



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN :
NAIBUN PADA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BENTUK NEGATIF**

SKRIPSI



OLEH:

MUHAMMAD KARIMASSALAM

NIM 155110607111010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2020



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN : NAIBUN PADA
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID *BENTUK NEGATIF*

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Brawijaya

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan

OLEH

MUHAMMAD KARIMASSALAM

NIM 155110607111010

PRODI STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Muhammad Karimassalam

NIM : 155110607111010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang diberikan.

Malang, 7 Januari 2020



Muhammad Karimassalam
155110607111010



LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Muhammad Karimassalam telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing,

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001



LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama MUHAMMAD KARIMASSALAM telah disetujui untuk mendapatkan gelar *Sarjana Pendidikan*.

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001

Dosen Pembimbing,

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

This is to certify that the undergraduate thesis of **MUHAMMAD KARIMASSALAM** has been approved for the degree of *Sarjana Pendidikan*.

Acknowledged by,

Deputy Dean for Academic Affairs,

Supervisor,



Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 197301032005012001

Ulfah Sutyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201508 740319 2 001

ABSTRAK

Karimassalam, Muhammad.. 2020. **Pengembangan Media Pembelajaran NAIBUN Pada Pembelajaran Berbasis Android Bentuk Negatif.** Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya

Pembimbing: Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media, *Kata sifat*, *Bentuk Negatif*.

Bahasa Jepang merupakan bahasa bangsa Jepang atau bahasa nasional negara Jepang yang memiliki ciri-ciri antara lain terdapat silabel terbuka, mempunyai struktur yang menempatkan verba diakhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat, dan sebagainya.

Pada pembelajaran Bunpou, terdapat sebuah perubahan pola kalimat bentuk biasa menjadi *Kata sifat* bentuk Negatif yang biasanya digunakan pada kondisi, dan perasaan,. Banyaknya jenis perubahan Kata Sifat bentuk negatif membuat para pembelajar bahasa Jepang menjadi cukup kesulitan.

Pada penelitian ini, dikembangkannya sebuah media pembelajaran dibuat agar dapat membantu proses belajar bahasa Jepang, terutama pada perubahan *Kata sifat* bentuk Negatif yang akan digunakan oleh mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2020. Penelitian dengan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) ini dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*). Dikembangkan dengan aplikasi Flash untuk membuat media dan materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media beserta materi pembelajaran Kata sifat bentuk Negatif yang digunakan sebagai alat bantu belajar mandiri dengan model pembelajaran yang mudah.

要旨

Karimassalam, Muhammad. 2020. ネガティブ形の Android ベースの学習における NAIBUN ラーニングメディアの開発、日本語教育学科、文化科学部、ブラウイジャヤ大学。

指導教官：ウルファ・スチャルティ

キーワード：メディア、形容詞、ネガティブフォーム。

日本語とは、日本語または日本の母国語であり、オープンシラブル、文末に動詞を配置する構造、さまざまな敬意を表する言語などの特徴があります。

文浦学習では、通常の文型が否定形の形容詞に変化します。これは通常、条件、感情、およびで使用されます。多くの種類の変化する否定形容詞は、日本人学習者を非常に困難にします。

この研究では、日本語の学習プロセスを支援するために、特に 2020 年のブラウイジャヤ大学の日本語学習プログラムの学生が使用するネガティブフォームの形容詞で、学習メディアの開発が行われました。研究開発（研究開発）手法これは、ADDIE（分析、設計、開発、実装、評価）開発モデルを使用して作成されました。メディアと学習教材を作成するために Flash アプリケーションで開発されました。

この研究の結果は、簡単に学習モデルを持つ独立した学習ツールとして使用されている負の形でメディアや学習教材形容詞の形で学習メディアが生成されます。

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	viii
要旨	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Pengembangan.....	5
1.5 Spesifikasi Produk	5
1.6 Manfaat Pengembangan.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Deskripsi Teori.....	7
2.1.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Peranan Media Pembelajaran	9
2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis Android.....	10
2.2 Tinjauan NAIBUN.....	10
2.3 Materi Bahasa Jepang.....	11
BAB III. METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.2 Tahap Pendefinisian	18
3.2.1 Analysis (Analisis).....	18
3.2.2 Design (Desain).....	19
3.2.3 Development and Implementation.....	20
3.2.4 Evaluasi.....	20



3.3	Subjek Penelitian	21
3.4	Data Penelitian	21
3.5	Instrumen Penelitian	21
3.6	Teknik Pengumpulan Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN		28
4.1	Hasil Penelitian.....	28
4.1.1	Tahap Analisis	29
4.1.2	Tahap Rancangan Desain Media	35
4.1.3	Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	45
4.1.4	Tahap Evaluasi	49
4.2	Kualitas Media	49
4.2.1	Hasil Penilaian Validasi Materi	49
4.2.2	Hasil Penilaian Validasi Media	51
4.2.3	Angket Respon Mahasiswa	52
4.3	Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN - LAMPIRAN		61
Lampiran 1 : Lembar CV Validator Materi		61
Lampiran 2 : Lembar CV Validator Media		62
Lampiran 3 : Lembar Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Materi.....		63
Lampiran 4 : Lembar Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Media.....		65
Lampiran 5 : Lembar Hasil Angket Kebutuhan Mahasiswa <i>Google Form</i>		67
Lampiran 6 : Lembar Hasil Angket Respon Mahasiswa <i>Google Form</i>		69
Lampiran 7 : Lembar Dokumentasi Mahasiswa.....		72
Lampiran 8 : Lembar Tampilan Media.....		73
Lampiran 9 : Lembar Berita Acara Seminar Proposal.....		76
Lampiran 10 : Lembar Berita Acara Seminar Hasil		77
Lampiran 11 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi		78
Lampiran 12 : Lembar Bukti Seminar Proposal dan Seminar Hasil		80
Lampiran 13 : Lembar Bukti Penelitian R&D		81



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert.....22

Tabel 3.2 Data Indikator Penilaian Produk oleh Pakar Materi.....23

Tabel 3.3 Tingkatan Pencapaian.....23

Tabel 3.4 Data Indikator Penilaian Produk oleh Pakar Media.....24

Tabel 3.5 Tingkatan Pecapaian.....26

Tabel 3.6 Data Indikator Penilaian Produk oleh Mahasiswa.....27

Tabel 4.1 Hasil penilaian *google form*.....30

Tabel 4.2 Skala Likert.....31

Tabel 4.3 Hasil *angket google form*.....32

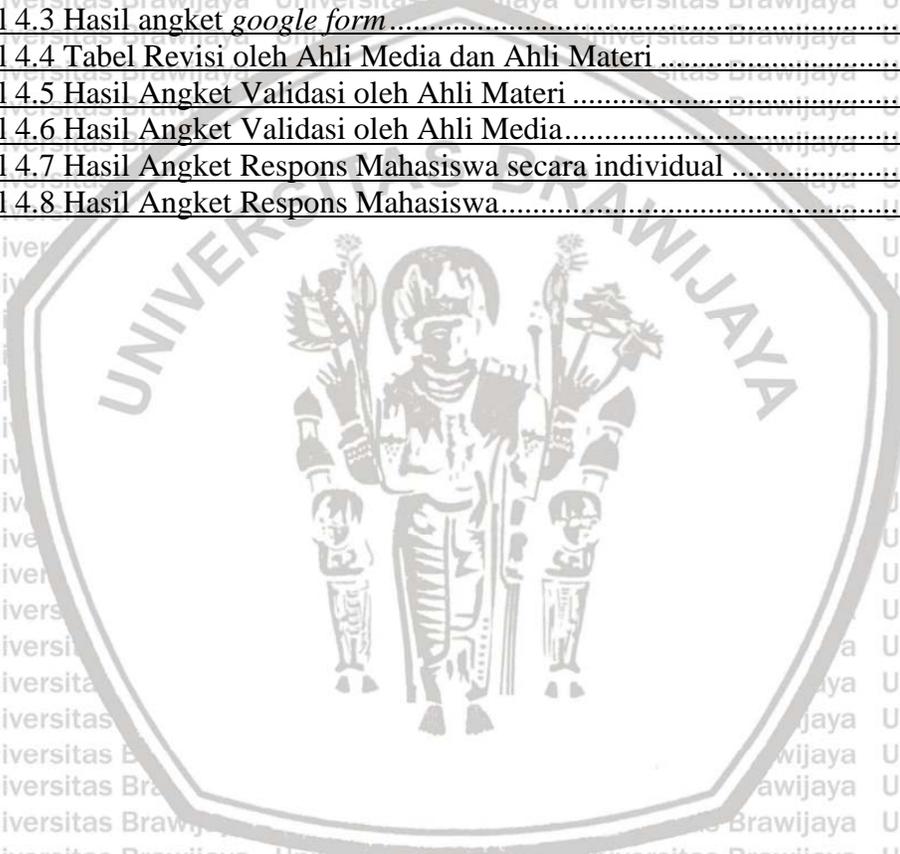
Tabel 4.4 Tabel Revisi oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....48

Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Materi.....50

Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Media.....52

Tabel 4.7 Hasil Angket Respons Mahasiswa secara individual.....54

Tabel 4.8 Hasil Angket Respons Mahasiswa.....55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran 8

Gambar 3.1 ADDIE 18

Gambar 3.2 Rancangan Desain 20

Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama NAIBUN 40

Gambar 4.2 Tampilan Menu Kotoba 41

Gambar 4.3 Tampilan Kotoba I dan NA 41

Gambar 4.4 Tampilan Reibun 42

Gambar 4.5 Tampilan awal masuk renshuu 42

Gambar 4.6 Tampilan Renshuu 43

Gambar 4.7 Tampilan jawaban benar dan salah 44

Gambar 4.8 Tampilan Skor 44



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia membutuhkan bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang digunakan bisa beragam sesuai bangsa yang menggunakannya. Manusia semua berinteraksi dengan sesamanya, dengan cara berkomunikasi. Setiap bahasa mempunyai keunikannya masing-masing. Baik dari segi penulisan, pengucapan, ataupun tata bahasa itu sendiri.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan ujaran dan berinteraksi. Menurut istilah dalam buku Keraf (2005:1) bahasa adalah suatu alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Hal tersebut membuat bahasa menjadi faktor kewajiban dalam dunia pendidikan. Karena dalam dunia Pendidikan tanpa bahasa. Bersamaan dengan perkembangan pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang, diperlukan sebuah media pengajaran yang mampu menciptakan kondisi yang memudahkan pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari kosakata dan pola kalimat. Menurut Shinmura (Sudjianto dan Merseli, 2015:6) bahasa Jepang merupakan sebuah bahasa bangsa Jepang atau bahasa lokal Jepang yang memiliki ciri-ciri diantaranya lain terdapat sebuah terbuca, mempunyai struktur yang menempatkan kata sifat dan kata kerja diakhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di perkuliahan, terdapat mata kuliah yang *Bunpou* (Tata Bahasa). *Bunpou* merupakan salah satu mata kuliah yang memerlukan

pemahaman Tata bahasa serta pemakaian *Kata kerja* dan *Kata sifat* yang harus didalami untuk membantu proses belajar dan kesalahan pemahaman dapat pembelajaran setelahnya akan menjadi kacau.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Edy Pratama Putra dari Universitas Brawijaya dalam penelitiannya telah berhasil mengembangkan Media Animasi Interaktif: KUMORI pada Pembelajaran Doushi Bentuk ~て pada mata kuliah bunpou.

