



MULTIMEDIA *DRILL AND PRACTICE* BELAJAR KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK SISWA LINTAS MINAT

Kartika Suci Lestari, Yerry Soepriyanto, Arafah Husna

Universitas Negeri Malang – Jalan Semarang 5 Malang 65145 0341-574700)

Email: sucika1998@gmail.com

Article History

Received: 07-06-2020

Accepted: 11-08-2020

Published: 30-11-2020

Keywords

lintas minat,
*multimedia drill and
practice*, kosakata

Abstrak

Pengembangan *multimedia drill and practice* dilakukan untuk membantu siswa program lintas minat bahasa Jepang belajar dalam memperluas penguasaan kosakata. Siswa yang bukan berlatar jurusan bahasa melainkan saintek merasa kesulitan menghafalkan kosakata bahasa Jepang. Maka penggunaan *multimedia drill and practice* dapat menjadi solusi agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lee & Owens, karena metode tersebut memiliki langkah-langkah pengembangan sistematis dan lebih mengutamakan hasil dari pengalaman penggunaannya. Hasil *review* yang didapat dari ahli media dan ahli materi menunjukkan nilai positif. Mayoritas menunjukkan nilai 4 dan 3 pada lembar angket multimedia, dan para ahli juga berpendapat secara keseluruhan media sudah menarik dan materinya layak. Multimedia tersebut mempunyai keunggulan dalam kontennya yaitu terdapat latihan berdasarkan kategori. Desain kategori tersebut dapat memfasilitasi siswa belajar dengan bebas sesuai dengan kebutuhannya. Namun terdapat catatan dari para ahli yang dapat ditambahkan untuk membuat produk lebih baik.

Abstract

The development of multimedia drill and practice is carried out to assist students in cross-interest Japanese learning programs in expanding vocabulary mastery. Students who are not in the language major but are science scientists find it difficult to memorize Japanese vocabulary. So the use of multimedia drill and practice can be a solution so that students can learn with fun. The method used in this research is Lee & Owens, because it has systematic development steps and prioritizes the results of the user experience. The results of the review obtained from media experts and material experts showed a positive value. The majority showed grades 4 and 3 on the multimedia questionnaire sheet, and experts also thought that overall the media was interesting and the material was valid. Multimedia has an advantage in its content that is there are exercises by category. The design of these categories can facilitate students to learn freely according to their needs. But there are notes from experts that can be added to make a better product.

PENDAHULUAN

Pemerintah melalui kurikulum 2013 berusaha menyiapkan generasi muda untuk menghadapi kompetensi di masa depan. Kurikulum 2013 berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan agar menyeimbangkan kemampuan *hard skills* dan *soft skills* melalui kemampuan sikap, keterampilan dan pengetahuan, (Mulyasa, 2013). Karena pendidikan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan dan menumbuhkan banyak sektor di masa depan, (Irianto, 2011). Dalam program kurikulum 2013 pada jenjang SMA terdapat program lintas minat. Program lintas minat menurut isi buku panduan model peminatan dan lintas minat Direktorat Pembinaan SMA (2017), merupakan program kurikuler yang disediakan untuk memfasilitasi perluasan pada pilihan minat, bakat atau kemampuan akademik siswa dengan berfokus pada penguasaan kelompok mata pelajaran diluar keilmuannya. Tujuan program tersebut agar siswa mempunyai kesempatan serta peluang dalam memilih dan mempelajari mata pelajaran yang tidak terdapat pada program peminatan, (Permendikbud, 2014). Kurikulum 2013 pada jenjang SMA terdapat penjurusan pada semester awal, adanya lintas minat. Proses pembelajarannya juga ditekankan dalam penggunaan teknologi untuk membantu siswa belajar. Menurut Billah (2015), proses pembelajaran bisa terbantu oleh adanya teknologi sehingga dapat meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam belajar. Selain itu, pertimbangan jumlah guru, ketersediaan kelas hingga sarana dan prasarana harus dipantau agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa antusias dalam belajar, (Meliawati, 2014).

