

Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Mata Pelajaran Bahasa Jepang dengan *Microsoft Sway*

Eryna Dwi Astuti*, Rufi'i, Ibut Priono Leksono

Program Magister Teknologi Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Email Coresponding: eryna.16@gmail.com

Abstract

The development of learning media for Japanese subjects using the Microsoft Sway application is intended as a tool used in the delivery of learning materials. This development product is an online application because it uses Microsoft Sway in its development. The purpose of this development research is to obtain learning media that are in accordance with the needs of students for Japanese language subjects. Learning media using Microsoft Sway includes e-learning learning media. This development research uses the ADDIE development model. The results showed that the Japanese language learning media using the Microsoft Sway application can be used and used in the learning process in the classroom.

Article History

Received : 07-07-22
Reviewed : 17-09-22
Accepted : 12-10-22
Published : 20-10-22

Key Words

Learning media, *online*, Japanese language, Microsoft Sway.

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Jepang menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* dimaksudkan sebagai alat bantu yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Produk pengembangan ini bersifat aplikasi daring karena menggunakan *Microsoft Sway* dalam pengembangannya. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mata pelajaran bahasa Jepang. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* ini termasuk media pembelajaran e-learning. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* dapat dipakai dan dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Sejarah Artikel

Diterima : 07-07-22
Direview : 17-09-22
Disetujui : 12-10-22
Diterbitkan : 20-10-22

Kata Kunci

Media pembelajaran, daring, Bahasa Jepang, *Microsoft Sway*.

How to Cite: Astuti, E.D., Rufi'i., Leksono, I. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Bahasa Jepang dengan Microsoft Sway. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 193-205. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5537>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5537>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Bahasa Jepang sebagai salah satu bahasa asing, mulai diberikan dan dipelajari pada tingkat sekolah menengah atas. Banyak peserta didik belajar Bahasa Jepang karena tertarik pada budaya pop Jepang, seperti anime dan komik Jepang (MOFA, 2021). Kesulitan yang dialami peserta didik saat belajar bahasa Jepang adalah, karena bahasa Jepang memiliki 3 struktur huruf yang berbeda dengan implikasi yang berbeda-beda (Syuja'ie et al., 2020).

Sebagai bahasa baru yang dipelajari, pendidik harus pandai menyampaikan materi secara menarik dan bervariasi sesuai dengan karakteristik peserta didik. Belajar Bahasa Jepang tidak hanya belajar secara lisan, tetapi belajar Bahasa Jepang juga belajar membaca huruf Jepang. Karena karakter Bahasa Jepang berbeda, pembelajar Bahasa Jepang juga dituntut untuk dapat memahami dan membaca karakter Bahasa Jepang dengan lancar.

Berdasarkan JF standard belajar Bahasa Jepang terbagi menjadi dua kompetensi, yaitu pemahaman bahasa komunikatif dan aktifitas bahasa komunikatif. Pemahaman bahasa kuminikasi terdiri dari 1) kemampuan linguistik, 2) kemampuan sosiolinguistik, dan 3) kemampuan pragmatik. Kemampuan linguistik adalah kemampuan menguasai jargon, tanda baca, menangkap arti penting, serta kemampuan membaca dan ortografi (kemampuan menyusun huruf, kata, dan kalimat) (Sawitri, 2017).

Kemampuan linguistik adalah kemampuan struktur bahasa. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan linguistik adalah kemampuan pemahaman kerangka dan konstruksi bahasa, jargon, dan semua bagian bahasa yang terkait (Brown dalam Astami, 2015). Kemampuan sosiolinguistik adalah kemampuan menggunakan bahasa dengan baik dalam bergaul dengan penanya dengan mempertimbangkan keadaan pada saat diskusi selesai (Sawitri, 2017). Kemampuan pragmatik berkaitan dengan bagaimana fungsi dan struktur bahasa digunakan dalam situasi, maksud dan tujuan tertentu dari pembicara (Astami, 2015).

Kompetensi belajar Bahasa Jepang mencakup keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Dalam pengalaman pembelajaran, keempat kemampuan tersebut dipadukan menjadi satu kesatuan yang utuh. Masalah yang sering terjadi adalah mencari tahu kosakata tentang penggunaannya yang tepat. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kemajuan materi pembelajaran sangat penting bagi pendidik sehingga pengalaman yang berkembang lebih menyenangkan, kuat, efektif, dan tidak meninggalkan keterampilan yang harus dicapai (Rokhim et al., 2020).