Namun, materi yang disajikan hanya berfokus pada *kata kerja*. Dalam hal ini, Penelitian ini berfokus pada pembelajaran mengenai *kata sifat*. Penggunaan *kata sifat* digunakan sebagai predikat dan kata untuk menerangkan kata benda. Dikarenakan banyaknya jenis *kata sifat* perubahan kata yang memiliki fungsi yang berbeda berdasarkan kondisi dan perasaan kata yang sulit sehingga banyak terjadi kesalahan penulisan dan pemahaman bahasa Jepang.

Dalam *Bunpou* (Tata Bahasa) terdapat tata bahasa Jepang dasar. Tata bahasa dasar ini dapat dibagi menjadi 2 jenis bentuk kalimat yaitu bentuk formal dan bentuk informal.

Pada umumnya, kalimat bentuk formal yang diakhiri dengan です (desu), でした (deshita), ありません (arimasen), じゃありません (jya arimasen), ありません (kuarimasen) ではありませんでした (dewa arimasen deshita), ます (masu), ました, (mashita), ません (masen), ませんでした (masen deshita) semuanya dalam bentuk formal. Bentuk formal bisa kapan saja digunakan, juga berbicara dengan siapa saja. Bentuk formal digunakan dalam situasi saat berbicara dengan seseorang yang baru pertama kali kita temui atau tidak cukup dekat, atau dengan atasan. Di sisi lain, kalimat bentuk informal diakhiri dengan bentuk Informal seperti だ (da), だった (datta), ない (nai), じゃない (jyanai), くない

(kunai), た (ta), なかった (nakatta). Sedangkan untuk bentuk informal, pembicara biasanya menggunakannya saat berbicara dengan anggota keluarga, kolega atau teman dekat.

Dalam buku *Minna no Nihongo* I Pada bab 8 belajar mengenai kata sifat bentuk negatif. Dalam hal ini, peneliti mengambil materi mengubah kata sifat い dan kata sifat な menjadi ~くない dan ~じゃありません Artinya adalah untuk mengubah kata sifat い dan, kata sifat な menjadi bentuk negatif, ~くない, dan ~じゃありません. Contoh kata sifat い (たかい) menjadi (たかくない) kata sifat な (すきです) menjadi (すきじゃありません) yang kemudian di pembelajaran selanjutnya memiliki berbagai macam jenis *kata sifat* dengan penggunaan ungkapan nuansa yang berbeda-beda.

Pada *minna no nihongo* I bab 8 dan 9 *kata sifat* bentuk negatif digunakan untuk menjelaskan sebuah Kata keterangan menjelaskan situasi dan kondisi.

Contoh jenis penggunaan Kata Sifat bentuk negatif.

1. ~は~くない/じゃありません (Minna no nihongo I Bab 8)

あそこは静かじゃありません

Disana tidak sunyi

Pola kalimat ini untuk menerangkan keadaan, kondisi atau ciri khas subjek dalam bentuk negatif.

2. ~が~すきじゃありません/上手じゃありません (Minna no nihongo I Bab 9)

ミラさんはうたが上手じゃありません。

Mira san tidak pandai bernyanyi

Partikel ga dipakai untuk menunjukkan objek. Kata Sifat yang objeknya ditandai partikel が dan pada umumnya menunjukkan kesukaan dan kesanggupan.

3. ～あまり～ない【tidak begitu】(Minna no nihongo I Bab 8).

シャンハイはあまり寒くない。

Shanghai tidak begitu dingin

Kata keterangan ini digunakan untuk menunjukkan kata sifat atau kondisi yang “tidak begitu”. Pada dasarnya amari digunakan dalam kalimat negatif saja.

Berdasarkan pengalaman penulis belajar Bunpou, lupa tentang *kata sifat* bentuk negatif membuat pembelajaran *minna no nihongo 1* terasa sangat susah. Serta terdapat ungkapan yang membingungkan dalam konteks perubahan penggunaan, dan terkadang masih terjebak dalam penggunaan kata pada sebuah kalimat. Selain itu, dapat diketahui berdasarkan hasil angket penelitian yaitu tentang keinginan media pendukung. Dari sini peneliti menyimpulkan, bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang khususnya untuk bentuk negatif pada penelitian dan pengembangan ini untuk membuat dan merancang sebuah Media Pembelajaran Berbasis android.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Jepang khususnya kata sifat bentuk negative yang dapat dijalankan di *smartphone* yang telah dimiliki oleh banyak kalangan pelajar. Dalam hal ini, penulis mengembangkan sebuah media berjudul NAIBUN bisa mengatasi hal tersebut. Produk media ini akan membantu

dan mempermudah Pelajar/Mahasiswa untuk lebih mudah cepat dan menarik memahami kata sifat bentuk ~ negatif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar terutama pembelajaran bentuk negatif ?
2. Bagaimanakah kualitas media pembelajaran aplikasi pada pembelajaran bentuk negatif kepada Mahasiswa prodi Pendidikan bahasa Jepang Angkatan 2020?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk pelajaran bentuk negatif.

1.4 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar terutama bentuk negatif.
2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran NAIBUN pada pembelajaran bentuk negatif kepada Mahasiswa prodi Pendidikan bahasa Jepang angkatan 2020.

1.5 Spesifikasi Produk

Pengembangan produk Media Pembelajaran ini mejadi sebuah aplikasi berbasis android untuk membantu pembelajaran Bunpou terutama *kata sifat* bentuk negatif.

Berikut adalah spesifikasi produk:

1. Produk aplikasi Media ini hanya dapat dijalankan peranti Android. Produk media ini hanya berfokus pada mata kuliah Bunpou terutama pada pembelajaran *kata sifat* bentuk negatif isi materi ini diambil dari buku *Minna no Nihongo I*.

2. Produk aplikasi Media Pembelajaran ini dapat digunakan sebagai produk media belajar di kelas maupun secara mandiri.

3. Produk media ini berisikan Materi dan soal Latihan secara bertahap. Serta jenis Materinya beragam berdasarkan apa yang pelajari dimulai dari cara penggunaan kosakata pada pola kalimat dan soal-soal materi yang telah dipelajari di aplikasi.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Pendidik

Bagi Pendidik Sebagai penambah media ajar, agar membantu dalam menjelaskan materi bentuk negatif.

2. Peserta didik

Bagi peserta didik Sebagai media belajar mandiri serta dapat mendorong minat belajar mahasiswa untuk mempelajari dan memahami materi dari bentuk negatif

3. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, bagi penelitian yang relevan di masa mendatang dan penelitian ini dapat berguna bagi peneliti sebagai media pembelajaran di masa datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Manusia menciptakan sebuah teknologi berdasarkan penguasaan pengetahuan yang telah manusia miliki. Pada dasarnya, teknologi diciptakan sebagai tujuan untuk memperlancar kegiatan manusia sehari-hari. Contoh teknologi computer di buat agar dapat memperlancar kegiatan manusia dalam mengolah sebuah data. Menurut ilmuawan yang menekuni bidang teknologi Pendidikan, hampir tidak pernah terjadi perselisihan yang tajam antara penggunaan media pembelajaran dan teknologi pembelajaran.

Media dari kata medium yang berasal dari bahasa latin yang dapat diartikan perantara atau antara, yang merujuk pada suatu yang berhubungan dengan informasi .media pembelajaran juga merupakan sebuah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos,1996) dikutip dari (daryanto, 2016:5).

Media juga dipandang sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, kemauan dan perasaan. (Haryanto:2012) dikutip dari (Suryadi, 2015;7) Media pembelajaran ini dapat dikaji sebagai media yang sering digunakan proses pembelajaran dan juga terutama dalam tujuan pembelajaran.

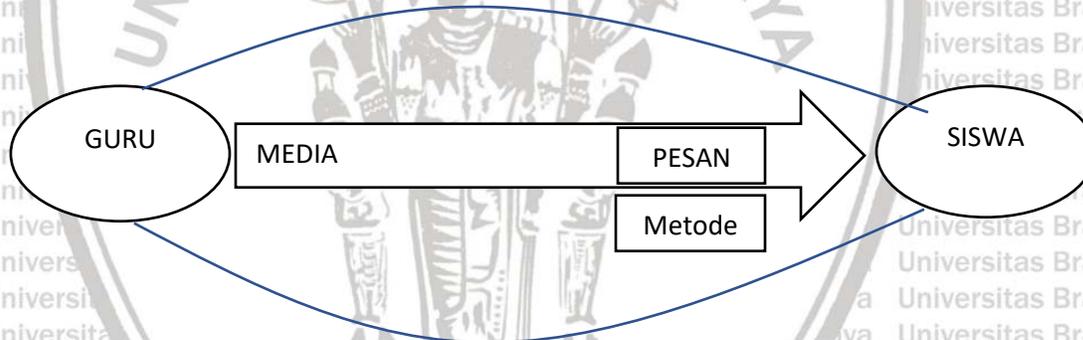
Maka dari itu, dari kedua teori diatas dapat diringkas media pembelajaran yaitu sebagai alat penyampaian pesan yang dapat digunakan untuk tujuan proses belajar mengajar sehingga dapat mendorong peserta didik dalam belajar. Terutama dalam pembelajaran *Kata sifat* bentuk negatif bagi mahasiswa. Dengan media NAIBUN ini,



Mahasiswa yang belum memahami kata sifat bentuk negatif akan bisa belajar lebih berdaya dan juga mengerti materi yang diajarkan. Serta mendorong mahasiswa agar dapat lebih giat mempelajari *kata sifat* bentuk bentuk negatif dalam pembelajaran bunpou (Tata Bahasa).

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju penerima (peserta didik). sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran . fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut;



2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Sumber: Media Pembelajaran : peranan penting

Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Tiga kelebihan kemampuan dalam media (Gerlach & Ibrahim 2001), dikutip dari (daryanto, 2016:9)

1. Kemampuan Fiksatif

Media ini mampu menampilkan kembali suatu benda atau kejadian. Dalam kemampuan ini, media dapat juga digambar, direkam, difilmkan, kemudian juga dapat didokumentasi dan media pada saat dibutuhkan dapat ditunjukkan kembali seperti aslinya.

2. Kemampuan Manipulative

Media ini dapat menampilkan ulang Kembali benda atau kejadian dengan berbagai macam perubahan. sesuai keperluan, misalnya media dapat mengubah ukurannya, media dapat ditambah kecepatannya, media dapat mengatur warnanya, serta media dapat juga diulang-ulang penyajiannya.