Bahasa Jepang di Indonesia banyak dijadikan mata pelajaran dalam kurikulumnya. Mata pelajaran tersebut banyak dijadikan sebagai mata pelajaran wajib bagi sekolah jurusan bahasa atau sebagai tambahan mata pelajaran dalam lintas minat, seperti di SMA Muhammadiyah 2 Genteng. Pada proses pembelajaran bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan yang perlu dikuasai yaitu: 1) keterampilan mendengarkan (*kiku ryoku*), 2) keterampilan berbicara (*hanasu ryoku*), 3) membaca (*yomu ryoku*), 4) menulis (*kaku ryoku*). Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan namun berjalan beriringan. Dalam proses belajar bahasa Jepang paling dasar terdapat beberapa elemen yang harus diperhatikan seperti: huruf (*moji*), kosakata (*goi*), dan tata bahasa (*bunpo*), (Udjaja, 2018). Peranan penguasaan kosakata penting untuk belajar bahasa asing termasuk bahasa Jepang. Mata pelajaran bahasa Jepang biasanya ada pada jenjang SMA khususnya sekolah yang menyediakan program jurusan bahasa. Menurut Munqidzah (2014), pembelajaran bahasa Jepang adalah bahasa asing yang diberikan pada SMA kelas X dengan materi pembelajaran bersifat tematik dan masih berupa materi dasar bahasa Jepang. Menurut Danasasmita (2009), tahapan pembelajaran bahasa Jepang terbagi dalam pengenalan materi, latihan dasar dan penerapan, hingga latihan pasca pembelajaran berjalan sistematis sesuai dengan penggunaan keterampilan dasar bahasa Jepang. Hal tersebut terwujud dengan materi pembelajaran yang bersifat tematik yang setiap bab yang disajikan selalu mengenalkan banyak kosakata baru.

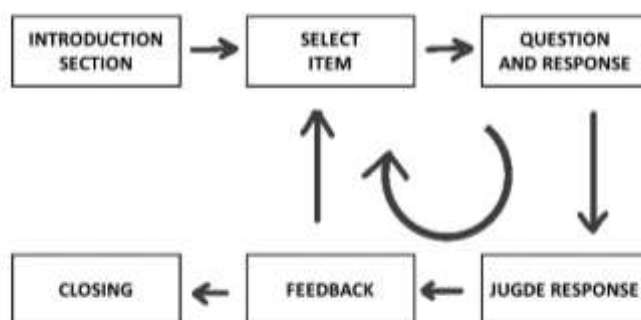
Menurut observasi yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Genteng, ditemukan fakta di lapangan bahwa belajar bahasa Jepang tidak sederhana. Karena belajar bahasa terutama bahasa Jepang berkaitan erat dengan kompleksitasnya secara tertulis dan pengucapan, (Okuyama, 2013). Tidak seperti belajar bahasa Inggris, belajar bahasa Jepang harus mempelajari huruf Jepang yang terdiri hiragana, katana dan kanji karena merupakan tulisan pengantar sehari-hari. Penguasaan kosakata merupakan hal yang penting dan mendasar untuk membentuk struktur kalimat hingga paragraf, (Haristiani et al., 2016). Para siswa lintas minat bahasa Jepang SMA Muhammadiyah 2 Genteng yang memiliki latar belakang bukan dari jurusan bahasa, melainkan saintek yang merasa kesulitan belajar kosakata baru. Selain materi bahasa Jepang tidak berhubungan dengan mata pelajaran saintek yang mereka banyak pelajari, jam belajar yang kurang dan tidak ada media lain selain media *slide* yang menjadikan siswa bosan dan tidak bersemangat belajar. Maka belajar dari dasar, khususnya kosakata dapat mendukung level pembelajaran berikutnya.

Melalui permasalahan tersebut, maka siswa memerlukan suatu multimedia pembelajaran untuk membantunya belajar. Menurut Chee dan Wong (2003), secara tradisional multimedia merujuk pada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada era kini menggunakan gabungan beberapa media dalam proses pembelajaran. Menurut Heinich (2002), menyatakan bahwa kegunaan sistem multimedia dalam kelas dan pusat pelatihan telah menerima dorongan yang kuat menuju kecenderungan untuk belajar secara individualis dan dorongan siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran menurut Soenarto (2015), merupakan program pembelajaran yang didalamnya mencakup sumber yang terhubung pada program komputer. Didalamnya terdapat peluang adanya interaksi antara program dan penggunaannya sehingga terjadi proses pembelajaran.