Selanjutnya, penting untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga pengalaman pendidikan dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan atau informasi dan memiliki tujuan pembelajaran (Arsyad dalam Dwianto, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Danim dalam Keniten, I., Adnyani, K., 2017). Media pembelajaran bahasa adalah alat yang secara fisik diperoleh dari sumber belajar dan digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran sehingga terjadi interaksi multi arah yang menyebabkan tercapainya tujuan pembelajaran (Dewi & Budiana, 2018). Alasan hadirnya media pembelajaran adalah, dengan adanya instrumen sebagai pengantar pesan pembelajaran, peserta didik akan dihadapkan pada latihan mental dan psikomotorik, sehingga pembelajaran yang bermakna akan dipahami (Mayer dalam Dewi & Budiana, 2018).

Dengan adanya pandemi coronavirus disease-19 (COVID-19), telah membawa perubahan yang luar biasa pada seluruh bagian dari keberadaan manusia. Baik itu sosial, ekonomi, budaya, dan pariwisata. Dunia pendidikan juga banyak terpengaruh akibat pandemi ini. Pengalaman pendidikan, yang baru-baru ini dilakukan secara dekat dan pribadi di sekolah, perlu diubah karena pandemi. Pola pembelajaran diubah menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran internet adalah strategi favorit yang dilakukan selama pandemi ini (Ardian et al., 2020).

Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring menuntut seorang pendidik untuk menjadi inovatif dalam penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran berupa buku cetak, menjadi tidak praktis digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan media pembelajaran yang sederhana dan adaptif untuk diakses menjadi syarat mutlak dalam proses pembelajaran jarak jauh. Bahan ajar dapat dituangkan sebagai media pembelajaran berbasis daring sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses (Junaedah & Nafiah, 2020). Pemanfaatan media yang direncanakan sebagai suatu jenis media tertentu untuk kemudian digunakan pembelajaran dapat memberikan peningkatan positif bagi peserta didik, sehingga peserta akan tergugah secara positif sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik (Rejekiingsih et al., 2021).

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini semakin berkembang, sehingga semua orang dapat mengaksesnya dengan mudah. Keterbukaan informasi yang dapat dengan mudah diakses khususnya dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan internet dalam pembelajaran. Teknologi informasi secara teori mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan metode yang terlibat dengan memanfaatkan peralatan untuk mengontrol dan mengawasi data (Rosiah & Machawan, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan hal yang dapat dilakukan oleh pendidik. Penggunaan inovasi, dapat membuat media pembelajaran selanjutnya benar-benar menarik dan lebih mudah beradaptasi untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Karena kondisi tersebut, pendidik harus berinovasi dalam menentukan strategi pembelajaran dan menentukan media pembelajaran. Platform media pembelajaran sudah mulai bergeser, dari yang serba cetak menjadi media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang.

Pembelajaran jarak jauh mensyaratkan terjadinya virtual classroom, platform pembelajaran yang digunakan oleh SMA Negeri 2 Probolinggo sebagai *learning management system* adalah *microsoft 365*. Terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam *microsoft 365* ini. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai virtual classroom, peserta didik dapat mengaksesnya menggunakan akun milik peserta didik dengan domain SMA Negeri 2 Probolinggo.

Microsoft 365 merupakan produk terbaru sebagai bagian dari *microsoft office*. Platform ini dirancang untuk menyatukan berbagai perangkat lunak yang sudah ada, yang selalu terhubung dalam layanan *cloud* atau komputasi awan (Sudarmoyo, 2018). Fitur video conference juga sudah terintegrasi dengan *microsoft teams* yang dapat digunakan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran langsung secara daring. Aplikasi ini disediakan oleh *microsoft* sebagai aplikasi untuk penilaian secara daring, yang dapat dipergunakan oleh pendidik. *Microsoft 365* juga menyediakan banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah *microsoft sway*.

