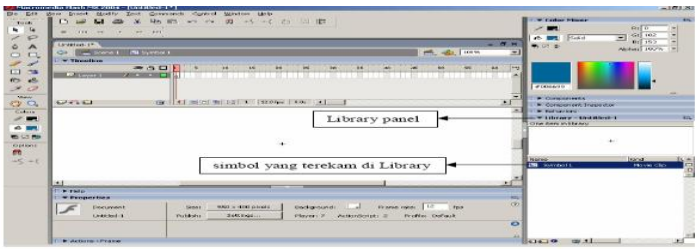
Seperti program *AutoCAD* ataupun program grafis lainnya pada makromedia flash juga dikenal layer. Layer berfungsi untuk mengatur gambar yang kita gambar sesuai pengelompokan yang kita inginkan. Seperti teks akan diletakkan hanya di layer teks saja, atau tombol hanya akan diletakkan di layer tombol saja. Hal ini diperlukan agar kita mudah melakukan manajemen atas gambar yang kita buat. Bagian layer di Flash menyatu dengan bagian *Timeline* seperti dapat dilihat pada gamabr di bawah ini.



Gambar 3. Posisi layer Pada Macromedia Flash

g. *Library* (pustaka)

Library atau pustaka di dalam macromedia flash berfungsi untuk menyimpan item animasi seperti objek grafik baik statis maupun dinamis teks baik statis maupun dinamis, objek suara, objek *video*, maupun objek tombol. Untuk mengakses *library* dapat dilakukan dengan “ Klik *Windows* > *Library*, maka akan muncul kotak dialog *library* di bagian *panel* “



Gambar 4. Kotak Dialog Library

h. *Control Panel* (tombol pengendali)

Control panel berfungsi sebagai tombol untuk menjalankan animasi yang kita buat disimbol maupun di *scene*. Dengan *control panel* anda dapat menjalankan animasi, me-*rewind* (memutar kembali) animasi ataupun menstop animasi yang sedang berlangsung.

5. Simbol

Dalam Makromedia Flash 8 ada beberapa simbol yang harus diketahui yaitu *movie clip*, *button* dan *graphic*. Masing-masing simbol mempunyai fungsi tersendiri.

a. *Movie Clip*

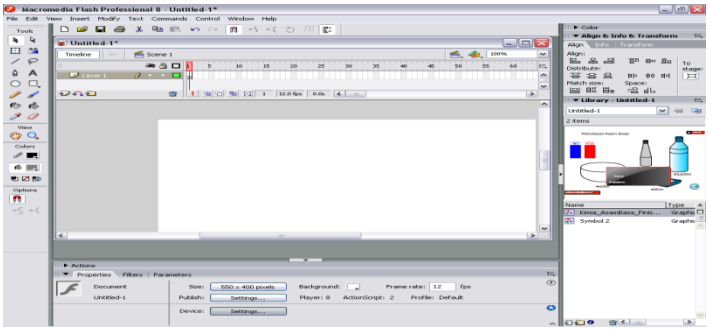
Movie clip merupakan simbol di dalam flash untuk mendefinisikan animasi. Hanya symbol *movie clip* yang dapat digerakkan atau diberi animasi. Untuk membuat simbol *movie clip* dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

1) Pada jendela utama program *Macromedia Flash*, klik *Insert>New Symbol*, maka akan muncul kotak dialog.

2) Pada kotak dialog "*Create New Symbol*":Isi *Name* dengan suatu nama mengenal untuk *movie clip* pada bagian *Behavior* pilih *Movie Clip.*
3) Selanjutnya tekan tombol OK.
4) Maka *Scene 1* akan berubah menjadi jendela untuk simbol *movie clip*, ini diketahui dengan melihat tanda *cross hair* (+) pada bagian tengah *stage*
5) Buat text yang akan di animasi .
6) Pada tampilan *timeline* akan tampak sebagai berikut:

Gambar 5. Tampilan Timeline

7) Klik *Control* > *Play* untuk melihat animasi
8) Selanjutnya aktifkan *Library* dengan cara mengklik *Windows* > *Library*, maka pada bagian *panel* akan ada bagian *Library* yang berisi *movie clip* simbol 1 sebagai berikut:



Gambar 6. Tampilan Library pada Panel

9) Klik *Scene 1* dan seret *Symbol 1* yang ada di *library* dan diletakkan di *stage* seperti terlihat pada gambar di atas.

10) Untuk melihat animasi dalam bentuk penuh, klik *Control* > *Test Movie.*

6. Button

Button adalah bentuk lain selain *movie clip*. Dengan membuat simbol *button*, maka anda dapat menugaskan tombol/*button* ini untuk mengeksekusi perintah yang anda buat pada bagian event. Pada simbol *button* akan dibentuk 4 *frame* yaitu *up*, *over*, *down* dan *hit*. Untuk membuat simbol *button* dapat dilakukan langkah-langkah :

a. Pada jendela utama program Macromedia Flash 8, klik *Insert* > *NewSymbol*, maka akan muncul kotak dialog .

b. Pada kotak dialog "*Create New Symbol*" (tulis symbol baru yang akan dibuat): Isi *Name* dengan suatu nama pengenal seperti Tombol pada bagian *Behavior* pilih *Button.*

c. Selanjutnya tekan tombol OK.

d. Maka *Scene 1* akan berubah menjadi jendela untuk simbol *button*, ini diketahui dengan melihat tanda *cross hair* (+) pada bagian tengah *stage* dan *timeline* berubah menjadi sebagai berikut:

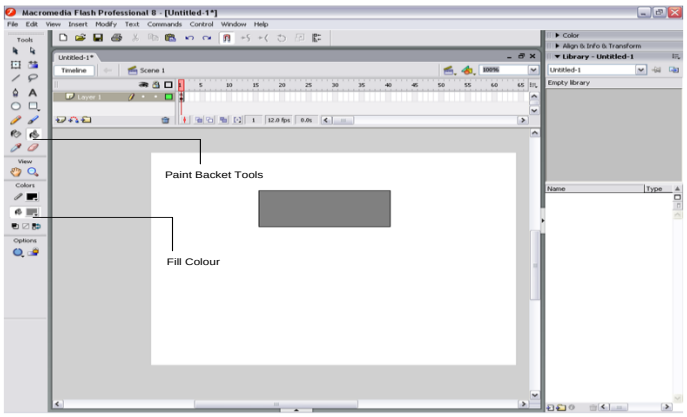
e. Buat simbol untuk button seperti gambar oval sebagai berikut:

1) Klik gambar *oval*/lingkaran yang terdapat di bagian *Tools*

2) Letakkan di dekat cross hair

3) Klik kanan mouse pada frame over dan pilih insert key frame

4) Klik tombol Paint Backet Tool pada bagian Tools, dan ubah color dengan menekan tombol fill color pada bagian bawah dan ganti dengan warna lain sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan Pada Saat Pengubahan Warna

7. Action Script (bahasa pemrograman)

Action Script adalah bahasa pemrograman yang ada di dalam Macromedia Flash. Beberapa teori dasar untuk mempelajari bahasa pemrograman.

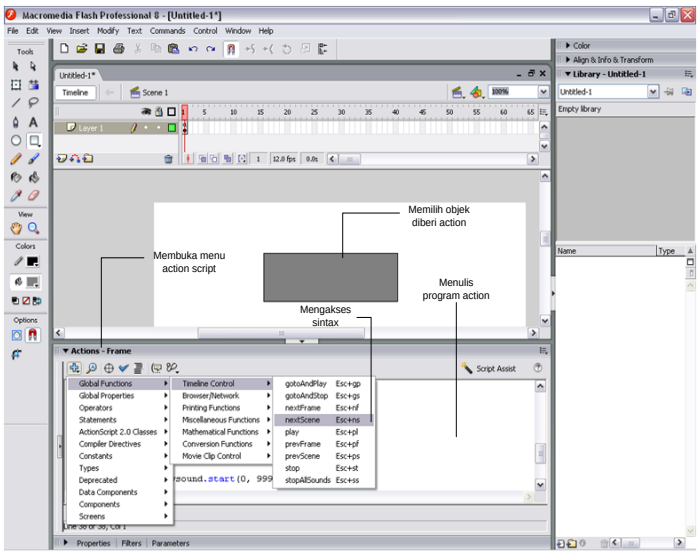
Dalam membuat suatu interaktifitasanda harus memahami 3 hal dalam *action script:*

a. *Event* (kejadian): merupakan peristiwa yang terjadi untuk memicu suatu aksi pada suatu objek

b. *Action*: merupakan suatu aksi atau kerja yang dikenakan atau diberikan pada suatu objek

c. Target: merupakan objek yang dikenai oleh aksi.

Untuk membuka menu *editor Action Script* (tempat menuliskan rumus logika untuk menggerakkan animasi) maka dari jendela utama program makromedia dapat ditekan tombol *Action* (aksi).



Gambar 8. Tampilan Menu Editor Action Script

Adapun prosedur untuk menulis program pada tombol adalah sebagai berikut:

a. Buka jendela *Action Script.*

b. Pilih objek tombol yang akan diberi aksi.

c. Akses sintax yang tersedia.

d. Tulis Program lengkap

e. Jalankan program dengan mengklik.

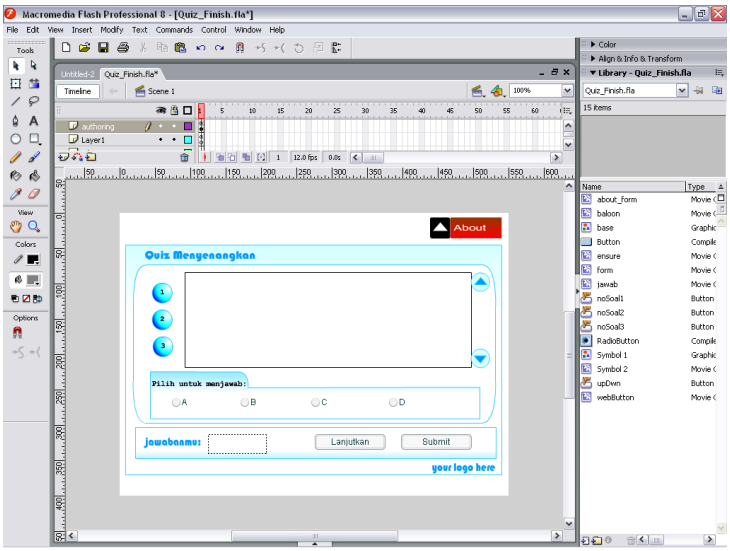
Variabel merupakan hal yang penting dalam pemrograman pada umumnya dan action script pada khususnya. Data yang dikirim dapat disimpan dalam bentuk variabel untuk kemudian diproses lebih lanjut. Contoh pendefinisian variabel:

Nama = " Siti Nurbayah";

Alamat = "Jl. Way Abung No.15";

Usia = 30;

Berikut contoh penggunaan Variabel:



Gambar 9. Tampilan Penggunaan Variabel

Langkah-langkah:

a. Buka file baru dengan mengklik tombol *File* > *New*, jika muncul kotak dialog tekan tombol OK.

b. Klik *Text Tool (Y)* pada bagian *tools* dan tempatkan di *stage* seperti pada gambar diatas.Definisikan pada bagian *panel properties* sebagai berikut:

   1) *Text* sebagai *Dynamic Text* (teks yang dapat diedit)
   2) Variabel : Keterangan

c. Buat kembali Text yang kedua pada bagian bawah text yang pertama dengan definisi sebagai berikut:

   1) *Text* sebagai *Dynamic Text* (teks yang dapat diedit)
   2) Variabel : Sisa

d. Klik *Insert* > *New Symbol* (symbol baru yang akan dibuat), maka akan muncul kotak dialog.

   1) Beri *Name* : Tombol
   2) *Behaviour* : Button

   Selanjutnya tekan tombol OK, maka akan muncul *stage* untuk mendefinisikan simbol Sebagai brikut:

e. Buat tombol dengan menggunakan *rectangle* yang ada dibagian *tools* dan *text* dengan judul eksekusi dengan menggunakan *Text Tool* (Y) yang ada dibagian *tools* seperti gambar diatas.

f. Definisikan juga *Frame* untuk *Over (ketika mouse diatas tombol), Down* (ketika tombol ditekan), dan *Hit* (ketika tombol dilepaskan) dengan cara mengklik kanan *mouse* dan pilih *insert key frame* (masukkan kunci frame) pada masing masing *frame* diatas.

g. Klik kembali *Scene 1* (bagian 1) untuk mengaktifkan jendela utama, kemudian seret simbol Tombol yang ada di sebelah kanan/bagian *library* ke dalam *stage* dan tempatkan dibawah *text.*Tombol ini nantinya akan berperan mengeksekusi variabel yang akan kita definisikan.

h. Klik tombol Eksekusi yang ada di *stage*, buka *panel Action* pada bagian bawah.

i. Klik tanda (+) >*Global Function* > *Movie Clip Control* > *On*, dan pilih *Release* dan tekan tombol enter.

j. Selanjutnya pada bagian bawah prosedur *on (Release)* ketikan program yang diinginkan.

k. Setelah selesai program siap dijalankan dengan mengklik menu *Control* > *Test Movie.*

l. Tekan tombol Eksekusi untuk melihat hasil.

(Sumber: Alami, 2005)

E. Hubungan Pengembangan Media Audio Visual dengan Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan telah beberapa kali dirumuskan bersama oleh para pakar yang tergabung dalam organisasi tertua Teknologi Pendidikan AECT. Salah satunya adalah defenisi Teknologi Pendidikan menurut AECT tahun 1997 dalam Warsita (2008: 16) yaitu, Teknologi Pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana, dan organisasi untuk menganalisis masalah,

merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar pada manusia. Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk belajar.

Menurut AECT tahun 1994 dalam Warsita (2008: 20) Teknologi Pendidikan berlandaskan lima bidang garapan yaitu:

1. Kawasan Desain, adalah proses desain untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk.
2. Kawasan Pengembangan, adalah proses penterjemahan spesifikasi dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu.
3. Kawasan Pemanfaatan, adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara pembelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran.
4. Kawasan Pengelolaan, adalah pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervise.
5. Kawasan Penilaian, merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar.

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang termasuk dalam kawasan desain dan pengembangan. Pada kawasan desain peneliti merancang sebuah produk yang dapat menunjang pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan kemudian pada kawasan pengembangan, rancangan tersebut diproses menjadi bentuk fisik yang berupa media audio visual.

F. Kualitas Produk Berdasarkan Validitas dan Praktikalitas

1. Validitas

Menurut Depdiknas (2008:28), komponen evaluasi mencakup kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafikan.

Komponen kelayakan isi mencakup sebagai berikut:
a. Kesesuaian dengan KI, KD.
b. Kesesuaian dengan perkembangan anak.
c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar.
d. Kebenaran subtansi materi pembelajaran.
e. Manfaat untuk penambahan wawasan.
f. Kesesuaian dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial.

Komponen kebahasaan mencakup sebagai berikut:
a. Keterbacaan.
b. Kejelasan informasi.
c. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
d. Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat).

Komponen penyajian mencakup sebagai berikut:
a. Kejelasan indikator (tujuan) yang ingin dicapai.
b. Urutan sajian.
c. Pemberian motivasi, daya tarik.
d. Interaksi (pemberian stimulus dan respon).
e. Kelengkapan informasi.