3. Kemampuan Distributive

Media ini mampu menangkap responden yang besar jumlahnya dalam sekali penyajian dengan cara serempak misalnya siaran tv dan radio.

2.1.3 Peranan Media Pembelajaran

Menurut pandangan Agus Benny (2017; 24) Secara umum, dalam penggunaan sebuah media untuk keperluan mengkomunikasikan informasi akan memberikan beberapa manfaat pada konsumennya, berikut:

- Proses belajar menjadi fleksibel
- Meningkatkan sebuah sikap positif kepada isi materi
- Penggunaan waktu dalam memperoleh sebuah informasi
- Proses belajar lebih jelas
- penyampaian sebuah isi pesan dan pengetahuan bersifat normal

2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis Android

Smartphone membawa pengaruh yang cukup besar bagi penggunaannya dalam kehidupan, terutama dalam dunia Pendidikan, dengan memanfaatkan *smartphone* ini dapat memberikan kemajuan dalam dunia Pendidikan. Dalam *smartphone* kebanyakan teknologi masa kini menggunakan system *android*. Dalam istilahnya *android* merupakan suatu sistem perangkat yang beroperasi untuk *smartphone* dan tablet. Aritonang (2014; 2). Sistem operasi *android* ini dapat digambarkan sebagai penghubung antara peranti dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan perantinya dan juga dapat menjalankan aplikasi tersebut.

Hal tersebut serasi dengan konsep pembelajaran e-learning guna membatasi ruang dan waktu, sehingga proses belajar dapat digunakan kapan dan dimanajaja Media ini dirancang untuk mempermudah proses belajar dan mengajar maupun itu dosen atau mahasiswa. Produk media *NAIBUN* ini dikembangkan dengan dukungan dan dijalankan oleh perangkat android ini. karena *smartphone* berfungsi sebagai media komunikasi, sehingga bisa juga di manfaatkan sebagai sarana media pembelajaran mandiri.

2.2 Tinjauan NAIBUN

Aplikasi *NAIBUN* Merupakan media pembelajaran berbasis android yang dibuat dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan dalam mengubah kosakata kata sifat bentuk negatif pada mahasiswa. Di dalamnya terdapat materi berupa kosakata, Pemahaman kalimat, dan latihan soal. Mahasiswa dapat mengakses aplikasi ini dimana saja dan kapan saja yang mana hal ini memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara mandiri.

2.3 Materi Bahasa Jepang

Dari pengalaman peneliti belajar Bunpou, lupa tentang bentuk kata sifat べ negatif membuat pembelajaran *minna no nihongo 1* terasa sangat susah. Serta terdapat ungkapan yang membingungkan dalam konteks perubahan penggunaan, dan terkadang masih terjebak dalam penggunaan kata pada sebuah kalimat. Pada pembelajaran bunpou yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini adalah materi penggunaan bentuk negatif yang terdapat pada buku *Minna no nihongo 1*.

Materi yang tercantum meliputi:

Kotoba

Kata sifat-い adalah vocal yang berakhiran ada vocal い

Untuk membuat bentuk negatif dari kata sifat い, い pada akhir kata sifat い diganti dengan くない.

Kata sifat い	～くない
おいしい	おいしくない
かな 悲しい	かな 悲しくない
たの 楽しい	たの 楽しくない
おもしろ 面白い	おもしろ 面白くない

Tambahan:

明る (あかるい)、怖 (こわい)、長 (ながい)、短 (みじかい)、強 (つよい)、弱 (よわい)、高 (たかい)、安 (やすい)、赤 (あかい)、青 (あおい)、白 (しろい)、冷たい (つめたい)、甘 (あまい)、辛 (からい)、新 (あたらしい)、古 (ふるい)

Ada 2 kata sifat-い yang beda konjugasinya

Kata sifat い	～くない
いい	よくない
かっこう 格好いい (かっこういい)	かっこう 格好よくない

kata-sifat-な dapat secara langsung menyatakan kata benda yang muncul setelahnya hanya dengan menyisipkan "な" diantara kata sifat dan kata benda.

Untuk mengubah kebentuk negatif cukup membuang huruf な dan tambahkan じゃありません.

Kata sifat な	～じゃありません
しず 静かな	しず 静かじゃありません
す 好きな	す 好きじゃありません
じょうず 上手な	じょうず 上手じゃありません
しあわ 幸せな	しあわ 幸せじゃありません

Tambahan:

親切 (しんせつ)、便利 (べんり)、安全 (あんぜん)、下手 (へた)、簡単 (かんたん)、大変 (たいへん)、大切 (たいせつ)、暇 (ひま)、簡単 (かんたん)、(色々) いろいろ

Vocal い tetapi Kata sifat な

Kata sifat な	～じゃありません
--------------	----------

きれいな	きれいじゃありません
ゆうめいな	ゆうめいじゃありません
しつれいな	しつれいじゃありません
とくいな	とくいじゃありません
ていねいな	ていねいじゃありません

例文

Catatan level 1

1. ～は～くない～じゃありません(Minna no nihongo I Bab 8)

この本はは高くないです。

Buku ini tidak mahal.

あそこは静かじゃありません

Disana tidak sunyi

Pola kalimat ini untuk menerangkan keadaan, kondisi atau ciri khas subjek dalam bentuk negatif

Kata Benda は+ Kata Sifat い くない

Kata Sifat な なじゃありません

2. ～が～すきじゃありません/上手じゃありません(Minna no nihongo I Bab 9)

ミラさんはうたが上手じゃありません。

Mira san tidak pandai bernyanyi

ワット先生は野球が好きじゃありません。

Watto sensei Tidak suka baseball

Subjek は+objek が+好きじゃありません/上手じゃありません

Partikel が dipakai untuk menunjukkan objek. Kata Sifat yang objeknya ditandai partikel が dan pada umumnya menunjukkan kesukaan dan kesanggupan.

3. ～あまり～ない 【tidak begitu】 (Minna no nihongo I Bab 8).

シャンハイはあまり寒くないです。

Shanghai tidak begitu dingin

琵琶湖の水はきれいですか

air danau biwa indah kah?

いいえ、あまりきれいじゃありません

Tidak begitu indah

あまり + Kata Sifat い くない。

Kata Sifat な じゃありません。

Kata keterangan ini digunakan untuk menunjukkan kata sifat atau kondisi yang “tidak begitu”. Pada dasarnya amari digunakan dalam kalimat negatif saja

4. ～ぜんぜん～ない 【(tidak) sama sekali】 (Minna no nihongo I Bab 9)

あの映画は全然おもしろくないです。

Film itu tidak menarik sama sekali.

ぜんぜん + predikat (negatif)

Kata keterangan ぜんぜん di gunakan untuk menerangkan predikat negatif dengan arti tidak sama sekali.

Latihan

1. あたらしい

A. あたらしく

B. あたらしいじゃありません

C. あたらしくない

D. あたらしよくない

2. しんせつ

A. 親切じゃありません

B. 親切くない

C. 親切じゃなかった



D. 親切ない

3. とくい

A. とくよくない

B. とくいじゃありません。

C. とくくない

D. とくくありません

4. きれい

A. きれくない

B. きれいよくない

C. きれいじゃありません。

D. きれくありません

5. この おかしは _____。

A. おいしくなくです

B. おいしいないです

C. おいしくないです。

D. おいしいなくです

6. かつこういい

A. かつこういくない

B. かつこういじゃありません

C. かつこうよくない。

D. かつこういない

7. あかい

A. あかよくない

B. あかくない。

C. あかじゃない

D. あかわない

8. あの人は ゆうめい _____。

A. くじゃありません

B. くない

C. くなかった

D. じゃありません。





9. 日本のカメラは高いですか。

いいえ、_____。

A. 高いよくないです。

B. 高いじゃありません

C. 高くないです。o

D. 高かくないです。

10. あの辞書はいいですか。

いいえ、あまり_____。

A. いくないです

B. いじゃないです

C. いやじゃありません

D. よくないですo



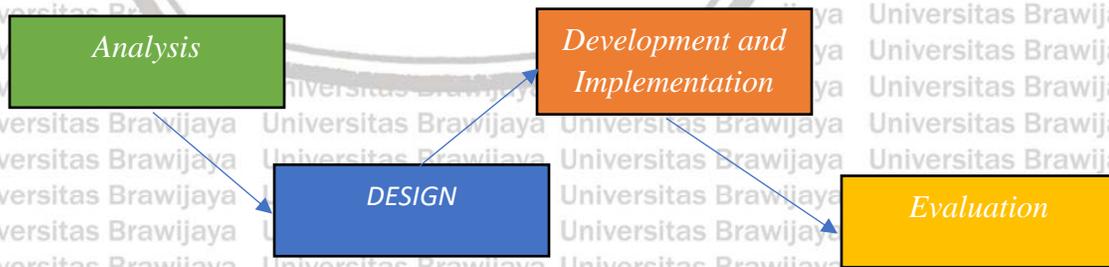
BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut *Research and Development (R&D)*. Dalam istilah sugiyono,(2018;407) *Research and Development* dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji keberhasilannya.

Penelitian dengan metode R&D digunakan untuk menghasilkan sebuah Media NAIBUN untuk pembelajaran kata sifat bentuk negatif bagi mahasiswa pendidikan bahasa jepang.

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*). yang berdasarkan pada (Agus Pribadi, 2016;23) Dari model ini didalamnya menggambarkan sebuah beberapa prosedur yang digunakan untuk mencapai sasaran. model ini karena dianggap serasi dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis androxiid.