Microsoft sway adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang disediakan oleh *microsoft 365*, yang berbasis penyimpanan *cloud* atau awan. Sehingga dalam pengoperasian aplikasi ini tidak perlu diinstal. Aplikasi ini dapat diakses oleh peserta didik dengan

terhubung ke internet (Wihartanti & Wibawa, 2017). Aplikasi ini adalah perangkat presentasi yang dibuat di web dan digunakan di web, hasilnya dibagikan dengan mudah melalui link atau dapat ditautkan pada akun *microsoft 365* (Widiastuti & Wiyarno, 2019). Microsoft sway ini memudahkan pendidik untuk membuat presentasi berupa materi yang menarik dengan menambahkan teks, gambar, video, bagan, dan form penilaian untuk peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan aplikasi *microsoft sway* bermaksud untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Bahasa Jepang berbasis *online*, harapannya adalah dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam belajar Bahasa Jepang.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian mengembangkan. Penelitian pengembangan adalah aktivitas untuk membuat produk, menguji produk sehingga diperoleh produk yang baik dan bermanfaat (Kartikasari, 2020). Penelitian pengembangan atau *research and development*, dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta didik, sebagai langkah awal adalah penyusunan draft kemudian dilakukan serangkaian proses validasi yang kemudian dilakukan revisi dan penyempurnaan, serta dilakukan serangkaian ujicoba (Sa'adah & Wahyu, 2020).

Penelitian ini dirancang dengan model ADDIE (*analyze, design, develop, implement, and evaluate*). Terdapat 5 tahapan dalam desain pengembangannya, yaitu: menganalisis (*analyze*), mendesain (*design*), mengembangkan (*develop*), mengimplementasikan (*implement*), dan mengevaluasi (*evaluate*). Siklus pengembangan ini ternyata berkembang secara berkesinambungan, dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai proses implementasinya (Hamzah, 2020) dan (Khuzaini & Nurjanah, 2019).

Tahap awal adalah tahapan analisis yang diperoleh dari himpunan data awal tentang kondisi media pembelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Jepang yang digunakan di SMA Negeri 2 Probolinggo. Dari hasil analisis dilakukan proses desain produk media pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu mengembangkan produk. Tahap ini memuat serangkaian uji coba produk, namun sebelum itu produk akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Setelah itu masuk dalam tahapan uji coba, yaitu dengan uji coba pada teman sejawat, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan terhadap sembilan peserta didik dari kelas X. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 34 peserta didik kelas X, namun dengan kelas yang berbeda pada uji coba kelompok kecil.

Strategi yang digunakan untuk analisis data adalah teknik triangulasi. Teknik ini digunakan karena data yang dianalisis berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif merujuk pada angket validasi berupa komentar dan saran pada produk pengembangan. Data ini berupa penjabaran data dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).

Data kuantitatif berupa angka yang diolah dari data angket berupa poin penilaian yang diberikan oleh para validator dan peserta uji coba pada produk pengembangan. Data ini berupa skor, yaitu sangat baik (SB) = 5; baik (B) = 4; cukup (C) = 3; kurang (K) = 2; dan sangat kurang (SK) = 1. Skor dijumlahkan lalu dibandingkan dengan skor keseluruhan agar validitas dan kelayakan dari produk pengembangan media pembelajaran ini dapat diketahui. Kriteria validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Kriteria Validitas

No	Nilai	Kriteria
1	80-100	Sangat Valid
2	60-80	Valid
3	40-60	Cukup Valid
4	20-40	Kurang Valid
5	0-20	Tidak Valid

Sumber: (Sa'adah & Wahyu, 2020):

Berdasarkan kriteria tersebut maka hasil pengembangan produk harus memenuhi kriteria kevalidan produk, yaitu pada angka 80-100, sehingga pengembang harus cermat dan teliti dalam proses pengembangan dan proses revisi produk akhir.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan aplikasi *microsoft sway*. Media pembelajaran ini dapat diakses secara online, dengan penyimpanan komputasi awan atau *cloud*. Produk media pembelajaran ini terdiri dari materi tentang ungkapan salam dalam Bahasa Jepang, latihan-latihan baik latihan pengucapan, latihan formatif, dan latihan sumatif, yang terintegrasi dalam satu produk pengembangan media menggunakan aplikasi *microsoft sway*. Pengembangan produk media pembelajaran selesai pada tahap pertama, kemudian dilakukan validasi oleh para validator ahli. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli. Validasi pertama adalah dari ahli desain, tabel berikut menunjukkan data hasil validasi ahli desain pembelajaran:

Tabel 2: Data Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Persentase
1	Rancangan Pembelajaran	4,5	90%
2	Teknologi	4,5	90%