Komponen kegrafikan mencakup sebagai berikut:
a. Penggunaan *font*; jenis dan ukuran.
b. *Layout* atau tata letak.
c. Ilustrasi, gambar, dan foto.
d. Desain tampilan.

2. Praktikalitas

Langkah yang ditempuh setelah uji validitas adalah uji praktikalitas di sekolah. Uji praktikalitas bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Menurut Sukardi

(2011:52) pertimbangan praktikalitas dapat dilihat dalam aspek-aspek berikut ini:

a. Kemudahan penggunaan, meliputi: mudah diatur, disimpan, dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
b. Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat, dan tepat.
c. Perangkat memiliki daya tarik.
d. Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun oleh guru lain.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian ini adalah penelitian dari rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan yang disertai dengan pengujian keefektifan produk tersebut.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir.

Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan Borg & Gall, dalam Setiosari (2010:204) dengan tahapan dan penjelasan yang telah dimodifikasi dan diselaraskan dengan tujuan dan batasan penelitian sehingga penelitian ini hanya sampai uji validitas dan

praktikalitas dalam prosedur pengembangan, sehingga penulis merekomendasikan uji efektifitas untuk penelitian berikutnya. Tahapan pengembangan yang dilakukan adalah identifikasi kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi/uji ahli, revisi dan ujicoba produk.

C. Prosedur Penelitian

Sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan Borg & Gall, maka langkah-langkah penelitian dan pengembangannya adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan.

   Identifikasi kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Pada tahap ini, melakukan tinjauan terhadap kompetensi dasar (KD) untuk menentukan indikator-indikator yang hendak dicapai. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi. Adapun materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah kehidupan keluarga/*kazoku*.

2. Perencanaan

   Pada tahap perencanaan, langkah yang ditempuh adalahpenyiapan *flowchart, storyboard* dan pembuatan kisi kisi angket penilaian. *Flowchart* merupakan penggambaran menyeluruh alur program, yang dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang didesain (*flowchart*) yang berisi informasi pembelajaran serta petunjuk pembelajaran. Terdapat dua angket pada penelitian ini yaitu angket penilaian ahli materi dan angket penilaian

siswa. Angket penilaian ahli materi adalah untuk mengetahui validitas media sedangkan angket penilaian siswa adalah untuk mengetahui praktikalitas media.

3. Pengembangan produk

Mencakup mendesain dan mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual. Produk ini dibuat menggunakan *software Macromedia Flash Profesional 8*. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan keperluan sistem belajar, kurikulum yang berlaku baik isi, struktur dan kedalamannya, serta tingkat perkembangan siswa, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya. Gambar dan animasi yang terdapat dalam media ini diunduh dari internet, sedangkan audio direkam sendiri oleh peneliti.

4. Validasi/Uji ahli

Validasi terhadap media dilakukan oleh ahli yang kompeten dengan menilai media audio visual yang telah dikembangkan. Dalam hal ini yang dilibatkan adalah ahli media dan ahli materi.Ahli materi dalam penelitian ini adalah satu orang guru bahasa Jepang di SMAN 4 Padang. Sedangkan ahli media adalah dua orang dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.

5. Revisi

Merupakan perbaikan terhadap media yang dikembangkan dengan memperhatikan dan menganalisis masukan-masukan yang diperoleh berdasarkan penilaian dan komentar yang diberikan oleh para ahli pada

tahapan validasi/uji model. Dalam proses penilaian yang telah diberikan oleh para ahli disini akan diketahui produk yang dihasilkan mencapai kelayakan sebagai sebuah media.Peneliti melakukan perbaikan dari produk berdasarkan kelemahan-kelemahan yang telah dikemukakan oleh tenaga ahli sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan media audio visual yang sudah valid dan siap untuk diujicobakan.

6. Uji coba produk

Setelah memperoleh media pembelajaran yang valid dan dapat digunakan, dilanjutkan pada tahap uji coba produk. Uji coba terbatas dilakukan untuk melihat kepraktisan atau keterpakaian media audio visual yang dihasilkan. Uji coba ditujukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Kota Solok sebanyak dua puluh lima orang siswa. Secara keseluruhan siswa diminta untuk melakukan penilaian terhadap produk dengan menggunakan lembaran angket.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada tiga orang tenaga ahli, dan dua puluh lima orang siswa kelas XI SMAN 1 Kota Solok. Angket yang diberikan kepada tenaga ahli untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dihasilkan, sedangkan angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui praktikalitas produk yang dihasilkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angketdan dokumentasi. Angket ini digunakan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dirancang. Sedangkan dokumentasi adalah foto yang diambil pada saat kegiatan uji coba produk.

Instrumen untuk tenaga ahli ditinjau dari aspek: isi, bentuk/tampilan, motivasi dan kepraktisan. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa mencakup aspek: bentuk/tampilan, motivasi dan kepraktisan. Kisi-kisi dapat dilihat pada lampiran 1 dan 2.

F. Analisis Data

Angket merupakan salah satu instrumen dalam penelitian yang terdiri dari pernyataan dan alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang terdapat dalam angket ditransformasikan ke dalam data kuantitatif agar menghasilkan data interval. Caranya yaitu dengan memberikan skor kepada tiap pilihan jawaban. Skor tertinggi diberikan untuk jawaban yang menggambarkan kecenderungan jawaban instrumen tersebut sedangkan nilai terendah diberikan untuk jawaban yang tidak menggambarkan pendapat responden.

Data yang diambil dari angket merupakan data yang diperoleh dari pengukuran menggunakan skala, yaitu skala Likert yang dimodifikasi oleh Riduwan (2012: 27) disusun menggunakan kategori positif, artinya pernyataan positif memperoleh nilai tertinggi, dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Sangat setuju (SS) : bobot jawaban 4

Setuju (S) : bobot jawaban 3

Tidak setuju (TS) : bobot jawaban 2

Sangat tidak setuju (STS) :bobot jawaban 1

1. Analisis validitas media audio visual

Teknik analisis media berupa syarat kelayakan ditinjau dari aspek isi, bentuk/tampilan, motivasi dan kepraktisan media audio visual, berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan beberapa langkah berikut ini:

a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria yang berdasarkan skala Likert.
b. Menentukan skor tertinggi.

   Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum.
c. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.
d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor masing-masing validator.
e. Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \text{X } 100\%$$

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria yang dikemukakan Purwanto (2009: 82) sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat baik

80% - 89% = Baik

60% - 79% = Cukup

0% - 59% = Kurang

Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian validitas, yakni menjadi sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat valid

80% - 89% = Valid

60% - 79% = Cukup valid

0% - 59% = Tidak valid

2. Analisis praktikalitas media audio visual

Data uji praktikalitas penggunaan media audio visual dianalasis dengan persentase (%), menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \text{X } 100\%$$

Penilaian praktikalitas ditentukan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2009: 102-103) sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat baik

80% - 89% = Baik

65% - 79% = Cukup

55% - 64% = Kurang

0% - 54% = Kurang Sekali

Kriteria tersebut kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penilaian praktikalitas menjadi sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat praktis

80% - 89% = Praktis

65% - 79% = Cukup praktis

55% - 64% = Kurang praktis

0% - 54% = Tidak praktis

G. Merevisi Hasil

Setelah penulis melakukan uji kelayakan, maka selanjutnya adalah merevisi hasil dengan merubah dan memperbaiki kekurangan-kekurangan sesuai dengan hasil angket serta saran dari dosen, guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan media audio visual sehingga layak digunakan dan dapat didistribusikan kepada pengguna.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Pro 8.* Materi pokok dalam media ini adalah kehidupan keluarga/*kazoku* yang terbatas hanya untuk satu kompetensi dasar. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall, yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian ini:

a. Identifikasi kebutuhan

Identifikasi kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Pada tahap ini, melakukan tinjauan terhadap kompetensi dasar (KD) untuk menentukan indikator-indikator yang hendak dicapai. Setelah penulis berdiskusi bersama guru bahasa Jepang di SMA N 1 kota Solok, yaitu ibu Yanti Natalia, S. Hum, maka materi yang dikembangakan pada mata pelajaran bahasa Jepang adalah kehidupan keluarga/*kazoku.* Pemilihan materi ini karena materi ini dipelajari pada semester 1, sangat pas dengan waktu penelitian dilakukan. Di samping itu siswa juga sering mengalami kesulitan dalam membedakan kosakata untuk keluarga sendiri dengan kosakata untuk keluarga orang lain. maka

penulis mengembangkan media audio visual dengan materi kehidupan keluarga/*kazoku*, sehingga nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kompetensi dasar yang hendak dicapai adalah mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase, kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan membedakan secara tepat. Indikator-indikator yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1) Melafalkan huruf/ kata/ frase/ dengan tepat.
2) Membedakan bunyi huruf dari kosakata yang mirip.
3) Mencocokan ujaran dengan gambar.
4) Mencocokan ujaran dengan tulisan.
5) Mencocokkan ujaran dengan huruf/ frase/ kata yang tepat.

Setelah materi yang akan dikembangkan sudah ditentukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi tentang kahidupan keluarga/*kazoku*.

b. Perencanaan

Setelah meentukan materi yang akan dikembangkan dan melakukan studi pustaka, maka langkah selanjutnya adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini penulis mempersiapkan *flowchart*, *storyboard* dan kisi-kisi angket penilaian.

1) *Flowchart*

Sebelum mengembangkan sebuah media audio visual, langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat *flowchart. Flowchart* merupakan penggambaran menyeluruh alur program, yang dibuat dengan simbol-simbol tertentu. Dengan *flowchart*, alur program mulai dari awal sampai akhir program dapat tergambar dengan utuh. Hal ini sangat pentign bagi penulis sebagai bahan pegangan dalam membuat suatu program. *Flowchat* yang teah penulis buat dapat dilihat pada lampiran 5.

2) *Storyboard*

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah. Gambaran dari *scene*,bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuksuara dibuat pada perancangan *storyboard.* Perancangan *storyboard* untuk tiap *scene* dapat dilihat pada tabel 3 sedangkan *storyboard* yang telah dibuat dapat dilihat pada lampiran 6.

Tabel 3. Susunan *Scene* Media Audio Visual Pembelajaran Bahasa Jepang

Scene	Keterangan
1	Merupakan *scene opening* yaitu *scene* awal yang pertama kali muncul saat media audio visual dijalankan. Pada *scene* ini merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan disajikan dalam media audio visual ini.
2	Merupakan*scene*yang berisikan menu utama dari

Bersambung...

Sambungan Tabel 3

	media visual yang dirancang. Pada bagian ini disajikan beberapa *button* yaitu kompetensi, materi, evaluasi, petunjuk dan profil.
3	Merupakan *scene* kompetensi, pada bagian ini terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai.
4	Merupakan *scene* materi yang berisi materi pelajaran bahasa Jepang kelas XI SMA pada semester 1, dengan materi pokok kehidupan keluarga. Materi yang disajikan memuat gambar dan animasi, teks dengan dua jenis tulisan, audio dan video, *button* untuk menjalankan audio.
5	Merupakan *scene* evaluasi yang berisi latihan-latihan, berupa latihan mendengarkan kosakata, membedakan bunyi dari kosakata yang mirip, mencocokkan audio dengan gambar, mencocokkan audio dengan teks.
6	Merupakan *scen*e yang berisi petunjuk penggunaan media audio visual ini.
7	Merupakan *scene* yang berisi profil pembuat media audio visual ini.

3) Kisi-kisi Angket Penilaian

Angket digunakan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media audio visual yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat dua angket penilaian yaitu angket penilaian tenaga ahli dan angket penilaian siswa. Angket penilaian tenaga ahli terdiri dari ahli media dan ahli materi, yang berfungsi untuk mengetahui validitas media. Sedangkan angket penilaian siswa berfungsi untuk mengetahui praktikalitas media yang sudah dikembangkan. Angket penilaian untuk tenaga ahli ditinjau dari aspek: isi, bentuk/tampilan, motivasi dan kepraktisan. Sedangkan angket yang diberikan kepada siswa mencakup aspek:

bentuk/tampilan, motivasi dan kepraktisan. Kisi-kisi yang telah penulis buat dapat dilihat pada lampiran 1 dan 2.

c. Pengembangan produk

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang memuat materi pokok tentang kehidupan keluarga dikembangkan dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8 Pro* yang berisikan kompetensi, gambar-gambar animasi, audio, dan video yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, juga terdapat latihan-latihan dan evaluasi yang dapat memantapkan pemahaman siswa terhadap materi kehidupan keluarga. Media ini nantinya dapat disimpan dalam berbagai bentuk media penyimpanan data seperti *Compact Disc* (CD), *Digital Video Disk* (DVD), *Flashdisk* dan kartu memory.

Cara *penggunaan* media ini sangat sederhana, kita tidak harus meng-*instal* program *flash* ke dalam komputer tetapi langsung memasukkan CD, DVD, Flashdisk, atau kartu memory ke dalam CD-ROM (*Compact Disc-Read Only Memory*) atau melalui USB *port.* Selanjutnya kita cukup mengaksesnya dengan menggunakan *mouse* komputer dan secara otomatis akan muncul halaman depan atau *cover* dari media pembelajaran. Media audio visual ini dikembangakan dengan tampilan secara umum yaitu pada halaman depan atau *cover* berisikan informasi tentang media yang akan disajikan dan terdapat tombol START untuk memulai dan memasuki menu utama media.

Pada menu utama media terdapat beberapa tombol pada sisi kiri yang terdiri dari kompetensi, materi, evaluasi, petunjuk dan profil, pada sisi kanan terdapat kotak yang berisikan judul dari media dan di bagian bawahnya terdapat tombol silang yang berfungsi untuk mengakhiri atau keluar dari media. Langkah-langkah pembuatan media audio visual dapat dilihat pada lampiran 7.

d. Validasi/Uji ahli

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui validitas produk media audio visual yang telah dibuat. Validasi pada pengembangan media audio visual ini melibatkan satu orang ahli materi guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 4 Padang yaitu ibu Dewi Syuryani, S. Hum. Sedangkan ahli media adalah dua orang dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP, yaitu bapak Nofri Hendri, M. Pd dan ibu Novrianti, M. Pd.

Pelaksanaan validasi ini dilakukan sebanyak satu validasi untuk bagian materi dan dua kali validasi untuk pembuatan media. Pada tahap awal, validasi materi dilakukan dengan memperlihatkan materi yang dibuat pada media audio visual kepada ahli materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli materi, secara keseluruhan baik itu tampilan materi, tata letak, dan isi dari materi sudah bagus dan sesuai dengan kurikulum, namun ahli materi menyarankan untuk pengisi suara dilakukan oleh orang Jepang asli. Pada tahap ini diperoleh hasil validasi pada kategori sangat baik.

Selanjutnya validasi media dilakukan sebanyak dua kali validasi. Pada tahap awal, hasil validasi media termasuk pada kategori baik. Hanya saja terdapat revisi ringan terkait ukuran huruf, judul pada *cover*, dan menambahkan halaman profil pada media. Setelah dilakukan validasi kedua, maka diperoleh hasil yang sudah bagus atau termasuk pada kategori sangat baik. Berikut penjelasan deskripsi data validasi dari tenaga ahli.

