

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
DENGAN METODE COMPUTER BASED LEARNING
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

NURRISMA

NIM. 140 212 002

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2018 M/ 1439**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
DENGAN METODE COMPUTER BASED LEARNING
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Infomasi

Oleh

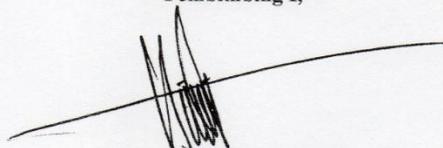
NURRISMA

NIM : 140212002

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

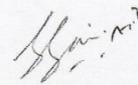
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Hazrullah, S.Pd.I.,M.Pd
NIP. 197907012007101002

Pembimbing II,



Khairan, M.Kom
NIP. 198607042014031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
DENGAN METODE COMPUTER BASED LEARNING
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

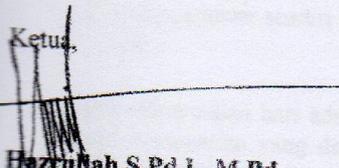
SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

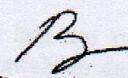
Pada Hari/Tanggal: Kamis, 07 Juni 2018
22 Syawwal 1439 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

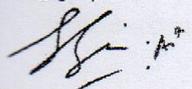
Ketua,


Hazrulhah, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 19790701 2007101002

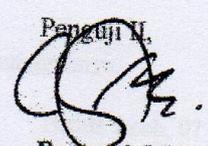
Sekretaris,


Basrul, M.S

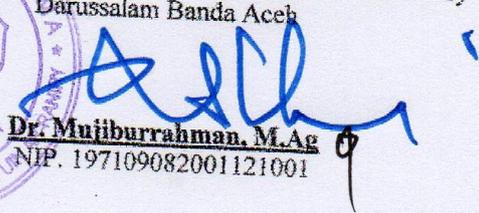
Penguji I,


Khairan AR, M.Kom
NIP. 19860704 2014031001

Penguji II,


Bustami, M.Sc
NIP. 1986040820140310001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Mujiurrahman, M.Ag
NIP. 197109082001121001



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurrisma
NIM : 140212002
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode Computer Based Learning menggunakan Adobe Flash CS3

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 07 Juni 2018

Yang Menyatakan,



Nurrisma

NIM. 140212002

ABSTRAK

Nama : Nurrisma
Nim : 140212002
Judul : Pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode Computer Based Learning menggunakan Adobe Flash CS3
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Tanggal Munaqasyah : 07 Juni 2018
Tebal Skripsi : 73 Halaman
Pembimbing I : Hazrullah, S. Pd.I., M.Pd
Pembimbing II : Khairan, M. Kom
Kata Kunci : Pengembangan, Media, Bahasa Jepang, Metode *Computer Based Learning*, *Adobe Flash SC3*

Penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *computer based learning* menggunakan *Adobe Flash CS3* di SMA Negeri 2 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Banda Aceh dan untuk mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *computer based learning* pada sekolah tersebut. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober s/d 1 November 2017. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Adapun Teknik dalam pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Prosedur penelitian dilakukan mulai dari menganalisa kebutuhan, perancangan, design, coding, validasi, revisi, uji coba, pembagian angket, analisa, kemudian kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan diberikan nama “*Let’s Learn Japan*”. Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli media dengan nilai 80% dan ahli materi sebesar 91,76%, media ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Uji coba yang dilakukan pada 59 siswa X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh yang mengikuti kelas Bahasa Jepang mendapatkan nilai persentase sebesar 80,86%, dan membuktikan bahwa media pembelajaran sangat menarik mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Metode Computer Based Learning Menggunakan Adobe Flash CS3**”. Salawat beriring salam kita sanjungkan kehadiran Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memenuhi beban studi yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, inspirasi dan semangat dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang teristimewa kepada yang terhormat Ayahanda dan Ibunda, beserta seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat baik moril maupun materil dalam penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Ayahanda Mahdi dan Ibunda tercinta Dewy yang telah memberikan cinta dan kasih sayangnya serta doa yang tulus setiap saat.

2. Bapak Khairan, M.Kom dan Bapak Hazrullah, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan mengarahkan untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Mujiburrahman selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
4. Bapak Yusran, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Teknik Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
5. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf pengajar Prodi Pendidikan Teknik Informasi yang telah mau membagi ilmu dan membekali dalam berbagai ilmu pengetahuan baik agama, umum maupun khusus sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Syahrinilawati selaku guru SMAN 2 Banda Aceh yang telah berkenan membantu dalam melakukan penelitian ini.
7. Ahmad Yusuf yang telah membantu dalam setiap motivasi dan doanya,
8. Oom Suheimy terima kasih telah setia mendukung dan membantu baik moril maupun materil dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat tercinta, rekan-rekan seperjuangan leting 2014 dan adek-adek leting Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Semua pihak yang telah banyak yang telah membantu, namun tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu di sini, terima kasih atas segala dukungan dan semangat, sehingga karya sederhana ini selesai.

Penulis menyadari terlalu banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini. Maka oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran

yang bersifat konstruktif demi kebaikan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semoga Allah SWT membalas jasa baik yang telah disumbangkan oleh semua pihak, dan senantiasa memberikan rahmat, perlindungan serta ridha-Nya kepada kita semua.

Amin ya rabbal 'Alamin!

Banda Aceh, 02 Mei 2018

Nurrisma

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 : PENDAHULUAN	81
A. Latar Belakang	81
B. Rumusan Masalah	87
C. Batasan Masalah	88
D. Tujuan Penelitian	89
E. Hipotesis Penelitian	89
F. Manfaat Penelitian	89
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	91
A. Pentingnya Mempelajari Bahasa Asing	91
B. Perkembangan Bahasa Jepang	92
C. Multimedia	96
D. Media	99
E. Media Pembelajaran	100
F. Metode Pembelajaran	103
G. Media Berbasis Komputer	108
H. Adobe Flash CS3	115
I. Model Penelitian R&D	118
J. Populasi dan Sampel	121
K. Skala Likert	122
BAB III : METODELOGI PENELITIAN	125

A. Rancangan Penelitian	125
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	128
C. Populasi dan Sampel Penelitian	128
D. Instrumen Pengumpulan Data	129
E. Kisi-kisi Instrumen.....	131
F. Teknik Pengumpulan Data.....	133
G. Jadwal Penelitian.....	134
H. Teknik Analisis Data	135
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	137
A. Perancangan Sistem	137
B. Perancangan Antar Muka	138
C. Implementasi	141
D. Hasil Penelitian.....	147
BAB V : KESIMPULAN	156
A. Kesimpulan	156
B. Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	159

DAFTAR TABEL

Table 1. Suku Kata Hiragana 1	93
Table 2. Suku Kata Hiragana 2	94
Table 3. Suku Kata Katakana 1	95
Table 4. Suku Kata Katakana 2	95
Table 5. Presentase skala likert	123
Table 6. Kisi Instrumen Ahli Media	131
Table 7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	132
Table 8. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa	132
Table 9. Jadwal penelitian	134
Table 10. Persentase Untuk tanggapan Siswa	136
Table 11. Validitas Instrument	148
Table 12. Reliabilitas Instrument	149
Table 13. Hasil Penilaian Ahli Media	149
Table 14. Hasil Penilaian Ahli Materi	151
Table 15. Penilaian Siswa	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran.....	96
Gambar 2. Antarmuka Adobe Flash CS3 (Portable)	117
Gambar 3. Timeline	118
Gambar 4. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development	119
Gambar 5. Langkah-langkah penelitian	125
Gambar 6. Flowchart.....	138
Gambar 7. Halaman awal.....	139
Gambar 8. Halaman pembelajaran huruf Jepang.....	139
Gambar 9. Halaman game tebak kata.....	140
Gambar 10. Halaman kosa kata	140
Gambar 11. Tampilan Awal.....	142
Gambar 12. Tampilan Menu Learning	143
Gambar 13. Tampilan Menu Writing.....	144
Gambar 14. Tampilan Vocab.....	145
Gambar 15. Tampilan Quiz.....	146
Gambar 16. Tampilan Game.....	147

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : SURAT KETERANGAN
- LAMPIRAN 2 : SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS
- LAMPIRAN 3 : SURAT IZIN PENELITIAN DARI DINAS
PENDIDIKAN
- LAMPIRAN 4 : BUKTI SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
- LAMPIRAN 5 : *ACTIONSCRIPT*
- LAMPIRAN 6 : ANGKET UNTUK AHLI MEDIA
- LAMPIRAN 7 : ANGKET UNTUK AHLI MATERI
- LAMPIRAN 8 : ANGKET UNTUK SISWA
- LAMPIRAN 9 : TEBEL UJI KOLERASI PEARSON PRODUCT
MOMENT
- LAMPIRAN 10 : HASIL VALIDITAS INSTRUMENT
- LAMPIRAN 11 : HASIL RELIABILITAS INSTRUMENT
- LAMPIRAN 12 : MENCARI PERSENTASE PERSOAL
- LAMPIRAN 13 : HASIL REPON SISWA
- LAMPIRAN 14 : FOTO-FOTO KEGIATAN
- LAMPIRAN 15 : DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Jepang adalah salah satu negara dimana bahasa global yaitu Bahasa Inggris kurang berlaku, dikarenakan lemahnya masyarakat Jepang dalam berbahasa Inggris. Apabila ingin berkunjung ke Jepang, mahir dalam bahasa Jepang adalah salah satu syarat wajib saat berkunjung ke Jepang¹.

Banyak orang mulai mempelajari bahasa Jepang, diantaranya mengatakan mempelajari Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang sulit dipelajari. Seperti yang dikatakan Maulana Munghnil dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Semester 2 Kelas A" bahwa Bahasa Jepang dikatakan sulit karena memiliki banyak perbedaan struktur bahasa dengan bahasa yang lain, juga dalam penguasaan kosakata dalam Bahasa Jepang. Terdapat tiga huruf yang harus dikuasai untuk dapat menulis dan membaca dengan baik, Huruf tersebut yaitu huruf Hiragana, Katakana dan Kanji.²

¹ Fika Megawati, "Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris secara Efektif". *Pedagogia* ISSN 2089-3833, Vol. 5, No. 2, Agustus 2016, h. 152.

² Maulana Munghnil, Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas

Di Indonesia sendiri, mempelajari Bahasa Jepang sudah menjadi hal yang lumrah, dibuktikan dengan banyaknya dibangun tempat-tempat kursus Bahasa Jepang, bahkan ada beberapa sekolah memasukkan bahasa Jepang menjadi mata pelajaran pokok yang wajib diikuti selain Bahasa Inggris. Pada penelitian ini, akan diambil objek sampel pada SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8.

Pembelajaran bahasa Jepang diselenggarakan dari tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga tingkat perguruan tinggi. Dalam kegiatan belajar Bahasa Jepang, tidak sedikit siswa SMA mengalami kesulitan dalam belajar. Salah satu faktor timbulnya kesulitan tersebut dikarenakan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.³

Di dalam metode pembelajaran, terdapat 3 metode yang sering digunakan oleh guru yaitu Metode ceramah, Metode Tanya Jawab dan Metode Diskusi. Metode Ceramah yaitu dimana guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya hanya mendengarkan, sehingga membuat siswa menjadi pasif dan bosan.⁴ Metode Tanya Jawab yaitu cara penyampaian pelajaran kepada siswa dalam bentuk pertanyaan, dimana guru akan bertanya kepada siswa dan siswa akan menjawab pertanyaan tersebut, maupun sebaliknya, namun metode ini memiliki penggunaan waktu yang banyak sehingga tidak semua siswa dapat

Muhammadiyah Yogyakarta Semester 2 Kelas A, (Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2016), *Tesis*. Hal, 2

³ Maulana Munghnil, *Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan...*, hal. 2.

⁴ Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*, (Medan: MEDIA PERSADA, 2014), hal. 5

pertanyaan/bertanya.⁵ Metode Diskusi yaitu metode dengan cara mendidik siswa dalam memecahkan beberapa masalah yang dihadapi, dengan mengajukan argumen dan pendapat masing-masing siswa, namun dalam metode ini sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang siswa yang memiliki keterampilan dalam berbicara, sehingga sehingga membuat siswa lain pasif karena hanya mendengarkan pendapat ke tiga siswa tersebut.⁶

Agar pembelajaran mudah dipahami oleh siswa perlu adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan menggunakan teknologi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Computer Based Learning* dimana komputer menjadi media (alat) utama dalam pembelajaran. Karena dirasa cocok dengan siswa-siswa modern yang sudah paham akan teknologi.⁷

Computer Based Learning merupakan sebuah pendekatan pembelajaran berbasis komputer yang mulai menjadi perhatian para peneliti sejak tahun 1980an. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan metode pembelajaran *computer based learning* kini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan di sekolah maupun di lembaga pendidikan lainnya.

Computer Based Learning (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer, dimana siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung

⁵ Istarani, *Kumpulan 40 Metode...*, hal. 16.

⁶ Istarani, *Kumpulan 40 Metode...*, hal. 31.

⁷ Wiyono, K., & Taufiq, Using Computer Simulation to Improve Concept Comprehension of Physic Teacher Candidate Student in Special Relativity. *Proceeding of the Third in International Seminar on Science Education*. 2010, hal. 461-467.

dengan komputer. Interaksi antara komputer dengan siswa ini terjadi secara individual dan belajar secara mandiri dan aktif tanpa bantuan guru. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran, latihan, praktik dan membaca, penggunaan komputer sebagai guru untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik.⁸

Pembelajaran berbasis komputer (CBL) menjadi semakin terkenal dan telah terbukti merupakan metode yang efektif dari segi biaya dalam melakukan pembelajaran jika didesain dan digunakan dengan baik. Penggunaan multimedia dalam CBL akan membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran, karena terdapat kombinasi gambar, tulisan, video, serta suara untuk memperjelas pembelajaran.⁹

Metode CBL ini memiliki enam bentuk interaksi yang dapat dihasilkan dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis komputer, yaitu bentuk praktik dan latihan, bentuk tutorial, permainan, simulasi, penemuan, pemecahan masalah. Bentuk praktik untuk melatih keterampilan siswa dengan soal-soal atau latihan-latihan tertentu. Bentuk tutorial adalah dimana siswa diberi kebebasan untuk mempelajari bahan yang disukai terlebih dahulu. Bentuk permainan adalah pembelajaran menemukan dan mencari jawaban sendiri melalui prosedur dan langkah-langkah serta aturan permainan yang harus diikuti. Simulasi untuk melibatkan siswa dalam persoalan seperti keadaan yang sebenarnya. Penemuan dan pemecahan masalah dimana siswa membuat suatu

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 95

⁹ Rachman Komarudin, Ridha Rifiana Noor, "Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang". *Pilar Nusa Mandiri*, Vol. 13, No. 1, Maret 2017, h. 12.

projek dan menemukan suatu masalah, kemudian siswa memecahkan masalah tersebut.¹⁰

Dengan metode CBL akan dikembangkan sebuah aplikasi multimedia dimana siswa dapat belajar aktif secara mandiri dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Pembelajaran dengan media dan menggunakan metode CBL sangat banyak memberi keuntungan yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan banyak animasi, dilengkapi dengan permainan untuk mengasah hasil pembelajaran.

