

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Hiragana Katakana

Khuriyatul Zuhroh¹, Yanuar Lutfi Rohman²

^{1,2} (Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang),
Gedung B4 Fakultas Bahasa dan Seni UNNES Kampus Sekaran Jalan Raya Sekaran
Gunungpati Semarang, 50229
Correspondence Email : aiaulai.aa@gmail.com

Abstract

This research was conducted with an R&D (Research and Development) approach or development research aimed at producing a products. This research aims to develop learning media based on Smart Apps Creator with hiragana katakana material. The product resulting from this research is an android application that is equipped with a history of hiragana katakana, quizzes, and videos of hiragana katakana strokes.

The development of this learning media adopts a design model by Sugiyono. The initial stage of development carried out is collecting data on learning media needs from students. Then the media is developed according to the data needs of students. The media that was developed then validated by media experts and material experts to be assessed. The next step is the revision of the product design according to the suggestions given by the validator. Last step, the media is presented to students and then take a response in the form of learners' perception of the media.

The results of this reserch are Learning Media based on Smart Apps Creator with a percentage of eligibility (1) assessment from media experts reaching 75% classified as a good criteria, while from material experts reaching 77.7% with classified as a good criteria, (2) students perception of Smart Apps Creator-based Learning Media reached 90.1% with good criteria. The coclusion is learning media based on Smart Apps Creator is decent to used.

Keywords: *Learning Media, Smart Apps Creator, Hiragana Katakana*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dengan materi hiragana katakana. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi android yang dilengkapi dengan sejarah hiragana katakana, kuis, dan video guratan hiragana katakana.

Pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi model desain oleh Sugiyono. Pengembangan dilakukan dengan tahapan awal mengumpulkan data kebutuhan media pembelajaran dari peserta didik. Selanjutnya media dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinilai. Tahapan selanjutnya yaitu revisi desain produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Tahapan terakhir yaitu media dipresentasikan ke peserta didik lalu mengambil tanggapan berupa persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* dengan presentase kelayakan (1) penilaian dari ahli media mencapai 75% dengan kategori layak, sedangkan dari ahli materi mencapai 77,7% dengan kategori layak, (2) persepsi dari peserta

didik terhadap Media Pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* mencapai 90.1% dengan kategori baik. Diperoleh kesimpulan Media Pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Smart Apps Creator, Hiragana Katakana*

Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia. Pada tahun 2018 pembelajar bahasa Jepang di Indonesia sejumlah 706.603 orang (Japan Foundation, 2019). Dalam mempelajari bahasa Jepang, salah satu faktor penting yang harus dipelajari oleh pemula pembelajar bahasa Jepang adalah huruf-hurufnya. Dalam mempelajari bahasa Jepang, huruf yang merupakan karakter dasar sangat penting untuk dipahami peserta didik guna mendukung kemampuan untuk menulis (Nasryllah et al., 2017).

Huruf-huruf Jepang yang harus diketahui terdiri dari empat jenis yaitu hiragana, katakana, kanji dan romaji. Hiragana merupakan huruf jepang yang mempunyai bentuk seperti “あ”、“い”、“う”、“え”、“お” dan sebagainya (Sudjianto & Dahidi, 2009). Untuk huruf katakana mempunyai bentuk “ア”、“イ”、“ウ”、“エ”、“オ”. Bagi pemula yang belum pernah mengenal bahasa Jepang, huruf tersebut akan sulit untuk dipahami dan dipelajari.

Dalam kegiatan belajar, penggunaan media bisa digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Informasi dan pesan dapat tersampaikan dengan jelas sehingga dapat meningkatkan proses hasil belajar. Dengan berkembangnya teknologi yang pesat menjadi potensi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia. Selain itu, peningkatan kualitas pengajaran salah satunya adalah dengan penggunaan media yang tepat untuk kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menginspirasi pelajar dalam kegiatan belajar (Teni Nurrita, 2018). Dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali media pembelajaran yang berbasis website ataupun game android, salah satunya dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*. *Smart Apps Creator (SAC)* ini merupakan salah satu *software* pembuat aplikasi yang mudah untuk digunakan para penggunanya tanpa harus mengetahui bahasa pemrograman seperti HTML.