1) Deskripsi data validasi ahli materi

Data validasi diperoleh dari seorang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 4 Padang, dengan cara memberikan lembar penilaian. Validasi dilakukan pada hari Jum'at tanggal 11 September 2015. Ahli materi mencoba produk dengan didampingi oleh pengembang, sehingga ahli materi dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil penilaian media audio visual pada validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi

No.	Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
1.	Materi	Isi (cakupan materi)	1	4
			2	4
			3	4
			4	4
			5	3
	Jumlah			19
	Nilai validitas = 19 / 20 x 100 %			95
	Kesimpulan		Dari nilai yang diberikan oleh ahli materi terkait dengan isi (cakupan materi) dari media audio visual seperti yang terdapat pada kolom penilaian menunjukkan nilai validitas sebesar 95% yang berarti bisa dikategorikan "**Sangat Baik**"	
2.	Materi	Bentuk/Tampilan	6	4
			7	3
			8	4
			9	4
			10	4
			11	4
			12	4
			13	3
	Jumlah			30
	Nilai validitas = 30 / 32 x 100 %			93.75
	Kesimpulan		Dari nilai yang diberikan oleh ahli materi terkait dengan bentuk/tampilan dari media audio visual seperti yang terdapat pada kolom penilaian menunjukkan nilai validitas sebesar 93.75% yang berarti bisa dikategorikan "**Sangat Baik**"	

Bersambung...

Sambungan Tabel 4

No.	Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian
3.	Materi	Motivasi	14	3
			15	4
	Jumlah			7
	Nilai validitas = 7 / 8 x 100 %			87.5
	Kesimpulan		Dari nilai yang diberikan oleh ahli materi terkait dengan kemampuan media memotivasi seperti yang terdapat pada kolom penilaian menunjukkan nilai validitas sebesar 87.5% yang berarti bisa dikategorikan "**Baik**"	
4.	Materi	Kepraktisan	16	4
			17	4
			18	3
			19	4
			20	4
	Jumlah			19
	Nilai validitas = 19 / 20 x 100 %			95
	Kesimpulan		Dari nilai yang diberikan oleh ahli materi terkait dengan kepraktisan media audio visual seperti yang terdapat pada kolom penilaian menunjukkan nilai validitas sebesar 95% yang berarti bisa dikategorikan "**Sangat Baik**"	
	Jumlah Skor		**75**	
	Rata-Rata		**3.75**	

Skor tertinggi = jumlah validator x banyak indikator x skor maksimum

= 1 x 20 x 4

= 80

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\ \%$$

$$= \frac{75}{80} \times 100\ \%$$

$$= 93.75\%$$

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata jumlah nilai validasi dari ahli materi adalah 3.75 (93.75%) dengan kategori "Sangat Baik". Penilaian ahli materi ditinjau dari aspek (1) isi (cakupan materi) dengan kriteria "Sangat Baik", (2) bentuk/tampilan dengan kriteria "Sangat Baik", (3) motivasi dengan kriteria "Baik", dan (4) kepraktisan dengan kriteria "Sangat Baik". Secara keseluruhan, tingkat validasi dari ahli materi diperoleh hasil dengan kriteria "Sangat Valid".

Kemudian komentar atau saran dari ahli materi yang telah dibuat dalam lembar penilaian adalah sebagai berikut :

a) Secara keseluruhan media sudah bagus
b) Alangkah baiknya jika pengisi suaranya adalah orang Jepang asli karena *hatsuon*(pelafalan) antara orang Jepang dengan orang Indonesia jelas berbeda

2) Deskripsi data validasi ahli media

Ahli media terdiri dari dua orang dosen jurusan Kurikulum dan Teknoligi Pendidikan UNP. Ahli media mengkaji aspek-aspek media yang ada pada variabel yang telah dirancang, dengan cara memberikan lembar penilaian. Validasi dilakukan sebanyak dua

kali yaitu pada hari Selasa tanggal 15 dan 22 September 2015. Ahli media mencoba produk dengan didampingi oleh pengembang sehingga dapat langsung diberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil perolehan penilaian media mencakup aspek *design* dan *layout*, dan kemudahan operasi dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Media

No.	Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian	
				V1	V2
1.	Media	*Design* dan *Layout*	1	4	4
			2	4	4
			3	3	4
			4	4	4
			5	4	4
			6	3	4
			7	4	4
			8	4	4
			9	4	4
			10	3	4
			11	4	4
			12	4	4
	Jumlah			45	48
	Nilai validitas 1 = 45 / 48 x 100 % Nilai validitas 2 = 48 / 48 x 100 %			93.75	100
	Rata-rata			96.88	
	Kesimpulan		Dari nilai yang diberikan oleh ahli media terkait dengan *design* dan *layout* dari media audio visual seperti yang terdapat pada kolom penilaian menunjukkan nilai validitas sebesar 96.88% yang		

Bersambung...

Sambungan Tabel 5

			berarti bisa dikategorikan "**Sangat Baik"**		
2.	Media	Kemudahan Operasi	13	4	4
			14	4	4
			15	3	4
	Jumlah			11	12
	Nilai validitas 1 = 11 / 12 x 100 % Nilai validitas 2 = 12 / 12 x 100 %			91.67	100
	Rata-rata			95.84	
	Kesimpulan		Dari nilai yang diberikan oleh ahli media terkait dengan kemudahan operasi media audio visual seperti yang terdapat pada kolom penilaian menunjukkan nilai validitas sebesar 95.84% yang berarti bisa dikategorikan **"Sangat Baik"**		
	Jumlah Skor		**116**		
	Rata-Rata		**3.87**		

Skor tertinggi = jumlah validator x banyak indikator x skor maksimum

= 2 x 15 x 4

= 120

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\ \%$$

$$= \frac{116}{120} \times 100\ \%$$

= 96.67%

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata jumlah nilai validasi dari kedua ahli media adalah 3.87 (96.67%) dengan kategori "Sangat Baik". Penilaian ahli media ditinjau dari aspek (1)*design* dan *layout* dengan kriteria "Sangat Baik" dan (2) kemudahan operasi dengan kriteria "Sangat Baik". Secara

keseluruhan, tingkat validasi dari ahli media diperoleh hasil "Sangat Valid".

Kemudian komentar atau saran dari ahli media yang telah dibuat dalam lembar penilaian adalah sebagai berikut :

a) Media secara keseluruhan sudah bagus
b) Tambahkan tab profil
c) Hilangkan atau ganti kata-kata "media pembelajaran" pada cover
d) Perbesar tulisan pada materi
e) Perkecil gambar animasi

Secara keseluruhan komentar atau saran dari tenaga ahli yang telah dibuat dalam lembar penilaian dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Komentar atau Saran dari Tenaga Ahli

No.	Tenaga Ahli	Komentar atau Saran
1	Materi	1. Seara keseluruhan media sudah bagus 2. Alangkah baiknya jika pengisi suaranya adalah orang Jepang asli karena *hatsuon*(pelafalan) antara orang Jepang dengan orang Indonesia jelas berbeda
2	Media	1. Media secara keseluruhan sudah bagus 2. Tambahkan tab profil 3. Hilangkan atau ganti kata-kata "media pembelajaran" pada cover 4. Perbesar tulisan pada materi 5. Perkecil gambar animasi

e. Revisi

Setelah dilakukan validasi produk oleh tenaga ahli, dapat diketahui kelemahan-kelemahan dari produk dan berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan

aspek media audio visual yang dihasilkan termasuk kategori sangat valid.Namun pada aspek tertentu ada yang perlu direvisi agar media audio visual ini lebih layak digunakan. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan dari produk berdasarkan komentar dan saran yang telah dikemukakan oleh tenaga ahli sesuai dengan indikator yang telah dibuat.

Revisi yang dilakukan sesuai dengan komentar atau saran dari tenaga ahli yang telah dibuat dalam lembar penilaian, menurut saran ahli media sebagai berikut:

1) Menambahkan tab profil
2) Mengubah kata-kata “media pembelajaran” pada cover menjadi “mari belajar kosakata”
3) Memperbesar tulisan pada materi
4) Memperkecil gambar animasi

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel revisi produk di bawah ini:

Tabel 7. Revisi Produk

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.		
	Mengubah kata-kata “media pembelajaran” pada cover menjadi “mari belajar kosakata”.	

Bersambung...

Sambungan Tabel 7

2.		
	Menambahkan halaman profil.	
3.		
	Menambahkan tab profil pada menu utama.	
4.		
	Menambahkan tabel *background* pada layar dan memperbesar huruf sehingga huruf Jepang terlihat dengan jelas.	
5.		
	Menambahkan tabel *background* pada layar dan memperbesar huruf sehingga huruf Jepang terlihat dengan jelas.	

f. Ujicoba produk

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk. Uji coba terbatas dilakukan untuk melihat kepraktisan atau keterpakaian media audio visual yang dihasilkan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI SMA N 1 Kota Solok dengan jumlah siswa 25 orang. Uji coba dilakukan dengan memanfaatkan media audio visual yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Media audio visual ini diberikan kepada siswa, kemudian digunakan oleh siswa secara individu saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah siswa menggunakan langsung media audio visual yang diuji cobakan, siswa diberikan angket penilaian terkait media yang sudah digunakan. Angket penilaian untuk siswa meliputi aspek tampilan, motivasi dan kepraktisan. Dari hasil uji coba maka akan diketahui praktikalitas dari media audio visual yang telah dibuat.

1) Deskripsi data hasil ujicoba

Uji coba dilakukan pada hari Sabtu tanggal 26 September 2015 dengan responden 25 orang siswa kelas XI IPA 2 SMA N 1 Kota Solok dengan kemampuan bervariasi (di atas rata-rata, rata-rata, dan dibawah rata-rata). Berdasarkan hasil uji coba yang meliputi aspek bentuk/tampilan, motivasi dan kepraktisan, maka akan diperoleh hasil praktikalitas media. Hasil uji praktikalitas pada siswa dapat dilihat pada Tabel 8. (Lampiran 11).

Menentukan nilai praktikalitas:

Skor tertinggi = jumlah validator x banyak indikator x skor maksimum

= 25 x 15 x 4

= 1500

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\ \%$$

$$= \frac{1351}{1500} \times 100\ \%$$

= 90.07%

Tabel 10. Hasil Praktikalitas Media yang diujicobakan pada Siswa

No.	Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
1.	Kepraktisan	Bentuk/ Tampilan	1-8	**3.62**	**Sangat Praktis**
		Motivasi	9-12	**3.57**	**Sangat Praktis**
		Kepraktisan	13-15	**3.61**	**Sangat Praktis**
	Rata-Rata			**3.6**	**Sangat Praktis**

Dari Tabel 7 dapat dilihat bahwa secara umum penilaian uji praktikalitas pada siswa terhadap media yang dikembangkan adalah “Sangat Praktis” dengan nilai kepraktisan 3.6 (90.07%). Pada aspek bentuk/tampilan yang didapat adalah sangat praktis dengan nilai kepraktisan 3.62, aspek motivasi adalah sangat praktis dengan nilai kepraktisan 3.57, dan aspek kepraktisan adalah sangat praktis dengan nilai 3.61. berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa maka media audio visual yang dihasilkan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis" untuk digunakan baik dari segi bentuk/tampilan, kemampuan media memotivasi dan kepraktisan.

B. Pembahasan

Dari pengolahan data angket tenaga ahli dan siswa terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dapat diinterprestasikan sebagai berikut:

1. Bentuk/Tampilan

Dari analisis angket yang diisi oleh tenaga ahli, diperoleh kelayakan media yang berhubungan dengan bentuk/tampilan adalah 3.75 oleh ahli materi dan 3.88 oleh ahli media. Hasil analisis angket yang diisi oleh siswa diperoleh kelayakan media yang berhubungan dengan tampilan adalah 3.62. Hal ini menunjukan bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang layak dari segi bentuk/tampilan. Segi bentuk/tampilan yang dimaksudkan di sini adalah dari bentuk gambar, tulisan, animasi dan warna yang digunakan.

Dari segi gambar media ini telah mampu menampilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan. Dari segi tulisan media ini telah menggunakan tulisan yang jelas dan tulisan tersebut dapat dimengerti oleh siswa. Dan dari segi warna maka warna dalam media ini menarik dan mampu membangkitkan minat siswa. Dengan mengkombinasikan gambar, tulisan, animasi dan warna yang menarik pada suatu media dapat memberikan motivasi dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan bentuk/tampilan yang jelas dan menarik, media ini sudah memenuhi fungsi atensi dari media audio visual. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Arsyad (2014:16) bahwa fungsi atensi yaitu menarik

dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran karena adanya penggunaan media.

Namun ada beberapa saran atau masukan dari tenaga ahli mengenai bentuk media untuk kesempurnaan pembuatan media audio visual ini. Diantaranya yaitu menambahkan tab profil pada menu utama, mengubah judul media pada cover, memperbesar tulisan dan atau memperkecil gambar animasi pada materi. Secara keseluruhan bentuk/tampilan media audio visual yang telah dibuat memiliki tingkat kelayakan yang diinterprestasikan dengan sangat layak.

2. Isi

Berdasarkan hasil analisis data angket ahli materi terlihat bahwa nilai kelayakan yang diperoleh dari segi isi adalah 3.8. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dari segi isi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media audio visual yang dibuat ini dikatakan sangat layak dari segi isi karena media memiliki isi yang sudah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Isi yang dimaksudkan adalah kesesuaian materi dengan tingkat pembelajaran siswa, huruf Jepang, kosakata, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan dalam media. Apabila media pembelajaran yang dibuat sudah layak dari segi isi, berarti fungsi kognitif media telah tercapai.

3. Motivasi

Dari data angket tenaga ahli didapatkan nilai kelayakan media dari segi motivasi adalah 3.5 dan dari data angket siswa didapatkan nilai 3.57. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual ini sangat layak dari segi motivasi karena media ini dapat memotivasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan mampu mempengaruhi semangat belajar siswa. Apabila media ini telah layak dari segi motivasi maka fungsi afektif dari media telah terpenuhi. Fungsi afektif media dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa terhadap media yang ditampilkan yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa, sehingga dengan minat dan rasa ketertarikan tersebut siswa akan termotivasi untuk belajar (Arsyad, 2014:17).

4. Kepraktisan

Dari analisis angket tenaga ahli dan siswa dari segi kepraktisan diperoleh nilai kelayakan 3.80 dan 3.61. Nilai ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan jika ditinjau dari segi kepraktisan. Segi kepraktisan yang dimaksud adalah media audio visual ini dapat membantu siswa belajar secara indvidual dalam waktu efisien, memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara berulang-ulang oleh siswa dengan atau tanpa bimbingan guru.

Apabila media telah layak dari segi kepraktisan maka fungsi kompensatoris media telah tercapai. Fungsi kompensatoris di sini maksudnya adalah media dapat mengakomodasi siswa yang lemah dan

lambat dalam menerima pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Arsyad, 2014:17). Dengan kata lain fungsi kompensatoris ini merupakan kepraktisan dalam penyajian materi dan kemudahan penggunaannya.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini secara keseluruhan memiliki nilai kelayakan yang sangat layak baik dari segi bentuk/tampilan, isi, motivasi maupun kepraktisan. Hal ini ditujukan oleh skor total angket siswa dan tenaga ahli yaitu sebesar 3.61 dan 3.80. Hasil yang didapat menunjukkan media audio visual ini dapat mendukung proses pembelajaran.