Maka *multimedia drill and practice* yang dapat dijadikan pilihan untuk membantu meningkatkan *skill* penguasaan kosakata bahasa Jepang. *Multimedia drill and practice* dapat digunakan sebagai multimedia yang sesuai digunakan belajar oleh siswa MIPA yang mengambil lintas minat bahasa Jepang. Menurut McDonoughm (2005), metode *drill and practice* bertujuan mendapatkan keterampilan mengingat secara matematis dengan teknik pengajaran secara berulang. Metode ini relevan digunakan pada pembelajaran materi hitungan, bahasa asing dan peningkatan penguasaan kosakata baru. Menurut Darmawan (2012), metode *drill and practice* tujuannya untuk mengetahui keterampilan siswa melalui kecepatannya menyelesaikan masalah dengan memberikan pengalaman belajar yang nyata.

Metode *drill and practice* ini sangat penting sebagai dasar dari belajar suatu keilmuan. Menurut Munir (2014), metode pembelajaran *drill and practice* melatih siswa agar terampil dalam menerapkan konsep, pengetahuan, aturan, atau prosedur yang dipelajari. Bentuk interaksi yang ditunjukkan berupa umpan balik (*feedback*) setiap kali siswa melakukan/mengerjakan dengan benar. Sedangkan metode *drill and practice* menurut Alessi S. M., Trollip S. R. (2001), merupakan penggunaan latihan secara berulang sehingga membantu pengguna memperlancar dan mengingat suatu konsep hingga tuntas.

Berikut adalah alur dari media pembelajaran *multimedia drill and practice*, 1) *introduction section*, 2) *select item*, 3) *question and response*, 4) *judge response*, 5) *feedback*, 6) *closing*.



Gambar 1. Struktur dan alur program *multimedia drill and practice* (Alessi & Trollip, 2001)

Berdasarkan gambar 1 struktur dan alur program *multimedia drill and practice*, latihan dimulai dengan memperkenalkan bagian tujuan pembelajaran kepada siswa. Kemudian, siswa memilih item yang akan dibuat latihan, lalu menjawab pertanyaan dan mendapatkan respon. Respon tersebut berupa penilaian dan *feedback* (umpan balik) yang dapat dilakukan yakni bisa memilih sesi kembali serta menjawab pertanyaan-pertanyaan atau mengakhiri sebagai proses berakhirnya proses pembelajaran. Menurut Darmawan (2012), kelebihan multimedia *drill and practice* adalah pembelajaran lebih terampil, cepat, dan tepat dalam suatu keilmuan terutama bahasa dan hitungan. Pengguna juga dianggap sudah mengetahui materi sehingga tidak ada penjelasan dan hanya berupa soal atau pertanyaan.

Penggunaan *multimedia drill and practice* merupakan pilihan tepat untuk diterapkan sebagai multimedia pembelajaran pada bahasa Jepang. Menurut (Sambung et al., 2018), dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pada kelas X SMA diperlukannya penghafalan untuk penguasaan dan perluasan kosakata yang merupakan kemampuan dasar yang penting dikuasai oleh siswa. Proses pengulangan kosakata dalam suatu jangka waktu tertentu dapat meningkatkan penguasaan bahasa. Hal tersebut penting mengingat penguasaan dasar sangat diperlukan untuk menuju pembelajaran lebih lanjut, maka memerlukan hafalan dan latihan intensif.

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah *multimedia drill and practice* dengan mengambil sub materi “*Kyoushitsu no Naka/ Benda-benda yang ada di dalam kelas*”. Menurut pernyataan teori-teori tersebut, *multimedia drill and practice* dirasa tepat digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat disarankan dalam kurikulum 2013 sehingga mempermudah belajar siswa lintas minat. Konsep konten yang disajikan dengan menonjolkan latihan kosakata bahasa dengan berulang, sehingga siswa dapat belajar kosakata baru dengan mudah.

METODE

Penelitian dan pengembangan menghasilkan *multimedia drill and practice* untuk siswa SMA Muhammadiyah 2 Genteng kelas X pada kelas lintas minat bahasa Jepang. Pada penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan (Lee & Owens, 2004). Metode tersebut dipilih karena memiliki prosedur yang sesuai untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan setiap langkahnya tersusun secara sistematis serta langkah pengembangannya jelas dan mengutamakan hasil dari pengalaman penggunaannya. Metode tersebut juga menyediakan desain instruksional dalam mengembangkan angket yang jelas serta mencantumkan respon dari pengalaman penggunaan multimedia yang digunakan. Sehingga, produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan layak untuk digunakan secara luas. Pada pengembangan ini hanya dilakukan tiga tahapan dari lima tahapan yang disarankan, dengan alasan multimedia pembelajaran hanya mengembangkan sampai tahap produk.