Pada penelitian Rani Anggi Wahyuningsih dalam “Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta” mengatakan bahwa penggunaan *audio-visual* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Rani melakukan percobaan pada 36 siswa dengan memberikan media pembelajaran menggunakan audio-visual kepada siswa dan melakukan tes untuk melihat perbedaan antara pembelajaran metode ceramah dengan pembelajaran menggunakan audio-visual. Dari tes tersebut didapatkan hasil nilai rata-rata siswa menjadi 8,3 dari pada menggunakan metode sebelumnya yaitu rata-rata siswa mendapatkan nilai 6,24. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan audio-visual sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.¹¹

¹⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2012), hal. 200

¹¹ Rani Anggi Wahyuningsih: “*Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta*”(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), h. 64-65.

Media pembelajaran menggunakan metode CBL juga memiliki kelemahan yaitu dari segi siswa, komputer cenderung mengisolasi siswa dengan siswa lain, komputer cenderung membuat siswa pasif secara fisik. Komputer sebagai sarana pembelajaran juga memiliki kelemahan yaitu tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer dan memerlukan waktu banyak dalam merancang pembelajaran. Oleh karena itu, pertimbangan biaya serta manfaat perlu dipertimbangkan sebelum membuat sebuah program pembelajaran.¹²

Penelitian ini memanfaatkan multimedia untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3* sebagai alat bantu dalam pengembangan. Serta penggunaan model R&D (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk.

Adobe Flash adalah software atau perangkat lunak komputer produk unggulan Adobe System. Adobe Flash memiliki keunggulan karena dapat membuat suatu gambar, animasi, bahkan gambar yang bergerak untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. Adobe Flash memiliki fitur-fitur yang mudah dan familiar, serta Flash banyak digunakan karena memiliki bahasa pemrograman yang tidak rumit yaitu *ActionScript*. Dengan Adobe Flash, mampu dibuat sebuah media pembelajaran interaktif yang menarik dengan format penyimpanan berupa *.swf.¹³

¹² Nesih Susilawati: “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Program Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Hidrokarbon”(Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2014), h. 19.

¹³ Pulung Nurtantio, Arry Maulana Syarif, *Kreasikan Animasi-mu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: ANDI, 2013), hal. 2

Model R&D adalah langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam model R&D ini terdapat 10 langkah penelitian dan pengembangan yang harus dilalui yaitu tahap mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.¹⁴

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Banda Aceh dalam pembelajaran Bahasa Jepang sejauh ini belum efektif, dibuktikan dengan hasil wawancara kepada guru Bahasa Jepang yaitu Ibu Syahrinilawati terhadap metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dari hal tersebut digunakanlah metode pembelajaran CBL untuk membangun sebuah media pembelajaran Bahasa Jepang yang akan mempermudah siswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan model R&D dalam proses pengembangannya, serta penggunaan *software Adobe Flash CS3* sebagai alat yang akan membantu dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *Computer Based Learning* untuk siswa SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8?

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 407

2. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *Computer Based Learning* di SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8?

C. Batasan Masalah

1. Pengembangan Media Pembelajaran ini hanya ditujukan untuk pembelajaran Bahasa Jepang bagi siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 di SMA 2 Banda Aceh dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak, seperti:
 - a. *Adobe Flash CS3* dalam pembuatan aplikasi
 - b. *Adobe Photoshop CS3* untuk pegeditan gambar
 - c. Pengaturan *Windows language Japan* untuk menulis huruf Jepang.
2. Media pembelajaran Bahasa Jepang ini hanya berisi materi :
 - a. Pengenalan huruf *katakana* dan *hiragana*
 - b. Kosa kata sederhana yang sering digunakan dalam sehari-hari dalam Bahasa Jepang dan Indonesia
 - c. Pola-pola kalimat untuk membuat sebuah kalimat sederhana
 - d. Latihan soal untuk menguji siswa dalam memahami materi yang telah di sampaikan
 - e. Permainan untuk membuat siswa lebih semangat dalam mempelajari Bahasa Jepang

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan dan menyusun media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *Computer Based Learning* untuk siswa SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8.
2. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *Computer Based Learning* di SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun yang menjadi hipotesa dalam penelitian ini adalah, hasil dari pengujian yang dilakukan terhadap produk sebagai berikut :

Media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *Computer Based Learning* layak digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru melalui model pembelajaran *Computer Based Learning*, belajar bahasa secara mandiri, lebih memiliki minat serta mampu meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Jepang.

2. Bagi Peneliti

Meningkatkan kreatifitas serta keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Bahasa.

3. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru untuk menambah variasi dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Jepang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pentingnya Mempelajari Bahasa Asing

Mempelajari bahasa asing merupakan salah satu bekal penting saat akan melangkah ke dalam kehidupan globalisasi. Semua orang wajib memasuki era globalisasi jika ingin berkembang dan terus maju. Mempelajari dan menguasai bahasa asing seseorang dapat berkomunikasi secara luas. Dengan berkembangnya teknologi, seseorang dapat memperluas wawasannya dalam teknologi informasi, dan juga memiliki modal yang besar untuk melangkah ke dalam perkembangan teknologi yang terus bergerak maju.¹⁵

Pentingnya setiap individu mempelajari bahasa asing memiliki beberapa alasan, yaitu dengan mempelajari bahasa asing, individu tersebut dapat meningkatkan pemahaman secara luas dan juga berguna untuk dunia kerja, karena individu tersebut dapat membangun dan mengembangkan koneksi secara global tidak hanya dalam negeri saja. Dengan mempelajari bahasa asing seseorang tidak akan tersesat saat berwisata/berkunjung keluar negeri. Jika seseorang bisa menguasai lebih dari satu bahasa, maka setiap individu dapat menguatkan otaknya dan membantu perkembangan otak, dan juga bertambah pintar karena wawasan yang dimiliki sangat luas.

¹⁵ Nico Wijaya, "Manfaat Belajar Bahasa Asing", cnnindonesia, diakses dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20170124160947-445-188600/manfaat-belajar-bahasa-asing/>, pada tanggal 8 Agustus 2017 pukul 20.20.

Jika individu tersebut sudah pernah mempelajari satu bahasa asing, maka individu tersebut akan lebih mudah untuk mempelajari bahasa asing lainnya. Contohnya, saat individu tersebut telah menguasai Bahasa Mandarin beserta huruf *kanjinya*, maka individu tersebut akan lebih mudah mempelajari Bahasa Jepang dengan *hiragana* dan *katakana* serta Bahasa Korea dengan *hangulnya*, karena Bahasa Jepang dan Bahasa Korea jauh lebih sederhana dibandingkan dengan *kanji*, juga karena memiliki penulisan huruf yang berbeda dari bahasa lainnya.¹⁶

B. Perkembangan Bahasa Jepang

Bahasa Jepang terdapat tiga macam huruf yang sering digunakan yaitu ; *Hiragana*, *Katakana* dan *Kanji*. Huruf *Hiragana* dipakai untuk menulis partikel dalam kata kerja dan kata sifat yang dapat berubah. Huruf *Katakana* dipakai untuk menulis nama dan kata-kata asing. Sedangkan *Kanji* dipakai untuk menunjukkan artinya dan juga bunyinya. Pemerintah Jepang membatasi penduduknya untuk menggunakan *Kanji* sebanyak 1945 huruf.

Aturan penulisan dalam Bahasa Jepang sama seperti bahasa lainnya, bisa ditulis dengan penulisan *horizontal* yaitu penulisan dimulai dari arah kiri ke kanan, sedangkan penulisan secara *vertikal* dengan penulisan yang dimulai dari arah atas ke bawah.¹⁷

¹⁶ Nico Wijaya, "Manfaat Belajar Bahasa Asing", cnnindonesia, diakses dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20170124160947-445-188600/manfaat-belajar-bahasa-asing/>, pada tanggal 8 Agustus 2017 pukul 20.20.

¹⁷ Agustina Tri Wijaya Media Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana untuk Pemula Berbasis Multimedia menggunakan Macromedia Flash, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), *Tesis*. Hal, 34-44.

Budaya Jepang beserta bahasanya mulai meluas ke penjuru dunia. Sejak dulu Jepang sudah memperkenalkan negaranya lewat *manga*, *anime* Jepang, *game*, dan drama sehingga sekarang budaya Jepang sudah sangat meluas di dunia, termasuk Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia yang ingin berkunjung ke Jepang, dan mempelajari Bahasa mereka dengan berbagai media, seperti, media internet, kursus, maupun belajar dari *anime* Jepang. Dan juga Jepang dan Indonesia memiliki hubungan bisnis yang kuat dengan menunjukkan banyaknya perusahaan Jepang yang beroperasi dan menanamkan investasinya. hal ini membuat semakin pentingnya bagi komunitas internasional untuk belajar Bahasa Jepang.¹⁸

1. Hiragana

Hiragana adalah salah satu cara penulisan dalam Bahasa Jepang dengan mewakili sebutan untuk sukukata. Pada zaman dahulu, hiragana dikenali dengan sebutan *onna de* atau “tulisan wanita” karena hiragana biasa di gunakan oleh kaum wanita.¹⁹

Table 1. Suku Kata Hiragana 1

あ = a	い = i	う = u	え = e	お = o	
か = ka	き = ki	く = ku	け = ke	こ = ko	
さ = sa	し = shi	す = su	せ = se	そ = so	

¹⁸ Rachman Komarudin, Ridha Rifiana Noor, “Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang”. *Pilar Nusa Mandiri*, Vol. 13, No. 1, Maret 2017, h. 12.

¹⁹ Nurdi Hamzah, Pembelajaran Interaktif Daftar Suku Kata Bahasa Jepang Beserta cara Penulisan untuk Seorang Pemula berbasis Flash, (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Anikom Yogyakarta, 2013), *Tesis*, hal. 5-6

た = ta	ち = ti	つ = tu	て = te	と = to	
な = na	に = ni	ぬ = nu	ね = ne	の = no	
は = ha	ひ = hi	ふ = hu	へ = he	ほ = ho	
ま = ma	み = mi	む = mu	め = me	も = mo	
や = ya		ゆ = yu		よ = yo	
ら = ra	り = ri	る = ru	れ = re	ろ = ro	
わ = wa				を = wo	ん = n

Table 2. Suku Kata Hiragana 2

が = ga	ぎ = gi	ぐ = gu	げ = ge	ご = go
ざ = za	じ = zi	ず = zu	ぜ = ze	ぞ = zo
だ = da	ぢ = di	づ = du	で = de	ど = do
ば = ba	び = bi	ぶ = bu	べ = be	ぼ = bo
ぱ = pa	ぴ = pi	ぷ = pu	ぺ = pe	ぽ = po

2. Katakana

Katakana adalah juga merupakan salah satu dari cara penulisan Bahasa Jepang. Katakana biasa digunakan untuk menulis kata-kata dari bahasa asing yang diserap ke dalam Bahasa Jepang. Katakana juga digunakan untuk penulisan nama binatang, nama negara, nama orang asing, nama tumbuhan dan kata-kata asli Bahasa Jepang.

Table 3. Suku Kata Katakana 1

ア = a	イ = i	ウ = u	エ = e	オ = o	
カ = ka	キ = ki	ク = ku	ケ = ke	コ = ko	
サ = sa	シ = shi	ス = su	セ = se	ソ = so	
タ = ta	チ = ti	ツ = tu	テ = te	ト = to	
ナ = na	ニ = ni	ヌ = nu	ネ = ne	ノ = no	
ハ = ha	ヒ = hi	フ = hu	ヘ = he	ホ = ho	
マ = ma	ミ = mi	ム = mu	メ = me	モ = mo	
ヤ = ya		ユ = yu		ヨ = yo	
ラ = ra	リ = ri	ル = ru	レ = re	ロ = ro	
ワ = wa				ヲ = wo	ン = n

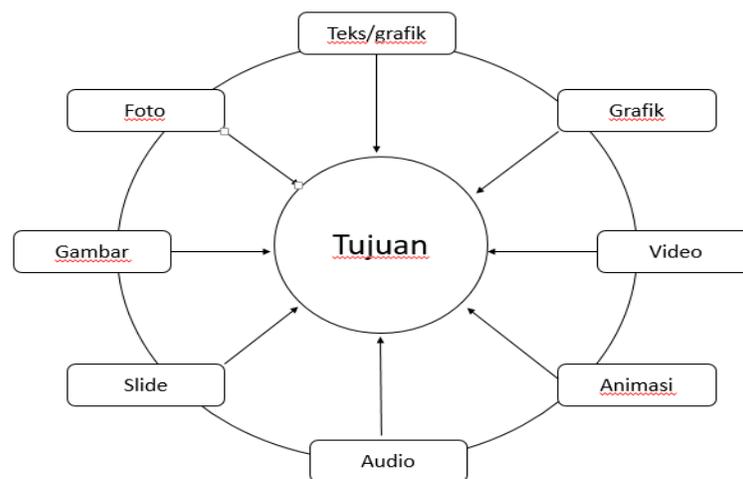
Table 4. Suku Kata Katakana 2

ガ = ga	ギ = gi	グ = gu	ゲ = ge	ゴ = go
ザ = za	ジ = zi	ズ = zu	ゼ = ze	ゾ = zo
ダ = da	ヂ = di	ヅ = du	デ = de	ド = do
バ = ba	ビ = bi	ブ = bu	ベ = be	ボ = bo
パ = pa	ピ = pi	プ = pu	ペ = pe	ポ = po

C. Multimedia

Multimedia adalah suatu pemanfaatan komputer untuk membuat media teks, grafik, audio, animasi dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi dan berkomunikasi. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia, siswa belajar tidak hanya belajara dari satu jenis media saja, akan tetapi dari berbagai macam jenis media secara bersamaan atau satu kesatuan yang dirancang secara utuh.²⁰

Pemakaian multimedia dalam pembelajaran bukanlah dilaksanakan secara kebetulan, akan tetapi dilaksanakan melalui proses perencanaan, pengembangan dan uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan. Bahkan sebelumnya dilakukan analisis kebutuhan sebagai langkah awal pengembangan.