Beberapa kekurangan media direvisi berdasarkan saran dan masukan tenaga ahli. Revisi dilakukan untuk kesempurnaan pembuatan media audio visual ini. Di antaranya yaitu menambahkan tab profil pada menu utama, mengubah judul media pada cover, menambahkan halaman profil, memperbesar tulisan dan atau memperkecil gambar animasi pada materi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA dengan materi pokok keluarga/*kazoku* yang dikembangkan “Valid” dan “Praktis” sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru maupun sebagai sumber belajar bagi siswa karena sesuai dengan kriteria kelayakan media.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA yang telah dikembangkan untuk aspek materi maupun media mempunyai validitas produk yang "**Sangat Baik**".
2. Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA yang telah dikembangkan mempunyai praktikalitas produk yang "**Sangat Baik**".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI SMA dengan materi pokok keluarga/*kazoku* yang dikembangkan "Valid" dan "Praktis" sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru maupun sebagai sumber belajar bagi siswa karena sesuai dengan kriteria kelayakan media.

B. Saran

Dari hasil penelitian dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang telah dibuat dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media

dalam proses pembelajaran dan sebagai media untuk belajar mandiri bagi siswa di rumah.

2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang *software*khususnya *Macromedia Flash Pro 8* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya.
3. Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang telah dibuat diharapkan dapat diuji efektivitas penggunaannya oleh peneliti selanjutnya untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alami,F. 2005. *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash MX 2004.* Pdf-Adobe Reader.

Anonim. 2013. "*Jumlah Pelajar Bahasa Jepang di Indonesia Kedua terbesar Dunia".* (http://www.halojepang.com/sosialpendidikan/7411-survey) diakses pada 02 April 2015.

Anonim. 2013. "*Minat Belajar ke Negeri Sakura Melonjak".* Halo Jepang, 19 Oktober 2013. Hlm. 1

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar.* Jakarta: Kemendiknas.

Dewi, Primasari Nirwana. 2014. *Lancar Ngobrol Bahasa Jepang Sehari-hari.* Yogyakarta: Indonesia Tera.

Hasnan, Ahmad. 2011. *Pengantar Belajar Bahasa Jepang.*

Kamaruddin. 1989. *Kedwibahasaan dan Pendidikan Dwibahasa (Pengantar).* Jakarta: P2LPTK.

Kawaii, Tafi'. 2015. *Kamus Kosakata Serapan Bahasa Jepang.* Yogyakarta: Trans Media Publishing.

Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran, Manual dan Digital.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Mayantara. 2012. "*Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia tahun 2012".*(*http://mayantara.sch.id/artikel/survei-lembaga-pendidikan-bahasa-jepang-di-indonesia-tahun-2012.htm*). Diakses pada 25 Januari 2016.

Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial.* Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arif S, dkk. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan* Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Semita, Muryani J. 2014. *Mudahnya Belajar Bahasa Jepang.* Jakarta: PT Suka Buku

_____. 2014. *Metode Express Kuasai Percakapakan Bahasa Jepang.* Jakarta: PT Suka Buku

Setiosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta : Bumi Aksara.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

_____. 2012. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2012. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan.* Jakarta: PT Gramedia.

Tim Pembina Mata Kuliah Pengantar Pendidikan. 2006. *Bahan Ajar Pengantar Pendidikan.* Padang: UNP.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran. Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Wiharjo, Edy. 2007. *Belajar Berbantuan Komputer Buku Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Jember: FKIPUniversitas Jember.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-kisi Angket untuk Siswa

Fungsi Media	Variabel	Subvariabel	Indikator	Instrument
Fungsi Atensi	Kelayakan	➢ Bentuk/tampilan media (mencakup warna,gambar, penulisan,bahasa dan suara yang digunakan)	➢ Warna yang digunakan dalam media audio visual ➢ Gerakan dan gambar yang digunakan dalam media audio visual ➢ Ukuran huruf yang digunakan dalam media audio visual ➢ Bahasa/suara yang digunakan dalam media audio visual	Angket dengan skala Likert
Fungsi Afektif		➢ Motivasi	➢ Ketertarikan siswa terhadap media audio visual ➢ Motivasi belajar siswa terhadap materi yang disajikan dalam media audio visual	
Fungsi Kompensatoris		➢ Kepraktisan	➢ Kepraktisan dalam penyajian meteri ➢ Ketersampaian pesan	

Lampiran 2

Kisi-kisi Angket untuk Tenaga Ahli

Fungsi Media	Variabel	Subvariabel	Indikator	Instrument
Fungsi Atensi	Kelayakan	➢ Bentuk/tampilan media (mencakup warna,gambar,penulisan,bahasa dan suara yang digunakan)	➢ Warna yang digunakan dalam media audio visual ➢ Gerakan dan gambar yang digunakan dalam media audio visual ➢ Ukuran huruf yang digunakan dalam media audio visual ➢ Bahasa yang digunakan dalam media audio visual	Angket dengan skala Likert
Fungsi Kognitif		➢ Isi (cakupan materi dalam media audio visual)	➢ Kesesuaian gambar atau animasi dengan materi yang akan diajarkan ➢ Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar ➢ Kesesuaian pengucapan kosakata dalam media audio visual	
Fungsi Afektif		➢ Motivasi	Motivasi belajar siswa terhadap materi yang disajikan dalam media audio visual	
Fungsi kompensatoris		➢ Kepraktisan	➢ Kepraktisan dalam penyajian meteri ➢ Kemudahan dalam menggunakan media	

Lampiran 3

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMA N 1 Kota Solok
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Standar Kompetensi : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase, kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan membedakan secara tepat.	KEHIDUPAN KELUARGA. *Anggota keluarga* Menyatakan, menanyakan dan menjawab jumlah keluarga. ４人　かぞくです。 ３人　きょうだいです。 なん人かぞくですか｜なんにんきょうだいですか｜あに　が　ひとり　います	6) Melafalkan huruf/kata/frase/ dengan tepat. 7) Membedakan bunyi huruf dari kosakata yang mirip. 8) Mencocokan ujaran dengan gambar. 9) Mencocokan ujaran dengan tulisan. 10) Mencocokkan ujaran dengan huruf/ frase/ kata yang tepat.	1. Mendengarkan bunyi huruf Jepang(hiragana&katakana) dalam ungkapan/kosakata/kalimat. 2. Menirukan bunyi huruf dan kata dengan tepat. 3. Menentukan bunyi/huruf/kata yang tepat. 4. Menulis huruf/kata sesuai kaidah yang benar.	1. Tugas individu 2. Latihan 3. Praktek	2 x 45	Buku Sakura 2, media audio visual.
• **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*) Tekun (*Diligence*) Ketelitian (*Carefulness*) Tanggung Jawab (*Responsibility*) Rasa hormat dan perhatian (*Respect*)						

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah : SMA N 1 Kota Solok
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

B. Standar Kompetensi

1. Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga

C. Kompetensi Dasar

1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase, kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan membedakan secara tepat.

D. Indikator

1. Melafalkan huruf/ kata/ frase/ dengan tepat.
2. Membedakan bunyi huruf dari kosakata yang mirip.
3. Mencocokan ujaran dengan gambar.
4. Mencocokan ujaran dengan tulisan.
5. Mencocokkan ujaran dengan huruf/ frase/ kata yang tepat.

E. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa mampu mendengarkan bunyi huruf Jepang (hiragana & katakana) dalam ungkapan/ kosakata/ kalimat.
6. Siswa mampu menirukan bunyi huruf dan kata dengan tepat.
7. Siswa mampu menentukan bunyi/ huruf/ kata yang tepat.
8. Siswa mampu menulis huruf/ kata sesuai kaidah yang benar.

F. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Tekun (Diligence)
3. Ketelitian (Carefulness)
4. Tanggung Jawab (Responsibility)
5. Rasa hormat dan perhatian (Respect)

G. Materi Pembelajaran

1. Kosakata
2. Tata bahasa
3. Percakapan

H. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab.

2. Tutorial media.
3. Demonstrasi

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan
   a. Doa
   b. Memeriksa kesiapan siswa baik sarana, prasarana dan media pembelajaran.
   c. Memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang merangsang keingintahuan siswa
   d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti
   a. Guru menjelaskan tata cara pemakaian media audio visual.
   b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk melakukan sendiri kegiatan belajar sesusai dengan yang ditugaskan dalam kontrol waktu tertentu.
   c. Siswa melakukan interaksi dengan media audio visual.
   d. Siswa membaca standar kompetensi dan kompetensi dasar.
   e. Siswa membaca tujuan pembelajaran.
   f. Siswa membaca materi, mendegarkan audio, dan megamati gambar dan video yang tersedia.
   g. Siswa menyelesaikan tes sebagai evaluasi pembelajaran.
   h. Jika siswa tidak mampu menyelesaikan tes, maka siswa akan mengulangi kembali materi.
   i. Guru melakukan pengawasan dan memberikan bantuan baik pada perorangan maupun kelompok.

3. Kegiatan Penutup
   a. Guru melakukan refleksi bersama siswa terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan.
   b. Guru membimbing siswa menarik kesimpulan tentang materi pembelajaran yang sudah dilakukan.
   c. Guru memberikan tugas di rumah kepada siswa.

J. Sumber/Alat Pembelajaran

1. Buku sakura 2
2. Media audio visual
3. Laptop dan LCD.

K. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	
	Teknik	**Bentuk Instrumen**
1. Melafalkan huruf/ kata/ frase/ dengan tepat. 2. Membedakan bunyi huruf dari kosakata yang mirip. 3. Mencocokan ujaran dengan gambar. 4. Mencocokan ujaran dengan tulisan. 5. Mencocokkan ujaran dengan huruf/ frase/ kata yang tepat.	*Computer Based Testing*	a. Pilihan ganda b. Benar atau salah c. Isian d. Mencocokkan ujaran e. Mencocokkan gambar

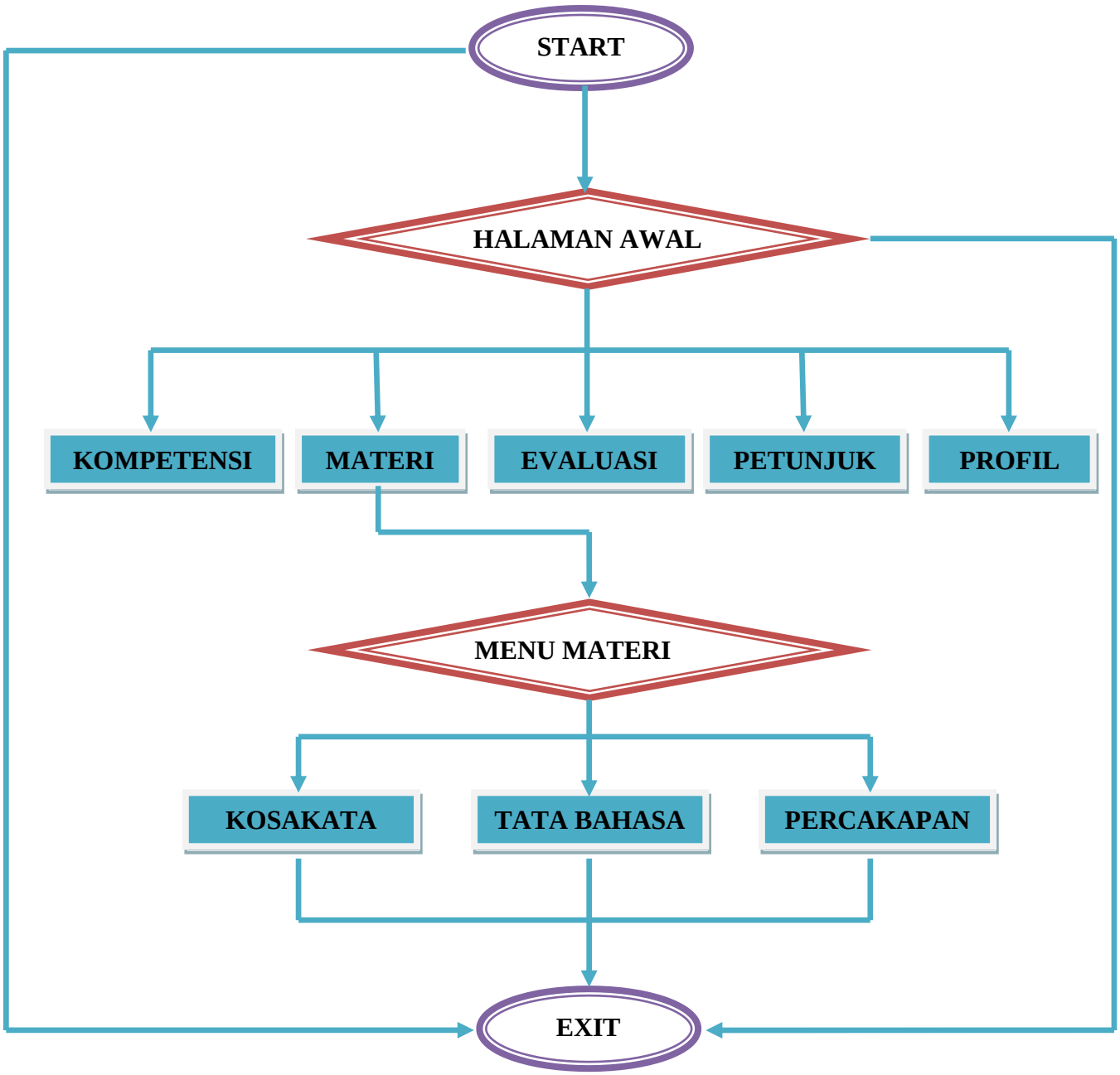
Solok, September 2015
Peneliti,

Erfan Putra
NIM. 1105430-2011

Lampiran 5

FLOWCHART

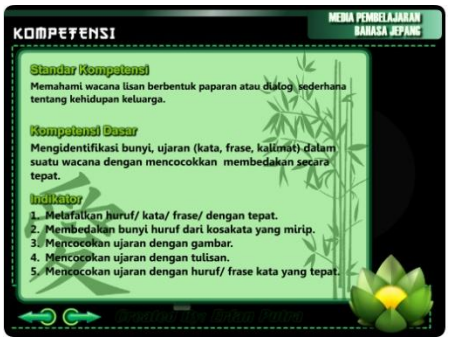
Nama Program : Media Audio Visual, Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang
Produksi : Teknologi Pendidikan
Objek Pengguna : Siswa Kelas XI
Desain Produk : Erfan Putra
Software : *Macromedia Flash Pro 8*