Gambar 3.1 ADDIE

3.2 Tahap Pendefinisian

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menganalisa tujuan pembelajaran pada penelitian ini, prosedur pengembangan yang dilakukan adalah:

3.2.1 Analysis (Analisis)

a. Analisis

Penelitian dapat dimulai dari adanya potensi dan masalah. Melalui Potensi ini peneliti dapat men-getahui segala sesuatu yang bila digunakan dapat memiliki nilai. Namun demikian, bisa juga masalah dapat dijadikan sebagai sebuah potensi, apabila kita dapat mendayagunakannya.(sugiyono, 2018:410) masalah datang dari adanya penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat ditemukan diatasi melalui angket analisis untuk mengetahui masalah yang dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan bahasa jepang Angkatan 2020. Analisis kebutuhan proses sistematis dalam menentukan sebuah tujuan, mengenali kesenjangan antara kondisi faktual dan kondisi yang diharapkan, serta menetapkan prioritas pada pembelajaran Lee,(2004:6). Dari angket tersebut dapat ditemukan suatu model, pola dan sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut

b. Mengumpulkan informasi

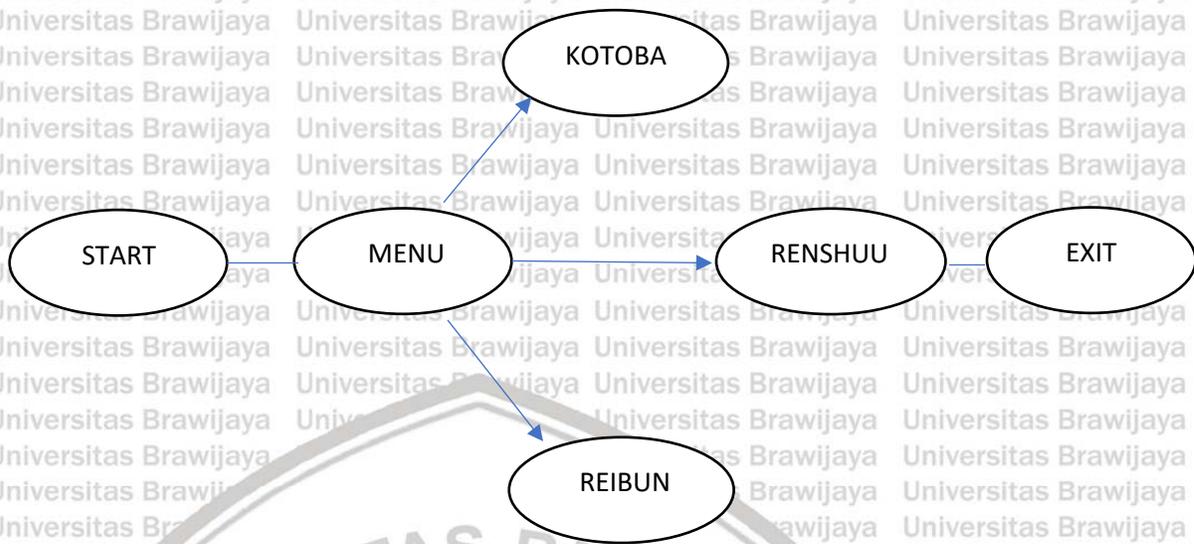
Setelah mendapatkan hasil potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan beberapa informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk aplikasi yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3.2.2 Design (Desain)

Mendesain program pembelajaran adalah langkah selanjutnya untuk menentukan rancangan tampilan desain yang akan dibuat. Dimulai dengan merancang Tampilan desain *background* yang tidak membosankan dan memiliki kontras yang baik untuk meningkatkan semangat Mahasiswa untuk belajar. Pada Langkah ini perancangan kerangka desain dan materi media pembelajaran yang akan dibuat. Ada sebuah model desain system pembelajaran yang dapat digunakan dalam membuat sebuah program pembelajaran yang menarik. Setiap model desain memiliki beberapa keunggulan dan beberapa keterbatasan untuk dapat digunakan dalam merancang sebuah program pembelajaran Agus Pribadi (2017;66) Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian Research and development bermacam-macam. dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan konsumen adalah produk yang berkualitas, menarik harga murah, bobot ringan, dan bermanfaat ganda.

1. Rancangan program pembelajaran

Dalam langkah ini adalah pembuatan rancangan dalam pembuatan isi media, yaitu:



Gambar 3.2 Rancangan desain

3.2.3 Development and Implementation

Pada fase validasi ini, proses kegiatan menilai sebuah rancangan produk aplikasi demo, karena tahap ini menghadirkan beberapa pakar media dan pakar materi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk aplikasi, sehingga dapat diketahui kelemahannya. Setelah media dinilai, media akan direvisi sesuai saran dari pakar media dan pakar materi. Setelah itu, siap di uji cobakan kepada subjek pengembangan, setelah mendapat respon dari subjek, produk media ini telah menjadi produk maksimal.

3.2.4 Evaluasi

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran mengenai media *NAIBUN* dari mahasiswa, sangat penting untuk mengetahui efek dari pelaksanaan tersebut. Untuk mengetahui kelemahan, atau kekeliruan yang ada pada aplikasi *NAIBUN*. Sehingga dapat digunakan penyempurnaan produk yang dapat berfungsi secara pada pembelajaran *Bunpou*.

3.3 Subjek Penelitian

Mahasiswa yang peneliti pilih adalah mahasiswa tahun pertama yaitu Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020 universitas brawijaya. Subjek Pengembangan ini akan dilakukan uji coba produk media *NAIBUN*. Menguji coba program aplikasi ini adalah termasuk mengevaluasi program. ada beberapa Mahasiswa yang melakukan uji coba dan Mahasiswa yang memperhatikan proses penilaian media.

3.4 Data Penelitian

data penelitian menjadi sebuah pengumpulan beberapa data informasi mengenai proses pengembangan media yang dikembangkan dengan metode ADDIE yang diperoleh dari hasil proses kegiatan pengembangan sendiri dan Data adalah angket hasil validasi pakar materi dan pakar media, serta beberapa hasil angket kebutuhan mahasiswa dan hasil angket respon Mahasiswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berdasarkan rumusan masalah dapat diketahui yaitu:

1. Dalam pengembangan media ini Instrument penelitian ini untuk mengukur proses keberhasilan pengembangan sebuah media pembelajaran *NAIBUN* dengan *angket*.

Angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media. Berikut adalah instrument yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Peneliti melakukan beberapa pencatatan proses pengembangan berdasarkan tahapan ADDIE
- b. Peneliti merancang desain pada produk yang sesuai dengan tahapan ADDIE

c. Peneliti mencatat beberapa hasil validasi, yang hasilnya berdasarkan para pendapat Pakar materi yaitu, Ulfah Sutiyarti, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen fakultas ilmu budaya di universitas brawijaya. serta pakar media Ridwan Fajar Widodo mahasiswa Universitas Brawijaya.

instrument penelitian ini menggunakan penilaian Skala Likert untuk mengukur sebuah pendapat dari pakar materi, pakar media, dan responden mahasiswa tentang fenomena sosial. Sugiyono (2018;134) Kemudian dilanjutkan dengan indicator ini dijadikan sebagai titik pangkal untuk Menyusun beberapa item instrument yang berupa sebuah pertanyaan berikut jawaban item yang menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi dari positif sampai negatif antara lain:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Table 3.1 Skala Likert

a. Angket Validasi materi

Instrumen penelitian ini menggunakan angket *google form* yang berupa lembaran penilaian yang digunakan untuk memperoleh validasi berdasarkan oleh pakar materi yaitu Ulfah Sutiyarti, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen fakultas ilmu budaya di universitas brawijaya. Berikut adalah instrumen penelitian pakar materi:

No	Komponen	No butir	Indikator	Skor				
				SS	S	R	TS	STS
1	Materi Pembelajaran	1	Materi NAIBUN sesuai dengan level belajar	5	4	3	2	1
		2	Kebenaran isi materi media NAIBUN	5	4	3	2	1
		3	Kejelasan penyajian dan penulisan huruf pada materi dalam media NAIBUN	5	4	3	2	1
		4	Ruang lingkup Materi pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
		5	Produk media NAIBUN dapat digunakan untuk proses belajar mandiri	5	4	3	2	1
2	Bahasa dan Komunikasi	1	Kebenaran ejaan bahasa pada produk sudah serasi dengan pembelajaran bahasa Jepang	5	4	3	2	1
		2	kemudahan dalam memahami materi media NAIBUN	5	4	3	2	1
		3	Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan sasaran	5	4	3	2	1
		4	Daya dukung media dalam proses pembelajaran	5	4	3	2	1
Jumlah Skor								

Tabel 3.2 Data Indikator Penilaian Produk oleh Ahli Materi

Penilaian rata-rata dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut: Persentase kelayakan (%):

$$(\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

Total rata-rata hasil persentase kelayakan ini dapat digunakan untuk mengukur kelayakan media dan setelah itu penilaian persentase akan disesuaikan dengan tingkat pencapaian kategori media

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81%-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61%-80%	Layak, tidak perlu direvisi
3	41%-60%	Kurang layak, perlu direvisi
4	21%-40%	Tidak layak, perlu direvisi
5	<20%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Tabel 3.3 Tingkatan Pencapaian

b. Angket Validasi Media

Instrumen penelitian ini menggunakan angket *google form* yang berupa lembaran penilaian yang digunakan untuk memperoleh validasi berdasarkan oleh pakar media yaitu Ridwan Fajar Widodo mahasiswa Universitas Brawijaya.

Berikut adalah instrumen penelitian pakar media:

No	Komponen	No butir	Indikator	Skor				
				SS	S	R	TS	STS
1	Desain Media	1	Kesesuaian desain latar pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
		2	Kesesuaian letak posisi tombol pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
2	Jenis dan Ukuran	1	Kesesuaian jenis huruf pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
		2	Kesesuaian ukuran huruf pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
		3	Media NAIBUN memiliki kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	3	2	1

3	Kualitas dan Tampilan Media	1	Penampilan NAIBUN menarik perhatian	5	4	3	2	1
		2	Keserasian pemakaian warna pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
		3	Kecerahan pemilihan warna pada media NAIBUN	5	4	3	2	1
4	Daya Tarik	1	Penggunaan media NAIBUN dapat mengurangi ketergantungan pembelajar pada Pendidik	5	4	3	2	1
		2	Produk Media NAIBUN ini dapat digunakan dengan mudah	5	4	3	2	1
		3	Penggunaan media NAIBUN dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada pembelajar	5	4	3	2	1
Jumlah skor								

Tabel 3.4 Data Indikator Penilaian Produk oleh Ahli Media

Penilaian rata-rata dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)}: (\text{Total Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$$

Total rata rata hasil persentase kelayakan ini dapat digunakan untuk mengukur kelayakan media dan setelah itu media akan direvisi sesuai tanggapan dari pakar media.

Total rata rata hasil persentase kelayakan ini dapat digunakan untuk mengukur kelayakan media dan setelah itu penilaian persentase akan disesuaikan dengan tingkat pencapaian kategori media

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81%-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi

2	61%-80%	Layak, tidak perlu direvisi
3	41%-60%	Kurang layak, perlu direvisi
4	21%-40%	Tidak layak, perlu direvisi
5	<20%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Tabel 3.5 Tingkatan Pencapaian

2. Media pembelajaran NAIBUN juga diuji coba untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran NAIBUN dapat menarik perhatian mahasiswa dalam belajar, terutama pada mata kuliah bunpou. Hal tersebut diketahui berdasarkan instrument penelitian yaitu:

a. Angket Penelitian dan Angket Respons Mahasiswa

Lembar penelitian ini adalah angket *google form* yang diberikan kepada mahasiswa dan berisi dengan pernyataan yang berhubungan dengan tanggapan mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran NAIBUN.

No	indikator	skor				
		SS	S	RG	TS	STS
1	Media ini merupakan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pembelajaran kata sifat negatif	5	4	3	2	1
	Persentase (%)					
2	Media ini membantu dalam pembelajaran Kata sifat Negatif	5	4	3	2	1
	Persentase (%)					
3	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran mandiri	5	4	3	2	1

Persentase (%)						
4	Media NAIBUN memiliki desain yang menarik dengan tampilan yang mudah di mengerti	5	4	3	2	1
Persentase (%)						
5	Media ini dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Jepang	5	4	3	2	1
Persentase (%)						

Tabel 3.6 Data Indikator Penilaian Produk oleh Mahasiswa

Analisis dilakukan dengan perhitungan *google form* sebagai berikut:

Hasil perhitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media.