Gambar 1. Multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran

²⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 219-220

Pada masa ini proses pembelajaran dianggap sebagai sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Salah satu komponen itu adalah siswa sebagai objek belajar yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa adalah titik sentral dalam kegiatan pembelajaran, sehingga apa yang dilakukan guru diarahkan untuk keberhasilan siswa.²¹

1. Manfaat Multimedia

Beberapa manfaat penggunaan multimedia khususnya untuk siswa sebagai objek diantaranya²² :

- a. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar pada siswa.
- b. Pembelajaran akan lebih bermakna, artinya multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar.
- c. Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan dapat diwakili dengan multimedia.
- d. Multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu.
- e. Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran.

2. Elemen Multimedia

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 219-220

²² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 222-223

Elemen-elemen atau ragam media yang digunakan dalam multimedia²³ :

a. Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan. Teks merupakan jenis media yang paling dominan pemakaiannya dalam multimedia.

b. Grafik (*image*)

Grafik adalah hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera, scanner, yang hasilnya sering disebut gambar.

c. Suara (audio)

Audio adalah unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam multimedia yakni fungsi penjelasan dan fungsi efek suara.

d. Video

Video adalah sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

²³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 227-231.

e. Animasi

Animasi adalah sebuah ilustrasi perubahan dari satu gambar ke gambar selanjutnya sehingga terbentuk suatu gerakan tertentu. Dalam pengembangan multimedia peran animasi tidak terpisahkan dari multimedia itu sendiri atau sebagai pelengkap dari program multimedia.

3. Karakteristik multimedia

Menurut Daryanto (2013:53) dalam komponen pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, yaitu :

- a. Memiliki lebih dari satu multimedia yang digunakan, misalnya menggabungkan audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, yang berarti menerima langsung respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, yang berarti memberi kemudahan bagi pengguna dengan kelengkapan isi/materi.

D. Media

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan. Misalkan seorang presiden memberitahukan kenaikan harga BBM, pemberitahuan itu ia

sampaikan melalui televisi, radio atau surat kabar. Alat-alat tersebut dapat dikatakan sebagai media.

Dari penjelasan di atas, maka media itu adalah perantara untuk menyampaikan pesan tertentu dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media pertama kali digunakan sebagai alat bantu penyalur pesan.²⁴

E. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan sebagainya. Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Artinya alat apa pun itu asal berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.²⁵

Dalam sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan terdapat tiga media yang dikombinasikan di dalamnya yaitu teks, suara, video, grafik, gambar dan animasi yang dapat membuat peserta didik termotivasi dan menarik dalam pembelajarannya. Fungsi dari media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman yang lebih terhadap materi-materi yang sulit dibayangkan, seperti proses pencernaan, organ-organ tubuh, peredaran darah, proses terjadinya bencana alam dan lain-lain. Peserta didik dapat

²⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 57-58.

²⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 58.

belajar secara mandiri sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya.²⁶

Dalam dunia pendidikan, seorang guru muslim harus menjadikan Al-Qur'an sebagai media dan referensi awal dalam belajar-mengajar. Karena sesungguhnya al-Qur'an merupakan kitab umum yang menerangkan segala permasalahan yang ada, salah satunya ialah mengenai media pembelajaran. Seperti yang di sebutkan dalam Qur'an Surat Al Isra' ayat 84 sebagai berikut²⁷ :

فَلَنْ يَكْفُرُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya : Katakanlah "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Berdasarkan ayat diatas jika dikaitkan dengan media pembelajaran bermakna bahwa seorang guru hendaklah mendiskusikan dengan orang-orang yang lebih mengetahui (dalam ayat tersebut Allah berperan sebagai *Dzat* yang maha mengetahui) tentang media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebuah media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang di ajarkan, sehingga tercapainya hasil yang di harapkan.²⁸

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 21

²⁷ Muhammad Nur: “*Bacaan Ayat Al-Qur'an sebagai Media Pengobatan(Studi atas, Praktik pengobatan balian di lingkungan Segarakaton Kel.Karangasem Kec.Karangasem Kab.Karangasem Bali)*”(Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017), h. 20.

²⁸ Muhammad Nur: “*Bacaan Ayat Al-Qur'an...*”, h. 20.

1. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri, yaitu²⁹:

a. Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan dapat digunakan setiap saat. Seperti merekam peristiwa yang hanya sekali dalam satu decade untuk keperluan pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif

Ciri Manipulatif yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time,lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografik tersebut.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 15-17.

c. Ciri Distributif

Ciri Distributif yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara bersamaan di berbagai tempat.

F. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara penyampaian/penyajian materi kepada siswa yang direncanakan dan dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.³⁰

1. Prinsip metode pembelajaran

Syarat-syarat yang harus dilakukan guru dalam penggunaan metode pembelajaran adalah :

- a. Metode yang digunakan harus membangkitkan motif, minat, atau gairah belajar siswa

³⁰ Istarani, *Kumpulan 40 Metode...*, hal. 1-3

- b. Metode yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut.
- c. Metode yang digunakan harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mewujudkan hasil karya
- d. Metode yang digunakan harus dapat mendidik menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa
- e. Metode yang digunakan harus dapat mendidik murid dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi
- f. Metode yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari

2. Ciri-ciri metode pembelajaran

- 1. Berpadunya metode dari segi tujuan dan alat dengan jiwa dan ajaran akhlak yang mulia
- 2. Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya sesuai dengan watak siswa dan materi
- 3. Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktek dan mengantarkan siswa pada kemampuan praktis
- 4. Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya justru mengembangkan materi
- 5. Memberikan keleluasaan pada siswa untuk mengatakan pendapatnya
- 6. Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

3. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Dalam sebuah proses belajar-mengajar, guru memiliki beberapa metode pembelajaran yang sering digunakan, yaitu :

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang digunakan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran di dalam kelas secara lisan. Interaksi guru dan siswa banyak menggunakan bahasa lisan. Dalam metode ceramah ini yang mempunyai peran utama adalah guru.

Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran apabila :

- 1) Bahan pelajaran yang akan disampaikan terlalu banyak.
- 2) Ingin mengajarkan topik baru.
- 3) Tidak ada sumber bahan pelajaran pada siswa.
- 4) Tidak ada metode lain yang akan dipergunakan.
- 5) Menghadapi jumlah siswa yang banyak.

Metode ceramah adalah metode mengajar yang tradisional, dan yang digunakan oleh setiap guru sudah lama sekali, diakui bahwa metode ini mempunyai keunggulan, namun juga beberapa kelemahan, yaitu³¹ :

³¹ Istarani, *Kumpulan 40 Metode...*, hal. 5-13.

- 1) Keunggulan metode ceramah, yaitu guru mudah menguasai kelas, mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas, dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar, mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
- 2) Kelemahan metode ceramah, yaitu bila digunakan terlalu lama akan membuat siswa bosan, menyebabkan siswa pasif, siswa visual menjadi rugi.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru. Metode ini dimaksudkan untuk merangsang berfikir dan membimbing peserta didik dalam mencapai kebenaran.³²

Metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila :

- 1) Bermaksud mengulang bahan pelajaran.
- 2) Ingin membangkitkan perhatian siswa belajar.
- 3) Siswa tidak terlalu banyak.
- 4) Sebagai selingan metode ceramah
- 5) Untuk mengarah proses berpikir

³² Istarani, *Kumpulan 40...*, hal. 16-20.

Keunggulan serta kelemahan metode tanya jawab adalah :

- 1) Keunggulannya, yaitu kelas akan lebih hidup, siswa tidak hanya mendengarkan ceramah saja, partisipasi siswa lebih besar, siswa menerima pembelajaran dengan aktif
- 2) Kelemahannya, yaitu kelancaran jalannya agak terhambat karena diseling dengan tanya jawab, jawaban siswa belum tentu benar bahkan mungkin dapat menyimpang dari persoalannya, waktu sering banyak terbuang, tidak semua siswa dapat pertanyaan/bertanya.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa-siswa dihadapkan kepada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematik untuk dibahas dan dipecahkan secara bersamaan.

Metode diskusi dapat dipergunakan apabila :

- 1) Soal-soal yang pemecahannya sebaiknya diserahkan kepada siswa.
- 2) Untuk membiasakan peserta didik yang sulit mendengarkan pendapat orang lain.
- 3) Untuk menimbulkan kesanggupan pada peserta didik dalam merumuskan pikirannya secara teratur sehingga dapat diterima orang lain.

4) Membiasakan siswa menghargai pendapat orang lain.

Keunggulan serta kelemahan metode diskusi adalah³³ :

- 1) Keunggulannya, yaitu metode diskusi dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif khususnya dalam memberikan gagasan dan ide-ide, dapat melatih membiasakan diri bertukar pikiran dalam mengatasi masalah, mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain, memperluas wawasan.
- 2) Kelemahannya, yaitu sering terjadi pembicaraan dalam diskusi yang dikuasai oleh 2 atau 3 siswa, kadang-kadang pembahasan diskusi meluas, memerlukan waktu yang cukup panjang, dan juga sering terjadi perbedaan pendapat yang bersifat emosional yang tidak terkontrol.

G. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia

³³ Istarani, *Kumpulan 40...*, hal. 31-39.

bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.³⁴

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut³⁵ :

1. Merencanakan, mengatur, dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
2. Mengevaluasi siswa (tes);
3. Mengumpulkan data mengenai siswa;
4. Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran;
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran

Model pembelajaran CBL terdiri dari 4 bentuk, yaitu :

1. *Tutorial terprogram* adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan.
2. *Tutorial intelijen* merupakan adanya dialog yang terjadi antara siswa dan komputer dari waktu ke waktu. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 93-98.

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 93-98.

3. *Drill and Practice* merupakan program pembelajaran dimana siswa dituntun dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan.
4. *Simulasi* adalah dimana komputer menanggapi tindakan siswa seperti halnya yang terjadi dalam situasi kehidupan sesungguhnya.

Dalam pembelajaran berbasis komputer terdapat metode pembelajaran yang bernama *Computer Based Learning*. *Computer Based Learning* (CBL) adalah sebuah metode pembelajaran yang berbasis komputer, dimana pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer, siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara komputer dan siswa secara individual dan belajar secara mandiri tanpa bantuan guru.³⁶

Langkah-langkah model pembelajaran CBL :

1. Menetapkan tujuan pembelajaran.
2. Menetapkan model mana yang akan diterapkan dalam pembelajaran berbasis komputer.
3. Mendesain pembelajaran sesuai dengan model yang telah ditetapkan. Dan juga dipersiapkan serangkaian software atau aplikasi yang akan digunakan
4. Guru memantau perkembangan dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung.

³⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 93-98.

5. Melihat hasil akhir dari kemampuan siswa berdasarkan hal yang telah dilalui dengan cara praktek berbasis peralatan komputer.

Menurut Abdulhak dan Darmawan (2013) pengajaran yang berbasis komputer digunakan untuk mengatasi masalah-masalah sebagai berikut³⁷ :

1. Keterbatasan waktu siswa untuk berkonsultasi dengan guru mengenai materi pelajaran di kelas.
2. Jumlah siswa yang melebihi kapasitas membuat pembelajaran kurang efektif.
3. Tidak tersedia bantuan langsung dari guru terhadap siswa yang memiliki masalah.
4. Minimnya kegiatan praktik untuk mengasah keterampilan siswa
5. Menjembatani keterbatasan waktu guru yang mengalami hambatan dalam mengajar sebagai mana mestinya, sehingga pembelajaran tidak bisa dilakukan secara konvensional

1. Faktor Pendukung Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Komputer

Faktor pendukung keberhasilan dalam menggunakan media berbasis komputer tergantung kepada berbagai faktor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, para ahli telah mencoba untuk mengajukan

³⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 93-98.

prinsip-prinsip perancangan media berbasis komputer yang diharapkan bisa melahirkan program pembelajaran yang efektif.³⁸

a. Belajar harus menyenangkan

Untuk membuat proses pembelajaran dengan bantuan komputer yang menyenangkan, ada tiga unsur yang perlu diperhatikan. Tiga prinsip tersebut yaitu harus adanya perasaan menantang dalam menggunakan program tersebut, fantasi dimana kegiatan instruksional dalam permainan itu dapat menarik dan menyentuh secara emosional, adanya timbul rasa ingin tahu saat memulai program tersebut.

b. Interaktivitas

Dalam merancang program pembelajaran berbasis komputer, kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktivitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut³⁹ :

- 1) Dukungan komputer dinamis
- 2) Dukungan sosial dinamis
- 3) Aktif dan interaktif
- 4) Keluasan

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 157-160.

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 157-160.

5) Power

- c. Kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok, dan tersedia *feedback*

Latihan yang banyak dengan bantuan komputer amat diperlukan untuk menguasai keterampilan dasar. Latihan-latihan tersebut sebaiknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut⁴⁰:

- 1) Tugas-tugas latihan harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- 2) Kesempatan latihan dengan bantuan komputer harus mempersiapkan umpan balik yang dapat dipahami, segera, dan produktif dengan mempertimbangkan setiap kesalahan selama tugas dan latihan dikerjakan oleh siswa.
- 3) Untuk tugas latihan yang kompleks komputer dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih tugas latihan tingkatan lebih tinggi pada aspek kedua.
- 4) Lingkungan latihan dan praktik harus memotivasi.

Media pembelajaran berbasis komputer (CBL) ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media ini masih dianggap mahal, namun dalam beberapa tahun ini biaya tersebut semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah.

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 157-160.

2. Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Berbasis Komputer

Kekurangan dan Kelebihan menggunakan Metode pembelajaran berbasis komputer (CBL)⁴¹ :

a. Kelebihan

- 1) Penggunaan komputer memungkinkan peserta didik dapat secara langsung berinteraksi dengan bahan ajar yang dipelajari.
- 2) Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- 3) Komputer dapat menampilkan unsur-unsur penting secara bersamaan, yakni unsur audio, visual dalam bentuk grafis, animasi, film dan bentuk lainnya (multimedia) dalam penjelasan materi sehingga penggunaannya dapat lebih menarik minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Sebagaimana halnya dalam pembelajaran individual, pembelajaran berbasis komputer dapat memberikan secara langsung dan segera.
- 5) Materi pembelajaran melalui komputer dapat dikemas menjadi unit-unit terkecil sehingga dapat dipelajari secara kontinu,

b. Kekurangan

- 1) Pembelajaran berbasis komputer dikatakan efektif apabila siswa memiliki budaya belajar yang bagus.

⁴¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 194-197

- 2) Komputer dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar manakala siswa memiliki kemauan dan kebiasaan yang tinggi. Siswa yang masih lemah dalam kegiatan membaca, akan sulit memanfaatkan media pembelajaran.
- 3) Pembelajaran menggunakan komputer dapat cenderung mengisolasi siswa dengan siswa lain.
- 4) Siswa pasif dalam hal aktivitas fisik.
- 5) Masih banyaknya guru yang berpandangan mengajar sebatas menyampaikan materi pelajaran.
- 6) Masih banyak guru bahkan siswa tidak memahami penggunaan komputer.

H. Adobe Flash CS3

Adobe Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah software yang bergerak dalam bidang animasi web. Software ini memiliki kemampuan menggambar dan juga menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Adobe flash tidak hanya digunakan dalam bidang pembuatan animasi, namun juga dalam bidang pembuatan game, presentasi, pembangunan web, pembuatan film, bahkan animasi media pembelajaran.⁴²

Adobe Flash dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan mempunyai hasil dengan ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tetapi pada

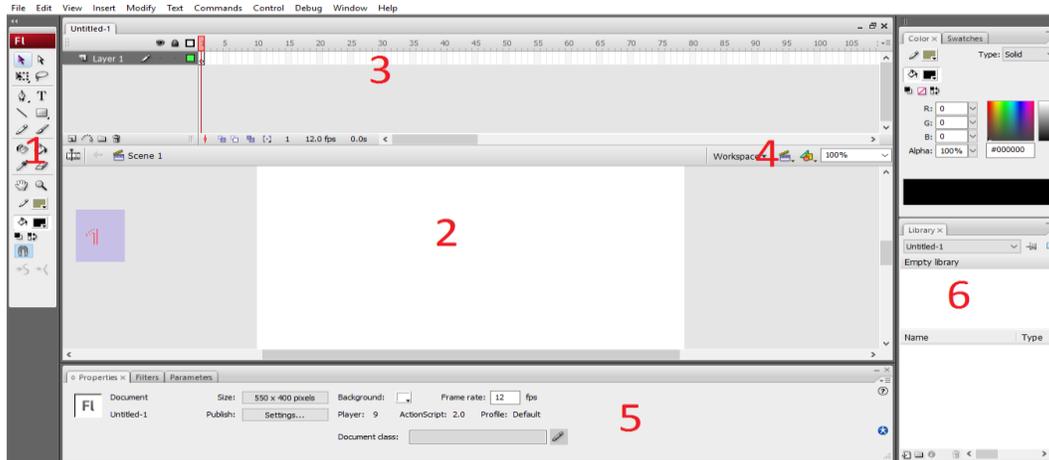
⁴² Pulung Nurtantio dan Arry Maulana Syarif, *Kreasikan Animasi-mu...*, hal. iv

perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*).

Animasi yang dihasilkan berupa file **swf*. Adobe Flash merupakan program yang tepat untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, image, teks, dan pemograman. Dan juga adobe flash mendukung pemograman dengan bahasa pemograman *ActionScript*. Selain itu juga adobe flash memiliki kemampuan untuk memasukkan suara, video, serta gambar.

ActionScript adalah bahasa pemograman Flash. Dengan *ActionScript* bisa membuat animasi, mengontrol movie clip, membuat tombol menjadi interaktif , dan lain sebagainya. *ActionScript* bisa digunakan untuk pengembangan seperti game dan media pembelajaran.

Pengenalan antarmuka Adobe Flash⁴³ :



Gambar 2. Antarmuka Adobe Flash CS3

1. Tool Bar

Panel ini berisikan peralatan untuk keperluan menggambar, memanipulasi objek, mengolah bitmap serta warna.

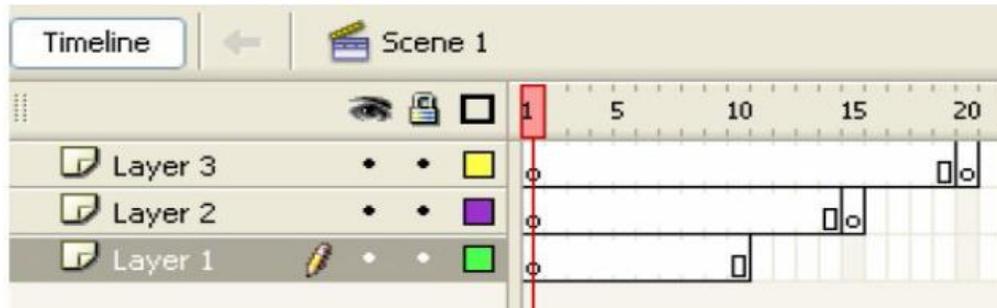
2. Stage

Stage adalah lembar kerja dimana semua kegiatan dalam membuat sebuah gambar, animasi, mengedit bitmap di stage tersebut.

3. Timeline

Timeline adalah alat untuk membuat animasi dengan cara memanipulasi layer dan menumpukkan objek atau bitmap.

⁴³ Bambang Adriyanto, "Penggunaan Animasi dengan Macromedia Flash 8". *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas*. 2010, h. 12-15.



Gambar 3. Timeline

4. Workspace

Workspace untuk mengubah antarmuka Flash. Pilih salah satu workspace yang disediakan Flash, atau membuat workspace sendiri.

5. Properties

Panel ini untuk meminimalkan semua yang dikerjakan dalam area kerja.

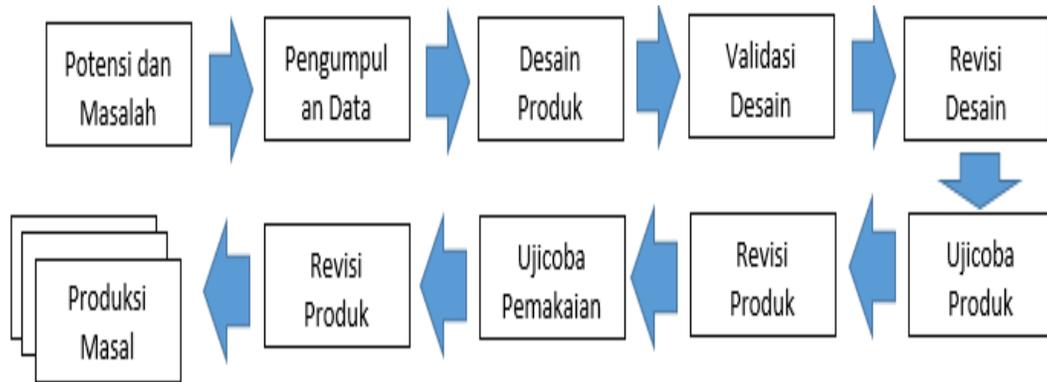
6. Library

Panel ini adalah tempat penyimpanan/impor gambar, audio, teks dan video.

I. Model Penelitian R&D

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Sugiyono (2016) mengatakan terdapat sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan. Kesepuluh tersebut yaitu⁴⁴ :



Gambar 4. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development

Langkah-langkah penelitian R&D tersebut dapat dijelaskan dalam beberapa uraian berikut :

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah berbagai kumpulan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 407-409

3. Desain Produk

Desain adalah sebuah mekanisme berpikir kreatif dalam perancangan sebuah produk, sehingga produk tersebut mempunyai nilai-nilai fungsional yang tepat dan menjadi solusi bagi masalah-masalah yang muncul.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dengan metode pengajaran baru akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan, apabila pemakaian dalam lembaga pendidikan terdapat kekurangan dan kelemahan. Revisi desain dilakukan oleh ahli atau pakar.

6. Ujicoba Produk

Produk diujicobakan setelah divalidasi dan direvisi, ujicoba tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan produk yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan, apabila pemakaian dalam lembaga pendidikan terdapat kekurangan dan kelemahan.

8. Ujicoba Pemakaian

Setelah tahap pengujian produk berhasil, dilakukan penerapan produk dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas.

9. Revisi Produk

Revisi dilakukan apabila dalam pemakaian lembaga pendidikan yang luas terdapat kekurangan dan kelemahan.

10. Produksi Masal

Bila produk pengajaran terbaru tersebut ditanyakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan dengan memproduksi massal.

J. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain.⁴⁵

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili.⁴⁶

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 117

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 118.

K. Skala Likert

Menurut Sugiyono (2013) dan Riduwan (2010), skala pengukuran sikap, kepuasan, persepsi dapat menggunakan skala likert. Skala likert ini digagas oleh seorang pendidik dan ahli psikologi Amerika Serikat yang bernama Rensis Likert. Skala likert merupakan skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu gejala atau fenomena tertentu. Instrument penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda dan menggunakan *rating scale*, sebagai berikut:⁴⁷

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

Dalam skala likert variable penelitian yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator, kemudian dari indikator dijadikan dasar untuk menyusun pertanyaan atau pernyataan. Jawaban untuk setiap pertanyaan atau pernyataan mempunyai gradasi dari positif sampai negatif atau dari negatif sampai ke positif yang dapat berupa kata-kata. Skala likert juga memiliki interval indikator pencapaian yang harus dicapai berdasarkan skor/*rating scalenya*.⁴⁸ Seperti tabel dibawah berikut.

⁴⁷ Nova Oktavia, *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2015), hal. 52

⁴⁸ Nova Oktavia, *Sistematika Penulisan...*, hal. 52.

Table 5. Presentase skala likert

Interval presentase pencapaian	Nilai	Kualifikasi
80% - 100%	5	Sangat Baik
60% - 79,99%	4	Baik
40% - 59,99%	3	Cukup Baik
20% - 39,999%	2	Kurang Baik
0% - 19,99%	1	Sangat Kurang

a. Korelasi *Produk Moment*

Korelasi *produk moment* adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi antardua variabel yang kerap kali digunakan. Teknik korelasi ini dikembangkan oleh Karl Pearson, yang karenanya sering dikenal dengan istilah *Teknik Korelasi Pearson*.

Disebut *Product Moment Correlation* karena koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-moment variabel yang dikorelasikan (*product of the moment*).

Teknik Korelasi *Product Moment* digunakan apabila berhadapan dengan kenyataan bahwa variabel yang di korelasikan berbentuk gejala atau data yang bersifat

kontinu, sampel yang diteliti mempunyai sifat homogen atau setidaknya mendekati homogen, regresinya merupakan regresi linear.⁴⁹

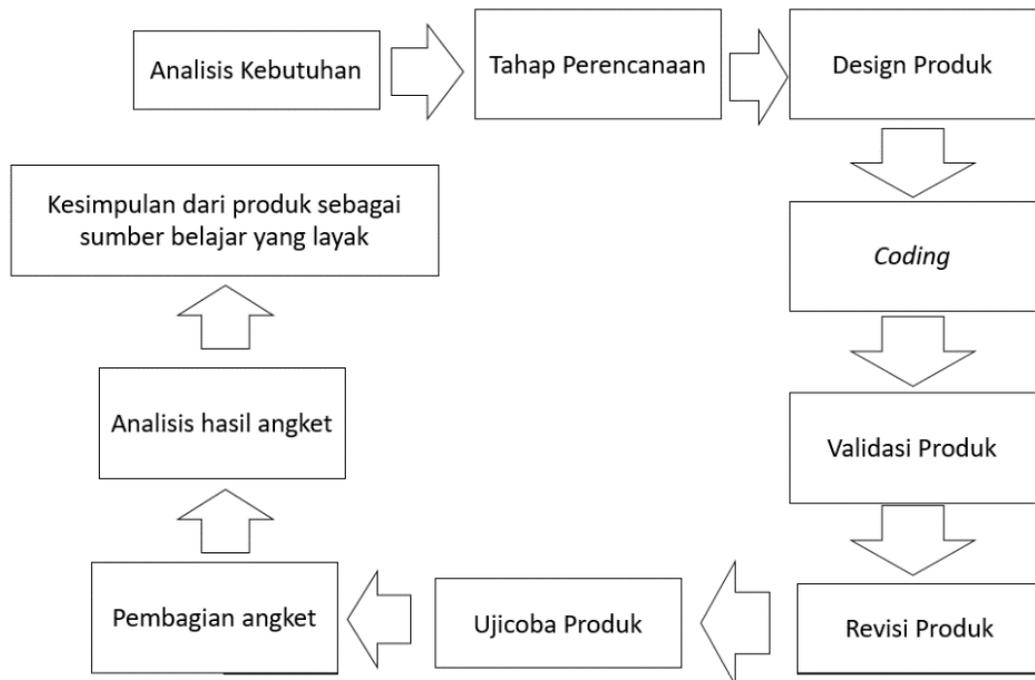
⁴⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2012), hal. 190-191

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian⁵⁰

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 5. Langkah-langkah penelitian

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 407-4263

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk membuat sebuah produk, dan mencari permasalahan yang ada dalam mempelajari bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Banda Aceh.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan pemetaan materi pembelajaran yang akan ditampilkan. Kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema dalam membuat media pembelajaran. Selanjutnya membuat *prototype* dari produk yang akan dikembangkan untuk mempermudah dalam mendesign dan penerjemahan ke dalam bahasa pemograman (*coding*).

3. Design Produk

Tahap design produk dilakukan dengan mengolah bahan, membuat animasi dan mendesign materi pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS3* dalam pengembangan media pembelajaran.

4. Coding

Setelah mendesign produk, dilakukan penerjemahan *prototype* dalam bahasa pemograman sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahap ini adalah tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran.

5. Validasi Produk

Setelah produk awal selesai, kemudian dilakukan tahap validasi produk kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas produk media pembelajaran dari segi materi serta tampilan.