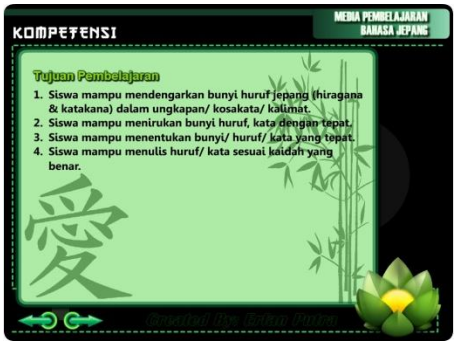


Lampiran 6

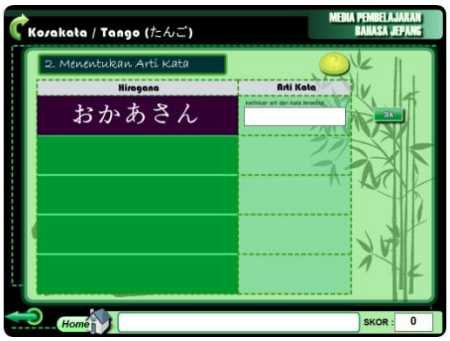
STORYBOARD

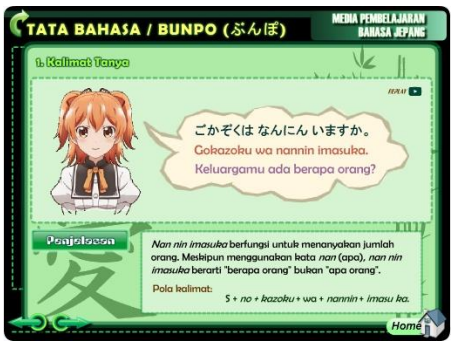
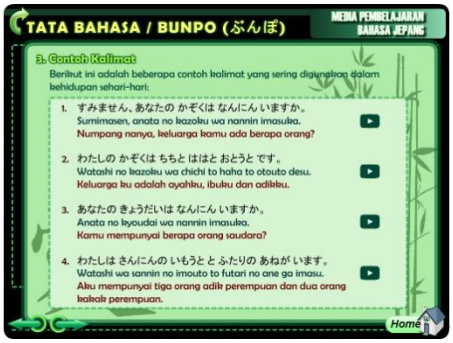
Nama Program : Media Audio Visual, Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang
Produksi : Teknologi Pendidikan
Objek Pengguna : Siswa Kelas XI
Desain Produk : Erfan Putra
Software : *Macromedia Flash Pro 8*

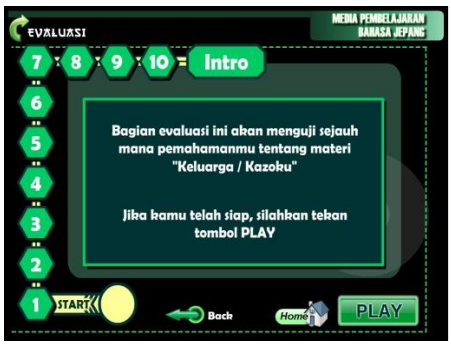
No.	Visual	Keterangan	Audio
1.		Tampilan awal ini berisi tentang judul program	Musik instrumental
2.		Tampilan ini berisi tentang pilihan yang akan dijalankan siswa (Kompetensi, Materi, Evaluasi, Petunjuk dan Profil)	Musik instrumental
3.		Tampilan ini berisi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator	Musik instrumental

4.		Tampilan ini berisi tujuan pembelajaran	Musik instrumental
5.		Tampilan ini berisi pendahuluan materi pelajaran 1 tentang keluarga	Musik instrumental dan suara narator
6.		Tampilan ini berisi pilihan menu materi pelajaran	Musik instrumental
7.		Tampilan ini berisi pilihan menu latihan materi kosakata	Musik instrumental

8.		Tampilan ini berisi tentang materi pembelajaran dengan pokok bahasan nama keluarga	Musik instrumental dan suara narator
9.		Tampilan ini berisi tentang materi pembelajaran dengan pokok bahasan anggota keluarga sendiri	Musik instrumental dan suara narator
10.		Tampilan ini berisi tentang materi pembelajaran dengan pokok bahasan anggota keluarga orang lain	Musik instrumental dan suara narator
11.		Tampilan ini berisi tentang latihan untuk materi kosakata	Musik instrumental

12.		Tampilan ini berisi latihan mencocokkan ujaran dengan tulisan	Musik instrumental dan suara narator
13.		Tampilan ini berisi latihan menentukan arti kata	Musik instrumental
14.		Tampilan ini berisi latihan menentukan bacaan hiragana	Musik instrumental
15.		Tampilan ini berisi latihan mencocokkan huruf bacaan	Musik instrumental

16.		Tampilan ini berisi materi pembelajaran tentang tata bahasa kalimat tanya	Musik instrumental dan suara narator
17.		Tampilan ini berisi materi pembelajaran tentang tata bahasa kalimat jawaban	Musik instrumental dan suara narator
18.		Tampilan ini berisi materi pelajaran tentang contoh-contoh kalimat	Musik instrumental dan suara narator
19.		Tampilan ini berisi video percakapan tentang keluarga	Musik instrumental dan suara video

20.		Tampilan ini berisi penjelasan kalimat percakapan video	Musik instrumental
21.		Tampilan ini berisi pendahuluan evaluasi	Musik instrumental
22.		Tampilan ini berisi soal-soal evaluasi berupa pilihan ganda	Musik instrumental dan suara narator
23.		Tampilan ini berisi hasil yang diperoleh setelah menyelesaikan evaluasi	Musik instrimental

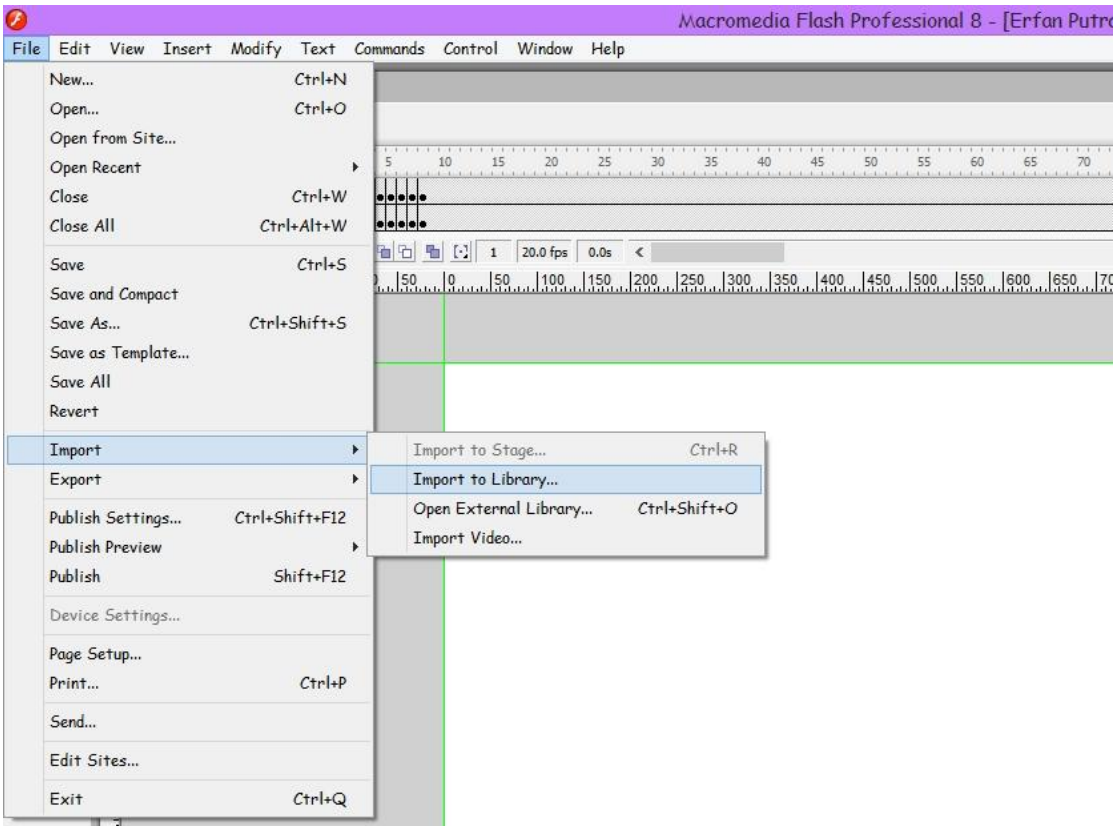
24.		Tampilan ini berisi petunjuk penggunaan media	Musik instrumental
25.		Tampilan ini berisi profil penulis	Musik instrumental
26.		Tampilan ini berisi profil penulis	Musik Instrumental
27.		Tampilan ini berisi ucapan terima kasih telah menggunakan media untuk belajar	Musik instrumental

Langkah-Langkah Pembuatan Media Audio Visual untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di Kelas XI SMA Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Pro 8

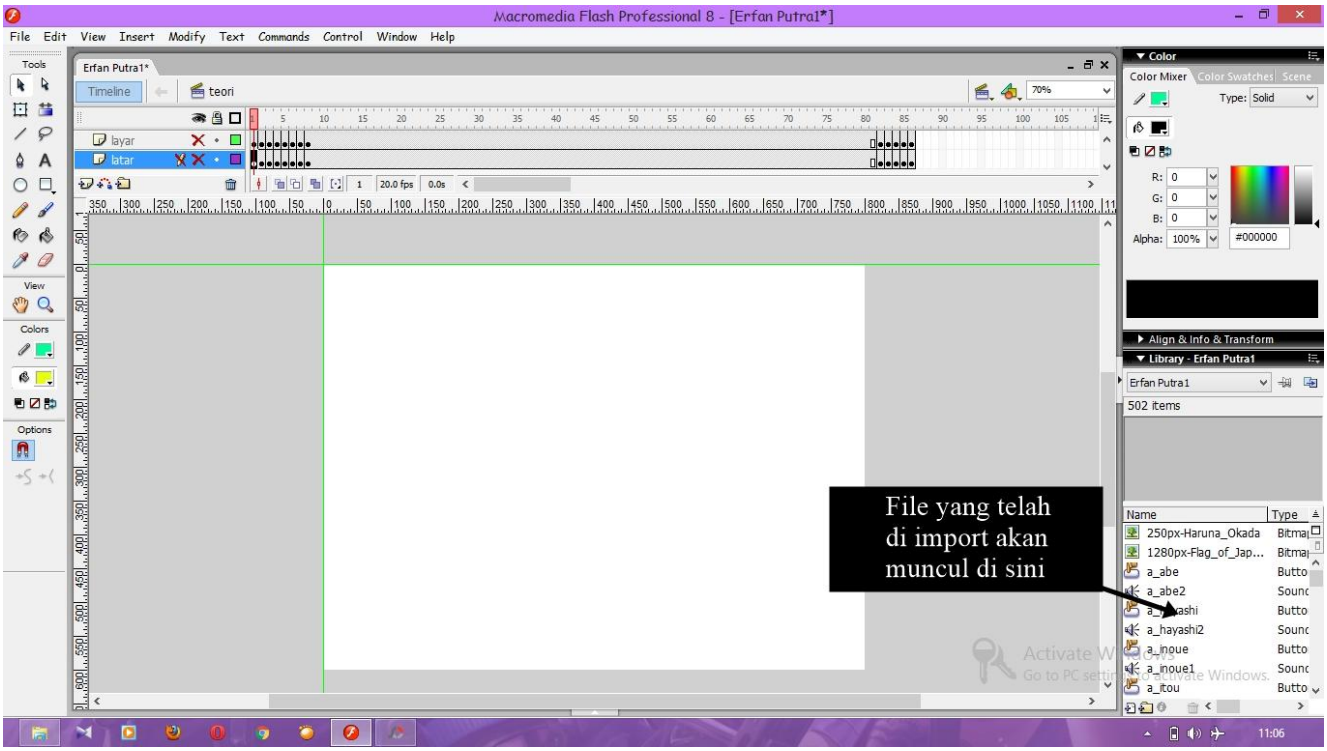
1. Jalankan aplikasi *Macromedia Flash Pro 8* dengan klik tombol *Start* > *All Program* > *Macromedia* > *Macromedia Flash Pro 8.* Berikutnya akan tampil jendela program yang tampak seperti gambar berikut

Klik menu *File* > *New* hingga ditampilkan dialog *New Document.* Di dalam tabulasi *General*, pastikan *Flash Document* yang terpilih. Klik *OK.*

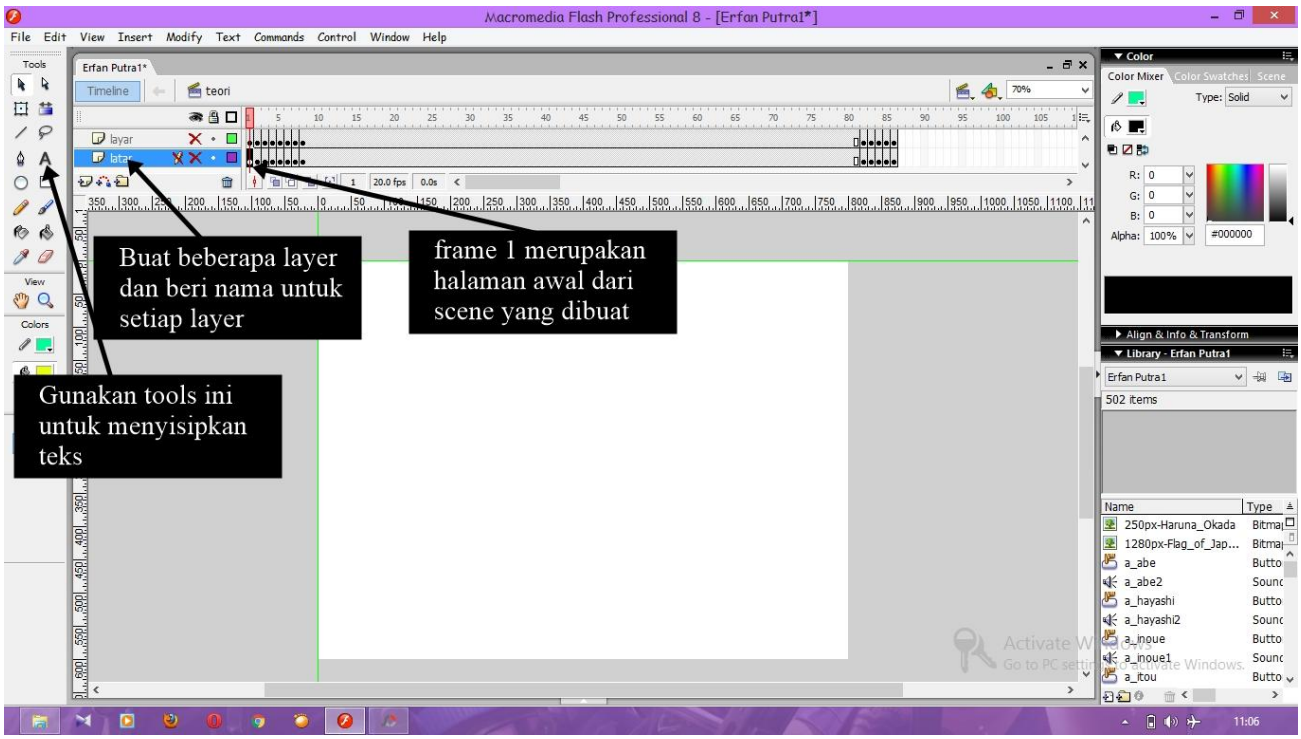
2. Kemudian *import* semua file yang dibutuh kan dalam pembuatan media ke dalam *library*. Terdapat 4 jenis file yang digunakan yaitu audio, video, gambar dan *movie clip*. File yang di*import* ke *library* nantinya akan digunakan pada *stage*. Cara meng*import* file tersebut adalah pilih menu *file* kemudian pilih *import to library.*