3	Desain pesan	4,5	90%
Rerata skor/ prosentase		4,5	90%

Sumber: Hasil perhitungan validasi ahli desain pembelajaran

Berdasarkan tabel perhitungan validasi dari ahli desain tersebut diketahui nilai rata-rata skor pada keseluruhan aspek penilaian adalah 4,5 dengan persentase keseluruhan sebesar 90%. Kesimpulan yang dapat diambil adalah produk pengembangan ini dinyatakan sangat valid. Untuk mengetahui kelayakan dari ahli desain, dikonversikan dalam kategori kelayakan, dan disajikan pada gambar 4 berikut:



Gambar 1. Data tiap aspek penilaian oleh ahli desain pembelajaran

Sumber: Data Peneliti

Dari gambar di atas dapat diinterpretasikan bahwa produk pengembangan ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,5 dengan persentase rata-rata sebesar 90%, sehingga produk ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik, dari validasi ahli desain. Kesimpulan yang dapat diambil adalah produk ini dinyatakan layak dan siap diujicobakan pada tahap berikutnya.

Validasi kedua adalah dari ahli media, berikut adalah data hasil validasi dari ahli media pembelajaran:

Tabel 3: Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

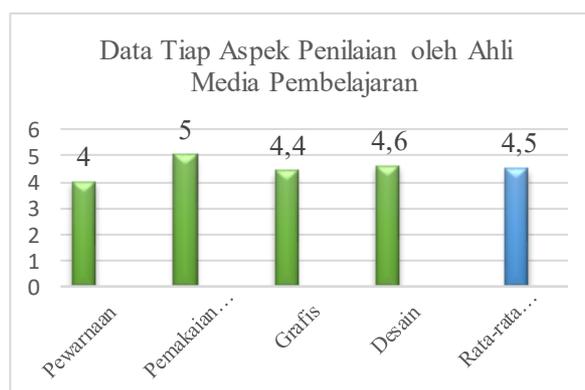
No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Persentase
1	Pewarnaan (<i>Colour</i>)	4	80%
2	Pemakaian kata atau bahasa (<i>Text Layout</i>)	5	100%
3	Grafis (<i>Graphics</i>)	4,4	88%
4	Desain (<i>Interface</i>)	4,6	92%
Rerata skor / prosentase		4,5	90%

Sumber: Hasil perhitungan validasi ahli media pembelajaran

Pada tabel perhitungan validasi dari ahli materi tersebut, nilai rata-rata skor pada keseluruhan aspek penilaian adalah 4,5 dengan persentase keseluruhan sebesar 90%.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah produk pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid.

Untuk mengetahui kelayakan dari ahli media, maka skor dikonversikan dalam kategori kelayakan, dan disajikan pada gambar 5 berikut:



Sumber: Data Peneliti

Gambar 2. Data tiap aspek penilaian oleh ahli desain pembelajaran

Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa produk pengembangan ini mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,5 dengan persentase rata-rata sebesar 90%, sehingga produk ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik, dari validasi ahli media. Kesimpulan data dari validator ahli media bahwa produk ini layak dan dapat diujicobakan dalam tahap selanjutnya.

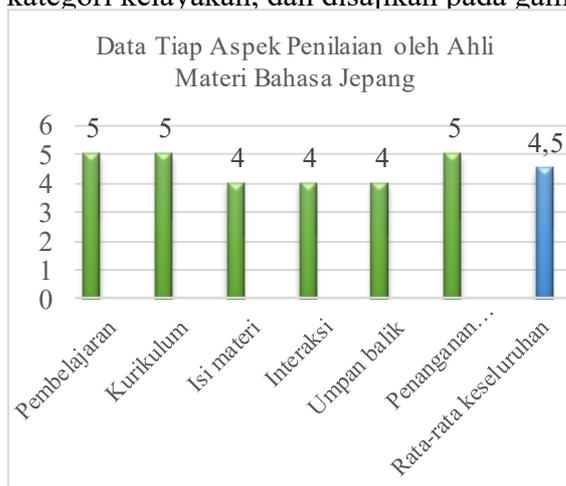
Validasi ketiga adalah dari ahli materi, berikut adalah data hasil validasi dari ahli materi pembelajaran:

Tabel 4: Data Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Persentase
1	Pembelajaran	5	100%
2	Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	5	100%
3	Isi Materi (<i>Content of Matter</i>)	4	80%
4	Interaksi (<i>Interactional</i>)	4	80%
5	Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	4	80%
6	Penanganan Kesalahan (<i>Treatment of Errors</i>)	5	100%
Rerata skor / prosentase		4,5	90%

Sumber: Hasil perhitungan validasi ahli materi pembelajaran

Berdasarkan tabel validasi dari ahli materi tersebut, nilai rata-rata skor pada keseluruhan aspek penilaian adalah 4,5 dengan persentase keseluruhan sebesar 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid. Untuk mengetahui kelayakan dari ahli materi, maka skor pada angket dikonversikan dalam kategori kelayakan, dan disajikan pada gambar 6 berikut:



Gambar 3. Data tiap aspek penilaian oleh ahli materi pembelajaran

Sumber: Data Peneliti

Dari gambar tersebut diketahui bahwa produk pengembangan ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,5 dengan persentase rata-rata sebesar 90%, sehingga produk ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik, dari validasi ahli materi. Kesimpulan data dari validator ahli media bahwa produk ini sangat layak digunakan. Namun produk pengembangan ini dilakukan beberapa revisi, berdasarkan saran dari ahli materi, sebelum masuk ke tahapan selanjutnya.

Tahapan selanjutnya adalah uji coba pada teman sejawat. Uji coba pada teman sejawat dilakukan pada 2 teman pengajar Bahasa Jepang di sekolah lain. Pemilihan dua teman sejawat ini didasarkan pada kesamaan kurikulum yang berlaku di sekolah masing-masing, berikut adalah rekapitulasi data uji coba pada teman sejawat:

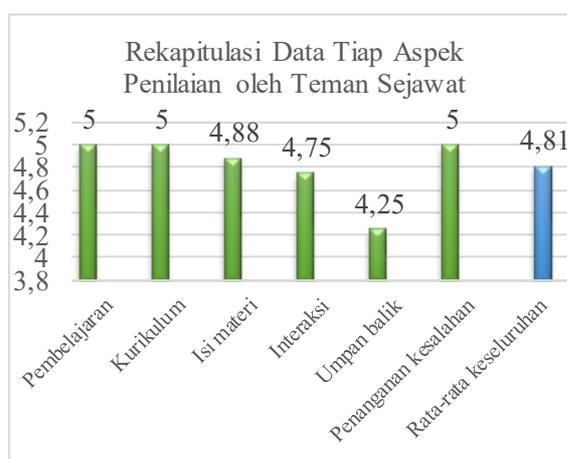
Tabel 5: Rekapitulasi Data Uji Coba Teman Sejawat

No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Persentase
1	Pembelajaran	5	100%
2	Kurikulum (<i>Curriculum</i>)	5	100%
3	Isi Materi (<i>Content of Matter</i>)	4,88	97,5%
4	Interaksi (<i>Interactional</i>)	4,75	95%
5	Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	4,25	85%
6	Penanganan Kesalahan (<i>Treatment of Errors</i>)	5	100%

No	Aspek Penilaian	Rata-rata skor	Persentase
	Rerata skor / prosentase	4,81	96,25%

Sumber: Hasil perhitungan rekapitulasi teman sejawat

Berdasarkan hasil validasi pada tabel tersebut, diketahui skor rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian sebesar 4,81 dengan persentase sebesar 96,25%. Maka kesimpulan yang diambil adalah produk pengembangan ini dinyatakan sangat valid. Untuk mengetahui kelayakan produk dari tanggapan teman sejawat maka skor pada angket dikonversikan dalam kategori kelayakan, dan disajikan pada gambar 7 berikut:



Gambar 4. Rekapitulasi data tiap aspek penilaian oleh teman sejawat

Sumber: Data Peneliti

Dari gambar tersebut diketahui bahwa produk pengembangan ini mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,81 dengan persentase rata-rata sebesar 96,25%, sehingga produk ini dikategorikan dalam kriteria sangat baik, dari tanggapan teman sejawat. Kesimpulan data yang diambil dari tanggapan teman sejawat adalah produk ini sangat layak digunakan dan kemudian dilanjutkan ketahapan berikutnya, yaitu uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak 9 orang dan kelompok besar dengan jumlah responden sebanyak 34 orang.