6. Revisi Produk

Setelah validasi dilakukan kepada ahli materi, kemudian tahap revisi dilakukan apabila dalam penggunaannya terdapat kekurangan dan kelemahan.

7. Ujicoba dan Angket

Ujicoba produk dilakukan setelah tahap pengembangan produk/media pembelajaran selesai. Ujicoba dilakukan terhadap siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh, dengan memperlihatkan aplikasi media pembelajaran Bahasa Jepang sebagai sumber belajar siswa dalam belajar Bahasa Jepang. Setelah ujicoba produk dilanjutkan dengan pembagian angket yang telah disiapkan untuk mengetahui kelayakan, pemanfaatan media pembelajaran dengan metode *computer based learning* dalam pembelajaran siswa.

8. Hasil dan Kesimpulan

Setelah ujicoba dan pengisian angket, dilakukan analisis hasil pengisian angket untuk mengetahui bahwa media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *computer based learning* dapat menjadi sumber belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Banda Aceh pada siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Hari/Tanggal : 23 Oktober – 1 November 2017

Jam : 08:00 AM-11:00 AM

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Jepang dan seluruh siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh tahun ajaran 2017/2018.

2. Sampel

Dalam penelitian ini akan diambil sampel yaitu seluruh siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh, dimana sampel penelitian ini merupakan keseluruhan dari populasi.⁵¹ Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan dengan memberikan peluang yang sama bagi seluruh anggota populasi dan dipilih menjadi anggota sampel.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 118

3. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. Dimana Teknik *Sampling Jenuh* menentukan sampel apabila sampel adalah anggota populasi.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Bentuk Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi kualitas produk untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk serta respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

2. Validasi Instrumen

Validasi yang digunakan adalah validasi Korelasi produk moment dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan taraf kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan (dk) = n-2, maka instrument tersebut dinyatakan valid , begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tersebut tidak valid. Hasil validasi berupa instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Rumus Kolerasi produk moment sebagai berikut:⁵²

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

⁵² Remilda Trinora, Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015, (Lampung: Universitas Lampung. 2016), *Tesis*, hal, 33

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

Berdasarkan perhitungan dengan rumus kolerasi product moment dengan ketentuan N = 59 diperoleh tabel $r_{tabel} = 0,256$. Instrument penilaian media dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,256$.

3. Reliabilitas Instrument

Reliabilitas berfungsi untuk mengukur alat ukur yang digunakan, sejauh mana alat ukur/instrument tersebut dapat dipercaya. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel⁵³.

E. Kisi-kisi Instrumen

1. Angket

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket mengenai kelayakan sumber belajar Bahasa Jepang dalam bentuk media pembelajaran dengan materi dasar mempelajari bahasa Jepang untuk siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh. Angket ini disusun berdasarkan yang terdapat dalam pengujicobaan hasil produk. Angket ini dibuat untuk ahli media, ahli materi dan Siswa. Adapun kisi-kisi angket dalam tabel berikut⁵⁴:

Table 6. Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek Tampilan	Merangsang daya pikir siswa Kesesuaian gambar dengan isi Keterbacaan teks	6
2	Aspek Keterlaksanaan	Kemudahan penggunaan Kebermanfaatan	2

⁵³ Remilda Trinora, *Hubungan Motivasi...*, H. 34.

⁵⁴ Rina Septiani, *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hal, 48.

Table 7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek Isi	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran Kejelasan penyampaian materi	4
2	Aspek Kebahasaan	Keterbacaan pesan	3
3	Aspek Tampilan	Merangsang daya pikir siswa Kesesuaian gambar dengan isi Keterbacaan teks	6
4	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan penggunaan Kebermanfaatan	4

Table 8. Kisi-kisi Instrumen Tanggapan Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek Isi	Kejelasan penyampaian materi Ketepatan contoh-contoh yang digunakan	3
2	Aspek Kebahasaan	Keterbacaan pesan Ketepatan bahasa yang digunakan	2
3	Aspek Tampilan	Merangsang daya pikir siswa Kesesuaian gambar dengan isi Keterbacaan teks	6
4	Aspek keterlaksanaan	Kemudahan penggunaan Kebermanfaatan	4

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Perangkat keras (*hardware*), berupa: Laptop ASUS.
2. Perangkat lunak (*software*), berupa: *Sistem Operasi Windows 10 Professional, Adobe Photoshop CS3, Power Point 2010* dan pembangunan aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS3*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Studi Keperpustakaan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan, mempelajari dan memahami jurnal-jurnal, skripsi serta buku yang susai dengan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan terkait dengan materi pembelajaran di SMA Negeri 2 Banda Aceh, yaitu tentang pembelajaran Bahasa Jepang dasar di kelas.

3. Metode Angket

Metode ini dilakukan dengan memberikan angket kepada objek penelitian setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran Bahasa Jepang, dengan tujuan untuk melihat kemudahan yang didapatkan dari produk/aplikasi yang sedang diujikan. Angket ini bersifat tertutup jadi responden tidak memiliki kesempatan untuk menjawab selain menjawab sesuai dengan yang telah diberikan dalam angket tersebut. Angket yang digunakan sebagai instrumen diuji kelayakannya kepada ahli media, ahli materi dan kepada siswa.

G. Jadwal Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat jadwal penelitian yang dilaksanakan sesuai tahapan seperti yang telah direncanakan, jadwal penelitian terdapat dalam tabel berikut ini :

Table 9. Jadwal penelitian

No	Waktu Kegiatan	July 2017				Agust 2017				Sept 2017				Okt 2017				Nov 2017					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Analisa Kebutuhan	■	■	■	■																		
2	Tahap Perencanaan					■	■																
3	Design Produk							■	■	■													
4	Coding										■	■											
5	Validasi Produk												■	■									
6	Revisi Produk												■	■	■								
7	Uji Coba Produk															■	■	■					
8	Pembagian Angket															■	■	■					
9	Analisa Hasil Angket																	■					
10	Kesimpulan/ Hasil																	■	■				

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai berikut :

1. Analisis hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi/guru Bahasa Jepang serta Analisis tanggapan siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh terhadap media pembelajaran Bahasa Jepang dengan rumus dicari rata-rata empirisnya dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus :

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi Likert}}$$

Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi bentuk persentase⁵⁵. Berikut kriteria penilaian produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang.

Table 10. Persentase Untuk tanggapan Siswa

Interval persentase pencapaian	Nilai	Kualifikasi
80% - 100%	5	Sangat Baik
60% - 79,99%	4	Baik
40% - 59,99%	3	Cukup Baik
20% - 39,999%	2	Kurang Baik
0% - 19,99%	1	Tidak Baik

⁵⁵ Rina Septiani, *Pengembangan Media...*, hal, 36.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap aplikasi media pembelajaran Bahasa Jepang.

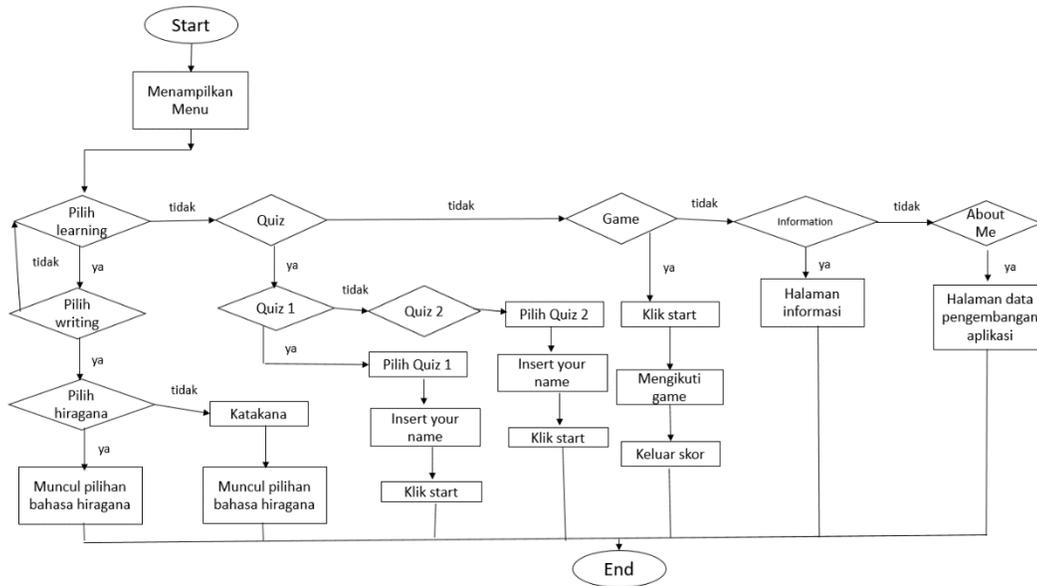
1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang adalah untuk menghasilkan program dalam :

- a. Membantu siswa dalam menghafal dan menulis Katakana dan Hiragana melalui media pembelajaran tersebut.
- b. Membantu dan melatih percakapan sehari-hari dalam Bahasa Jepang.
- c. Melatih kecerdasan dan daya ingat siswa dalam bentuk permainan.
- d. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Perancangan Proses

Perancangan Proses bertujuan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dan bagaimana tampilan berpindah dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Untuk menggambarkan tahapan proses kegiatan-kegiatan dari sistem aplikasi media pembelajaran Bahasa Jepang ini dengan membuat *flowchart system* sebagai berikut :



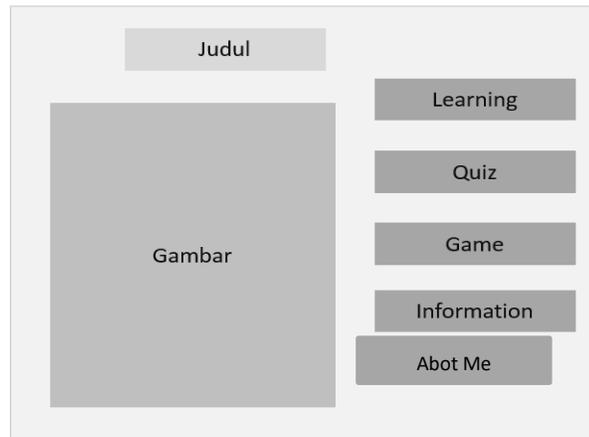
Gambar 6. Flowchart

B. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka (*interface*) berguna untuk membentuk tampilan dari aplikasi yang akan berinteraksi dengan pengguna.

1. Desain tampilan layar menu utama

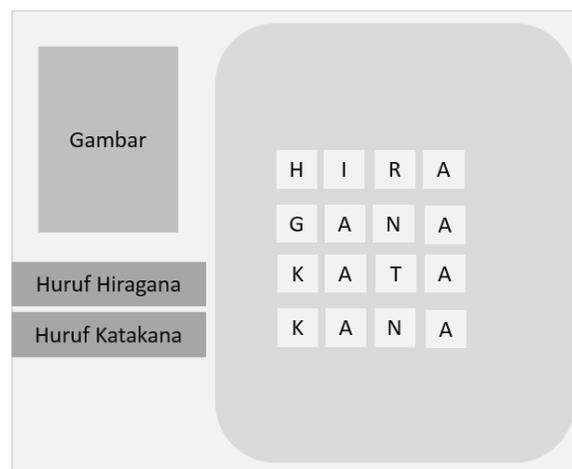
Tampilan layar utama ini adalah halaman awal dari aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang. Pada halaman ini terdapat tombol-tombol menu utama untuk menuju ke halaman lain.



Gambar 7. Halaman awal

2. Desain layar huruf Hiragana dan Katakana

Tampilan pada halaman ini adalah tampilan untuk pembelajaran huruf hiragana dan katakana, terdapat huruf-huruf hiragana dan katakana yang dibuat menjadi tombol, dan saat salah satu huruf di tekan, maka aplikasi akan menampilkan animasi cara penulisan huruf tersebut.



Gambar 8. Halaman pembelajaran huruf Jepang

3. Desain Layar Game tebak kata

Tampilan pada halaman ini berupa game tebak kata. Aplikasi akan menampilkan sebuah gambar dan tebaklah gambar tersebut dalam Bahasa Jepang, kemudian jawab dalam *romanji*.



Gambar 9. Halaman game tebak kata

4. Desain Layar Vocabulary

Pada halaman ini aplikasi akan menampilkan kosakata dalam Bahasa Jepang, dan jika menekan salah satu kosakata maka aplikasi akan mengeluarkan suara dari pengucapan kosa kata tersebut.



Gambar 10. Halaman kosa kata

C. Implementasi

Proses implementasi adalah tahap dimana sistem telah siap dirancang sesuai dengan rancangan kasar (*Flowchart, Prototype*) dan siap dioperasikan dalam keadaan yang sebenarnya untuk mengetahui apakah sistem yang di buat menghasilkan tujuan yang di inginkan.

1. Tampilan awal dan Menu Utama

Tampilan ini berisi menu utama dalam media pembelajaran Bahasa Jepang, terdapat 5 menu utama yang disediakan, yaitu :

- a. Menu Learning
- b. Menu Quiz
- c. Menu Game
- d. Menu Information : informasi akan aplikasi
- e. Menu About Me : berisi data pembuat media ini



Gambar 11. Tampilan Awal

2. Tampilan Menu Learning

Dalam menu utama terdapat menu *learning* , dalam menu tersebut terdapat menu-menu dalam inti dalam pembelajaran Bahasa Jepang, Tampilan ini berisikan menu :

- a. Writing : pembelajaran hiragana dan katakana
- b. Grammer : tata bahasa dalam Bahasa Jepang
- c. Vacabulary : kata-kata/kosakata



Gambar 12. Tampilan Menu Learning

3. Halaman Menu Writing

Pada halaman ini terdapat pembelajaran dalam penghafalan dan penulisan huruf hiragana dan katakana. Pada halaman ini aplikasi menampilkan huruf hiragana dan katakana, dan jika salah satu huruf di tekan maka aplikasi akan menampilkan animasi cara penulisan huruf tersebut.