Berikut adalah tahapan prosedur penelitian dan pengembangan metode Lee & Owens: 1) tahap *assessment/analisis* yang terdiri dari dua tahap *Need Assessment* dan *Front-End Analysis*, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi. Namun penelitian hanya akan dilakukan pada tahap satu hingga tiga karena multimedia pembelajaran hanya mengukur tingkat kelayakan.

Tahap *assessment/analisis* terdiri dari *Need Assessment* yaitu analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi langsung untuk mengetahui keadaan sekolah. Sedangkan *Front-End Analysis* yaitu untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan detail untuk media yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari *audience analysis, technology analysis, situation analysis, task analysis, critical analysis, objective analysis, issue analysis, media analysis, extant-data analysis dan cost analysis*.

Pada tahap desain dilakukan perencanaan produk yang akan dibuat, seperti membuat struktur konten. Desain interface serta komponen lain yang perlu direncanakan seperti, audio pengucapan, tujuan pembelajaran hingga petunjuk penggunaan, karena struktur konten penting untuk pembuatan media itu sendiri. Tahapan desain juga mengacu pada alur multimedia pembelajaran pada metode *drill and practice*, (Alessi S. M. & Trollip S. R., 2001).

Pada tahap pengembangan, multimedia pembelajaran mulai dibuat dengan menggunakan software utama autoplay studio 8 dan perangkat lainnya. Tujuannya adalah produk media digital yang berupa *multimedia drill and practice*. Pengembangan instrumen juga dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran pada ahli media dan materi.

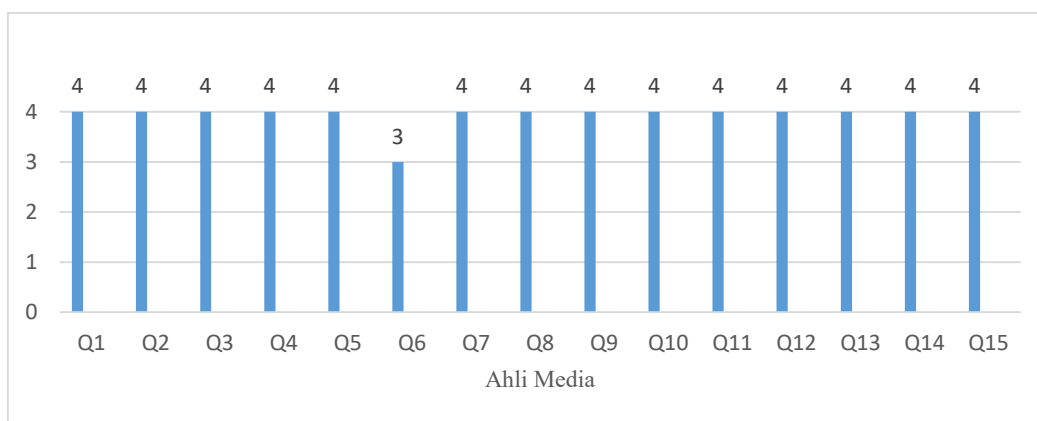
Pada tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan dengan alasan multimedia pembelajaran masih dalam uji coba dalam kesiapan teknologi dalam pengembangan produk. Teknik analisis data menurut Lee & Owens (2004), menggunakan *rating scale* yang dipengaruhi oleh total data dan respon

yang didapat setiap pernyataan pada angket. Berikut adalah *rating scale* penilaian pada angket: Sangat Setuju bernilai (4), Setuju bernilai (3), Tidak setuju bernilai (2), Sangat tidak setuju bernilai (1).