Data uji coba pada kelompok kecil disajikan dalam tabel 4.5 berikut:

Tabel 6: Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Deskripsi Data	Rata-rata skor	Persentase
1	Tulisan tampak jelas dan mudah dibaca	4,67	93,3%
2	Materi menarik	4,67	93,3%
3	Tampilan gambar, video, dan audio jelas	4,33	86,7%
4	Soal latihan dan praktik mudah dikerjakan	3,89	77,8%

No	Deskripsi Data	Rata-rata skor	Persentase
5	Materi mudah diakses dimana saja	4,56	91, %
6	Media mudah dioperasikan/ digunakan	4,67	93, %
7	Bahasa yang digunakan jelas/ mudah dipahami	4,67	93,3%
8	Penyajian materi pada media menarik, jelas dan mudah dipahami	4,33	86,7%
9	Warna tidak mengganggu materi	4,22	84,4%
10	Desain menarik untuk dilihat	3,67	73,3%
Rerata skor/ persentase		4,37	87,4%

Sumber: Hasil perhitungan data uji coba kelompok kecil

Pada tabel tersebut didapatkan rata-rata keseluruhan skor sebesar 4,37 dengan persentase sebesar 87,4%. Dapat diasumsikan bahwa produk pengembangan ini secara keseluruhan dapat dikategorikan sangat valid dengan kriteria produk sangat layak, sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi dan bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya. Uji coba lapangan berikutnya adalah pada kelompok besar dengan 34 responden. Data uji coba kelompok besar disajikan dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 7: Data Uji Coba Kelompok Besar

No	Deskripsi Data	Rata-rata skor	Persentase
1	Tulisan tampak jelas dan mudah dibaca	4,88	97,6%
2	Materi menarik	4,82	96,5%
3	Tampilan gambar, video, dan audio jelas	4,65	92,9%
4	Soal latihan dan praktik mudah dikerjakan	4	80%
5	Materi mudah diakses dimana saja	4,41	88,2 %
6	Media mudah dioperasikan/ digunakan	4,35	87,1 %
7	Bahasa yang digunakan jelas/ mudah dipahami	4,53	90,6%
8	Penyajian materi pada media menarik, jelas dan mudah dipahami	4,82	96,5%
9	Warna tidak mengganggu materi	4,56	91,2%
10	Desain menarik untuk dilihat	4,44	88,8%
Rerata skor/ persentase		4,55	90,9%

Sumber: Hasil perhitungan data uji coba kelompok besar

Pada tabel tersebut menunjukkan hasil analisis data respon oleh peserta didik pada uji coba kelompok besar. Didapatkan rata-rata keseluruhan skor sebesar 4,55 dengan persentase sebesar 90,9%. Maka dari data ini dapat diasumsikan bahwa produk pengembangan ini secara keseluruhan dapat dikategorikan sangat valid dengan kriteria produk sangat layak. Dari tingginya nilai yang diperoleh pada pengguna dalam uji coba pada kelompok besar menunjukkan respon positif dari peserta didik. Sehingga disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan aplikasi microsoft sway dapat dipakai dan dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil akhir penelitian pengembangan ini sesuai dengan hasil penelitian lainnya terkait hasil dari penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh (Ansori, 2017), diperoleh hasil bahwa penggunaan media lagu daerah di kelas eksperimen pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMAN 1 Sekongkang adalah memiliki peningkatan dan berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa dalam aspek menulis cerpen. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Wiwiek, 2017), hasil penelitiannya menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang mengalami keterbatasan tuna grahita.