Gambar 13. Tampilan Menu Writing

4. Tampilan Menu Vocabulary

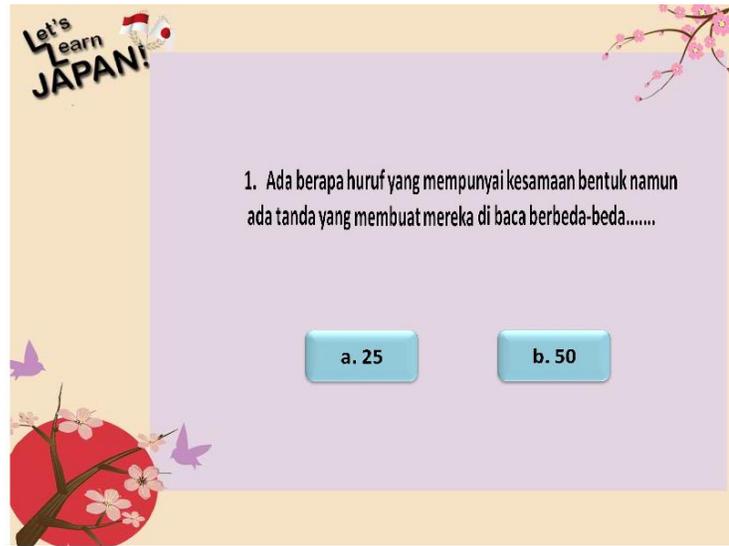
Pada halaman ini terdapat bermacam-macam jenis kosakata, mulai dari kosa kata buah-buahan, hewan, transportasi, profesi, angka, tanggal, kata sehari-hari, pengucapan salam. Jika di tekan pada salah satu kosa kata, maka aplikasi akan mengeluarkan suara pengucapan dari kosa kata tersebut dalam Bahasa Jepang.



Gambar 14. Tampilan Vocab

5. Tampilan Menu Quiz

Pada halaman ini terdapat quiz-quiz yang akan membantu dalam pembelajaran Bahasa Jepang, dan juga dapat mengetahui sejauh mana pemahaman yang sudah didapatkan setelah pembelajaran bahasa Jepang. Dalam quiz terdapat 10 pertanyaan berbentuk pilihan ganda.



Gambar 15. Tampilan Quiz

6. Tampilan Menu Game

Pada halaman game ini, akan menampilkan game tebak kata, dimana pengguna diminta mennginput kata dalam Bahasa Jepang sesuai dengan gambar yang ditampilkan aplikasi.



Gambar 16. Tampilan Game

D. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Tahap uji validasi instrument dilakukan dengan rumus korelasi produk moment. Instrumen terdiri dari 15 pertanyaan dalam 4 aspek. Aspek tersebut yaitu aspek isi, aspek kebahasaan, aspek tampilan dan aspek keterlaksanaan. Menurut Sugiyono (2016), r_{tabel} untuk jumlah responden sebesar 59 objek memiliki nilai 0,256 dengan nilai r_{tabel} yang telah ditentukan, Kemudian dicarilah r_{hitung} dengan cara memasukkan data sesuai dengan rumus korelasi produk moment dan didapatkan hasil dari setiap butir pernyataan angket bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut :

Table 11. Validitas Instrument

Item Pertanyaan	r Tabel	r Hitung	Kategori
1	0,256	0,345	VALID
2	0,256	0,481	VALID
3	0,256	0,398	VALID
4	0,256	0,476	VALID
5	0,256	0,270	VALID
6	0,256	0,269	VALID
7	0,256	0,277	VALID
8	0,256	0,413	VALID
9	0,256	0,502	VALID
10	0,256	0,575	VALID
11	0,256	0,430	VALID
12	0,256	0,539	VALID
13	0,256	0,405	VALID
14	0,256	0,434	VALID
15	0,256	0,408	VALID

Untuk hasil uji coba dari 15 pertanyaan dalam angket untuk penilaian media pembelajaran Bahasa Jepang mendapatkan hasil semua pertanyaan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrument

Setelah dicari hasil reliabilitas instrument dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikannya 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa alat ukur tersebut reliable, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur

tersebut tidak reliable. Dari hasil pengujian, didapatkan bahwa instrument penelitian mendapatkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, hal tersebut dinyatakan bahwa instrument yang digunakan telah reliable. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Table 12. Reliabilitas Instrument

r tabel	R hitung (<i>alpha ronbach</i>)	Keterangan
0,256	0,696	Reliable

3. Penilaian oleh Ahli Media

Penilaian dilakukan oleh Dosen UIN Ar-Raniry yang memegang mata kuliah Multimedia, Pemograman Animasi, yaitu Bapak Basrul, MS. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh nilai serta tanggapan dari ahli media mengenai tampilan yang di berikan serta mengujicoba apakah fungsi-fungsi yang di berikan sudah sesuai dengan tujuan ataupun sebaliknya. Ada 2 aspek yang dinilai dalam penilaian ini, yaitu aspek tampilan, aspek keterlaksanaan. Dari aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi 8 sub indikator. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 13. Hasil Penilaian Ahli Media

No	INDIKATOR	SKOR
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	5
2	Penyajian materi pembelajaran pada menu learning	4

3	Kecocokan penggunaan visualisasi (gambar, warna, teks, background, suara, button, dll)	4
4	Penyajian dialog menu dalam media pembelajaran	4
5	Soal-soal yang ada pada menu quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi	3
6	Game yang ada pada menu game tebak kata sudah relevan dan sesuai dengan materi	4
7	Animasi yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai materi penulisan bahasa Jepang	4
8	Media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu	4
Jumlah		32
Rata-rata		4
Persentase		80
Kategori		Sangat Baik

Ujicoba kelayakan produk ini dilakukan kepada ahli media dengan durasi waktu percobaan berlangsung selama 40 menit. Kemudian ahli media diberikan lembar penilaian (angket) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang. Hasil pengujian produk terhadap ahli materi mendapatkan persentase sebesar 80% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat bagus dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah dan juga sebagai sumber belajar siswa secara mandiri.

4. Penilaian oleh Ahli Materi

Penilaian dilakukan oleh ahli materi/Guru mata pelajaran, yaitu ibu Syarinilawati, S.pd. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh nilai serta tanggapan dari guru mengenai kelayakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Ada 4 aspek yang dinilai dalam penilaian ini, yaitu aspek isi, aspek kebahasaan, aspek tampilan, aspek keterlaksanaan. Dari aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi 17 sub indikator. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 14. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	INDIKATOR	SKOR
1	Kebenaran uraian materi	5
2	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui materi	5
3	Kemenarikan penyajian materi	4
4	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh dan evaluasi	4
5	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4
6	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi mudah dipahami	5
7	Kejelasan dan kelengkapan informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat	4
8	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>Background</i>) sangat sesuai.	4
9	Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca	5

10	Pemilihan ukuran tombol dan warna tombol sangat tepat, saat tombol ditekan sesuai dengan tujuan menu yang diinginkan	5
11	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan materi	5
12	Suara (<i>Audio</i>) dan gambar yang digunakan sesuai dan jelas	5
13	Media yang digunakan dapat merangsang daya pikir siswa	5
14	Media pembelajaran bahasa Jepang ini sangat mudah digunakan (<i>userfriendly</i>)	5
15	Media pembelajaran bahasa Jepang ini memudahkan siswa dalam menulis dan membaca huruf Hiragana dan Katakana	5
16	Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih banyak mengetahui vocab-vocab dalam bahasa jepang	4
17	Pembelajaran berbasis komputer jauh lebih mudah dan menarik dari pada pembelajaran menggunakan metode ceramah	4
Jumlah		78
Rata-rata		4,5
Persentase		91%
Kategori		Sangat Baik

Ujicoba kelayakan produk ini dilakukan kepada ahli materi/guru yang mengajar mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Banda Aceh. Durasi waktu percobaan berlangsung selama 20 menit. Kemudian ahli materi diberikan lembar penilaian (angket) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang. Hasil pengujian produk terhadap ahli materi mendapatkan persentase sebesar 91% yang dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran ini sangat bagus dan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa serta dapat membantu proses belajar siswa secara mandiri dan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara ceramah.

5. Hasil tanggapan/respon siswa

Penilaian dilakukan oleh siswa kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 SMA Negeri 2 Banda Aceh. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh nilai serta respon mengenai kualitas media pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Ada 4 aspek yang dinilai dalam penilaian ini, yaitu aspek isi, aspek kebahasaan, aspek tampilan, aspek keterlaksanaan. Dari aspek tersebut kemudian dijabarkan menjadi 15 sub indikator. Hasil penilaian dari respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Table 15. Penilaian Siswa

No.	SUB INDIKATOR	Skor	Persentase	Kategori
1	Kejelasan materi yang disampaikan	232	78,64	Baik
2	Kemenarikan penyajian materi	238	80,68	Sangat Baik
3	Ketepatan contoh-contoh dan evaluasi yang digunakan	225	76,27	Baik
4	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	247	83,72	Sangat Baik
5	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi mudah dipahami	242	82,03	Sangat Baik
6	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>Background</i>) sangat sesuai.	246	83,39	Sangat Baik
7	Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca	251	85,08	Sangat Baik

8	Pemilihan ukuran tombol dan warna tombol sangat tepat, saat tombol ditekan sesuai dengan tujuan menu yang diinginkan	244	82,71	Sangat Baik
9	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan materi	241	81,69	Sangat Baik
10	Suara (<i>Audio</i>) dan gambar yang digunakan sesuai dan jelas	227	76,96	Baik
11	Media yang digunakan dapat merangsang daya pikir siswa	211	71,53	Baik
12	Media pembelajaran bahasa Jepang ini sangat mudah digunakan (<i>userfriendly</i>)	243	82,37	Sangat Baik
13	Media pembelajaran bahasa Jepang ini memudahkan siswa dalam menulis dan membaca huruf Hiragana dan Katakana	231	78,31	Baik
14	Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih banyak mengetahui vocab-vocab dalam bahasa Jepang	248	84,07	Sangat Baik
15	Pembelajaran berbasis komputer jauh lebih mudah dan menarik dari pada pembelajaran menggunakan metode ceramah	252	85,42	Sangat Baik
Jumlah		3578	1212,53	Sangat Baik
Rata-rata		238,53	80,86	

Ujicoba produk yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8 dengan bantuan *laptop dan proyektor*. Durasi waktu percobaan 30 menit dalam satu kelas. Siswa diberikan lembar penilaian (angket) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang. Adapun aspek yang dinilai yaitu aspek isi, aspek kebahasaan, aspek tampilan dan aspek keterlaksanaan. Hasil pengujian produk terhadap siswa mendapatkan rata-rata

skor sebesar 80,86% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik digunakan sebagai sumber belajar siswa serta dapat membantu proses belajar siswa secara mandiri. Media ini dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap huruf hiragana dan katakana, mengetahui lebih banyak kosakata sederhana yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengasah kemampuan siswa dengan menjawab *quiz* sederhana serta *game* untuk menyempurnakan ingatan siswa akan huruf hiragana dan katakana.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan metode *computer based learning* menggunakan *Adobe Flash CS3* di SMA Negeri 2 Banda Aceh, maka ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan analisis penyebaran angket yang diberikan kepada validator untuk divalidasi terhadap produk berupa media pembelajaran Bahasa Jepang diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan persentase 91% dikategorikan sangat layak dan sudah sesuai dengan prinsip-prinsip media untuk digunakan sebagai bahan ajar ditinjau dari aspek isi, aspek kebahasaan, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan.
2. Berdasarkan analisis penyebaran angket yang diberikan kepada siswa untuk penilaian terhadap produk berupa media pembelajaran Bahasa Jepang diperoleh nilai rata-rata sebesar 238,53 dengan persentase 80,86% dikategorikan sangat baik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa ditinjau dari aspek isi, aspek kebahasaan, aspek tampilan, dan aspek keterlaksanaan serta berfungsi sebagai media pembelajaran yang telah diuji coba pada siswa SMA Negeri 2 Banda Aceh kelas X IPS 1 dan X MIPA 8.

B. Saran

1. Media pembelajaran Bahasa Jepang dapat digunakan untuk sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas komputer, jadi media pembelajaran ini masih dikatakan terbatas untuk sekolah yang belum memiliki fasilitas komputer.
2. Melakukan penyusunan dan pengembangan media pembelajaran *interaktif* Adobe Flash CS3 dengan tema serta tampilan yang berbeda dengan bahasa yang lainnya, terutama bahasa yang memiliki struktur penulisan dan huruf yang berbeda dari struktur bahasa Indonesia dan Inggris, seperti media pembelajaran Bahasa Korea dan Mandarin.
3. Media ini masih perlu penambahan materi tentang pembahasan dan tidak menggunakan banyak gambar dalam menjelaskan materi, Karena menggunakan banyak gambar dapat mengurangi fokus belajar siswa terhadap materi, siswa akan lebih melihat gambar daripada isi materi dari media pembelajaran.
4. Media pembelajaran ini sebaiknya di buatkan versi *website*, supaya saat mempelajari Bahasa Jepang siswa dapat melakukan *chat* dan bertanya langsung kepada guru terhadap materi yang dipelajari.
5. Setiap guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Jepang hendaknya mampu memilih metode yang tepat untuk setiap pokok bahasan, mengingat bahwa model belajar dan mengajar merupakan komponen yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran.

6. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai penelitian ini tentang pembelajaran siswa menggunakan metode *computer based learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang serta menggunakan metode lain supaya lebih efektif, Seperti menggunakan metode pembelajaran CAI (*computer assisted instruction*), dimana dalam proses pembelajaran komputer digunakan untuk menyampaikan materi yang sudah disusun dan diprogramkan. Dalam metode ini peran guru tidak semuanya dihilangkan dan komputer hanya berperan sebagai pendamping guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan metode ini dapat memperjelas pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan animasi, sedangkan guru dapat menjelaskan *grammer* yang sulit dijelaskan menggunakan animasi supaya dapat dibandingkan, sehingga penelitian yang akan datang menjadi lebih baik lagi dan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Adriyanto, Bambang. (2010). Penggunaan Animasi dengan Macromedia Flash 8. *Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas*. 12-15.
- Hamzah, Nurdi. 2013. “Pembelajaran Interaktif Daftar Suku Kata Bahasa Jepang Beserta cara Penulisan untuk Seorang Pemula berbasis Flash”. *Tesis*. Sekolah Tinggi Managemen Informatika dan Komputer Anikom Yogyakarta.
- Istarani. 2014. *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Medan: MEDIA PERSADA.
- Kurniati, Maria Eny. 2016. “Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Microsoft PowerPoint untuk Siswa Kelas VIII Semester 2 SMP Marganingsih Muntilan”. *Skripsi*. FKIP, Pend. , Bahasa, Sastra Indonesia, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- K, Wiyono & Taufiq. (2010). Using Computer Simulation to Improve Concept Comprehension of Physic Teacher Candidate Student in Special Relativity. *Proceeding of the Third in International Seminar on Science Education*. 461-467.
- Komarudin, Rachman dan Noor, Ridha Rifiana. (2017). Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Pilar Nusa Mandiri*, 13, 12.
- Malik, Jaja Jamaludin. 2010. *Kupas Tuntas Rahasia Dibalik Keajaiban Dahsyat Flash Disk*. Yogyakarta: ANDI.
- Munghnil, Maulana. 2016. “Efektivitas Permainan Bursa Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Semester 2 Kelas A”. *Skripsi*. FKIP, Pend. Bahasa, Bahasa Jepang, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Nurtantio, Pulung dan Syarif, Arry Maulana. 2013. *Kreasikan Animasi-mu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: ANDI.
- Oktavia, Nova. 2015. *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

- Setiani, Rina. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash SC5 untuk Kelas XI SMA". *Skripsi*. Bahasa dan Seni, Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Susilawati, Nesih. 2014. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Program Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Hidrokarbon". *Skripsi*. FKIP, Pend. Kimia, Ilmu Pengetahuan Alam, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Trinora, Remilda. 2016. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015". *Tesis*. Universitas Lampung.
- Wahyuningsih, Rani Anggi. 2011. "Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis pada Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta". *Skripsi*. FKIP, Pend. Bahasa dan Seni, Bahasa Prancis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, Agustina Tri. 2011. "Media Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana untuk Pemula Berbasis Multimedia menggunakan Macromedia Flash. *Skripsi*. FKIP. Pend. Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, Nico. 2017. Manfaat Belajar Bahasa Asing. [https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20170124160947-445-188600/manfaat-belajar-bahasa-asing/diakses pada tanggal 8 Agustus 2017](https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20170124160947-445-188600/manfaat-belajar-bahasa-asing/diakses%20pada%20tanggal%208%20Agustus%202017).

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-7500/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2017

TENTANG:

PENGGAKTAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi tanggal 28 Agustus 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Hazrullah, S. Pd.I., M. Pd | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Khairan, M. Kom | sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- | | |
|---------------|--|
| Nama | : Nurrisma |
| NIM | : 140212002 |
| Program Studi | : Pendidikan Teknologi Informasi |
| Judul Skripsi | : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Metode Komputer Based Learning Menggunakan Adobe Flash CS3 Portable |
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2017;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2017-2018
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 4 September 2017

An. Rektor
Dekan,

Mujiburrahman

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-9215 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/10/2017

11 Oktober 2017

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Nurrisma
N I M : 140 212 002
Prodi / Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Plok Pleng No. 30, Lamteh Ulee Kareng

Untuk mengumpulkan data pada:

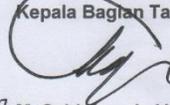
SMA Negeri 2 Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Metode Komputer Based Learning Menggunakan Adobe Flash CS3 Portable

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An-Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,


M. Said Farzah Ali



PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121
Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 323386
Website : disdik.acehprov.go.id, Email : disdik@acehprov.go.id

Nomor : 070/B.1/126/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Pengumpulan Data

Banda Aceh, 18 Oktober 2017
Yang Terhormat,
Kepala SMA Negeri 2 Banda Aceh
di -
Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-9215/Un.08/TU-FTK/TL.00/10/2017 tanggal 11 Oktober 2017 hal: "Mohon bantuan dan keizinan melakukan Pengumpulan Data menyusun skripsi", dengan ini kami memberikan izin kepada :

Nama : Nurrisma
NIM : 140 212 002
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Metode Komputer Based Learning Menggunakan Adobe Flash CS3 Portable"

Namun untuk maksud tersebut kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
2. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau Adat Istiadat yang berlaku;
3. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya dilakukan koordinasi terlebih dahulu antara Mahasiswi yang bersangkutan dan Kepala Sekolah;
4. Mahasiswi Melaporkan dan menyerahkan hasil Pengumpulan Data kepada pejabat yang menerbitkan surat izin Pengumpulan Data.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya kami haturkan terimakasih.

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN,
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SMA DAN
PKLK
ZULKIFLI, S.Pd, M.Pd
PEMBINA Tk.I
NIP. 19700210 199801 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;
3. Arsip.



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2
KOTA BANDA ACEH**

JL. TWK. HASYIM BANTA MUDA NO. 8 KEL. MULIA TELP : (0651) 23240
e-mail : sma.negeri2bandaaceh@gmail.com Website : www.sma2bna.sch.id kode Pos 23123

Nomor : 250/421/2018
Lamp : -
Hal : **Telah Melakukan Penelitian**

Banda Aceh, 05 Mei 2018

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
di-

Banda Aceh

Dengan Hormat.

Sehubungan dengan surat kepala Dinas Pendidikan Aceh di Banda Aceh Nomor : 070/B.1/9126/2018 tanggal 18 Oktober 2017, Seperti tersebut pada pokok surat, maka dengan ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Banda Aceh Menerangkan :

Nama : **Nurrisma**
NIM : 140 212 002
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Banda Aceh

Telah melakukan Pengumpulan Data di SMA Negeri 2 Banda Aceh pada tanggal 23 Oktober s/d 01 Nopember 2017 dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Metode Komputer Based Learning Menggunakan Adobe Flash CS3 Portable."

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala Sekolah,

Drs. Mukhtar
Pembina Tk.I/IVb
NIP. 19611231 199412 1 001



ACTIONSCRIPT

```
on (release) {
    gotoAndStop(Halaman yang dituju);
}

on (press) {
    nextFrame();
    score++;
}

stop();
var phrase:String = "AYAM";
var tampil:Array = new Array();
numWrong = 5;
count = 0;
for (i=0; i<phrase.length; i++) {
    tampil.push("_");
    count++;
    if (phrase.charCodeAt(i) == 32) {
        count--;
        tampil[i] = " ";
    }
}

petunjuk.text = "にわとり artinya adalah... ";
display.text = tampil;
disWrong.text = numWrong;
//fungsi mengecek karakter
function cekChar(char:String) {
```

```
kataTepat = false;
for (i=0; i<phrase.length; i++) {
    if (tampil[i] != char) {
        if (phrase.charAt(i).toLowerCase() == char) {
            //jika iya, tampilkan
            tampil[i] = char;
            display.text = tampil;
            kataTepat = true;
            count--;
        }
    }
}
if (!kataTepat) {
    numWrong--;
    disWrong.text = numWrong;
}
if (count == 0) {
    gotoAndStop(215);
}
if (numWrong == 0) {
    gotoAndStop(216);
}
}
```

KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI KEPADA AHLI MATERI

Nama : *Syahriulawati, s.pd.*

Sekolah : *STPM 2 INHONG ACH*

Umur :

Kelas :

Setelah anda menjalankan aplikasi *Let's Learn Japan Language* untuk Pembelajaran Bahasa Jepang. Silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda centang (V) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

Kriteria penilaian :

5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Sangat Sangat Kurang

No.	PERTANYAAN	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Kebenaran uraian materi	✓				
2	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui materi	✓				
3	Kemenarikan penyajian materi		✓			
4	Ketepatan bentuk uraian materi, contoh-contoh dan evaluasi		✓			
5	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten		✓			
6	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi mudah dipahami	✓				
7	Kejelasan dan kelengkapan informasi dalam media yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat		✓			
8	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>Background</i>) sangat sesuai.		✓			
9	Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca	✓				
10	Pemilihan ukuran tombol dan warna tombol sangat tepat, saat tombol ditekan sesuai dengan tujuan menu yang diinginkan	✓				
11	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan materi	✓				
12	Suara (<i>Audio</i>) dan gambar yang digunakan sesuai dan jelas	✓				

13	Media yang digunakan dapat merangsang daya pikir siswa	✓				
14	Media pembelajaran bahasa Jepang ini sangat mudah digunakan (<i>userfriendly</i>)	✓				
15	Media pembelajaran bahasa Jepang ini memudahkan siswa dalam menulis dan membaca huruf Hiragana dan Katakana	✓				
16	Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih banyak mengetahui vocab-vocab dalam bahasa jepang			✓		
17	Pembelajaran berbasis komputer jauh lebih mudah dan menarik dari pada pembelajaran menggunakan metode ceramah			✓		

Saran/Komentar

*Komentar : Pembelajaran berbasis komputer jauh lebih mudah dipelajari, sedangkan pembelajaran yg lebih berbasis komputer (tatap muka) jauh lebih mudah dimengerti, karena ada sesr tanya jawab.
 *Saran : sebaiknya aplikasi trsbt dibuatkan suah tombol g tanya jawab.

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI KEPADA AHLI MEDIA

Nama : Basrol, MS

Setelah anda menjalankan aplikasi *Let's Learn Japan Language* untuk Pembelajaran Bahasa Jepang, Silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda centang (V) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

Kriteria penilaian :

5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik

No.	PERTANYAAN	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Desain atau tampilan media pembelajaran	✓				
2	Penyajian materi pembelajaran pada menu Learning		✓			
3	Kecocokan penggunaan visualisasi (gambar, warna, teks, background, suara, button, dll)		✓			
4	penyajian dialog menu dalam media pembelajaran		✓			
5	soal-soal yang ada pada menu quiz sudah relevan dan sesuai dengan materi			✓		
6	game yang ada pada menu game tebak kata sudah relevan dan sesuai dengan materi		✓			
7	animasi yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai materi penulisan bahasa Jepang		✓			
8	media sudah sesuai dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar disekolah maupun individu		✓			

Saran/Komentar

- Setiap huruf hiragana & katakana buat animasi disampingnya
- ~~per~~ setiap slide menyajikan satu masalah yang dibahas
- letak button & setting ulang sehingga tampilan menarik & rapi
- Setiap awal topik slide sbuat pengantar, dan ada pilihan menu
- tambahkan conversation pada bagian vocab

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

KUIISIONER PENGUJIAN APLIKASI KEPADA SISWA

Nama : Saqqa Rshadah

Sekolah : SMAN 2 B. Aceh

Umur : 15 thn

Kelas : X MIPA 8

Setelah anda menjalankan aplikasi *Let's Learn Japan Language* untuk Pembelajaran Bahasa Jepang, Silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda centang (V) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

Kriteria penilaian :

5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik

No.	PERTANYAAN	PENILAIAN				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan materi yang disampaikan		✓			
2	Kemenerikan penyajian materi	✓				
3	Ketepatan contoh-contoh dan evaluasi yang digunakan		✓			
4	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten		✓			
5	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi mudah dipahami	✓				
6	Penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>Background</i>) sangat sesuai.		✓			
7	Pemilihan tulisan, ukuran tulisan, warna tulisan sangat tepat dan mudah dibaca	✓				
8	Pemilihan ukuran tombol dan warna tombol sangat tepat, saat tombol ditekan sesuai dengan tujuan menu yang diinginkan		✓			
9	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan materi		✓			
10	Suara (<i>Audio</i>) dan gambar yang digunakan sesuai dan jelas		✓			
11	Media yang digunakan dapat merangsang daya pikir siswa	✓				
12	Media pembelajaran bahasa Jepang ini sangat mudah digunakan (<i>userfriendly</i>)		✓			

13	Media pembelajaran bahasa Jepang ini memudahkan siswa dalam menulis dan membaca huruf Hiragana dan Katakana	✓				
14	Dengan adanya media pembelajaran siswa lebih banyak mengetahui vocab-vocab dalam bahasa jepang	✓				
15	Pembelajaran berbasis komputer jauh lebih mudah dan menarik dari pada pembelajaran menggunakan metode ceramah			✓		

Saran/Komentar

Banyak di logi vocabnya. Dan karakternya dan look-groundnya lebih menarik lagi. Audronya jeban lagi yaa kak. Tapi mantop kok :)
Aplikasi tsb layak digunakan sehingga spt mengetahui lebih byk pembelajaran dan dibuat verri B. Korea yaa.

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

DF atau DK	Tabel Distribusi Student t						Tabel Uji Korelasi Pearson Product Moment					
	uji satu sisi (one tailed)						uji satu sisi (one tailed)					
	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
	Uji dua sisi (two tailed)						Uji dua sisi (two tailed)					
0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	
53	0,679	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	0,093	0,175	0,224	0,266	0,313	0,345
54	0,679	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	0,092	0,174	0,222	0,263	0,310	0,341
55	0,679	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	0,091	0,172	0,220	0,261	0,307	0,335
56	0,679	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	0,090	0,171	0,218	0,259	0,305	0,333
57	0,679	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	0,090	0,169	0,216	0,256	0,302	0,333
58	0,679	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	0,089	0,168	0,214	0,254	0,300	0,330
59	0,679	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	0,088	0,166	0,213	0,252	0,297	0,327
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	0,087	0,165	0,211	0,250	0,295	0,325
61	0,679	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	0,087	0,164	0,209	0,248	0,293	0,322
62	0,678	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	0,086	0,162	0,207	0,246	0,290	0,320
63	0,678	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	0,085	0,161	0,206	0,244	0,288	0,317
64	0,678	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	0,084	0,160	0,204	0,242	0,286	0,315
65	0,678	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	0,084	0,159	0,203	0,240	0,284	0,313
66	0,678	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	0,083	0,157	0,201	0,239	0,282	0,310
67	0,678	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	0,083	0,156	0,200	0,237	0,280	0,308
68	0,678	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	0,082	0,155	0,198	0,235	0,278	0,306
69	0,678	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	0,081	0,154	0,197	0,234	0,276	0,304
70	0,678	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	0,081	0,153	0,195	0,232	0,274	0,302
71	0,678	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	0,080	0,152	0,194	0,230	0,272	0,300
72	0,678	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	0,080	0,151	0,193	0,229	0,270	0,298
73	0,678	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	0,079	0,150	0,191	0,227	0,268	0,296
74	0,678	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	0,079	0,149	0,190	0,226	0,266	0,294
75	0,678	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	0,078	0,148	0,189	0,224	0,265	0,292
76	0,678	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	0,078	0,147	0,188	0,223	0,263	0,290
77	0,678	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	0,077	0,146	0,186	0,221	0,261	0,288
78	0,678	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	0,077	0,145	0,185	0,220	0,260	0,286
79	0,678	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	0,076	0,144	0,184	0,219	0,258	0,285
80	0,678	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	0,076	0,143	0,183	0,217	0,257	0,283
81	0,678	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	0,075	0,142	0,182	0,216	0,255	0,281
82	0,677	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	0,075	0,141	0,181	0,215	0,253	0,280
83	0,677	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	0,074	0,140	0,180	0,213	0,252	0,278
84	0,677	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	0,074	0,140	0,179	0,212	0,251	0,276
85	0,677	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	0,073	0,139	0,178	0,211	0,249	0,275
86	0,677	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	0,073	0,138	0,176	0,210	0,248	0,273
87	0,677	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	0,072	0,137	0,175	0,208	0,246	0,272
88	0,677	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	0,072	0,136	0,174	0,207	0,245	0,270
89	0,677	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	0,072	0,136	0,174	0,206	0,244	0,269
90	0,677	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	0,071	0,135	0,173	0,205	0,242	0,267
91	0,677	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	0,071	0,134	0,172	0,204	0,241	0,266
92	0,677	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	0,070	0,133	0,171	0,203	0,240	0,264
93	0,677	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	0,070	0,133	0,170	0,202	0,238	0,263
94	0,677	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	0,070	0,132	0,169	0,201	0,237	0,262
95	0,677	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	0,069	0,131	0,168	0,200	0,236	0,260
96	0,677	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	0,069	0,131	0,167	0,199	0,235	0,259
97	0,677	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	0,069	0,130	0,166	0,198	0,234	0,258
98	0,677	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	0,068	0,129	0,165	0,197	0,232	0,256
99	0,677	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	0,068	0,129	0,165	0,196	0,231	0,255
100	0,677	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	0,068	0,128	0,164	0,195	0,230	0,254
101	0,677	1,290	1,660	1,984	2,364	2,625	0,067	0,127	0,163	0,194	0,229	0,253
102	0,677	1,290	1,660	1,983	2,363	2,625	0,067	0,127	0,162	0,193	0,228	0,252
103	0,677	1,290	1,660	1,983	2,363	2,624	0,067	0,126	0,161	0,192	0,227	0,250
104	0,677	1,290	1,660	1,983	2,363	2,624	0,066	0,125	0,161	0,191	0,226	0,249