Penggunaan empat tingkatan tersebut bertujuan menghilangkan keraguan yang biasanya terdapat pada lima tingkatan yang salah satunya mempunyai arti netral/ragu. Multimedia pembelajaran yang menggunakan konsep pengembangan Lee & Owens, dapat dikatakan bernilai positif dan layak digunakan, jika data yang didapat mayoritas menunjukkan pilihan pada nilai (4) sangat setuju hingga (3) Setuju hingga. Sedangkan, jika data yang didapatkan mayoritas (2) tidak setuju hingga (1) sangat tidak setuju, maka dengan jelas multimedia pembelajaran mempunyai bernilai negatif dan tidak layak untuk digunakan.

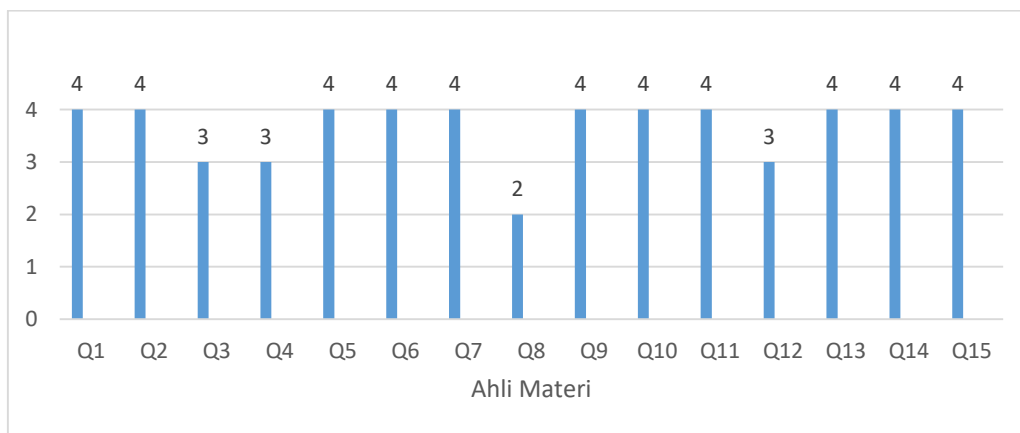
Hasil

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari *review* angket dari ahli media dan ahli materi pada *multimedia drill and practice*.



Gambar 2. Diagram Hasil *Review* Ahli Media

Berdasarkan gambar 2 hasil review ahli media dari penyajian 15 pernyataan diatas terdapat 14 pernyataan mendapat nilai 4, dan 1 pernyataan mendapat nilai 3. Dari nilai yang didapatkan *multimedia drill and practice* bernilai positif dan layak untuk digunakan. Ahli media juga memberikan respon bahwa desain dan tampilan *multimedia drill and practice* sudah sangat menarik, komposisi warna dan *layout* juga sudah bagus. Terdapat catatan yang dapat ditambahkan yaitu penambahan audio cara pengucapan pada setiap kata yang menggunakan huruf Jepang, karena belajar bahasa juga penting menguasai cara pengucapannya agar belajarnya dapat seimbang.



Gambar 3. Diagram Hasil *Review* Ahli Materi

Berdasarkan gambar 3 hasil review ahli materi dari penyajian 15 pernyataan diatas terdapat 11 pernyataan mendapat nilai 4, 3 pernyataan mendapat nilai 3 dan 1 pernyataan mendapat nilai 2. Maka mayoritas nilai yang didapatkan 4 dan 3, sehingga *multimedia drill and practice* bernilai positif dan layak untuk digunakan. Ahli materi juga memberikan respon bahwa desain keseluruhan sudah menarik, bentuk penilaian dengan memberikan bintang dan *emoticon* membuat siswa tertarik dan terpenging adalah penambahan audio pengucapan sangat bagus ditambahkan dan mempermudah belajar siswa. Ahli materi juga memberikan beberapa catatan seperti ada beberapa *button* yang bentuknya terlalu kecil sehingga susah dilihat dan penulisan keterangan kategori pada petunjuk pengerjaan tidak sesuai.

Dengan demikian kedua tanggapan dari hasil *review* para ahli menunjukkan bahwa *multimedia drill and practice* sudah layak. Namun, setelah dilakukan *review* akan dilakukan perbaikan atas saran para ahli. Dari ahli media menyarankan agar kosakata yang berbahasa Jepang perlu ditambahkan audio cara pengucapan dengan jelas. Tujuannya agar siswa dapat belajar bahasa dengan baik, karena hal yang paling penting yang menjadi pencapaian adalah dapat mengucapkan kata-kata dengan benar. Sedangkan dari ahli materi merasa penambahan audio pada kosakata bahasa Jepang sangatlah bagus untuk mengembangkan penguasaan siswa. Namun *multimedia drill and practice* terdapat sedikit perbaikan seperti adanya *button* yang terlalu kecil dan adanya petunjuk pengerjaan yang tidak sesuai kategori.