Smart Apps Creator adalah *software* yang mudah digunakan, menarik dan menyenangkan. Untuk menjadikan aplikasi yang menarik, peneliti juga dapat menambah gambar, animasi, video, suara sesuai dengan kebutuhan (Abidin & Arifin, 2021). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk dengan mudah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Hiragana Katakana”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*

dengan materi hiragana katakana. Selain itu media yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif media dalam mempelajari huruf hiragana katakana.

Metode

Jenis metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan RnD (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan ini dapat menghasilkan suatu produk baru yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ada beberapa tahap yang harus dilakukan. Berdasarkan teori dari (Sugiyono, 2016), penelitian dan pengembangan tersebut memiliki beberapa tahapan yaitu : Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain Produk, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Massal. Namun dari ke-10 tahap dalam model penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan hanya sampai revisi desain produk.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan media. Selanjutnya ada lembar uji validasi yang digunakan untuk menilai prototipe media yang telah dikembangkan. Dan yang terakhir ada angket respon peserta didik yang digunakan untuk meminta tanggapan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Untuk analisis keseluruhan data pada validasi ahli materi dan ahli media serta persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan menggunakan pengukuran dengan Skala Likert (Sugiyono, 2013).

Kriteria penilaian uji ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Interpretasi	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Hasil dari presentase kelayakan digunakan untuk menentukan kategori layak tidaknya sebuah aspek yang diteliti. Pembagian rentang kategori validasi berdasarkan skor akhir dipresentasikan dengan skala kelayakan media menurut Arikunto dalam (Khasanah et al., 2020) adalah sebagai berikut :

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak

41-60%	Cukup
21-40%	Kurang layak
<21%	Sangat kurang layak

Sedangkan untuk penentuan hasil presentase dari tanggapan peserta didik menggunakan pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto dalam (Putri, 2019) adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria presentase respon siswa

Presentase	Kategori
91-100%	Sangat baik
61-90%	Baik
41-60%	Cukup
11-40%	Kurang
0-10%	Sangat kurang

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media pembelajaran huruf hiragana dan katakana secara umum disajikan dalam bentuk aplikasi sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran. Selain sajian huruf, pada media pembelajaran ini juga dilengkapi video goresan huruf audio, kosa kata, sejarah, dan evaluasi sebagai pelengkap media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* materi hiragana dan katakana.

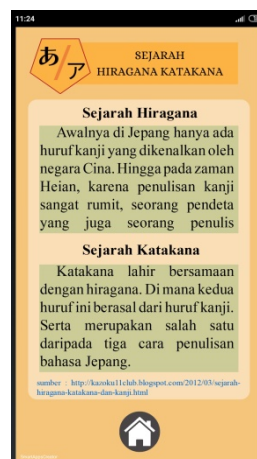
Media pembelajaran yang dikembangkan ini berupa suatu aplikasi yang dapat diinstal di android. Aplikasi tersebut diberi nama Hikaza. Aplikasi Hikaza untuk membantu mempelajari huruf hiragana dan katakana didesain berdasar kebutuhan mahasiswa dengan adanya materi, motivasi, evaluasi dan refleksi yang tersaji pada media pembelajaran aplikasi Hikaza. Pada aplikasi ini dikemas secara menarik meliputi tampilan yang disuguhkan, video, dan komposisi warna yang menarik. Berikut adalah tampilan hasil media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* materi hiragana dan katakana:



Gambar 1. Cover aplikasi Gambar 2. Menu aplikasi Gambar 3. Tampilan materi



Gambar 4. Tampilan kuis



Gambar 5. Tampilan sejarah

Analisis angket uji ahli

Sebelum menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan, maka diperlukan uji media pembelajaran dari ahli media dan materi agar dapat menciptakan suatu produk yang berkualitas. Angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media ini menggunakan penilaian skala 5 yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Cukup = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1.

