



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI MENULIS HURUF *HIRAGANA* DI LPK JIEMA KOTA METRO

Ni Wayan Rusprianti¹, Sutrisni Andayani^{2*}, Sudirman Aminin³

¹ LPK Jiema, Metro

^{2*,3} Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: rusprianiniwayan@gmail.com¹⁾

trisnimath.andy@gmail.com²⁾

sudirman.am57@gmail.com³⁾

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro dan mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara mengelompokan jenis-jenis data yang diperoleh sehingga peneliti mudah memahami data dan menarik kesimpulan. Dalam pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *macromedia flash* pada materi huruf *hiragana* dalam bentuk aplikasi. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi *macromedia flash* yang memuat materi, langkah-langkah cara menulis huruf *hiragana* yang benar dan sesuai kaidah penulisan huruf Jepang. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf *hiragana* yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta pelatihan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari persentase uji ahli media sebesar 91,3%, pada uji ahli materi sebesar 89,8%, dan uji soal sebesar 89,7 dari ketiga uji validator tersebut ketiga uji masuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *macromedia flash* pada materi huruf *hiragana* untuk peserta pelatihan kerja di LPK Jiema Kota Metro.

Kata Kunci: huruf *hiragana*, *macromedia flash*, pengembangan

Abstract

The aim of this research is to produce *macromedia flash* learning media on *hiragana* writing material at LPK Jiema Metro City and to determine the level of validity of *macromedia flash* learning media in improving the ability to write *hiragana* letters at LPK Jiema Metro City. This type of research is development research. This development research uses the ADDIE development model which includes *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. The analysis carried out in this research is by grouping the types of data obtained so that researchers can easily understand the data and draw conclusions. In this development, the product produced is *macromedia flash* learning media on *hiragana* letter material in the form of an application. This learning media is in the form of a *Macromedia Flash* application which contains material, steps on how to write *hiragana* letters correctly and according to the rules for writing Japanese letters. The research results obtained show that the *macromedia flash* learning media on the *hiragana* writing material developed is valid and suitable for use as learning media for training participants in the process of learning activities. This can be seen from the percentage of the media expert test of 91.3%, the material expert test of 89.8%, and the question test of 89.7 of the three validator tests. All three tests are in the very good category. The conclusion from the results of this development research resulted in a *macromedia flash* learning media product using *hiragana* letter material for job training participants at LPK Jiema Metro City.

Keywords: *hiragana* letters, *macromedia flash*, development

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana dalam proses belajar. Pagarra, dkk (2022:5) menyatakan bahwa “Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Menurut Kuswanto dan Radiansah (2018:16) adalah “Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa”.

Hal ini diperkuat oleh Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020:69) bahwa “Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksudmaksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran”.

Menurut Rosanaya dan Fitriyati (2021:2259) bahwa “kegunaan media pembelajaran sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi siswa yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar. Materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat”.

Selain itu Sudjana dan Rivai (2020:2) mengemukakan “manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran”. Hal ini sejalan dengan Wahyudin (2018:58) menyatakan bahwa “Nilai dan kegunaan dari media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai dalam proses

pembelajaran. Penggunaan alat-alat bantu mengajar, peraga dan media pembelajaran disekolah-sekolah mulai menyesuaikan dengan perkembangan teknologi”.

Menurut Sanjaya (2018:210) bahwa “media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, dapat memungkinkan tertanamnya konsep dasar yang benar, nyata dan tepat”. Selain itu Uno, Wahjoedi, dan Haryono (2018:1035) menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi. Serta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran disekolah”.

Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020:25) mengemukakan bahwa “Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran dikelas, baik pada diri pengajar maupun pembelajar”. Layaliya, Haryadi, dan Setyaningsih (2021:81) menyatakan bahwa “jenis media ialah media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya”.

Berdasarkan para ahli mengenai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa berbagai media pembelajaran yang ada semua baik digunakan. Namun mengikuti perkembangan yang ada harus dikembangkan media pembelajaran berbasis multimedia agar media yang digunakan lebih bervariasi dan interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran interaktif merupakan sistem penyampaian dalam menyajikan materi. Media dihasilkan berupa video animasi, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan dan melihat video animasi, tetapi juga memberikan respon aktif dengan mengerjakan soal latihan yang disajikan.