Klasifikasi media menurut Skala Likert dibagi menjadi lima kategori.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan beberapa informasi proses pengembangan media ini yang diperoleh melalui data peneliti yang kemudian segera disesuaikan dengan Langkah ADDIE, dan serta penilaian media oleh pakar media dan pakar materi.
2. Teknik pengumpulan data yang berikutnya adalah melalui hasil uji coba produk media yang dilakukan kepada Mahasiswa Pendidikan bahasa Jepang 2020 melalui angket, hasil angket respon Mahasiswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Aplikasi NAIBUN salah satu sebuah media pembelajaran berbasis android yang dibuat dengan tujuan membantu dorongan dalam merubah kalimat pada mahasiswa. didalamnya terdapat materi berupa beberapa kosakata, Pemahaman kalimat, pola kalimat dan latihan soal . media berbasis *android* ini hanya fokus pada materi mata kuliah *bunpou I*. Pada mata kuliah *bunpou I*, dalam prodi Pendidikan bahasa jepang, menjadi salah satu Mata kuliah wajib yang ditempuh para mahasiwa. Penelitian pengembangan ini dimulai pada tanggal 20 november 2020 – 12 desember 2020, berikut proses pengembangan yang sudah dilaksanakan:

1. Tahap analisis yang merupakan kegiatan analisis meliputi hasil analisis yang dilakukan penyebaran angket penelitian secara daring terhadap mahasiswa tahun pertama angkatan 2020 tentang pembelajaran bahasa Jepang terutama pola kalimat *Kata sifat* bentuk negatif pada mata kuliah Bunpou.
2. Tahap Rancangan desain dalam langkah ini membuat desain berupa: perumusan materi, dan desain gambar yang berupa kosakata, pola kalimat *kata sifat* bentuk negatif dan Latihan yang ada pada buku *Minna no Nihongo 1*.
3. Tahap pengembangan yaitu merevisi kesalahan yang ada pada media seperti *desain*, materi, Latihan soal dan skor aplikasi media NAIBUN. Hasil revisi tampilan media NAIBUN ini sesuai dengan pendapat pakar materi dan pakar media. Setelah direvisi aplikasi akan diuji cobakan, uji coba ini dilaksanakan kepada mahasiswa tahun pertama Pendidikan Bahasa Jepang.

4. Tahap Evaluasi yang merupakan Langkah setelah melakukan uji coba media mengenai aplikasi *NAIBUN* dari mahasiswa, sangat penting untuk mengetahui efek dari pelaksanaan tersebut. untuk mengetahui kelemahan, atau kekeliruan yang ada pada aplikasi *NAIBUN*.

4.1.1 Tahap Analisis

1. Analisis dan Pengumpulan Informasi

Dari hasil angket analisis kebutuhan potensi dan masalah yang disebarkan melalui *google form* pada pembelajaran mata kuliah *Bunpou* yang diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya terdapat hasil sebagai berikut.

a. Pengumpulan informasi individual

Menurut hasil data analisis yang telah peneliti sebarakan angket terhadap 17 mahasiswa, yang menginginkan adanya media *NAIBUN* adalah sebagai berikut:

No	Responden	Pertanyaan								
		a	b	c	d	e	f	g	h	i
1	Zheitazahra Al Mahy	4	4	2	4	4	4	4	4	4
2	Adel Ma'mun	5	4	3	4	5	4	4	3	5
3	Inang Dwi Susanti	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	Malla Aprilia	4	3	4	5	4	5	4	5	3
5	Kharisma Febriyanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4



6	Fatma Fauziah	5	5	3	5	5	5	5	5	5
7	Safia Faranajani	3	4	4	4	5	5	4	3	5
8	Dea Made Putra Adwitya	5	5	3	5	5	5	5	5	5
9	Dimas Malik	4	4	4	4	4	4	4	3	4
10	Laurita Anggela Fiscarina	4	4	3	4	4	4	4	4	4
11	Diva Nurani Latifa	4	4	4	4	3	3	4	3	4
12	Adityo Ferdiansyah	4	4	3	4	5	5	5	5	5
13	Syahero Fidhartono	5	5	4	5	5	5	5	5	5
14	Velin Anggraeni	4	4	2	5	5	4	4	4	5
15	Jordhy Lucyano	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	Isnaini Nur Fadhila	4	4	2	5	5	5	4	4	5
17	Valda Nuzulul Anida	4	4	3	4	5	4	4	3	4

Tabel 4.1 hasil penilaian google form

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu

2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 4.2 Skala Likert

b. Pengumpulan informasi dan Persentase Penilaian

Berdasarkan hasil perhitungan data analisis individual yang telah peneliti sebariskan angket terhadap 17 mahasiswa, yang menginginkan adanya adalah sebagai berikut:

	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
a	Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	5	11	1	-	-
	Persentase (%)	29,4%	64,7%	5,9%	-	-
b	Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1	4	12	1	-	-
	Persentase (%)	23,5%	70,6%	5,9%	-	-
c	Saya mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	8	6	3	-	-
	Persentase (%)	47,1%	35,3%	17,6%	-	-
d	Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	7	10	-	-	-

	Persentase (%)	41,2%	58,8%	-	-
e	Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	10	6	1	-
	Persentase (%)	58,8%	35,3%	5,9%	-
f	Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1 yang memiliki desain serta tampilan menarik.	8	8	1	-
	Persentase (%)	47,1%	47,1%	5,9%	-
g	Saya membutuhkan penggunaan media pendukung untuk memudahkan dalam menggunakan media tersebut.	12	5	-	-
	Persentase (%)	70,6%	29,4%	-	-
h	Saya membutuhkan media pendukung yang bertuliskan huruf kanji	6	6	5	-
	Persentase (%)	35,3%	35,3%	29,4%	-
i	Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri	9	7	1	-
	Persentase (%)	52%	41,2%	5,9%	-

Tabel 4.3 hasil angket google form

hasil pengolahan dari hasil table diatas data analisis ini didapat melalui angket googleform pada responden 17 mahasiswa pendikan bahasa jepang 2020, Fakultas

Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Hasil pengolahan data dari angket kebutuhan dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Pelajar yang menginginkan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pembelajaran *Kata sifat* Bentuk negatif Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 29,4% menyatakan “Sangat Setuju”, 64,7% menyatakan “Setuju”, 5,9% menyatakan “Ragu”.
- b. Pelajar yang membutuhkan media pendukung untuk membantu dalam mempelajari bahasa Jepang terutama pembelajaran *kata sifat* Bentuk negative. Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 23,5% menyatakan “Sangat Setuju”, 70,6% menyatakan “Setuju”, 5,9% menyatakan “Ragu”.
- c. Pelajar yang mengalami kesulitan dalam mempelajari pembelajaran *kata sifat* Bentuk negatif Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat (tidak ada %) menyatakan “Sangat Setuju”, 47,1% menyatakan “Setuju”, 35,3% menyatakan “Ragu”, 17,6% menyatakan “Tidak Setuju”.
- d. Pelajar yang menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran *Kata sifat* Bentuk negatif Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 41,2% menyatakan “Sangat Setuju”, 58,8% menyatakan “Setuju”.
- e. Pelajar yang menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran *kata sifat* Bentuk negatif Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 58,8% menyatakan “Sangat Setuju”, 35,3% menyatakan “Setuju”, 5,9% menyatakan “Ragu”.

- f. Pelajar yang menginginkan media pendukung pembelajaran *kata sifat* Bentuk negatif yang memiliki desain serta tampilan yang menarik Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 47,1% menyatakan “Sangat Setuju”, 47,1% menyatakan “Setuju”, 5,9% menyatakan “Ragu”.
- g. Pelajar yang membutuhkan cara penggunaan media pendukung untuk memudahkan dalam menggunakan media tersebut Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 70,6% menyatakan “Sangat Setuju”, 29,4% menyatakan “Setuju”.
- h. Pelajar yang membutuhkan media pendukung yang bertuliskan huruf kanji Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 35,3% menyatakan “Sangat Setuju”, 35,3% menyatakan “Setuju”, 29,4% menyatakan “Ragu”.
- i. Pelajar yang membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 52% menyatakan “Sangat Setuju”, 41,2% menyatakan “Setuju”, 5,9% menyatakan “Ragu”.

Berdasarkan beberapa rincian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelajar/mahasiswa yang menginginkan sebuah media pendukung dalam pembelajaran *Kata sifat* Bentuk negative. Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 29,4% menyatakan “Sangat Setuju”, 64,7% menyatakan “Setuju”, 5,9% menyatakan “Ragu”. Hasil analisis angket ini adalah hal yang mendasari peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran NAIBUN sebagai sebuah alat bantu mahasiswa pada pembelajaran bahasa Jepang terutama pembelajaran *kata sifat* Bentuk negatif.

4.1.2 Tahap Rancangan Desain Media

1. Perumusan Materi

Materi yang digunakan sesuai minna no nihongo 1 yang berupa kosa kata, tata bahasa, dan latihan. pada kosa kata terdapat 2 bagian yaitu (い)Keiyoushi dan (な)Keiyoushi. Reibun terdapat pada bab 8 dan 9. Sedangkan latihan terdapat latihan kosakata dan tata bahasa yang dipelajari di aplikasi. Berikut adalah materi aplikasi

NAIBUN:

Kata sifat-い adalah vocal yang berakhiran ada vocal い

Untuk membuat bentuk negatif dari kata sifat い, い pada akhir kata sifat い diganti dengan くない.

Kata sifat い	~くない
おいしい	おいしくない
かな 悲しい	かな 悲しくない
たの 楽しい	たの 楽しくない
おもしろ 面白い	おもしろ 面白くない

Tambahan:

明るい (あかるい)、怖い (こわい)、長い (ながい)、短い (みじかい)、強い (つよい)、弱い (よわい)、高い (たかい)、安い (やすい)、赤い (あかい)、青い (あおい)、白い (しろい)、冷たい (つめたい)、甘い (あまい)、辛い (からい)、新しい (あたらしい)、古い (ふるい)

Ada 2 kata sifat-い yang beda konjugasinya

Kata sifat い	~くない
いい	よくない

かっこう 格好いい (かっこういい)	かっこう 格好よくない
-----------------------	----------------

kata-sifat-な dapat secara langsung menyatakan kata benda yang muncul setelahnya hanya dengan menyisipkan "な" diantara kata sifat dan kata benda.

Untuk mengubah kebetuk negatif cukup membuang huruf な dan tambahkan じゃありません.