HASIL VALIDITAS INSTRUMENT

No.	NAMA	X
1	Sofaa Rihadah	4
2	Alya Husna	4
3	Amar Isran	5
4	Ayesa Azka Irwan	4
5	Cut Nurjihan Aisya	5
6	Di Ikbal	4
7	Dini Amira	4
8	Farah Najwa Alia	4
9	Firli SK	4
10	Ghina Haiva Atsila	4
11	Hafazd Nizka	5
12	Jevon Axel Hutapea	4
13	Khairun Nissa	5
14	M. Eriza Darmawan	4
15	Mira Lathifa	4
16	Muhammad Aditya Jaswan	5
17	Muhammad Feyris Chatib	2
18	Muhammad Qizlar Nyakpa	4
19	Nadia Sari Salsabila	3
20	Natary Rachmi Nur Ulayya	5
21	Rahiel Najmatul Jannah K	4
22	Raisulwathan	4

23	Regita Nur Firjatulla	4
24	Rianda Syahputra	4
25	Salsabila	3
26	Sharira Saniane	5
27	Siti Dinar El Ababil	3
28	Syahrul Muhammad Nur	5
29	Tamira Salsabila	5
30	Wahyu Prastya Suyono	4
31	Ahmady Thantawy Hasby. BM	3
32	Ayu Andira	4
33	Desvia Mazaya	4
35	Dini Aklima Nurhayani	3
35	Fadila Salsabila	3
36	Faranda Kausar	2
37	Geubri Sulthan Syauqi	4
38	Happy Indria Putri	5
39	Indah Sahara	5
40	Innayah Putri Tartila	5
41	Khalisa M.Yusuf	2
42	M. Adlul Umara	4
43	Marwah Mulia	5

44	Mi'Raj	5
45	Muhammad Ajrul Adhha M.	3
46	Muhammad Rayhan	5
47	Munaizah Nufus	2
48	Putri Firjannah	3
49	Rafif Alifa	5
50	Rahmi Soraya	4
51	Ratu Syakira Ardisa	2
52	Rifki Zuliansyah P.	4
53	Sabrina Asditya	5
53	Shafiq	5
55	Syakira Syukra	2
56	Syauqi Azizi	3
57	Teuku Farhan Ridha	5
58	Vonna Hasyimi	3
59	Attariq Agam FR.	3
	Jumlah	232

N	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$
59	232	3578	14177	966	218794

Berikut merupakan hasil dari validasi instrument, diambil dari pertanyaan nomor 1. Untuk pertanyaan yang lain memiliki cara dan langkah yang sama.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{59.14177 - (232)(3578)}{\sqrt{\{59.966 - 53,824\} \{59.218794 - 12,802,084\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{836,443 - 830,096}{\sqrt{\{56,994 - 53,824\} \{12,908,846 - 12,802,084\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6,347}{\sqrt{\{3,170\} \{106,762\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6,347}{\sqrt{338,435,540}}$$

$$r_{xy} = \frac{6,347}{18,396,61}$$

$$r_{xy} = 0,345$$

HASIL RELIABILITAS INSTRUMEN

Berikut merupakan hasil pencarian reliabilitas untuk angket. Terutama mencari varians pernyataan terlebih dahulu. Mencari varians diambil contoh pernyataan angket nomor 1. Untuk pernyataan angket nomor yang lain menggunakan cara yang sama.

$$\sigma_1 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_1 = \frac{966 - \frac{53,824}{59}}{59}$$

$$\sigma_1 = \frac{966 - 912,27}{59}$$

$$\sigma_1 = 0,910 \text{ (nilai Varians pernyataan angket no 1)}$$

Mencari jumlah varians dari seluruh butir soal:

$$\sum \sigma_b^2 = \sigma_1 + \sigma_2 + \dots \sigma_{22}$$

$$\sum \sigma_b^2 = 25,560$$

Mencari varians total:

$$\sum \sigma_t^2 = 3645,51$$

$$\sum \sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{\sum Y^2}{N}}{N}$$

$$\sum \sigma_t^2 = \frac{218794 - \frac{218794}{59}}{59}$$

$$\sum \sigma_t^2 = \frac{218794 - 3708,37}{59}$$

Penggunaan rumus reabilitas:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{15}{14} \right] \left[1 - \frac{10,259}{3645,51} \right]$$

$$r_{11} = 1,071.0,976$$

$$r_{11} = 1,04$$

MENCARI PERSENTASE PERSOAL

Mencari nilai rata-rata untuk perbutir pernyataan angket, sebagai contoh digunakan pernyataan nomor 1. Untuk pernyataan yang lain menggunakan cara yang sama.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = 3,9322034$$

$$\bar{X} = \frac{232}{59}$$

Kemudian menghitung rerata persentase untuk pernyataan angket, sebagai contoh digunakan pernyataan nomor 1. Untuk pernyataan yang lain menggunakan cara yang sama.

$$\% = \frac{\bar{X} \cdot 100}{5}$$

$$\% = \frac{3,9322034 \cdot 100}{5}$$

$$\% = \frac{393,22034}{5}$$

$$\% = 78,64$$

Rerata persentase yang di dapatkan dari pertanyaan nomor 1 yang digunakan sebagai contoh adalah 78,64%

Berdasarkan tabel hasil respon siswa didapatkan bahwa hasil pengujian produk terhadap siswa mendapatkan rata-rata skor sebesar 80,86% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik digunakan sebagai sumber belajar siswa serta dapat membantu proses belajar siswa secara mandiri.

Hasil tersebut didapatkan dengan cara menjumlahkan seluruh persentase persoal, kemudian hasil penjumlahan tersebut dibagi jumlah soal yang diberikan yaitu 15. Selanjutnya, telah didapatkan keseluruhan persentase respon siswa mendapatkan 80,86%.

Persentase Persoal							
1	2	3	4	5	6	7	8
78.64	80.68	76.27	83.73	82.03	83.39	85.08	82.71

Persentase Persoal							
9	10	11	12	13	14	15	jumlah
81.69	76.95	71.53	82.37	78.31	84.07	85.42	1212.88

$$\% = \frac{1212,88}{15} = 80,86\%$$

PERTANYAAN

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	
Sofaa Rihadah	4	4	3	4	4	5	3	3	3	4	5	4	5	5	5	61	
Alya Husna	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	57	
Amar Isran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	
Ayesa Azka Irwan	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	66	
Cut Nurjihan Aisya	5	4	5	4	3	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	63	
Di Ikbal	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	68	
Dini Amira	4	5	3	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	65	
Farah Najwa Alia	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	66	
Firli SK	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	67	
Shina Haiva Atsila	4	5	4	4	5	3	4	5	4	3	5	5	5	5	5	66	
Hafazd Nizka	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	66	
levon Axel Hutapea	4	4	5	4	5	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	67	
Khairun Nissa	5	4	5	5	3	3	4	4	5	4	5	4	5	3	4	63	
V. Eriza Darmawan	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	64	
Mira Lathifa	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	3	63	
V. Aditya Jaswan	5	4	4	4	3	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	54	
M. Feyris Chatib	2	3	3	3	5	5	4	3	2	2	1	3	3	3	5	47	
V. Qjzlar Nyakpa	4	3	3	3	4	4	5	3	3	2	3	3	3	3	3	49	
Nadia Sari Salsabila	3	3	3	3	5	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	46	
Natary Rachmi Nur Ulayya	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	
Rahiel Najmatul Jannah K	4	4	4	3	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	57	
Raisul Wathan	4	3	4	5	4	4	5	5	2	5	1	3	5	4	4	58	
Regita Nur Firjatulla	4	3	4	5	4	5	4	4	5	3	3	5	4	5	4	62	
Rianda Syahputra	4	3	4	5	3	4	5	4	4	2	4	5	3	4	4	58	
salsabila	3	4	4	5	4	3	5	4	4	4	3	5	5	3	3	59	
Sharira Saniane	5	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	5	5	5	65	
siti Dinar El Ababil	3	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5	3	61	
Syahrul M. Nur	5	3	4	4	3	3	5	5	5	5	3	5	4	5	4	63	
Tamira Salsabila	5	3	4	4	3	4	4	4	5	4	2	4	3	4	3	56	
Wahyu Prastya Suyono	4	2	4	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	63	
Ahmad Thantawy Hasby. BM	3	5	4	5	4	4	4	3	5	4	1	5	5	4	4	60	
Ayu Andria	4	5	4	4	5	5	1	2	5	5	4	5	4	4	3	60	
Desvia Mazaya	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	4	4	59	
Dini Aklima Nurhayani	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	3	5	5	4	60	
Fadila Salsabila	3	5	4	4	3	4	5	4	2	3	5	3	2	5	5	57	
Faranda Kausar	2	4	4	5	5	5	5	5	5	4	1	4	4	4	4	61	
Geubri Sulthan Syauqi	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	3	3	3	58	
Happy Indria Putri	5	5	3	5	5	3	3	5	3	4	3	4	1	5	5	59	
Indah Sahara	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	1	4	5	3	3	62	
Inayah Putri T.	5	3	4	5	4	5	5	5	4	3	5	3	2	5	4	62	
Khalisa M. Yusuf	2	4	4	5	3	4	5	5	3	5	4	5	4	4	3	60	
M. Abdul Umara	4	4	4	3	4	5	4	5	5	3	3	3	3	5	4	59	
Marwah Mulia	5	3	4	4	5	4	5	5	3	5	4	5	4	3	5	64	
M'Raj	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	5	67	
M. Ajrul Adha M.	3	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	3	4	3	5	61	
M. Rayhan	5	5	2	3	5	5	5	3	3	3	3	5	3	4	5	59	
Munaizah Nufus	2	4	3	3	3	3	5	4	4	2	3	4	5	5	4	54	
Putri Firjannah	3	5	4	5	4	5	4	2	3	4	3	5	5	5	5	62	
Rafif Alifa	5	3	3	3	3	3	3	5	3	2	3	3	3	3	5	50	
Rahmi Soraya	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	3	2	5	65	
Ratu Syakira A.	2	4	2	4	3	4	3	3	5	3	4	4	5	5	5	56	
Rifki Zuliansyah P.	4	2	5	5	4	5	2	5	4	3	4	3	1	4	3	54	
Sabrina Asditya	5	4	2	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	67	
Shafiq	5	3	4	4	4	4	3	5	4	5	3	3	3	3	4	57	
Syakira Syukra	2	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	2	5	5	63	
Syauqi Azizi	3	3	4	3	3	4	4	1	4	4	5	5	4	3	4	54	
T. Farhan Ridha	5	3	2	3	4	5	5	4	5	5	5	5	3	2	5	61	
Vonna Hasyimi	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	2	5	4	5	4	64	
Attariq Agam FR.	3	5	3	4	2	2	3	3	5	4	4	2	5	5	5	55	
Jumlah	232	238	225	247	242	246	251	244	241	227	211	243	231	248	252	3578	238.53
Persen	78.64	80.68	76.27	83.73	82.03	83.39	85.08	82.71	81.69	76.95	71.53	82.37	78.31	84.07	85.42	1212.88	80.86
Kategori	B	SB	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	B	SB	B	SB	SB		SB

FOTO KEGIATAN PENELITIAN DI SMAN 2 BANDA ACEH



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama : Nurrisma
2. Tempat/Tanggal Lahir : Banda Aceh, 30 April 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kabupaten/Suku : Banda Aceh, Aceh
6. Status : Mahasiswa
7. Alamat : Jln. Plak Pleng Desa Lamteh Kec. Ulee Kareng Kota Banda Aceh
8. Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/140212002
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Drs. Mahdi, MA.
 - b. Ibu : Riana Dewy, SKM.
 - c. Pekerjaan Ayah : PNS (Guru/Kepala Sekolah)
 - d. Pekerjaan Ibu : PNS (Laboratorium Kesehatan)
 - e. Alamat : Jln. Plak Pleng Desa Lamteh Kec. Ulee Kareng Kota Banda Aceh
10. Pendidikan
 - a. Sekolah Dasar : MIN 1 Banda Aceh, tahun 2002-2008
 - b. SMP : MTSN Meuraxa, tahun 2008-2011
 - c. SMA : MAN 1 Banda Aceh, tahun 2011-2014
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Tahun 2014

Banda Aceh, 02 Mei 2018

Nurrisma
NIM. 140212002