Pengembangan media berbasis android diharapkan agar literasi peserta didik dapat meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk fokus pada konten. Media pembelajaran memuat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi audio animasi, video, teks, dan grafis yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara interaktif melalui fitur-fitur yang tersedia (Gunawan, dkk, 2017).

Macromedia flash merupakan salah satu program multimedia yang familiar digunakan oleh kalangan animator. Selain animator program aplikasi, *macromedia flash* juga masuk dalam salah satu program untuk membuat media pembelajaran. Program *macromedia flash* ini mudah dalam pengaplikasiannya, sehingga banyak orang yang mampu dan mahir dalam pengoperasian dari program ini.

Rahmi, Budiman, dan Widyaningrum (2019:180) menyatakan bahwa “*Macromedia Flash* adalah *software* aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet dengan demikian dapat digunakan pada pengembangan multimedia interaktif untuk produksi CD, jaringan maupun penggunaan pada web. Dalam multimedia dapat dilihat teks, gambar, animasi dan digital video bersama-sama tampil pada satu saat dan

penggunaan botton sebagai alat interaktif *Macromedia Flash* merupakan program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukah hanya itu, *macromedia flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Macromedia flash* merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”.

Berdasarkan paparan para ahli mengenai *macromedia flash pro 8* serta keunggulannya, terutama dalam segi media untuk penunjang keefektifan belajaran, sebagai media dan fasilitas yang harus dikembangkan, dengan berbagai keunggulan yang ada, maka tidak perlu sulit untuk mengembangkan program ini, hanya saja bagaimana kreatif kita dalam hasil pemanfaatan pengembangan program ini.

Hiragana (*Kana*: ひらがな; *Kanji*: 平仮名) adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan sukukata. Pada masa silam, ia juga dikenali sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasa digunakan oleh kaum wanita. Kaum lelaki pada masa itu menulis menggunakan tulisan *Kanji* dan *Katakana*. *Hiragana* mulai digunakan secara luas pada abad ke-10 Masehi.

Huruf *Hiragana* pada awalnya terdiri dari 48 suku kata, namun simbol untuk suku kata “wi” dan “we” telah dihapuskan oleh Departemen Pendidikan Jepang pada tahun 1946, sehingga menjadi 46 suku kata. Perubahan ini merupakan sebagian dari perbaikan suku kata. Fungsi huruf *Hiragana* adalah untuk menuliskan kata-kata asli bahasa Jepang yang bukan serapan bahasa asing dan sebagai *Furigana* yaitu kata yang menerangkan bagaimana membaca sebuah huruf *Kanji*. Huruf *Hiragana* dibagi menjadi dua kelompok, yaitu huruf *hiragana* dasar dan imbuhan.

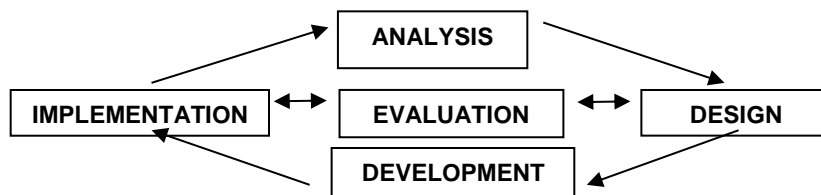
Dalam memberikan pembelajaran huruf *hiragana*, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan oleh peserta, salah satunya penulisan. Dalam penulisan, peserta terkadang sulit untuk mengikutinya. Salah satu penyebab siswa sulit memahami penulisan huruf *hiragana* adalah instruktur masih menggunakan media berupa modul konvensional dan hanya menggunakan kartu bergambar sehingga peserta pelatihan sulit untuk memahaminya. Selain itu, peserta juga masih kesulitan dalam menerapkan langkah-langkah penulisan huruf jepang terutama huruf *hiragana*. Apalagi peserta yang memiliki daya pikir dan daya serap yang kurang sangat kesulitan dalam menghafal atau mengingat bentuk-bentuk huruf jepang terutama huruf *hiragana*. Hal tersebut menyebabkan instruktur harus mengulangi penyampaian materi beberapa kali dalam proses pembelajaran di kelas. Hal seperti ini dapat menyebabkan kurang efisiennya waktu dan tenaga, disamping itu hasil yang diharapkan kurang memuaskan.

Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro dan mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Di bawah ini ringkasan mengenai tahap-tahapan prosedur pada model penelitian ADDIE yaitu *Analysis*, Tahap ini adalah kegiatan awal untuk menganalisis perlunya pengembangan dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk baru. Mengidentifikasi masalah yang terjadi. *Design*, Tahap *design* memiliki kemiripan dengan merancang produk baru yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci. *Development*, *Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini dilakukan validasi media sebelum digunakan agar kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. *Implementation*, Pada tahap ini diimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata, yaitu di kelas. *Evaluation*, Setelah melakukan penerapan di kelas maka dilakukan evaluasi dengan melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

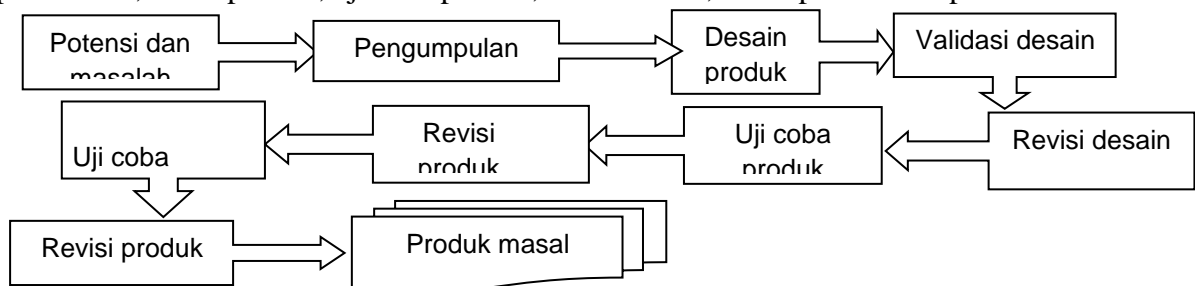
Tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram model pengembangan ADDIE

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli bahwasanya penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analisis*, *Desain*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

Adapun dalam proses pengembangan produk sesuai dengan tahapan- tahapannya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk dan produk masal.



Gambar 2. Langkah langkah menggunakan metode R&D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan

meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*.

Tahap analisis bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan video pembelajaran maupun kebutuhan didalam materi. Dari hasil observasi pada peserta pelatihan terdapat kesulitan dalam memahami penulisan huruf hiragana pada proses pelatihan, maka diperlukan suatu bahan ajar yang menggambarkan materi pokok dengan jelas dan menunjukkan keadaan yang sebenarnya. Menurut peserta pelatihan, materi menulis huruf hiragana dianggap sulit. Peserta pelatihan sangat setuju jika instruktur mengembangkan bahan ajar mandiri yang berbasis *macromedia flash*.

Dari hasil observasi pada instruktur pelatihan bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta pelatihan salah satunya adalah sulit memahami penulisan huruf hiragana, dengan keterbatasan waktu belajar dan kurangnya bahan ajar mandiri. Oleh karena itu, untuk meminimalisir permasalahan tersebut maka instruktur memberikan tugas untuk dipelajari secara bersama-sama dalam melatih peserta pelatihan dalam menulis huruf hiragana. Menurut instruktur bahwa sangat setuju jika peserta pelatihan diberikan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* agar peserta pelatihan dapat dengan mudah memahami materi menulis huruf hiragana.

Tahap desain media pembelajaran *macromedia flash* ini meliputi beberapa bagian yaitu cover yang terdiri dari pendahuluan, materi, dan latihan soal. Format isi dari media pembelajaran *macromedia flash* adalah cover, terdiri dari media pembelajaran *macromedia flash*. Pendahuluan, terdiri dari unit kompetensi, tujuan pembelajaran, dan road map. Materi, terdiri dari materi Huruf A-So, Huruf Ta-Ho, dan Huruf Ma-N. Latihan soal, terdiri dari soal Huruf A-So, Huruf Ta-Ho, dan Huruf Ma-N. Media pembelajaran *macromedia flash* dirancang dengan menggunakan aplikasi yang dapat diakses langsung menggunakan android dan laptop. Aplikasi *macromedia flash* menggunakan rancangan berwarna merah yang identik dengan suasana Jepang.