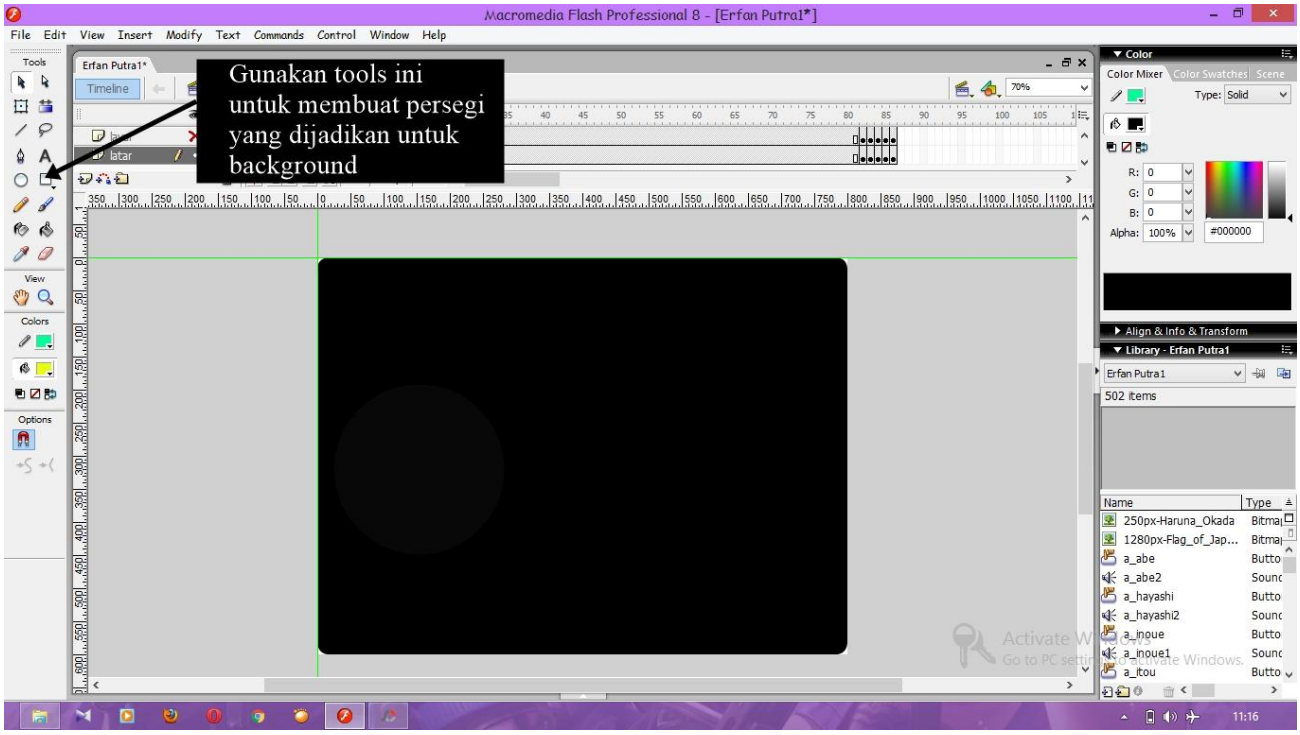
Jika file berhasil di *import* maka pada panel *library* akan muncul file-file yang sudah kita *import* tadi.



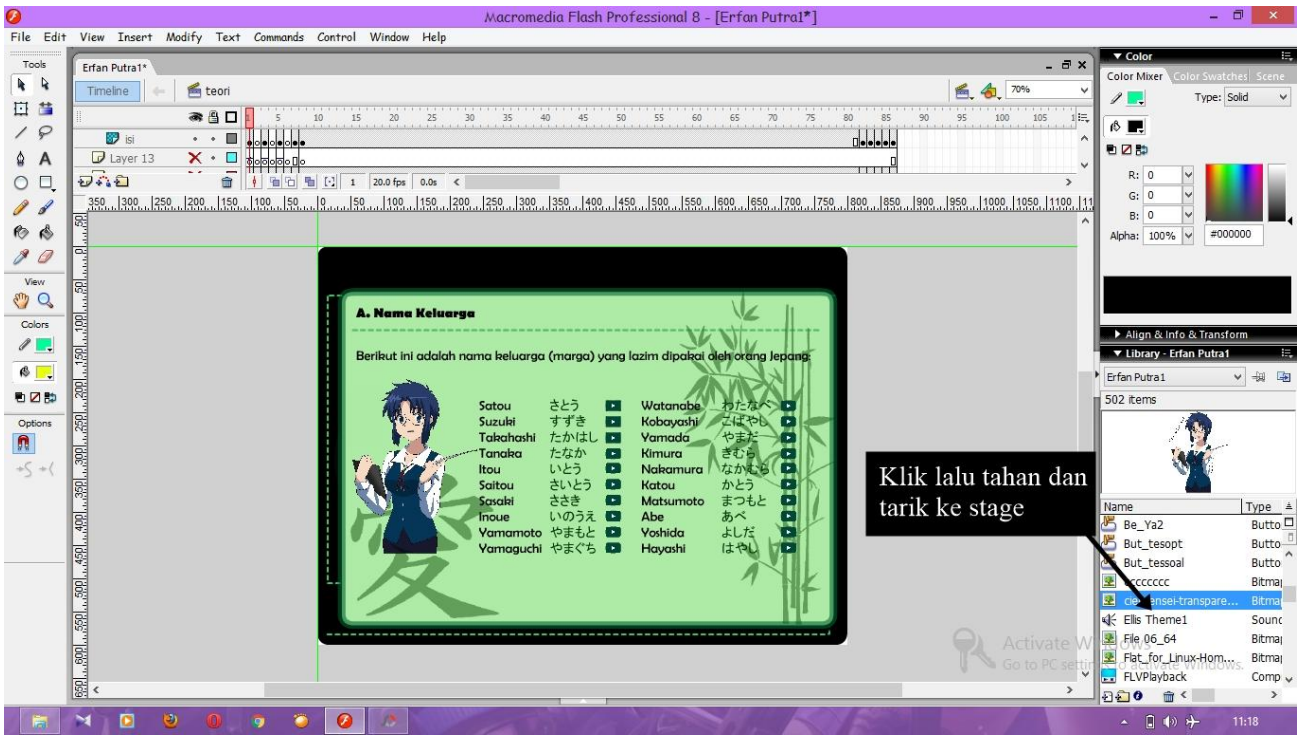
3. Setelah file yang dibutuhkan kita *import* ke *library*. Maka selanjutnya adalah membuat objek dan animasi. Langkah pertama adalah dengan membuat beberapa layer. Layer ini diberi nama sesuai dengan objek yang akan kita buat. Misalnya layer latar, berarti objek yang terdapat dalam layer tersebut hanya gambar latar saja. Pada layer teks, berisikan teks saja. Jadi pembuatan animasi menjadi tertata dan tidak bercampur sehingga memudahkan kita untuk bekerja.



4. Selanjutnya kita membuat objek pada *frame* 1 sesuai dengan layer yang sudah kita buat. Satu persatu kita buat mulai dari membuat *background*, kemudian membuat teks judul, memasukkan objek gambar dari *library* ke dalam *stage* dengan cara menarik objek tersebut dari *library* lalu seret ke *stage*. Untuk setiap layer berbeda akan berisikan objek yang berbeda. Kemudian objek-objek tersebut disusun sesuai dengan desain yang kita rancang. Secara umum langkahnya dapat dilihat pada gambar berikut.

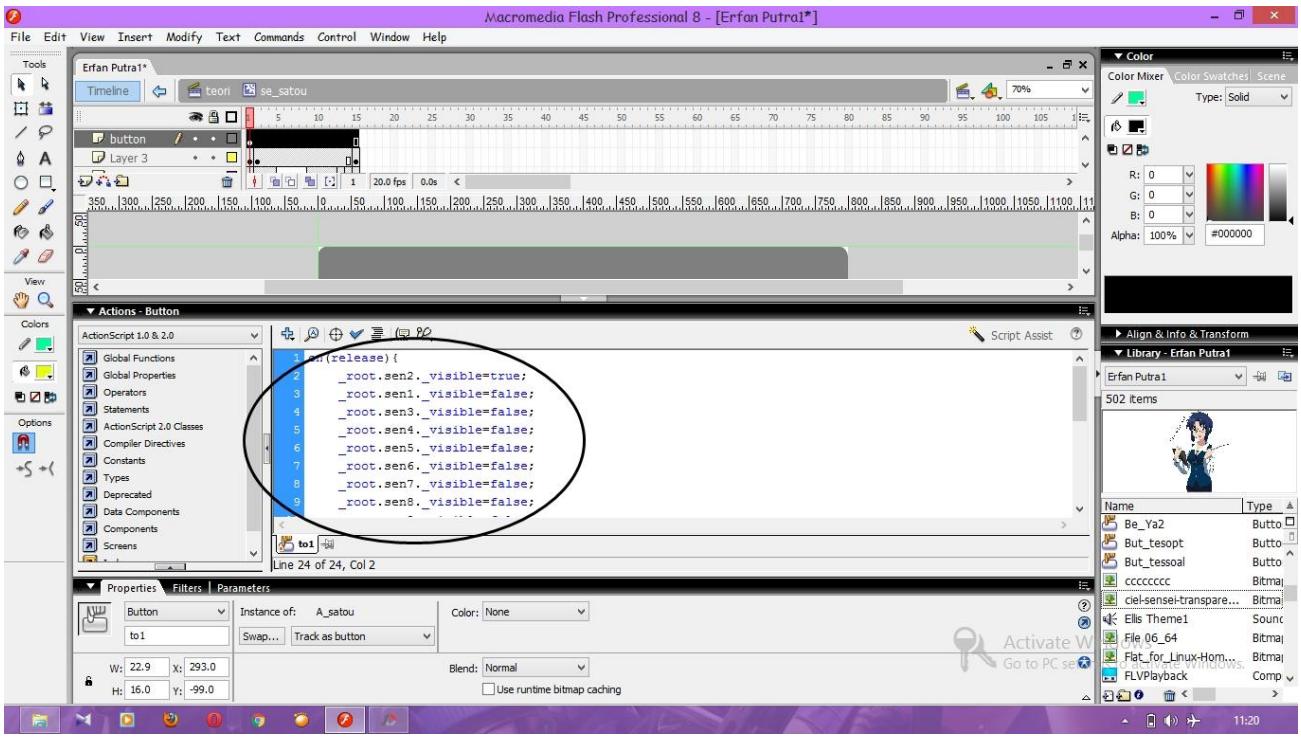


Membuat gambar latar dengan warna hitam.

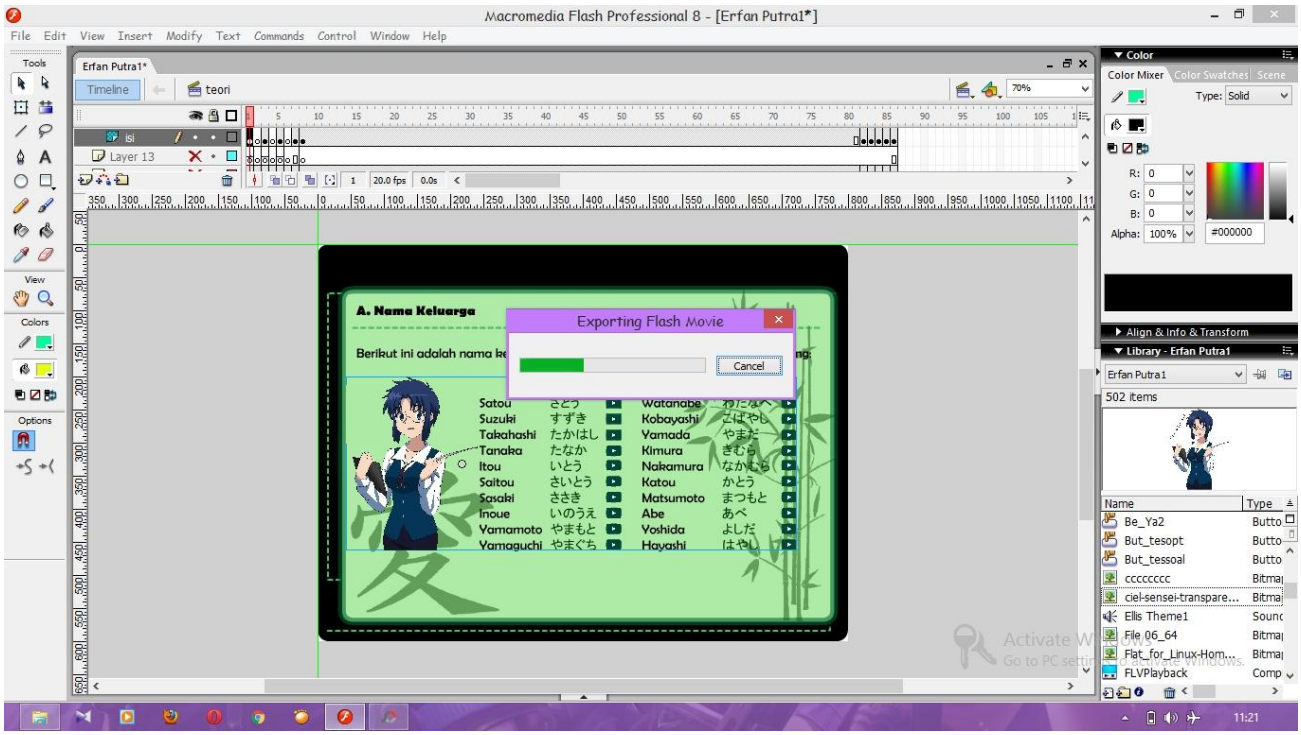


Satu persatu objek dibuat seperti yang terlihat pada gambar.