Kata sifat な	~じゃありません
しず 静かな	しず 静かじゃありません
す 好きな	す 好きじゃありません
じょうず 上手な	じょうず 上手じゃありません
しあわ 幸せな	しあわ 幸せじゃありません

Tambahan:

親切 (しんせつ)、便利 (べんり)、安全 (あんぜん)、下手 (へた)、簡単 (かんたん)、大変 (たいへん)、大切 (たいせつ)、暇 (ひま)、簡単 (かんたん)、(色々) いろいろ

Vocal い tetapi Kata sifat な

Kata sifat な	~じゃありません
きれいな	きれいじゃありません
ゆうめいな	ゆうめいじゃありません
しつれいな	しつれいじゃありません
とくいな	とくいじゃありません
ていねいな	ていねいじゃありません

例文

Catatan level 1

5. ~は~くない~じゃありません(Minna no nihongo I Bab 8)

この本はは高くないです。

Buku ini tidak mahal.

あそこは静かじゃありません

Disana tidak sunyi

Pola kalimat ini untuk menerangkan keadaan, kondisi atau ciri khas subjek dalam bentuk negatif

Kata Benda は+ Kata Sifat い くない

Kata Sifat な じゃありません

6. ~が~すきじゃありません/上手じゃありません(Minna no nihongo I Bab 9)

ミラさんはうたが上手じゃありません。

Mira san tidak pandai bernyanyi

ワット先生は野球が好きじゃありません。

Watto sensei Tidak suka baseball

Subjek は+objek が+好きじゃありません/上手じゃありません

Partikel ga dipakai untuk menunjukkan objek. Kata Sifat yang objeknya ditandai partikel が dan pada umumnya menunjukkan kesukaan dan kesanggupan.

7. ~あまり~ない 【tidak begitu】 (Minna no nihongo I Bab 8).

シャンハイはあまり寒くないです。

Shanghai tidak begitu dingin

琵琶湖の水はきれいですか

air danau biwa indah kah?

いいえ、あまりきれいじゃありません

Tidak begitu indah

あまり+Kata Sifat い くない。

Kata Sifat な じゃありません。

Kata keterangan ini digunakan untuk menunjukkan kata sifat atau kondisi yang “tidak begitu”. Pada dasarnya amari digunakan dalam kalimat negatif saja

8. ～ぜんぜん～ない 【(tidak) sama sekali】 (Minna no nihongo I Bab 9)

あの映画は全然おもしろくないです。

Film itu tidak menarik sama sekali.

ぜんぜん+ predikat (negatif)

Kata keterangan ぜんぜん di gunakan untuk menerangkan predikat negatif dengan arti tidak sama sekali.

Latihan

11. あたらしい

E. あたらしく

F. あたらしいじゃありません

G. あたらしくない

H. あたらしよくない

12. しんせつ

E. 親切じゃありません

F. 親切くない

G. 親切じゃなかった

H. 親切ない

13. とくい

E. とくよくない

F. とくいじゃありません

G. とくくない

H. とくくありません

14. きれい

E. きれくない

F. きれいよくない

G. きれいじゃありません

H. きれくありません

15. この おかしは_____。

E. おいしくなくです

F. おいしいないです

G. おいしくなくです O

H. おいしいなくです

16. かつこういい

E. かつこういくない

F. かつこういじゃありません

G. かつこうよくない o

H. かつこういなく

17. あかい

G. あかよくない

H. あかなく O

I. あかじゃない

J. あかわない

18. あの人は ゆうめい _____。

E. くじゃありません

F. くない

G. くなかった

H. じゃありません O

19. 日本のカメラは高いですか。

いいえ、_____。

E. 高いよくないです。

F. 高いじゃありません

G. 高くないです。 o

H. 高くないです。

20. あの辞書はいいですか。

いいえ、あまり_____。

E. いくないです

F. いじゃないです

G. いやじゃありません

H. よくないです O



2. Tampilan rancangan desain

Langkah berikutnya adalah mendesain sebuah tampilan menu utama media, merancang tampilan Kosakata, Materi, dan Latihan soal. Adapun tampilan media NAIBUN Dapat dilihat sebagai berikut:

1. Tampilan menu utama media

Pada Tampilan menu aplikasi *NAIBUN*, tampilan akan muncul ketika menekan tombol menu Start/hajimari. Pada tampilan aplikasi *NAIBUN* ini memiliki 3 pilihan Desain Pembelajaran yaitu Kotoba, Reibun dan renshuu. tampilan menu ini terdiri dari tampilan materi dan latihan yang diberikan kepada Pengguna aplikasi.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama NAIBUN

2. Tampilan Menu Kotoba

Ketika pengguna menekan tombol kotoba, pada tampilan didalam menu kotoba, terdapat 2 bagian kosakata berikut adalah tampilan menu kotoba:



Gambar 4.2 Tampilan Menu Kotoba



Gambar 4.3 Tampilan Kotoba kata Sifat い dan な

3. Tampilan Menu Reibun

Ketika pengguna menekan tombol reibun didalamnya tampilan menu reibun tersedia

4 tata bahasa sehingga tak hanya mempelajari kotoba. diantaranya:



Gambar 4.4 Tampilan Reibun

4. Tampilan Menu Latihan

Setelah selesai membaca materi yang pelajari di aplikasi pengguna dapat menekan tombol renshuu sebagai Latihan yang telah dipelajari pada materi ini.



Gambar 4.5 Tampilan awal masuk renshuu



Gambar 4.6 Tampilan Renshuu

5. Tampilan jawaban Benar dan Salah

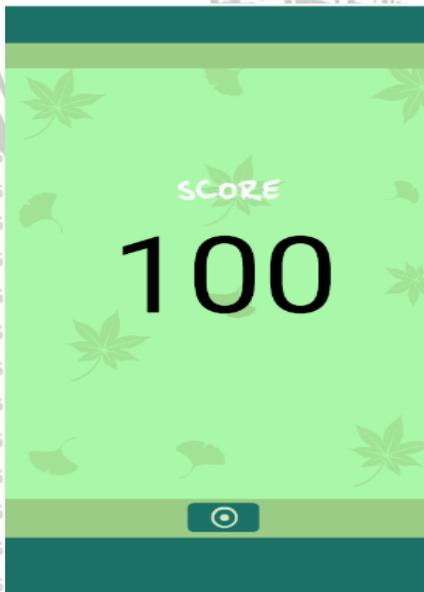
Setelah menjawab soal quiz yang ada pada dalam menu renshuu. Pengguna aplikasi dapat mengetahui jawaban mana yang benar dan salah.



Gambar 4.7 Tampilan Renshuu benar dan salah

6. Tampilan Menu Skor

Dengan adanya skor ini pengguna aplikasi dapat sampai dimana kemampuan dalam mengubah kalimat pengguna aplikasi.



Gambar 4.8 Tampilan Skor

4.1.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi

1. Pengembangan dan Implementasi

Pada Langkah selanjutnya memvalidasi media ini, proses kegiatan menilai sebuah rancangan produk aplikasi demo, karena tahap ini menghadirkan beberapa pakar media dan pakar materi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk aplikasi, sehingga dapat diketahui kelemahannya. Setelah media dinilai, media akan direvisi sesuai saran dari pakar media dan pakar materi.

Tampilan Desain Awal	Tampilan Desain Hasil Revisi
	
<p>Warna pada latar tampilm menu desain masih kurang jelas dan tampilan tombol terlalu buram sehingga mematikan warna tulisan</p>	<p>Setelah direvisi Warna pada latar tampilm menu desain sudah jelas dan tombol menu yang dikasih gradasi warna sehingga tulisan pada tombol lebih jelas</p>



Tampilan penjelasan huruf dalam menu kotoba masih belum jelas dan kotoba belum diberi furigana



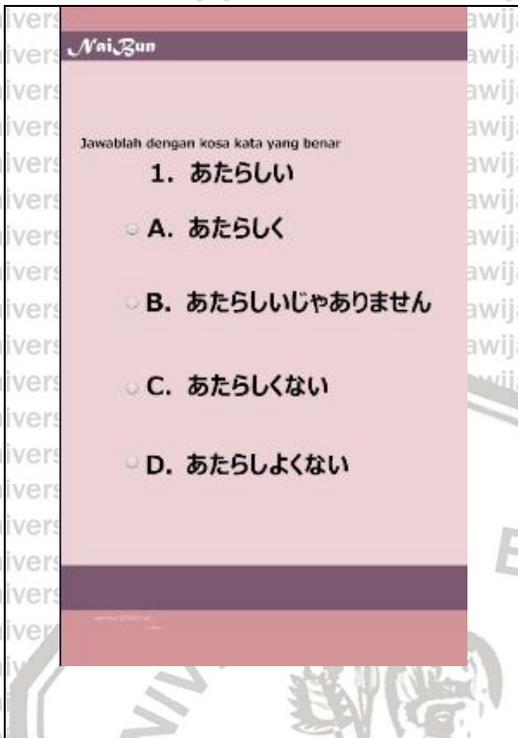
Setelah direvisi Tampilan penjelasan huruf dalam menu kotoba sudah jelas dan kotoba sudah ditambahkan furigana



Tampilan awal reibun masih menggunakan warna buram dan masih ada kekurangan pada reibun



Setelah direvisi tampilan warna pada menu dalam reibun sudah jelas dan penjelasannya pada polakalimat pun sudah jelas



Tampilan awal dalam renshuu pada soal masih datar/biasa saja serta tombol pada jawaban masih kecil



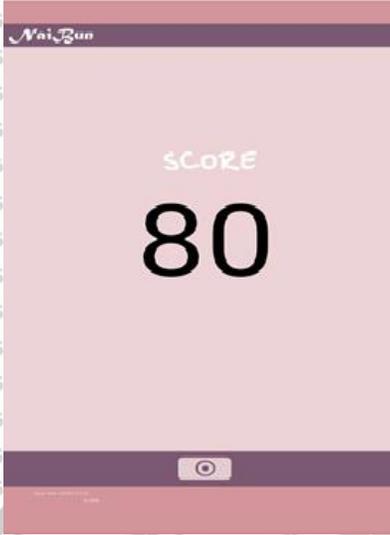
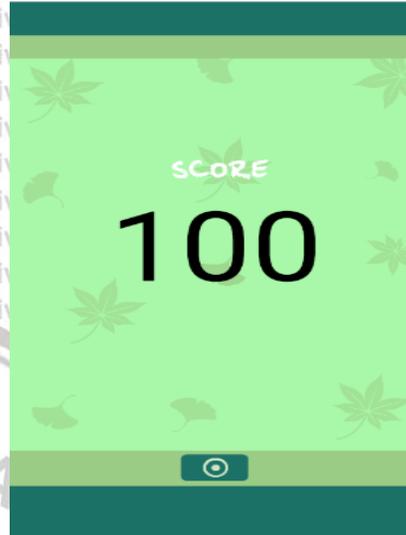
Setelah direvisi Tampilan dalam renshuu pada model Quiz seperti Who wants to be milioner dan tombol jawaban sudah sesuai ukurannya



Tampilan awal adalah renshuu pada soal masih datar/biasa saja dan pada tampilan jawaban pengguna aplikasi



Setelah direvisi Tampilan dalam renshuu pada tampilan jawaban pengguna aplikasi

<p>NAIBUN tidak tahu mana yang salah dan benar</p>	<p>NAIBUN dapat mengetahui jawaban yang salah dan benar</p>
	
<p>Tampilan awal skor pada hasil quiz masih belum benar dan masih eror</p>	<p>Setelah direvisi Tampilan skor ditambahkan desain latar dan pada hasil soal quiz sudah benar</p>
<p>Kinerja awal dari Aplikasi NAIBUN masih belum lancar, sehingga kualitas aplikasinya menurun</p>	<p>Setelah direvisi kinerja aplikasi NAIBUN menjadi lancar dan kualitas aplikasinya sudah bagus</p>

Tabel 4.4 Tabel Revisi oleh *Pakar Media* dan *Pakar Materi*

2. Uji Coba

Selesai direvisi produk aplikasi ini akan diuji coba. ujicoba aplikasi ini dilakukan secara dengan mem-bagikan sebuah angket yaitu pada tanggal 10 Desember 2020 – 12 Desember 2020. Uji coba ini dilakukan kepada mahasiswa tahun pertama Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya. Dari Langkah uji coba ini peneliti memberikan sebuah aplikasi NAIBUN. Setelah responden selesai menguji aplikasi NAIBUN, responden menilai kualitas media NAIBUN. Dari hasil penilaian tersebut digunakan sebagai evaluasi dari produk yang telah diuji coba oleh responden dan direvisi.