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini dilakukan validasi media sebelum digunakan agar kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pembuatan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi penulisan huruf hiragana sesuai dengan desain yang sudah dirancang. Setelah selesai pembuatan media pembelajaran *macromedia flash*, selanjutnya dilakukan validasi ahli materi dan soal, ahli media, tanggapan respons instruktur, dan tanggapan respons peserta pelatihan untuk memperbaiki media pembelajaran *macromedia flash* yang sudah dirancang. Media pembelajaran *macromedia flash* pada materi kemampuan menulis huruf *hiragana* sudah dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Pembuatan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Pada Materi Menulis Huruf Hiragana

Pembuatan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf hiragana sesuai pada tahap selanjutnya, berikut adalah hasil rancangan media pembelajaran *macromedia flash* yang sudah dirancang sesuai dengan bagiannya.

No.	Bagian Rancangan	Gambar
1	Cover	
2	Pendahuluan	
3	Materi	
4	Latihan Soal	

2. Uji Kevalidan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Pada Materi Menulis Huruf *Hiragana*

Validasi dilakukan setelah pembuatan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf hiragana selesai dikembangkan. Pada pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* ini menggunakan 6 validator yang terdiri dari 3 validator ahli media dan 3 validator ahli materi dan soal. Tahapan validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *macromedia flash*. Tujuan dari validasi ahli media yaitu untuk mengetahui kelayakan mengenai tampilan pada media yang dikembangkan. Sedangkan validasi materi dan soal bertujuan untuk menilai kesesuaian dari segi aspek penggunaan dan isi materi.

Hasil dari validasi media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf hiragana diperoleh dari jumlah skor penilaian dari seluruh validator

kemudian dipersentasekan, selanjutnya dihitung perolehan skor disetiap aspek penilaian. Berikut adalah hasil rekapitulasi validasi ahli media, ahli materi soal serta rekapitulasi kritik dan saran dari para ahli tersebut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Oleh 3 Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Teknis	88,2	Sangat Baik
2	Konstruktif	91,1	Sangat Baik
3	Didaktif	94,6	Sangat Baik
Rerata		91,3	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata untuk ahli media sebesar 91,3% dengan kategori Sangat Baik.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Oleh 3 Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Konsep	91,7	Sangat Baik
2	Kelayakan Isi	95,5	Sangat Baik
3	Penyajian	82,2	Sangat Baik
4	Kompetensi	96,7	Sangat Baik
Rerata		89,8	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata untuk ahli materi sebesar 89,8% dengan kategori Sangat Baik.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi Oleh 3 Ahli Materi Soal

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	A-SO	92,7	Sangat Baik
2	TA-HO	89,3	Sangat Baik
3	MA-N	87,3	Sangat Baik
Rerata		89,7	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil rata-rata untuk ahli materi soal sebesar 89,7% dengan kategori Sangat Baik.

Berikut ini merupakan hasil dari perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh validator:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Kritik dan Saran

No	Nama Validator	Kritik dan Saran	Perbaikan
1	Ahli Media (V1, V2, V3) Lulusan Komputer	a. Suara dalam materi berbenturan dengan suara menu awal. b. Dalam latihan soal pilihan jawaban diberi huruf A,B,C,D. c. Suara dalam menu materi bersautan atau double suara	a. Suara sudah tidak berbenturan lagi dengan suara menu awal b. Latihan Soal sudah diberi huruf A,B,C,D sebagai pilihan jawaban c. Suara bersautan atau double suara sudah diperbaiki menjadi satu suara