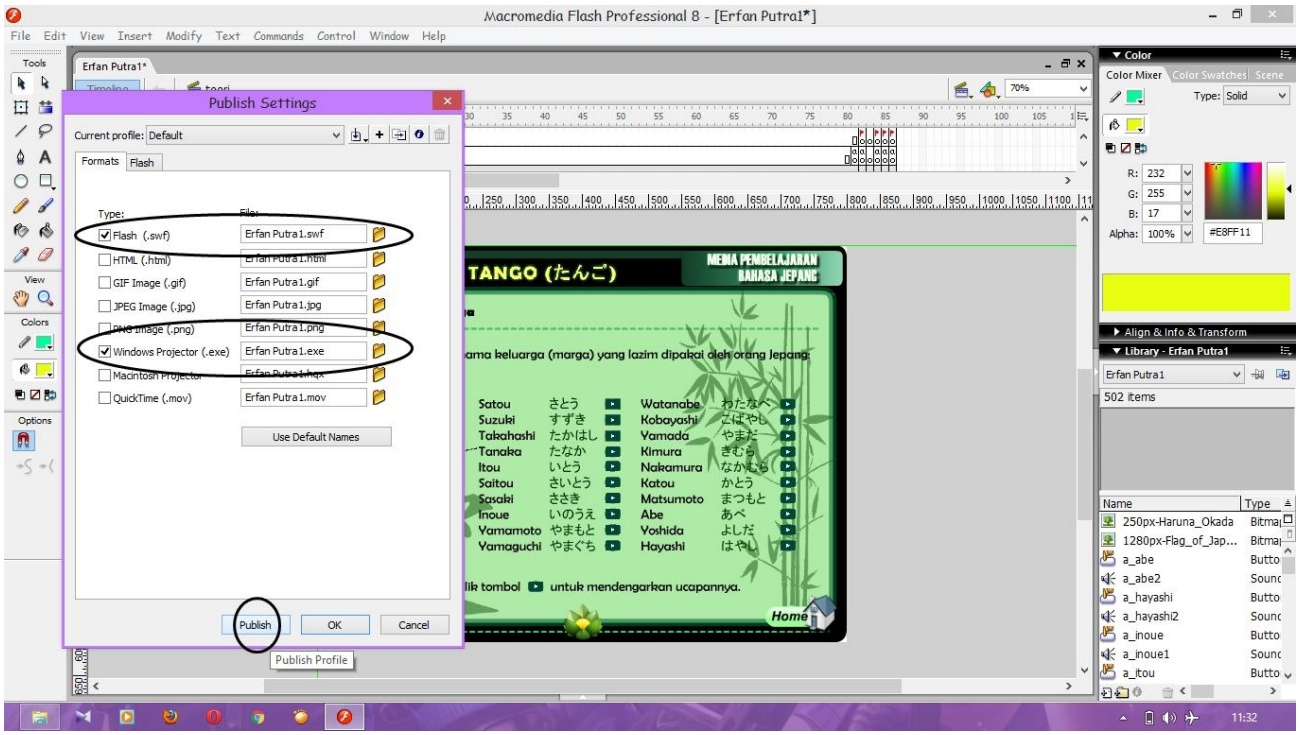
5. Setelah objek dibuat. Maka berikutnya adalah memberi *sript* pada tombol. *Script* ini berfungsi untuk memberikan perintah kepada tombol. Apabila tombol diklik, maka tombol akan menjalankan perintah sesuai dengan *script* yang kita buat. Cara untuk membuat *script* adalah dengan menekan tombol f9 pada *keyboard.* Lalu akan muncul panel *action*, di situlah kita akan memasukkan *script.*



6. Setelah selesai kita buat, kita dapat menjalankannya dengan menekan ctrl+enter pada keyboard. Untuk melihat hasil yang telah kita buat. Secara otomatis file yang kita buat akan di *export* ke dalam komputer kita.



7. Setelah semua selesai, file dapat di*publish* dengan cara pilih menu file, lalu pilih *publish setting*, dan pilih *publish*. Selesai.



ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu, penulis ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak baik (STB)
2. Tidak baik (TB)
3. Baik (B)
4. Sangat baik (SB)

C. Angket

Lembar penilaian untuk ahli materi

Nama : .....

Tanggal : .....

Bidang Studi Yang Diajar : .....

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STB	TB	B	SB
Fungsi Kognitif					
1	Materi tentang keluarga dalam media ini sudah sesuai dengan SK dan KD				
2	Materi tentang keluarga dalam media ini sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
3	Materi tentang keluarga dalam media ini sesuai dengan tingkat pembelajaran siswa				
4	Penulisan huruf Jepang pada kosakata dalam media sudah benar				
5	Pengucapan kosakata dalam media ini sudah benar				
Fungsi Atensi					
6	Materi tentang keluarga yang disajikan dalam media ini mudah dipahami				
7	Materi tentang keluarga yang disajikan tuntas				
8	Materi disajikan secara sistematis				
9	Contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam materi akurat				
10	Gambar dan animasi yang terdapat di dalam media ini sesuai dengan materi				
11	Audio yang terdapat di dalam media ini sesuai dengan materi				
12	Video yang terdapat di dalam media ini sesuai dengan materi				
13	Audio dapat didengar dengan jelas				
Fungsi Afektif					
14	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar				
15	Kemampuan media untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar				
Fungsi Kompensatoris					
16	Bahasa pengantar yang digunakan dalam media ini dapat dipahami dengan baik				
17	Tombol navigasi dalam media ini membantu				

	dalam mengoperasikan media				
18	Teks baik berupa huruf romaji maupun huruf Jepang dapat dibaca dengan jelas				
19	Media ini mudah digunakan				
20	Penyajian materi kehidupan keluarga lebih praktis dengan menggunakan media audio visual				

D. Komentar/saran

Berikan komentar/saran Bapak/Ibu terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

…….....
.....…….....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

**) Lingkari salah satu*

Validator

(.....)

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran Bapak/ Ibu. Atas kesediaan Bapak/ Ibu, penulis ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak baik (STB)
2. Tidak baik (TB)
3. Baik (B)
4. Sangat baik (SB)

C. Angket

Lembar penilaian untuk ahli materi

Nama : Dewi Syuryani, S. Hum

Tanggal : .....

Bidang Studi Yang Diajar : Bahasa Jepang

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STB	TB	B	SB
Fungsi Kognitif					
1	Materi tentang keluarga dalam media ini sudah sesuai dengan SK dan KD				✓
2	Materi tentang keluarga dalam media ini sudah sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
3	Materi tentang keluarga dalam media ini sesuai dengan tingkat pembelajaran siswa				✓
4	Penulisan huruf Jepang pada kosakata dalam media sudah benar				✓
5	Pengucapan kosakata dalam media ini sudah benar			✓	
Fungsi Atensi					
6	Materi tentang keluarga yang disajikan dalam media ini mudah dipahami				✓
7	Materi tentang keluarga yang disajikan tuntas			✓	
8	Materi disajikan secara sistematis				✓
9	Contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam materi akurat				✓
10	Gambar dan animasi yang terdapat di dalam media ini sesuai dengan materi				✓
11	Audio yang terdapat di dalam media ini sesuai dengan materi				✓
12	Video yang terdapat di dalam media ini sesuai dengan materi				✓
13	Audio dapat didengar dengan jelas			✓	
Fungsi Afektif					
14	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar			✓	
15	Kemampuan media untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar				✓
Fungsi Kompensatoris					
16	Bahasa pengantar yang digunakan dalam media ini dapat dipahami dengan baik				✓
17	Tombol navigasi dalam media ini membantu				✓

	dalam mengoperasikan media				
18	Teks baik berupa huruf romaji maupun huruf Jepang dapat dibaca dengan jelas			✓	
19	Media ini mudah digunakan				✓
20	Penyajian materi kehidupan keluarga lebih praktis dengan menggunakan media audio visual				✓

D. Komentar/ saran

Berikan komentar/ saran Bapak/ Ibu terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

- Secara keseluruhan media sudah bagus
- alangkah baiknya jika pengisi suara adalah orang Jepang asli, karena hatsuon antara orang Jepang dengan orang Indonesia jelas berbeda.

E. Kesimpulan

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) *Lingkari salah satu*

Validator

(Dewi Yuryani, S.Hum)
NIP. 197911252010012008

Lampiran 9

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu, penulis ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak baik (STB)
2. Tidak baik (TB)
3. Baik (B)
4. Sangat baik (SB)

C. Angket

Lembar penilaian untuk ahli media
Nama : .....
Tanggal : .....
Program Studi Yang Diajar : .....

No	Pernyataan	PilihanJawaban			
		STB	TB	B	SB
Design* dan *Layout					
1	*Background* yang digunakan				
2	Kombinasi warna yang digunakan dalam media ini menarik				
3	Warna tulisan dalam media menggunakan warna yang menarik				
4	Kombinasi jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media jelas dan mudah dibaca				
5	Kalimat petunjuk dalam latihan mudah dipahami				
6	Animasi dan gambar yang terdapat dalam media ini jelas dan menarik				
7	Animasi dan gambar digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran				
8	Perpaduan jenis musik dan *sound effect* pada tombol dan tampilan				
9	Musik latar yang digunakan pada tampilan *background*				
10	Audio dapat didengar dengan jelas				
11	Animasi yang dipakai untuk mendukung kualitas tampilan media				
12	Posisi tampilan gambar dan animasi yang dipilih				
Kemudahan Operasi					
13	Tombol navigasi dalam media ini membantu untuk mengoperasikan media				
14	Kejelasan tombol dan tata letak				
15	Keterbacaan teks/ materi pembelajaran				

D. Komentar/saran

Berikan komentar/saran Bapak/Ibu terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

…….....
.....…….....
.....
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

**) Lingkari salah satu*

Validator

(…….…….)

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran Bapak/ Ibu. Atas kesediaan Bapak/ Ibu, penulis ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak baik (STB)
2. Tidak baik (TB)
3. Baik (B)
4. Sangat baik (SB)

C. Angket

Lembar penilaian untuk ahli media
Nama : Novianti, M.Pd.
Tanggal : 15 September 2015
Program Studi Yang Diajar : Produksi Pembelajaran Komputer

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STB	TB	B	SB
Design* dan *Layout					
1	*Background* yang digunakan				✓
2	Kombinasi warna yang digunakan dalam media ini menarik				✓
3	Warna tulisan dalam media menggunakan warna yang menarik				✓
4	Kombinasi jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media jelas dan mudah dibaca		✓		
5	Kalimat petunjuk dalam latihan mudah dipahami				✓
6	Animasi dan gambar yang terdapat dalam media ini jelas dan menarik				✓
7	Animasi dan gambar digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran		✓		
8	Perpaduan jenis musik dan *sound effect* pada tombol dan tampilan				✓
9	Musik latar yang digunakan pada tampilan *background*				✓
10	Audio dapat didengar dengan jelas				✓
11	Animasi yang dipakai untuk mendukung kualitas tampilan media				✓
12	Posisi tampilan gambar dan animasi yang dipilih				✓
Kemudahan Operasi					
13	Tombol navigasi dalam media ini membantu untuk mengoperasikan media				✓
14	Kejelasan tombol dan tata letak				✓
15	Keterbacaan teks/ materi pembelajaran		✓		

D. Komentar/ saran

Berikan komentar/ saran Bapak/ Ibu terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

-hilangkan kata I media pembelajaran / ganti
-Perbesar tulisan untuk materi
-Perkecil gambar animasi

E. Kesimpulan

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) *Lingkari salah satu*

Validator

(Nuriani, M.Pd.)

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran Bapak/ Ibu. Atas kesediaan Bapak/ Ibu, penulis ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak baik (STB)
2. Tidak baik (TB)
3. Baik (B)
4. Sangat baik (SB)

C. Angket

Lembar penilaian untuk ahli media
Nama : Novri Hendri
Tanggal : 15 September 2015
Program Studi Yang Diajar : .....

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STB	TB	B	SB
Design* dan *Layout					
1	*Background* yang digunakan				✓
2	Kombinasi warna yang digunakan dalam media ini menarik				✓
3	Warna tulisan dalam media menggunakan warna yang menarik			✓	
4	Kombinasi jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media jelas dan mudah dibaca				✓
5	Kalimat petunjuk dalam latihan mudah dipahami				✓
6	Animasi dan gambar yang terdapat dalam media ini jelas dan menarik			✓	
7	Animasi dan gambar digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran				✓
8	Perpaduan jenis musik dan *sound effect* pada tombol dan tampilan				✓
9	Musik latar yang digunakan pada tampilan *background*				✓
10	Audio dapat didengar dengan jelas			✓	
11	Animasi yang dipakai untuk mendukung kualitas tampilan media				✓
12	Posisi tampilan gambar dan animasi yang dipilih				✓
Kemudahan Operasi					
13	Tombol navigasi dalam media ini membantu untuk mengoperasikan media				✓
14	Kejelasan tombol dan tata letak				✓
15	Keterbacaan teks/ materi pembelajaran			✓	

D. Komentar/ saran

Berikan komentar/ saran Bapak/ Ibu terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

- tambahkan kal. fragil
- media secara keseluruhan sdh bgs

E. Kesimpulan

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. (X) Layak digunakan di lapangan dengan revisi. dengan
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) *Lingkari salah satu*

Validator

(.....)

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran Bapak/ Ibu. Atas kesediaan Bapak/ Ibu, penulis ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak baik (STB)
2. Tidak baik (TB)
3. Baik (B)
4. Sangat baik (SB)

C. Angket

Lembar penilaian untuk ahli media

Nama : Nouriah, M.Pd

Tanggal : 27 ~~Oktob~~ September 2015.

Program Studi Yang Diajar : Pembelajaran Berbasis Komputer.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STB	TB	B	SB
Design* dan *Layout					
1	*Background* yang digunakan				✓
2	Kombinasi warna yang digunakan dalam media ini menarik				✓
3	Warna tulisan dalam media menggunakan warna yang menarik				✓
4	Kombinasi jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media jelas dan mudah dibaca				✓
5	Kalimat petunjuk dalam latihan mudah dipahami				✓
6	Animasi dan gambar yang terdapat dalam media ini jelas dan menarik				✓
7	Animasi dan gambar digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran				✓
8	Perpaduan jenis musik dan *sound effect* pada tombol dan tampilan				✓
9	Musik latar yang digunakan pada tampilan *background*				✓
10	Audio dapat didengar dengan jelas				✓
11	Animasi yang dipakai untuk mendukung kualitas tampilan media				✓
12	Posisi tampilan gambar dan animasi yang dipilih				✓
Kemudahan Operasi					
13	Tombol navigasi dalam media ini membantu untuk mengoperasikan media				✓
14	Kejelasan tombol dan tata letak				✓
15	Keterbacaan teks/ materi pembelajaran				✓

D. Komentar/ saran

Berikan komentar/ saran Bapak/ Ibu terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

*) *Lingkari salah satu*

Validator

(Novriauti, M.Pd)
19601101 200801 2014

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Identitas

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

Hari/Tanggal : .....

B. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran siswa/siswi. Atas kesediaan siswa/siswi, penulis ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian siswa/siswi dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangattidak setuju (STS)
2. Tidak setuju (TS)

3. Setuju (S)

4. Sangatsetuju (SS)

D. Angket

No	Pernyataan	PilihanJawaban			
		STS	TS	S	SS
Fungsi Atensi					
1	Media ini memiliki tampilan yang menarik				
2	Gambar, animasi dan *background* yang ada di dalam media ini menggunakan warna yang menarik				
3	Penggunaan warna dan jenis huruf pada tulisan dalam media ini sudah jelas				
4	Kombinasi warna yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik				
5	Animasi dan gambar yang ada dalam media ini sudah jelas dan menarik				
6	Suara dalam media ini dapat didengar dengan jelas				
7	Tombol-tombol dalam media ini menarik dan memudahkan saya dalam mengoperasikan program				
8	Musik pengiring yang digunakan, membuat saya nyaman menggunakan media ini				
Fungsi Afektif					
9	Penggunaan media ini memotivasi saya untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang				
10	Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar saya				
11	Penggunaan media ini sangat membantu saya dalam memperlajari kosakata bahasa Jepang				
12	Media ini mengatasi kesulitan saya dalam memahami bahasa verbal/tulisan dan non-verbal/lisan				
Fungsi Kompensatoris					
13	Bahasa pengantar yang digunakan dalam media ini dapat saya pahami dengan baik				
14	Tombol navigasi dalam media ini membantu saya dalam mengoperasikan media				
15	Media ini mudah digunakan dan dapat digunakan secara berulang-ulang				

E. Komentar/ saran

Berikankomentar/ saran siswa/siswiterhadapmedia audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepangini:

…….....
.....…….....
.....
.....
.....
.....

