

**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**

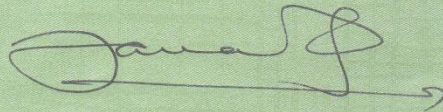
**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XI SMA**

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

Padang, 11 Januari 2016

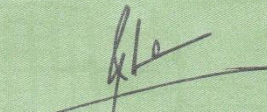
Disetujui Oleh:

**Pembimbing I**



**Dr. Darmansyah, ST., M. Pd**  
NIP. 1959 1124 1986 03 1 002

**Pembimbing II**



**Dra. Zuwirna, M. Pd**  
NIP. 1958 0517 1985 03 2 001

## PENGESAHAN SKRIPSI



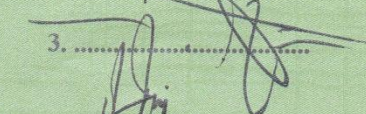


Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum  
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

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 : Teknologi 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

## دَرْثَال

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 didengarkan  
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 buki (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 semangat 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 diJurusan 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 prkaticalitas 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



Alhamdulillah rabbil'alamini, puji syukur yang tak terkirakan penulis haturkan kehadiran Allah SWT, pemilik dan penggendang 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
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran.....	16
B. Media Audio Visual .....	24
C. Bahasa Jepang .....	29
D. Macromedia Flash Pro 8 .....	35
E. Hubungan Pengembangan 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

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
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

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
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

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
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 mengkonsumsi 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 khusus yang 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 pendidikan 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 dan kosakata 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 *Ojisandengan 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 matri 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 <i>scene opening</i> yaitu <i>scene</i> awal yang pertama kali muncul saat media audio visual dijalankan. Pada <i>scene</i> ini merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan disajikan dalam media audio visual ini.
2	Merupakan <i>sceneyang</i> berisikan menu utama dari media visual yang dirancang. Pada bagian ini disajikan beberapa <i>button</i> yaitu kompetensi, materi, evaluasi, petunjuk dan profil.
3	Merupakan <i>scene</i> kompetensi, pada bagian ini terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai.
4	Merupakan <i>scene</i> 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, <i>button</i> untuk menjalankan audio.
5	Merupakan <i>scene</i> 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 <i>scene</i> yang berisi petunjuk penggunaan media audio visual ini.
7	Merupakan <i>scene</i> 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 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, Ngalm. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.