		<ul style="list-style-type: none"> d. Tambahkan menu next, back, dan pause dalam materi e. Selaraskan suara musik dengan suara pada materi supaya tidak menumpuk f. Tambahkan button next dan back pada penjelasan materi 	<ul style="list-style-type: none"> d. Menu next, back, dan pause sudah ditambahkan dalam materi e. Suara sudah diselaraskan dan tidak menumpuk lagi f. Button next dan back sudah ditambahkan pada penjelasan materi
2	Ahli Materi dan Soal (V1, V2, V3) V1 dan V2: Asli Orang Jepang V3 : Sastra Jepang	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengucapan salam sebaiknya menggunakan dialek jepang asli agar pelapalannya tidak panjang b. Soal pretest/postest disesuaikan dengan peserta pelatihan c. Salam atau suara dalam video intonasinya berbeda dengan penutur asli jepang d. Bentuk huruf bisa dibuat bervariasi karena untuk kelas pemula e. Urutan penyajian materi sudah sesuai alur dan memudahkan proses pembelajaran f. Soal latihan konsep sudah bagus g. Pada tampilan menu apersepsi diganti dengan menu pendahuluan h. Soal pretest dan postest sudah sesuai dengan bobot penilaian maksimal 	<ul style="list-style-type: none"> a. Sudah ditambahkan kalimat pembuka dengan menggunakan dialek jepang b. Soal pretest/postest sudah disesuaikan dengan peserta pelatihan awal c. Setelah menggunakan aplikasi peserta pelatihan bisa mengerti cara penulisan huruf hiragana yang benar dan sesuai dengan langkah-langkah yang tertera pada aplikasi d. Latihan soal dapat digunakan dalam belajar kosakata bahasa jepang e. Soal untuk implementasi sudah baik dan sesuai dengan peserta pemula f. Salam sudah disesuaikan dengan intonasi orang jepang asli g. Bentuk huruf sudah dibuat bervariasi h. Peserta mulai memahami dan mulai bisa menulis dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pada aplikasi i. Peserta sudah mengerti dengan kosakata dalam bahasa jepang j. Urutan penyajian sudah disesuaikan dengan SOP pembelajaran yang ada di LPK Jiema

			k. Latihan soal sudah disesuaikan dengan pemahaman peserta pelatihan l. Tampilan menu apersepsi sudah diganti dengan menu pendahuluan
--	--	--	--

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan, menurut para ahli baik ahli media maupun ahli materi dan soal bahwa media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf hiragana sangat baik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit saran untuk diperbaiki sebagai penyempurnaan produk yang dikembangkan. Saran dan kritik dari para ahli sudah peneliti perbaiki sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para validator ahli, sehingga media pembelajaran *macromedia flash* sudah sangat baik dan dapat digunakan dalam implementasi yang sebenarnya. Berikut adalah media yang belum dan sudah peneliti perbaiki sesuai kritik dan saran yang diberikan:

Tabel 5. Perbaikan Produk Disesuaikan dengan Kritik dan Saran para Ahli

No	Kritik dan Saran	Sebelum Diperbaiki	Setelah Diperbaiki
1	Suara dalam materi berbenturan dengan suara menu awal	Suara musik dan suara penyaji materi masih double suara	Suara pada menu materi sudah tidak double suara karena suara musik sudah mengecil dan tidak saling bersahutan dengan suara penyaji materi
2	Pada tampilan menu apersepsi diganti dengan menu pendahuluan		
3	Tambahkan menu next, back, dan pause dalam materi		
4	Bentuk huruf bisa dibuat bervariasi karena untuk kelas pemula		

No	Kritik dan Saran	Sebelum Diperbaiki	Setelah Diperbaiki
5	Dalam latihan soal pilihan jawaban diberi huruf A,B,C,D		

Hasil dari validasi media pembelajaran *macromedia flash* pada materi menulis huruf hiragana diperoleh dari jumlah skor penilaian dari seluruh validator kemudian dipersentasekan, selanjutnya dihitung perolehan skor disetiap aspek penilaian. Berdasarkan data, diperoleh hasil rata-rata untuk ahli media sebesar 91,3% dengan kategori Sangat Baik. Hasil rata-rata untuk ahli materi sebesar 89,8% dengan kategori Sangat Baik. Dan hasil rata-rata untuk ahli materi soal sebesar 89,7% dengan kategori Sangat Baik.

Data hasil uji kevalidan dari para ahli yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pada uji validasi media diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,3% dengan kategori sangat baik. Pada uji validasi ahli materi diperoleh hasil rata-rata untuk sebesar 89,8% dengan kategori Sangat Baik. Pada uji validasi materi soal diperoleh hasil rata-rata sebesar 89,7% dengan kategori Sangat Baik. Dari ketiga ahli baik ahli materi, ahli media, dan ahli materi soal di dapat nilai rata-rata sebesar 90,7 dengan kategori Sangat Baik. Sehingga dari ketiga hasil validasi tersebut dengan semua kategori sangat baik yang berkisar pada kriteria antara 80-100 maka media pembelajaran *macromedia flash* ini sangat valid dan sangat layak digunakan.