PEMBAHASAN

Need Assessment

Hal yang dilakukan pada saat analisis kebutuhan/*need assessment* adalah dengan observasi langsung ke sekolah mewawancarai guru dan siswa secara langsung. Tujuannya agar pengembangan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan yang ada di sekolah. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan siswa-siswa lintas minat bahasa Jepang yang kesulitan menghafalkan kosakata bahasa Jepang. Maka *multimedia drill and practice* perlu digunakan dalam pembelajaran, khususnya siswa lintas minat bahasa Jepang yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Front-end Analysis

Tujuan dari *front-end analysis* adalah mendapatkan informasi yang lebih detail untuk media yang dikembangkan. Tahapan ini menganalisis karakteristik pada siswa, serta fasilitas hingga keadaan di SMA Muhammadiyah 2 Genteng agar diperoleh gambaran informasi untuk pengembangan yang dilakukan. Agar mempermudah dalam menentukan tujuan pembelajaran dan mengantisipasi kesulitan pada saat media digunakan. Pembelajaran yang menggunakan teknologi membuat siswa merasa antusias, hal tersebut berdasarkan informasi yang didapatkan pada sekolah. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti pada penelitian Nurullah, et al. (2019), menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran dalam kelas maupun belajar mandiri. Sedangkan pada penelitian Anas, et al. (2018), yang menghasilkan produk *multimedia tutorial* yang menggunakan komputer menunjukkan antusiasme siswa karena pembelajaran menggunakan media yang bervariasi. Di SMA Muhammadiyah 2 Genteng setiap kelasnya sudah terdapat proyektor dan terdapat pula laboratorium komputer, sehingga akses siswa menggunakan *multimedia drill and practice* dapat terfasilitasi.

Design

Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran yang dapat dioperasikan di laptop/komputer. Alasannya adalah multimedia mampu mengembangkan kemampuan indra serta menarik perhatian sehingga menarik minat. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan juga bahwa orang dapat mengingat informasi 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar serta dilakukan sekaligus, (Munir, 2014). Maka produk yang dikembangkan adalah multimedia karena berdasarkan penelitian Shimizu & Ogawa (2014), belajar kosakata bahasa Jepang dengan media digital/multimedia lebih efektif dibanding media kertas ataupun konvensional lainnya.

Multimedia drill and practice yang dikembangkan adalah latihan kosakata yang disajikan berulang secara acak. Dengan kategori latihan dalam bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dan sebaliknya maupun campuran keduanya, tujuannya agar siswa dapat berlatih sesuai keinginan dan kebutuhan. Hal terpenting adalah penambahan audio cara pengucapan. Disajikan pula penilaian berupa bintang agar siswa dapat belajar berulang hingga mendapatkan nilai yang diinginkan.

Development

Pada pengembangan *multimedia drill and practice* mengambil mata pelajaran bahasa Jepang dengan materi “*Kyoushitsu no Naka/ Benda-benda yang ada di dalam kelas*”. *Software* utama dalam pembuatannya adalah Autoplay Media Studio 8. Sedangkan *software* pendukungnya adalah *Adobe Photoshop CC dan Adobe Illustrator CS6*. Serta perangkat yang dibutuhkan untuk menjalankan *multimedia drill and practice* adalah laptop/komputer.



Gambar 4. Tampilan Awal

Berdasarkan gambar 4 terdapat tombol mulai dan tombol instruksi lainnya seperti cara penggunaan, tujuan pembelajaran, informasi, musik dan keluar dari program multimedia. Tombol-tombol tersebut bertujuan agar siswa mengerti cara penggunaan hingga tujuan pembelajarannya.



Gambar 5. Tampilan Menu

Berdasarkan gambar 5 tampilan menu berupa tombol-tombol kategori belajar. Ada yang dari belajar bahasa Jepang ke bahasa Indonesia atau bahasa Indonesia ke bahasa Jepang dan campuran kedua bahasa. Tujuannya agar mempermudah belajar siswa melalui penyajian latihan yang bervariasi.