Kesimpulan

Produk pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan aplikasi *microsoft sway* berdasarkan validasi dari responden perorangan, yaitu ahli desain, ahli media, ahli materi, dan teman sejawat. Serta responden kelompok, yaitu peserta didik di SMA Negeri 2 Probolinggo. Dinyatakan sangat valid dengan kriteria kelayakan sangat baik, sehingga produk pengembangan ini dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang, untuk memberikan pengalaman baru yang berkesan dan bermakna kepada peserta didik. Respon positif yang ditunjukkan pada hasil data angket, produk pengembangan ini dapat menarik minat peserta didik dalam pelajaran Bahasa Jepang, sehingga produk pengembangan ini dapat digunakan pada pembelajaran secara daring maupun tatap muka terbatas. Pemanfaatan media ini juga dapat diakses secara *offline* ketika jaringan internet tidak stabil. Akses secara *offline* dapat diunduh berupa file dengan format *pdf* maupun *microsoft word*. Produk pengembangan dapat digunakan ketika pembelajaran daring atau pembelajaran tatap muka terbatas, dengan metode pembelajaran *blended learning*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diberikan saran antara lain: untuk penelitian selanjutnya agar memperkuat dukungan hasil pengembangan ini, hal ini bertujuan agar dalam pemakaian pedoman pada mata pelajaran lainnya untuk menggunakan media digital learning berbasis sway pada mata pelajaran Bahasa Jepang. Selain itu, setiap guru atau peneliti dapat mengembangkan menggunakan media pembelajaran lainnya pada mata pelajaran yang sama yaitu Bahasa Jepang.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UNIPA Surabaya yang telah memberikan motivasi, Bapak Dr. M. Subandowo, M.S, Direktur Program Studi Sekolah Pascasarjana yang telah memberikan saran dan bimbingan, Bapak Dr. Ujang Rohman, M.Kes, Kaprodi Teknologi Pendidikan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan motivasi, saran, arahan dan bimbingan, Bapak Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd dan Dosen Pembimbing 1, Bapak Dr. Rufi'I, S.T., M.Pd atas bimbingan dan motivasinya. Selain itu ucapan terima kasih juga disampaikan kepada suami tercinta yang telah mendampingi dan memotivasi dari awal hingga selesainya penelitian ini, Rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi kelas A pada Program Studi Sekolah Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana (UNIPA) Surabaya dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak mencurahkan bantuannya dalam menyelesaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Ansori. (2017). Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Siswa melalui Penggunaan Media Lagu Daerah Sumbawa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Sekongkang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(April), 49–58.
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form. In *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah* (Vol. 3, Issue 2, pp. 66–74).
- Astami, T. S. (2015). Model Pembelajaran Kaiwa Tingkat Dasar sesuai dengan JF Standard. In *Lingua Cultura* (Vol. 9, Issue 2, p. 94). <https://doi.org/10.21512/lc.v9i2.831>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Dwianto, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran online berbasis sway terintegrasi potensi lokal gula jawa. In *AL-Ahya* (Vol. 01, Issue 01, pp. 219–232).
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Junaedah, & Nafiah. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sdn 1 Semanggi. In *National Conference for Ummah* (Vol. 1, Issue 1, p. 14).
- Kartikasari, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Daily Activity Berbasis Unity3d Pada Pembelajaran Kosakata Kata Kerja Dan Kata Kerja Bahasa Jepang Tingkat Dasar Di SMAN 1 Krembung Tahun Ajaran 2018-2019* (p. 10). HIKARI.
- Keniten, I., Adnyani, K., H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata* (Vol. 3, Issue 1, pp. 33–43). *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*.
- Khuzaini, N., & Nurjanah, M. (2019). Pengembangan LKS Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(1).
- MOFA. (2021). *Cultural Exchange Japanese Language Education* (online). <https://www.mofa.go.jp>.

- Rejekiingsih, T., Budiarto, M. K., & Sudyanto. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal untuk Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan d SMA*. 9(2).
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pengembangan Bahan Belajar Flipbook pada Materi Redoks Dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan STEM-PJBL Berbatuan Video Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 234. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>
- Rosiah, R., & Machawan, A. E. R. (2019). *Application of e-Learning in Japanese Learning aJapanese Language Education Program of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* (p. 6). In Third International Conference on Sustainable Innovation 2019–Humanity, Education and Social Sciences (IcoSIHESS 2019) (pp. 189-194). Atlantis Press.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development): Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sawitri, T. (2017). *JF Standard bagi Pendidikan Bahasa Jepang Petunjuk Pemakaian bagi Pengguna (Edisi Terbaru)*. The Japan Foundation Jakarta.
- Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran* (p. 8). Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(4), 346-352.
- Syuja'ie, A. W., Hartini, S., & Agustini, F. (2020). Animasi Interaktif Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. In *Journal of Students' Research in Computer Science* (Vol. 1, Issue 1, pp. 15–22). <https://doi.org/10.31599/jsrsc.v1i1.75>
- Widiastuti, L. &, & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. In *TEKNODIK Journal* (Vol. 23, Issue 4, pp. 163–174).
- Wihartanti, L. V., & Wibawa, R. P. (2017). Development of e-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media. In *Dinamika Pendidikan* (Vol. 12, Issue 1, pp. 53–60). <https://doi.org/10.15294/dp.v12i1.10582>
- Wiwiek. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(April), 9–15.