Berdasarkan data uji kepraktisan dari hasil uji respons peserta pelatihan diperoleh nilai rata-rata dari ketiga aspek tersebut yaitu pada aspek teknis nilai respons peserta pelatihan sebesar 99% dengan kategori sangat baik. Pada aspek konstruktif nilai respons peserta pelatihan sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Pada aspek didaktif nilai respons peserta pelatihan sebesar 100% dengan kategori sangat baik dengan rata-rata nilai sebesar 99,7%. Data tersebut untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* yang digunakan.

Deskripsi dari media pembelajaran *macromedia flash* adalah tampilan layar dari aplikasi media pembelajaran *macromedia flash* sudah bagus, mudah digunakan, mudah dimengerti, belajar menjadi tambah asik, mempermudah memahami Bahasa Jepang, cocok digunakan untuk para pemula dan mudah untuk dipelajari terkait huruf hiragana. Selain itu, materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran *macromedia flash* sangat jelas dan sesuai dengan isi materi yang disampaikan, music yang menjadi latar dalam media pembelajaran *macromedia flash* menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak cepat bosan.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Masykur, Nofrizal, dan Syazali (2017) bahwa kelayakan pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi *macromedia flash* hasil validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata 3,73,

pada aspek kebahasaan diperoleh rata-rata 3,64, pada aspek kelayakan evaluasi diperoleh rata-rata 3,66, pada ahli media diperoleh rata-rata (aspek efisiensi media diperoleh rata-rata 3,87, aspek fungsi tombol diperoleh rata-rata 3,5 dan aspek Grafis diperoleh skor rata-rata 3,4). Produk hasil validasi adalah dalam kriteria layak, kemenarikan pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi macromedia flash respon siswa diperoleh skor rata-rata 3,61 dalam kriteria “sangat menarik”.

Penelitian dari Handayani, Yetri, dan Putra (2019) bahwa media yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji coba lapangan, berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik pada uji skala kecil memperoleh skor 3,68 dan pada uji coba lapangan memperoleh skor 3,51 maka dapat disimpulkan kemenarikan media pada kategori sangat menarik. Berdasarkan semua ini, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Rahmi, Budiman, dan Widyaningrum (2019) bahwa validasi dilakukan oleh tiga dosen Universitas PGRI Semarang, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan materi. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 98,75% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi sebesar 94,16% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku valid digunakan di kelas II Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian dari Wardani dan Setyadi (2020) bahwa Media pembelajaran yang dikembangkan valid dan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar matematika.

KESIMPULAN

Dalam pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *macromedia flash* pada materi huruf hiragana dalam bentuk aplikasi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan melalui beberapa tahapan maka peneliti menyimpulkan dari hasil penelitian diantaranya penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran *macromedia flash* pada materi huruf hiragana untuk peserta pelatihan kerja di LPK Jiema Kota Metro. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi tentang materi menulis huruf hiragana. Media pembelajaran ini berbentuk aplikasi *macromedia flash* yang memuat materi, langkah-langkah cara menulis huruf hiragana yang benar dan sesuai kaidah penulisan huruf Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kuswanto, J., dan Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. 14 (1), h. 15-20

- Layaliya, F.N., Haryadi,. dan Setyaningsih, N.H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Metalingua Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6 (2), h. 81-84.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Malang. Badan Penerbit UNM.
- Putra, Nusa. (2018). *Research & Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akdon dan Ridwan. (2018). *Rumus dan Data dalam Aplikasin Statistik*. Bandung. :Alfabeta.
- Rahmi,. Budiman, M.A., dan Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*. 3 (2), h. 178-185.
- Rosanaya, S.L., dan Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (5), h. 2258 – 2267
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2018). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Kepada Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana, N. Dan Rivai A. (2020). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Bandung.
- Ummah, S.K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wahyuningtyas, R., dan Sulasmono, B.S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2 (1), h. 23- 27
- Triwiyono. (2016). Program Pembelajaran Fisika Menggunakan Metode Eksperimen Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. (80-83).
- Uno, N.S., Wahjoedi., dan Haryono, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pengajaran Ekonomi Berwawasan Indonesia, *National Conference on Economic Education*. Hal: 1035.

Viajayani, Eka Reny., Yohanes Radiyono., dan Dwi Teguh Raharjo. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia flash pro 8 pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor, *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.1 No.1 Hal:146.