4.1.4 Tahap Evaluasi

selesai dari melakukan uji coba media mengenai aplikasi *NAIBUN* dari mahasiswa, sangat penting untuk mengetahui efek dari pelaksanaan tersebut. Untuk mengetahui kelemahan, atau kekeliruan yang ada pada aplikasi *NAIBUN*. Sehingga dapat digunakan penyempurnaan produk yang dapat berfungsi secara pada pembelajaran *Bunpou*.

- a. Media *NAIBUN* memerlukan peningkatan pada latihan yaitu untuk diberi pembahasan pada jawaban yang benar ketika mahasiswa salah menjawab soal.
- b. Ada beberapa hal yang harus ditingkatkan dalam media *NAIBUN* yaitu tampilan media yang perlu diberi pengembangan lebih lanjut mengenai menu didalam aplikasinya.
- c. Untuk laptop dan komputer bisa menggunakan bluestack dan nox sebagai perantara.

4.2 Kualitas Media

Untuk mengetahui kualitas dari media *NAIBUN* peneliti menggunakan lembar angket sebagai validasi oleh ahli media, ahli materi, dan untuk tanggapan dari siswa.

4.2.1 Hasil Penilaian Validasi Materi

Dari Hasil pengembangan pada langkah produk media awal *NAIBUN* langkah selanjutnya diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi, melalui pengisian *angket*. *Angket* ini diisi oleh pakar materi yaitu Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M. Pd. dosen Pendidikan Bahasa Jepang fakultas ilmu budaya Universitas Brawijaya. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan daring. Berikut adalah hasil penilaian *angket* validasi oleh dosen pakar materi:

Data penilaian materi media NAIBUN oleh dosen pakar materi bahasa jepang

No	Komponen	No butir	Indikator	Skor	Kategori
1	Materi Pembelajaran	1	Materi NAIBUN sesuai dengan level belajar	4	Setuju
		2	Kebenaran isi materi media NAIBUN	4	Setuju
		3	Kejelasan penyajian dan penulisan huruf pada materi dalam media NAIBUN	4	Setuju
		4	Ruang lingkup Materi pada media NAIBUN	4	Setuju
		5	Produk media NAIBUN dapat digunakan untuk proses belajar mandiri	4	Setuju
		6	Kebenaran ejaan bahasa pada produk sudah serasi dengan pembelajaran bahasa Jepang	4	Setuju
2	Bahasa dan Komunikasi	1	kemudahan dalam memahami materi media NAIBUN	4	Setuju
		2	Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan sasaran	4	Setuju
		3	Daya dukung media dalam proses pembelajaran	4	Setuju
			Jumlah Skor	36	

Tabel 4.5 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Materi

Berikut ini adalah hasil persentase data validasi pakar materi.

$$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 = \frac{36}{45} \times 100 = 80\%$$

dari hasil tersebut nilai persentase 80% maka pakar materi menyimpulkan bahwa media NAIBUN layak digunakan oleh pengguna

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81%-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi

2	61%-80%	Layak, tidak perlu direvisi
3	41%-60%	Kurang layak, perlu direvisi
4	21%-40%	Tidak layak, perlu direvisi
5	<20%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

4.2.2 Hasil Penilaian Validasi Media

Dari Hasil pengembangan pada langkah produk media awal NAIBUN langkah selanjutnya diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi, melalui pengisian *angket*. *Angket* ini sebagai penilaian oleh pakar media Ridwan Fajar Widodo mahasiswa Universitas Brawijaya. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan daring, Berikut adalah hasil penilaian *angket* validasi oleh dosen pakar media:

No	Komponen	Indikator	Nilai	Kategori
1	Desain Media	Kesesuaian desain latar pada media NAIBUN	4	Setuju
		Kesesuaian letak posisi tombol pada media NAIBUN	4	Setuju
2	Jenis dan Ukuran	Kesesuaian jenis huruf pada media NAIBUN	4	Setuju
		Kesesuaian ukuran huruf pada media NAIBUN	4	Setuju
		Media NAIBUN memiliki kejelasan petunjuk penggunaan media	4	Setuju
3	Kualitas dan Tampilan Media	Penampilan media NAIBUN menarik perhatian	4	Setuju
		Keserasian pemakaian warna pada media NAIBUN	4	Setuju



		Kecerahan pemilihan warna pada media NAIBUN	4	setuju
4	Daya Tarik	Penggunaan media NAIBUN dapat mengurangi ketergantungan pembelajar pada Pendidik	5	Sangat setuju
		Produk Media NAIBUN ini dapat digunakan dengan mudah	4	Setuju
		Jumlah Skor	41	

Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Media

$$\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 = \frac{41}{55} \times 100 = 74\%$$

dari hasil tersebut nilai persentase 74% maka pakar materti menyimpulkan bahwa media NAIBUN layak digunakan oleh pengguna

No.	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	81%-100%	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61%-80%	Layak, tidak perlu direvisi
3	41%-60%	Kurang layak, perlu direvisi
4	21%-40%	Tidak layak, perlu direvisi
5	<20%	Sangat tidak layak, perlu direvisi

4.2.3 Angket Respon Mahasiswa

Hasil pengembangan pada uji coba media NAIBUN langkah selanjutnya diserahkan kepada mahasiswa melalui pengisian *angket google form*. *Angket* ini sebagai penilaian kualitas media oleh mahasiswa tahun pertama prodi Pendidikan bahasa Jepang Angkatan 2020.

Terdapat dua bagian penilaian pada hasil pengembangan ini.

Berikut adalah hasil penilaian ujicoba yang dilakan oleh mahasiswa:

1. Angket Respon mahasiswa individual

Menurut hasil penilaian kualitas media yang telah peneliti sebarakan melalui angket terhadap 14 mahasiswa, pada media NAIBUN adalah sebagai berikut:

No	Responden	Skor untuk butir no:				
		1	2	3	4	5
1	Inang Dwi Susanti	3	5	5	5	4
2	Valda Nuzulul Anida	4	4	5	4	4
3	Dea Made Putra Adwitya	4	4	4	4	5
4	Jordhy Lucyano	4	4	4	4	4
5	Dimas Malik	4	4	5	4	4
6	Adityo Ferdiansyah	4	4	4	4	4
7	Safia Faranajani	4	4	4	3	4
8	Fariz Hilbran Affandi	4	4	4	4	4
9	Allifya Arista Putri	5	4	4	4	5
10	Michael Alexander Riviero	5	5	4	5	4
11	Azka Luthfir Rahman	4	4	5	4	4



12	Velin Anggraeni	4	4	4	4	4
13	Linda Septiana	5	5	5	4	4
14	Syahero Fidhartono	4	4	3	4	4

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Respon Mahasiswa Secara Individual

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

2. Hasil Angket Respon Mahasiswa dan Persentase Penilaian

Berdasarkan hasil perhitungan data penilaian kualitas media secara individual yang telah peneliti sebariskan angket terhadap 14 mahasiswa, pada media NAIBUN adalah sebagai berikut:

no	indikator	skor				
		SS	S	R	TS	STS
1	Media ini merupakan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pembelajaran kata sifat negative	3	10	1	-	-
	Persentase (%)	21,4%	71,4%	7,1%	-	-
2	Media ini membantu dalam pembelajaran Kata sifat Negatif	3	11	-	-	-
	Persentase (%)	21,4%	78,6%	-	-	-

3	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran mandiri	5	8	1	-
	Persentase (%)	35,7%	57,1%	7,1%	-
4	Media NAIBUN memiliki desain yang menarik dengan tampilan yang mudah di mengerti	2	11	1	-
	Persentase (%)	14,3%	78,6%	7,1%	-
5	Media ini dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Jepang	2	12	-	-
	Persentase (%)	14,3%	85,7%	-	-

Tabel 4.8 Hasil Angket Respons Mahasiswa

1. Media NAIBUN sebagai media pendukung

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil respon mahasiswa yang setuju terhadap media NAIBUN dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 21,4% berpendapat "sangat setuju", 71,4% "setuju", dan 7,1% berpendapat ragu terhadap media NAIBUN.

2. Media NAIBUN dapat membantu dalam pembelajaran *Kata sifat bentuk negatif*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil respon mahasiswa yang setuju terhadap media NAIBUN dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 21,4% berpendapat "sangat setuju", dan 78,6% berpendapat "setuju" terhadap media NAIBUN.

3. Media NAIBUN mudah digunakan dalam pembelajaran mandiri

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil respon mahasiswa yang setuju terhadap media NAIBUN dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 35,7% berpendapat "sangat setuju", 57,1% "setuju", dan 7,1% berpendapat ragu terhadap media NAIBUN.

4. Media NAIBUN memiliki desain yang menarik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil respon mahasiswa yang setuju terhadap media NAIBUN dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 14,3% berpendapat "sangat setuju", 78,6% "setuju", dan 7,1% berpendapat ragu terhadap media NAIBUN.

5. Media NAIBUN dapat menghilangkan kejenuhan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil respon mahasiswa yang setuju terhadap media NAIBUN dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

Dari persentase yang telah peneliti lakukan terdapat 14,3% berpendapat "sangat setuju", dan 85,7% berpendapat "setuju" terhadap media NAIBUN.

4.3 Pembahasan

Pada Langkah pengembangan produk aplikasi ini merupakan suatu proses desain dalam pembuatan produk, yang mana hal ini merupakan sebuah media *NAIBUN* yang dipakai untuk membantu mahasiswa dalam mata kuliah *bunpou*. Pengembangan media ini menggunakan sebuah software *Adobe Flash*, dengan sebuah hasil aplikasi berformat *.apk* yang dapat dijalankan pada perangkat *android*.