Presentase kelayakan media pembelajaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus menurut (Khasanah et al., 2020) berikut :

$$p = \frac{\sum R}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase kelayakan

$\sum R$ = jumlah skor yang diberikan

n = jumlah skor total

Hasil dari presentase kelayakan digunakan untuk menentukan kategori layak tidaknya sebuah aspek yang diteliti. Pembagian rentang kategori kelayakan media dapat dilihat pada tabel 3.

a. Hasil Analisis Angket Uji Ahli Media

Validasi isi media dilakukan oleh dosen DKV Universitas Negeri Semarang. Validasi ahli desain komunikasi visual meliputi 5 aspek yaitu aspek pengenalan aplikasi, kontrol pengguna, tampilan aplikasi, bantuan aplikasi dan pemakaian. Berdasarkan penilaian, aplikasi Hikaza mendapatkan skor 75% yang berarti termasuk kriteria hasil yang bagus dan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.

Selain penilaian tersebut, ada beberapa saran dan masukan dari ahli media, yaitu (1) tata letak navigasi perlu konsistensi, (2) ukuran huruf pada tombol menu utama perlu konsistensi, dan (3) halaman about me perlu adanya tombol kembali ke beranda. Saran dan masukan tersebut menjadi acuan perbaikan supaya media atau aplikasi Hikaza ini menjadi lebih bagus dan sangat layak untuk digunakan.

b. Hasil analisis angket uji ahli materi

Validasi isi materi dilakukan dosen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Validasi ahli materi meliputi 2 aspek yaitu aspek pengenalan isi atau materi dan kebahasaan. Pada aspek isi atau materi terdapat tiga indikator penilaian yaitu keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan. Sedangkan aspek kebahasaan terdapat 6 indikator penilaian yaitu lugas, komunikatif, dialogis, kesesuaian dengan perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah. Berdasarkan penilaian, aplikasi Hikaza mendapatkan skor 77,7% yang berarti termasuk kriteria hasil yang bagus dan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.

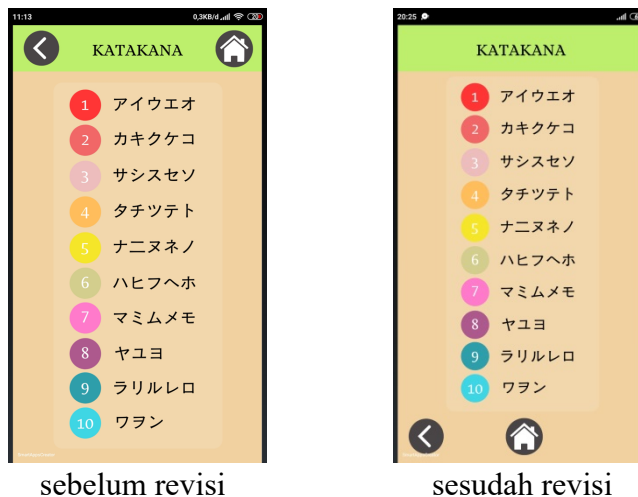
Selain penilaian tersebut, ada beberapa saran dan masukan dari ahli materi, yaitu (1) penambahan variasi kuis, dan (2) menambah referensi dari sumber lain dengan tingkatan bahasa jepang yang sama. Saran dan masukan tersebut menjadi acuan perbaikan supaya media atau aplikasi Hikaza ini menjadi lebih bagus dan sangat layak untuk digunakan.

c. Revisi produk

Perbaikan dan saran dari ahli dipertimbangkan sebagai prinsip-prinsip perbaikan media pembelajaran. Ada beberapa aspek dalam aplikasi yang perlu untuk diperbaiki. Hal tersebut dilakukan peneliti supaya aplikasi yang telah dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Adapun hasil perbaikan media pembelajaran hiragana dan katakana sebagai berikut:

1. Konsistensi tata letak tombol navigasi

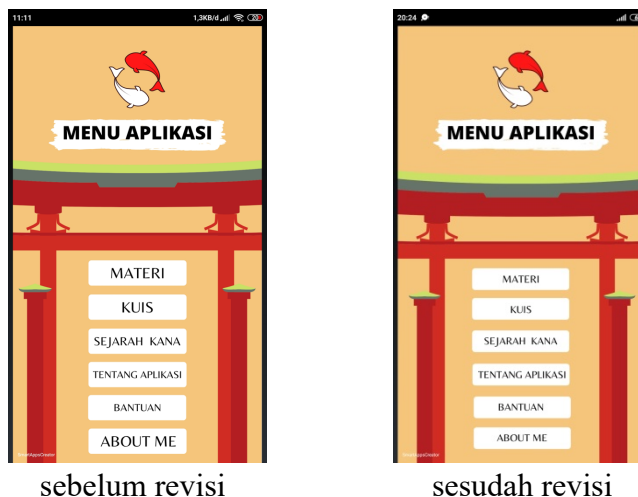
Perbaikan dilakukan dengan memindahkan tombol kiri dan home dari atas ke bawah. Berikut merupakan tampilan tata letak tombol ketika sebelum revisi dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Revisi Konsistensi Tombol

2. Perbaikan desain

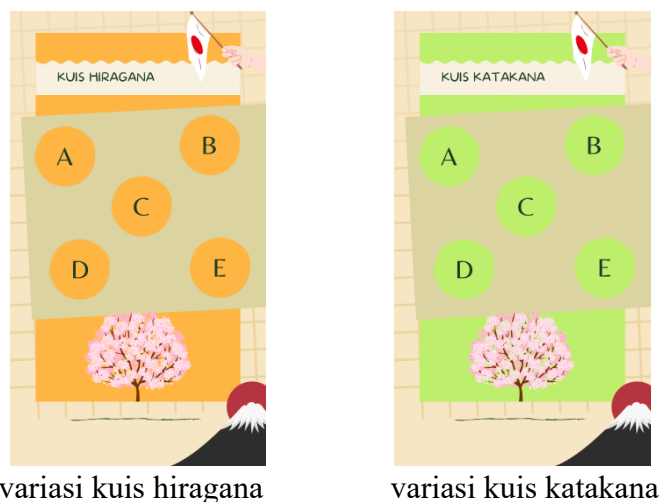
Tampilan pada menu utama dinilai kurang bagus dan menarik karena ukuran huruf yang tidak sama. Saran dan perbaikan yang dapat direalisasikan oleh peneliti yaitu dengan mengubah tampilan huruf yang besar dan kecil menjadi seukuran yaitu 14pt supaya lebih tertata rapi. Pengubahan desain tersebut dapat dilihat pada gambar 7 berikut:



Gambar 7. Revisi Perbaikan Desain

3. Penambahan variasi kuis

Bagian kuis yang awalnya hanya ada satu dinilai kurang karena tidak dapat digunakan dalam jangka panjang. Saran dan perbaikan yang dapat dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menambah variasi kuis menjadi lima bagian. Penambahan variasi kuis dapat dilihat pada gambar 8 berikut :



variasi kuis hiragana

variasi kuis katakana

Gambar 8. Penambahan variasi kuis

Persepsi mahasiswa terhadap aplikasi

Angket tanggapan mahasiswa terhadap produk Aplikasi Hikaza diberikan kepada 40 Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2020 melalui *google form* disebar pada tanggal 15 April 2022. Angket persepsi terhadap aplikasi Hikaza ini digunakan untuk meminta tanggapan dan respon mahasiswa terhadap aplikasi Hikaza. Berdasarkan data, aplikasi Hikaza mendapatkan skor 90,1% yang berarti termasuk kriteria hasil yang baik dan layak untuk digunakan.

Pembahasan Penelitian

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* materi hiragana dan katakana ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* pada materi hiragana katakana. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, sebagian pelajar pemula bahasa Jepang belum bisa memahami dan menghafal Hiragana Katakana. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan tersebut. Lalu peneliti mencari kebutuhan media pembelajaran untuk mempelajari huruf hiragana dan katakana dengan menyebar angket kepada mahasiswa pendidikan bahasa jepang universitas negeri semarang angkatan 2021.