Gambar 6. Tampilan Latihan

Berdasarkan gambar 6 tampilan latihannya berupa pilihan ganda dengan penambahan audio pada setiap kosakata bahasa Jepang. Tujuannya agar siswa dapat mengerti cara membaca yang benar. Jika siswa menjawab dengan benar, maka akan beralih ke latihan selanjutnya. Sebaliknya jika siswa salah menjawab akan mendapat nilai dan mengulang kembali dari awal. Maka siswa nilai yang didapat bisa menjadi acuan agar terus belajar.

Review Ahli Media dan Materi

Berdasarkan hasil review *multimedia drill and practice* oleh para ahli, bahwa multimedia yang dikembangkan secara keseluruhan sudah bagus dengan konten yang sesuai dengan materi. Hasil review ahli media didapatkan 14 pernyataan dengan nilai 4 dan 1 pernyataan dengan nilai 3. Dari nilai yang didapatkan *multimedia drill and practice* bernilai positif dan layak untuk digunakan. Ahli media memberi catatan untuk menambahkan audio pada setiap kosakata bahasa Jepang agar siswa dapat mengucapkan dengan benar. Sedangkan review dari ahli materi didapatkan sejumlah 11 pernyataan dengan nilai 4, 3 pernyataan dengan nilai 3 dan 1 pernyataan dengan nilai 2. Maka mayoritas nilai yang didapatkan dari 15 pernyataan adalah nilai 4 dan 3, sehingga *multimedia drill and practice* bernilai positif dan layak untuk digunakan. Ahli media juga memberi saran agar *button* yang ukurannya kecil agar diperbesar dan memperhatikan tulisan pada pengantar pengerjaan agar sesuai dengan kategori. Berdasarkan review yang didapatkan dari para ahli multimedia pembelajaran layak digunakan.

Penelitian mengenai *multimedia drill and practice* sebelumnya juga telah dilakukan oleh Muallimah, et al. (2019), mengembangkan multimedia pembelajaran berupa kuis interaktif dengan metode *drill and practice* pada pembelajaran Nahwu. Konten yang ditonjolkan pada multimedia tersebut berupa kumpulan soal-soal dengan pengemasan kuis dengan model soal yang berbeda-beda. Hasil review dari ahli materi memperoleh 85% layak dan ahli media 95% layak, sehingga keduanya layak digunakan belajar siswa. Respon dari para ahli adalah tampilan dan format penyajian secara keseluruhan menarik. Sedangkan respon siswa yaitu, tampilan yang menarik serta bervariasinya model soal menjadikan siswa lebih mudah mempraktekkan materi *I'rob* yang telah dipelajari. Penelitian sebelumnya dari Gunawan, et al. (2020) juga meneliti mengenai *multimedia drill and practice* dengan materi bahasa Jepang, Konten yang ditonjolkan adalah meningkatkan kecakapan belajar bahasa Jepang dalam ungkapan sehari-hari. Hasil review yang didapatkan adalah dari ahli media mendapatkan 93% layak dan ahli materi 92% layak, sehingga multimedia tersebut layak digunakan untuk belajar siswa. Respon dari para ahli juga media secara keseluruhan sudah menarik materi juga sesuai, namun terdapat perbaikan pada materi agar penyajian soal sesuai dengan kemampuan siswa.

Mayoritas hasil pengalaman dari penelitian sebelumnya yaitu multimedia pembelajaran bagus digunakan untuk membantu belajar siswa. Mayoritas siswa merasa senang menggunakan dan mempermudah belajar siswa. Pada multimedia *drill and practice* yang dikembangkan sebelumnya juga sudah fokus untuk melatih suatu keilmuan dalam meningkatkan *skill* bahasa asing. Pada pengembangan *multimedia drill and practice* ini difokuskan pada peningkatan penguasaan kosakata baru bahasa Jepang. Selain itu, konten kategori yang disajikan juga memiliki pilihan untuk belajar memulai dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia atau sebaliknya dan campuran antara keduanya. Penambahan audio

pengucapan juga sangat membantu siswa dalam mengucapkan dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *multimedia drill and practice* layak digunakan sebagai media untuk membantu mempermudah belajar siswa lintas minat bahasa Jepang. Multimedia yang dikembangkan juga difokuskan dalam upaya memperkaya penguasaan kosakata baru. Maka, dengan menggunakan *multimedia drill and practice* ini siswa dapat terus semangat belajar.