Responden

(.....)

ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS XI SMA N 1 KOTA SOLOK

A. Identitas

Nama : Mutia Rahmi
Kelas : XI MIA 2
Sekolah : SMA N 1 KOTA SOLOK
Hari/Tanggal : Sabtu / 26 September 2015

B. Pengantar

Untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan Kurikukum dan Teknologi Pendidikan, peneliti mengemukakan suatu ide pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran dan belajar mandiri. Media yang peneliti rancang adalah media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA N 1 Kota Solok.

Untuk mengetahui apakah media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan belajar mandiri, maka peneliti memerlukan pendapat, tanggapan atau saran siswa/siswi. Atas kesediaan siswa/siswi, penulis ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan penilaian siswa/siswi dan berilah tanda ceklis (√) sesuai dengan petunjuk berikut ini :

1. Sangat tidak setuju (STS)
2. Tidak setuju (TS)

3. Setuju (S)

4. Sangat setuju (SS)

D. Angket

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
Fungsi Atensi					
1	Media ini memiliki tampilan yang menarik				✓
2	Gambar, animasi dan *background* yang ada di dalam media ini menggunakan warna yang menarik				✓
3	Penggunaan warna dan jenis huruf pada tulisan dalam media ini sudah jelas				✓
4	Kombinasi warna yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik				✓
5	Animasi dan gambar yang ada dalam media ini sudah jelas dan menarik				✓
6	Suara dalam media ini dapat didengar dengan jelas			✓	
7	Tombol-tombol dalam media ini menarik dan memudahkan saya dalam mengoperasikan program			✓	
8	Musik pengiring yang digunakan, membuat saya nyaman menggunakan media ini				✓
Fungsi Afektif					
9	Penggunaan media ini memotivasi saya untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang				✓
10	Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar saya				✓
11	Penggunaan media ini sangat membantu saya dalam memperlajari kosakata bahasa Jepang			✓	
12	Media ini mengatasi kesulitan saya dalam memahami bahasa verbal/tulisan dan non-verbal/lisan			✓	
Fungsi Kompensatoris					
13	Bahasa pengantar yang digunakan dalam media ini dapat saya pahami dengan baik			✓	
14	Tombol navigasi dalam media ini membantu saya dalam mengoperasikan media			✓	
15	Media ini mudah digunakan dan dapat digunakan secara berulang-ulang			✓	

E. Komentar/ saran

Berikan komentar/ saran siswa/siswi terhadap media audio visual untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang ini:

Menggunakan media audio visual untuk pembelajaran Kosakata bahasa Jepang sangat menarik dan bagus utk menarik perhatian siswa. Saya sangat suka.

Responden

(Nufia Rahmi)

DATA MENTAH SUBJEK UJI COBA

Tabel 8. Data Mentah Penelitian Persepsi Subjek Uji Coba Praktikalitas Media Audio Visual di Kelas XI IPA 2 SMA N 1 Kota Solok

No.	Nama Siswa	Skor Praktikalitas															Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Aisha Hardina Azis	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	56	3,73
2	Annisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59	3,93
3	Atika Nur Rahmi	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,87
4	Atiqah Fauziah	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	49	3,27
5	Bunga Sri Annisa	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	3,80
6	Elvina Catria	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	56	3,73
7	Eprilla Maharani D	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	55	3,67
8	Evelyn Lasmaria S	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,00
9	Fauzia Wendrisa	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	54	3,60
10	Hadisty Fauziah Y	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4,00
11	Indah Sebetania T	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	3,87
12	Lathifa Rizka N	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	3,87
13	Lisenia Regita D	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3,27
14	Melya Ramadina	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	51	3,40
15	Mutia Rahmi	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	53	3,53
16	Rahmi Ayunina	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	56	3,73
17	Raihan J. Marsa	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	49	3,27
18	Rama Yuzil Ikhsan	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	52	3,47
19	Reyghina Sonya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3,00
20	Santi Maudila Putri	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58	3,87
21	Suci Wella Purnama	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58	3,87
22	Viya Guziana Sari	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	3,33
23	Widya Cancer R	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	52	3,47
24	Wildatul Husna	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	3,87
25	Zahwa Vieny Adha	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	55	3,67
Jumlah		95	94	94	91	94	77	89	89	91	90	92	84	90	90	91	1351	90,07
Rata-Rata		3,8	3,8	3,8	3,6	3,8	3,1	3,6	3,6	3,6	3,6	3,7	3,4	3,6	3,6	3,6		

Tabel 9. Hasil Skor Rata-Rata Nilai Praktikalitas Media yang diujicobakan Pada Siswa

Aspek	Variabel Kriteria	Item	Nama Siswa																									Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
Kepraktisan	1. Bentuk / Tampilan	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	95	**3,62**	**Sangat Praktis**
		2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	94		
		3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	94		
		4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	91		
		5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	94		
		6	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	77		
		7	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	89		
		8	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	89		
	2. Motivasi	9	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	91	**3,57**	**Sangat Praktis**
		10	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	90		
		11	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	92		
		12	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	84		
	3. Kepraktisan	13	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	90	**3,61**	**Sangat Praktis**
		14	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	90		
		15	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	91		
	Jumlah		56	59	58	49	57	56	55	45	54	60	58	58	49	51	53	56	49	52	45	58	58	50	52	58	55	1351	**3,60**	**Sangat Praktis**

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Airtawar Telp. 0751-446511 Padang 25131

SURAT PENUGASAN

Nomor : 762/UN35.4.6//2015

Dalam rangka menyelesaikan Skripsi Mahasiswa Jurusan KTP FIP UNP Padang tersebut di bawah ini:

Nama	: **Erfan Putra**
NIM/BP	: 1105430/2011
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
Judul Skripsi	: **" Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Solok "**

Dengan ini menugaskan Saudara yang tersebut di bawah ini :

1. Nama	: **Dr. Darmansyah, ST., M,Pd**
NIP.	: 19591124 198603 1 001
Pangkat/Golongan	: Pembina IV/a
Sebagai Pembimbing I	
2. Nama	: **Dra. Zuwirna, M.Pd**
NIP.	: 19580517 198503 2 001
Pangkat/Golongan	: Pembina IV/a
Sebagai Pembimbing II	

Untuk membimbing Skripsi Mahasiswa di atas.

Demikianlah surat penugasan ini dibuat agar dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Padang, 14 September 2015
Ketua,

Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Airtawar Telp. 0751-446511 Padang 25131

Nomor : 761/ UN35.4.6 /LT/2015 — 14 Sepetember 2015
Lamp. : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada : Yth. Sdr. Kepala Kesbang Pol
Kota Solok
di
Solok

Dengan hormat, kami mohon bantuan Saudara untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama	: **Erfan Putra**
NIM/BP	: 1105430/2011
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi	: **" Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Solok "**
Subjek Penelitian	: Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Solok
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 1 Kota Solok
Lama Penelitian	: 21 September 2015 Sampai Selesai

Atas perhatian dan bantuan Saudara kami sampaikan terima kasih

Mengetahui :
Pembantu Dekan I FIP UNP

Drs. Syahril, M.Pd
NIP. 19630424 198811 1 001

Ketua,

Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

SK. Nomor. 4263/U N 35.1 4/TU.5/2015
Tanggal, 12 Agustus 2015

PEMERINTAH KOTA SOLOK

KANTOR PELAYANAN DAN PERIZINAN

Jl. Lubuk Sikarah No.89 ☎ (0755) 20084 EXT. 116, Flexi (0755) 7707534
KOTA SOLOK

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 503/501/Rek.P/Kyanzin/2015

Dasar :
1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
5. Peraturan Walikota Solok Nomor 22 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Walikota Solok Nomor 21 Tahun 2013 tentang Pelimpahan Sebagian Kewenangan Walikota Solok Kepada Kepala Kantor Pelayanan dan Perizinan Kota Solok Untuk Menandatangani Naskah Perizinan dan Non Perizinan.

Menimbang :
1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dan pengembangan perlu diterbitkan rekomendasi penelitian;
2. Bahwa sesuai dengan surat **Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang** Nomor: **761/UN35.4.6/LT/2015** tanggal **14 September 2015** perihal **Izin Penelitian**;
3. Bahwa sesuai konsideran huruf a dan b, berkas persyaratan administrasi penelitian telah memenuhi syarat sesuai pasal 4, 5, 6 Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi penelitian;

Kepala Kantor Pelayanan dan Perizinan Kota Solok memberikan rekomendasi kepada:

Nama	: **ERFAN PUTRA**
Tempat/Tanggal Lahir	: **Pekan Baru, 07 Januari 1992**
Pekerjaan	: **Mahasiswa**
Alamat	: **Jl. Rajin No. 2 RT.01 RW.05 Kel. Tanah Garam Kec. Lubuk Sikarah Kota Solok**
Bukti Identitas / No. BP	: **137201070192001**
Maksud	: **Izin Penelitian**
Judul / Tentang	: **Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Solok**
Lokasi Penelitian	: **SMA N 1 Kota Solok**
Waktu Penelitian	: **21 September 2015 s.d 21 Oktober 2015**
Anggota Penelitian	: **1 Orang**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak boleh menyimpang dari maksud kerangka serta tujuan.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu kepada Instansi/Badan/Lembaga/Perusahaan yang dihubungi.
3. Melaporkan diri kepada Walikota Solok Cq. Kantor Pelayanan dan Perizinan Kota Solok setelah selesai melakukan penelitian.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat dan kebijaksanaan masyarakat setempat.
5. Bila terjadi penyimpangan/ pelanggaran terhadap ketentuan tersebut diatas, akan dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Untuk itu diharapkan kepada Instansi/Badan/Lembaga/Perusahaan dan Perorangan yang dihubungi dapat membantu seperlunya.

Solok, 17 September 2015/7 Dzulhijjah 1436 H
KEPALA KANTOR,

PEMERINTAH KOTA SOLOK KANTOR PELAYANAN DAN PERIZINAN

Drs. HARUJANG, PUTRA, MM
NIP. 196402[illegible]198903 1 011

Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Ka. Dinas Pendidikan Kota Solok
2. Ka. SMA N 1 Kota Solok
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

PEMERINTAH KOTA SOLOK
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Tembok Raya Kota Solok Kode Pos 27313 Telp. (0755) 20334 Fax (0755) 324778

Nomor : 420/2063 /DPEND-PML/2015 Solok, 18 September 2015
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada,
Yth, Sdr. Kepala SMA N 1 Kota Solok
di –
Solok

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Rekomendasi dari Kantor Pelayanan dan Perizinan Nomor : 503/501/Rek.P/Kyanzin/2015, tanggal 17 September 2015 tentang izin melaksanakan Izin Penelitian, Kepala Dinas Pendidikan Kota Solok memberikan rekomendasi kepada :

Nama	:	ERFAN PUTRA
No.Identitas/ BP	:	137201070192001
Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Solok
Lokasi	:	SMA N 1 Kota Solok
Lama Penelitian	:	21 September 2015 s.d 21 Oktober 2015

Pada prinsipnya memberi izin melakukan penelitian dan selanjutnya di mohon kepada kepala sekolah memfasilitasi saudara tersebut. **Hasil penelitian 1 (satu) rangkap wajib dikirimkan ke Dinas Pendidikan Kota Solok c/q Bidang Peningkatan Mutu, Litbang & ICT. (PML)**

Demikiandisampaikan atas perhatian dan kerjasama saudara kami ucapkan terima kasih.

An.Kepala
Sekretaris

PEMERINTAH KOTA DINAS PENDIDIKAN SOLOK

Dra. Hj.ROSAVELLA, YD.MM
NIP.196305301987032 009

PEMERINTAH KOTA SOLOK
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1
Jln. Kihajar Dewantoro No 30, Tanah Garam Telp. (0755) 20667-325819 Fax: (0755) 325819 NPSN: 10303781 e-mail: sman1solok@gmail.com
Kode Pos: 27312 – Kota Solok

F-PM-KTU-03-004

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/ 395/SMA.01/Slk-2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Kota Solok Provinsi Sumatera Barat, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	**ERFAN PUTRA**
No. Indentitas/BP	:	1105430/2011
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Jurusan	:	Teknologi Pendidikan
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Padang
Judul Penelitian	:	**"Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Solok"**

Nama yang tersebut di atas telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Kota Solok sesuai dengan judul penelitian tesebut di atas pada tanggal 26 September 2015.

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Solok, 16 September 2015
Kepala,

Drs. DELFION
Pembina, IV/a
NIP. 19580712 198603 1 011

Lampiran 18

DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto 1. Kegiatan Validasi Produk Media Audio Visual dengan Ahli Materi Dewi Syuryani, S. Hum

Foto 2. Kegiatan Validasi Produk Media Audio Visual dengan Ahli MediaNofri Hendri, M. Pd

Foto 3. Kegiatan Validasi Produk Media Audio Visual dengan Ahli MediaNovrianti, M. Pd

Foto 4. Kegiatan Uji Coba Produk Media Audio Visual dengan siswa kelas XI IPA 2 SMA N 1 Solok

Foto 5. Kegiatan Uji Coba Produk Media Audio Visual dengan siswa kelas XI IPA 2 SMA N 1 Solok

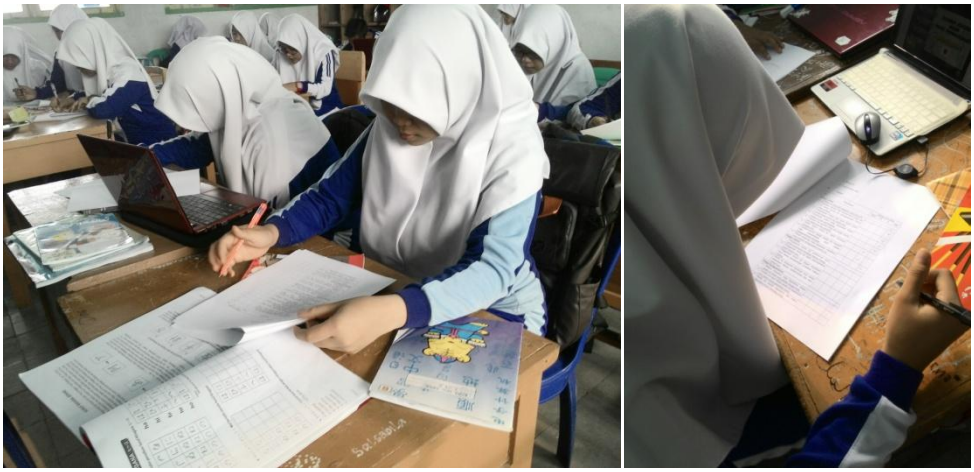


Foto 6. Kegiatan Uji Coba Produk Media Audio Visual dengan siswa kelas XI IPA 2 SMA N 1 Solok