Peneliti merancang desain awal media dengan membuat *flowchart* atau alur media terlebih dahulu. Selanjutnya mulai menyusun materi, gambar, audio, video yang telah dikumpulkan. Peneliti juga mengatur sensor atau perintah yang akan merespon pengguna aplikasi yang akan dikembangkan.

Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi materi dan media kepada para ahli untuk memperoleh penilaian, saran dan perbaikan dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan.

Dari hasil validasi oleh ahli media didapatkan presentase sebesar 75% dengan kriteria “layak”, dan disertai juga beberapa saran untuk memperbaiki media. Lalu pada validasi yang dilakukan oleh ahli materi mengenai kualitas isi mendapat presentase sebesar 77,7% yang termasuk ke dalam kriteria “layak”, selain itu juga disertai dengan beberapa saran yang dijadikan peneliti sebagai pedoman untuk memperbaiki media. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua ahli, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

Setelah mendapat evaluasi yang diberikan oleh para ahli, peneliti memperbaiki hasil desain produk tersebut agar menjadi lebih baik dan lebih layak untuk digunakan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan yaitu tata letak navigasi perlu konsistensi, ukuran huruf pada tombol menu utama perlu konsistensi, dan halaman about me perlu adanya tombol kembali ke beranda. Lalu saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu menambah variasi kuis, menambah materi dari sumber lain. Dengan berpedoman terhadap saran dari ahli, peneliti melakukan revisi media dan memperbaikinya sehingga dapat diuji cobakan kepada mahasiswa.

Setelah langkah-langkah pengembangan media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya adalah meminta tanggapan atau persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran aplikasi Hikaza yang telah direvisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media selanjutnya didemonstrasikan kepada 40 Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan. Kegiatan dilakukan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media yang dikembangkan ini disebar melalui angket yang berbentuk *google form*, Angket yang diberikan terdiri dari 10 butir pernyataan. Hasil kriteria yang didapat adalah baik dengan jumlah skor 1802 dan persentase 90,1%.

Simpulan

Simpulan yang dapat dipaparkan ini berkaitan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran huruf hiragana dan katakana, pengembangan media pembelajaran huruf hiragana dan katakana, penilaian dan perbaikan terhadap prototipe media pembelajaran huruf hiragana dan katakana, dan persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran huruf hiragana dan katakana, mahasiswa merasa huruf hiragana dan katakana penting untuk dipelajari, oleh karena itu mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dan disajikan dalam bentuk aplikasi untuk membantu mempelajari huruf hiragana dan katakana yang mencakup materi, motivasi, evaluasi dan refleksi.

Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* materi hiragana katakana mendapatkan presentase 75% dari ahli media, yang berarti masuk pada kategori baik dan layak untuk digunakan. Lalu pada penilaian

ahli materi, media pembelajaran *Smart Apps Creator* materi hiragana katakana mendapatkan presentase 77,7% yang berarti masuk pada kategori baik dan layak untuk digunakan. Selanjutnya berdasarkan persepsi dari mahasiswa, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* materi hiragana katakana mendapatkan presentase 90,1% yang berarti masuk pada kategori baik.

Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* materi hiragana katakana yaitu (1) konsistensi tata letak tombol navigasi, (2) perbaikan desain, (3) penambahan variasi kuis, dan (4) penambahan materi.

Rujukan

- Abidin, N., & Arifin, S. (2021). *Arabic Language Learning Design Through Smart Apps Creator Applications*. 581(Incesh), 283–287.
- Foundation, J. (2019). 2018年度海外日本語教育機関調査結果 (速報値) .
<https://www.jpj.go.jp/j/about/press/2019/dl/2019-029-02.pdf>
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING SMART APPS CREATOR (SAC) BAGI KARYAWAN PENJUAL PADA TV BERBAYAR. *Akademika*, 9(02), 129–143.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Nasryllah, A., Ende, & Suryadi. (2017). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI ALEPHBET KATAKANA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF KATAKANA. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*.
- Putri, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 108. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10021/>
- Sudjianto., & Dahidi. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blac.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV ALFABETA.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.