SIMPULAN

Belajar bahasa Jepang tidaklah mudah bagi siswa yang menjadikan bahasa Jepang sebagai pilihan mata pelajaran lintas minatnya. Dasar keilmuan siswa yang bukan dari bahasa, melainkan saintek menjadikan mereka kesulitan belajar bahasa Jepang terutama dalam menghafalkan kosakata. Karena kata-kata dituliskan dengan huruf Jepang. Maka, siswa memerlukan multimedia pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah proses belajarnya. *Multimedia drill and practice* merupakan pilihan yang tepat untuk melatih meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan mudah. Konten yang disajikan berupa pengelompokan kategori dan penambahan audio pengucapan untuk mempermudah siswa menghafalkan kosakata baru. Didapatkan review produk dari para ahli yaitu *multimedia drill and practice* layak digunakan.

Multimedia drill and practice sangat mengutamakan belajar meningkatkan penguasaan kosakata baru dengan mudah. Namun ahli materi dan sekaligus guru bahasa Jepang mengungkapkan bahwa jika guru dapat mengakses hasil latihan maka sangat bermanfaat untuk melihat proses kembang belajar siswa pada situasi pandemi covid-19 saat ini. Maka kedepannya perancangan multimedia seharusnya sudah lebih ramah terhadap situasi yang tak terduga seperti pandemi yang terjadi saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development 3rd*. Massachusetts: Pearson Educational Company.
- Anas, M. A., Soepriyanto, Y., & Susilaningsih, S. (2019). Pengembangan multimedia tutorial topologi jaringan untuk smk kelas x teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 307-314.
- Billah, A. F. (2015). *Pemanfaatan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: repository.upi.edu.
- Chee, Tan Seng & Wong, Angela F. L. (2003). *Teaching and Learning with Technology*. Singapore: Prentice Hall.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2017). *Model Peminatan dan Lintas Minat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gunawan, F. N., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 187-198.
- Haristiani, N., Rahmawati, R. S., Sofiani, D., & Nandiyanto, A. B. D. (2016). Interactive Media in Learning Japanese Language Vocabulary for Vocational School. *January*. <https://doi.org/10.2991/icieve-15.2016.56>
- Heinich, R. M. (2002). *Instructional Media and The New Technologies of Instrumen*. New York: Mcmillan Publishing Company.
- Irianto, A. (2011). *Pendidikan Sebagai Investasi dalam Pembangunan Suatu Bangsa*. Jakarta: Kencana.
- Lee, W.W. & Owens, D L. (2004). *Multimedia -Based Instructional Design*, (2nd Ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- McDonoughm, S. K. (2005). Way Beyond Drill and Practice: Foreign Language Lab Activities in Support of Constructivist Learning. *Int'l J of Instructional Media*, Vol. 28(1).

- Meliawati, W. (2016). Survei Pelaksanaan Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Biologi Beserta Analisis Kendala Pelaksanaan di SMA Negeri Se Kota Malang. *SKRIPSI Jurusan Biologi-Fakultas MIPA UM*.
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203-212.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2014). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munqidzah, Z. (2014). Model Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 20-32.
- Nurullah, A., Soepriyanto, Y., Sulton, S., & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 319.
- Okuyama, Y. (2013). CALL Vocabulary Learning in Japanese: Does Romaji Help Beginners Learn More Words?. *CALICO Journal*, 24(2), 355–379. <https://doi.org/10.1558/cj.v24i2.355-379>
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 64 Tahun 2014*. Retrieved from http://simpuh.kemenag.go.id/http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_64_14.pdf
- Sambung, D., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121-129.
- Shimizu, R., & Ogawa, K. (2014). Which Is More Effective For Learning German and Japanese Language, Paper or Digital?. In *International Conference on Learning and Collaboration Technologies* (pp. 309-318). Springer, Cham.
- Soenarto, Sunaryo. (2015). *Apply Approach*. UNY Press: Yogyakarta.
- Udjaja, Y. (2018). Gamification Assisted Language Learning for Japanese Language Using Expert Point Cloud Recognizer. *International Journal of Computer Games Technology*, 2018. <https://doi.org/10.1155/2018/9085179>