Aplikasi *NAIBUN* ini merupakan sebuah media berbasis android ini untuk membantu pembelajar pemula Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya pada mata kuliah *bunpou*. media ini memiliki beberapa keunggulan, sebahagai berikut :

1. Produk *NAIBUN* ini mempunyai sebuah kosakata 2 bagian kotoba dengan beberapa kotoba, 4 tatabahasa dan 10 Latihan soal yang dapat digunakan pelajar pemula / mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan dalam bahasa jepang. Serta terdapat benar

dan salah Ketika menjawab soal.

2. Produk *NAIBUN* ini merupakan sebuah media mandiri berbasis android yang dapat digunakan kapan saja. *NAIBUN* ini masih bisa dapat digunakan dalam keadaan offline (tanpa jaringan).
3. Produk *NAIBUN* ini juga mudah dipahami penggunaannya dan kinerja pada media aplikasi *NAIBUN* sudah ringan dan dapat digunakan di peranti *android*. Serta, mahasiswa merasa senang dan menyukai media *NAIBUN*.

Dari beberapa keunggulan media *NAIBUN* ini, media aplikasi *NAIBUN* ini juga memiliki sebuah beberapa kelemahan produk ini, berikut :

1. Untuk kosakata dalam media pembelajaran *NAIBUN* masih sedikit. Oleh karena diperlukan pengembangan lebih lanjut agar mengubah kosakata dalam media pembelajaran *NAIBUN* bisa lebih lagi.
2. Untuk Media *NAIBUN* memerlukan peningkatan pada latihan yaitu untuk memberikan sebuah pembahasan pada soal yang salah.
3. Produk Aplikasi *NAIBUN* ini hanya dapat dijalankan peranti android. Untuk pengguna peranti dengan sistem *iOS* belum dapat menjalankan aplikasi media *NAIBUN*. Maka dari itu, pengembangan selanjutnya akan dikembangkan lagi

Media *NAIBUN* memiliki beberapa detail berikut :

a. Identifikasi Produk

- 1) Nama Produk : *NAIBUN*
- 2) Sasaran : Pembelajar pemula bahasa Jepang
- 3) Software Aplikasi : Adobe Flash
- 4) Kapasitas Aplikasi : 16.39 MB

b. Karakteristik produk

1) Skrip dan Huruf

Skrip yang dipakai bahasa jepang dan Indonesia. Serta Huruf yang digunakan pada produk *NAIBUN* ini beragam jenis berupa huruf Kanji, Hiragana dan Romaji.

Ukuran font dan jenis Font juga beragam agar dapat menarik perhatian para pembelajar.

2) Software

Pembuatan produk aplikasi ini, memakai sebuah software aplikasi yang dipakai, dalam pengembangan dan penelitian media android ini yaitu *adobe flash*

3) Isi Materi

Sesuai dengan sasaran pembelajar pemula, isi Materi produk aplikasi *NAIBUN* ini diambil dari buku Minna noo nihongo I pada bab 8 dan 9.

Seperti produk pengembangan lainnya, media *NAIBUN* ini telah dinilai oleh pakar media dan pakar materi, dan hasil respon mahasiswa. dengan hasil sebagai berikut:

1. Menurut hasil penilaian kualitas media yang dilakukan oleh pakar materi, media *NAIBUN* mendapatkan total skor sebanyak 36, dengan presentase kelayakan 80% ahli materi menyimpulkan bahwa media layak dan tidak perlu direvisi
2. Menurut hasil penilaian kualitas media yang dilakukan oleh pakar media, media *NAIBUN* mendapatkan total skor sebanyak 41, dengan presentase kelayakan 74% sehingga dikategorikan pakar media menyimpulkan bahwa media layak dan tidak perlu direvisi.
3. Menurut hasil Penilaian kualitas media uji coba terbatas terhadap aplikasi media *NAIBUN* mendapat respon layak dari mahasiswa dan selanjutnya akan direvisi sesuai saran dari mahasiswa agar media *NAIBUN* dapat berkembang menjadi media yang lebih baik lagi.

Menurut dari hasil penilaian kualitas media dari pakar materi dan pakar media, media *NAIBUN* ini sudah bisa dibilang media yang layak sebagai media pendukung dalam pembelajaran bahasa jepang, terutama pada pembelajaran *kata sifat bentuk negatif*, peneliti merasa aplikasi media *NAIBUN* ini masih memiliki beberapa kekurangan dan berharap untuk selanjutnya tetap melakukan peningkatan pada media *NAIBUN*, agar media *NAIBUN* menjadi lebih lagi dan maksimal dalam menjalankannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari Berdasarkan hasil pengembangan dengan jenis penelitian (*Research and Development*) yang dilakukan pada Mahasiswa pendidikan bahasa Jepang ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa media aplikasi *NAIBUN* mudah dan menarik dalam mempelajari bahasa Jepang terutama pada pembelajaran *Kata sifat* bentuk negatif, dan diharapkan kedepannya memiliki berbagai macam pembelajaran selain pembelajaran *kata sifat* bentuk negatif. Serta dari hasil penilaian kualitas dari pakar media dan pakar materi, produk media aplikasi ini sudah layak digunakan dan dari hasil penilaian kualitas media pada uji coba mahasiswa tahun pertama dapat diketahui bahwa media *NAIBUN* telah menghadirkan sebuah media yang mudah dan menarik serta saran dari beberapa mahasiswa media *NAIBUN* ini masih bisa ditingkatkan lagi pada pengembangan selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan jenis penelitian, Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), Peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media aplikasi *NAIBUN* masih memerlukan peningkatan pada latihan yaitu untuk memberitahukan pembahasannya yang benar ketika mahasiswa salah menjawab soal.
2. Media aplikasi *NAIBUN* ini akan sangat membantu jika dapat di jalankan melalui perangkat Laptop dengan menggunakan perantara bluestack dan nox, agar pelajar bisa membawanya kemana-mana saat diperlukan

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Satya Putra, A., & Aritonang, E. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Lee, William W & Owns, Diana L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design, (2nd Ed)*. San Francisco: Pfeiffer

Keraf, Gorys. 2005. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah

Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Pendidikan (pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*

Suryadi (2015). *Membuat media untuk pelajar pemula*, CV Garuda Mas Sejaterah

Pribadi, Benny. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*

Pribadi, Benny. (2017). *Desain dan Pengembangan model ADDIE*

Merseli. 2015. *FREKUENSI PENGGUNAAN BAHASA JEPANG MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNNES*.

Sudjianto. (2015). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Pratama, Edy Putra (2019) *Pengembangan Media kumori berbasis Komputer*

3A Corporation. 2012. *Minna no nihongo*. Surabaya : International Multicultural.

<https://www.learn-japanese-adventure.com/>

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar CV Validator Materi



Curriculum Vitae

Nama Lengkap (dengan gelar)	Ulfah Sutiyarti. S.Pd., M.Pd	
NIK	201508740319 2001	
NIDN	019037404	
Jabatan Akademik	Asisten Ahli	
Pangkat dan Golongan		
Tempat & Tanggal Lahir	Yogyakarta, 19 Maret 1974	
Jenis Kelamin	Laki-laki / Perempuan *)	
Bidang Keahlian	Pendidikan Bahasa Jepang	
Nomor Tlp / HP	087821235313	
Alamat Email	Ulfah_s@ub.ac.id	
Agama	Islam	
Asal Perguruan Tinggi	Fakultas	Ilmu Budaya
	Jurusan/Dep.	Pendidikan Bahasa/ Prodi Pendidikan BAHASA

Lampiran 2 : Lembar CV Validator Media



0895 3665 44197

linkedin.com/ridwanfw

ridwanfajarwidodo@gmail.com

PERSONAL

Birthday : 07 September 197
 Relationship : Single
 Nationality : Indonesia
 Languages : Indonesian, English

SKILLS

Communication ██████████
 Creativity ██████████
 Teamwork ██████████
 Organizational ██████████
 Leadership ██████████
 Teamplyer ██████████

SOFTWARE

ADOBE XD ██████████
 COREL DRAW ██████████
 INDESIGN ██████████
 MS OFFICE ██████████
 PHOTOSHOP ██████████
 ILLUSTRATOR ██████████

REFERENCE

ALFIN BAHTIYAR
 CEO, PT Bejana Investidata Globalindo
 Phone: -
 Email: alfin.b@bigio.id

MUHAMMAD RIDHO
 BUSINESS DEVELOPMENT
 Phone: 0896 7846 8690
 Email: muhammad.ridho@bigio.id

RIDWAN FAJAR WIDODO

UX / UI DESIGNER

Nama saya Ridwan Fajar Widodo, umur 22 tahun, sedang berkuliah di Universitas Brawijaya, Fakultas Ilmu Komputer jurusan Teknik Informatika, saya anak ke-2 dari 3 bersaudara, saya beragama Islam, dan Hobi saya Desain.

EXPERIENCE

HUMAN RESOURCE	PT BEJANA INVESTIDATA GLOBALINDO
2020 - Sekarang	Menangani terkait pengembangan sumber daya manusia, serta menanamkan nilai dan budaya perusahaan
UI/UX DESIGNER	PT BEJANA INVESTIDATA GLOBALINDO
2019 - 2020	Membuat tampilan sebuah aplikasi baik aplikasi mobile, aplikasi desktop maupun website.
DESIGNER	TRIPKITA.ID
2019	Membuat branding dari TRIPKITA.ID, mulai dari pembuatan video bumper, logo, hingga poster.
DEIGNER	EDUKITA
2018 - 2019	Membuat branding dari EDUKITA.ID, mulai dari pembuatan video bumper, logo, hingga poster.

EDUCATION

Universitas Brawijaya	FAKULTAS ILMU KOMPUTER
2015 - Sekarang	Jurusan Teknik Informatika, Keminatan Komputasi Cerdas
SMA Negeri 37 Jakarta	JURUSAN IPA
2012 - 2015	-
SMP Negeri 3 Jakarta	-
2009 - 2012	-

HOBBIES

 Music
 Photography
 Cycling

Lampiran 3 : Lembar Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran : NAIBUN pada pembelajaran berbasis android bentuk negatif

Peneliti : Muhammad Karimassalam

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Nama Validator : Ulfah Sutiyarti S.Pd., M.Pd.

Petunjuk:

Berilah angka rentangan 1-5 pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1. Sangat Tidak Setuju
- 2. Tidak Setuju
- 3. Ragu
- 4. Setuju
- 5. Sangat Setuju

No	Komponen	No butir	Indikator	Skor	Kategori
1	Materi Pembelajaran	1	Materi NAIBUN sesuai dengan level belajar	4	Setuju
		2	Kebenaran isi materi media NAIBUN	4	Setuju
		3	Kejelasan penyajian dan penulisan huruf pada materi dalam media NAIBUN	4	Setuju
		4	Ruang lingkup Materi pada media NAIBUN	4	Setuju
		5	Produk media NAIBUN dapat digunakan untuk proses belajar mandiri	4	Setuju
		6	Kebenaran ejaan bahasa pada produk sudah serasi dengan pembelajaran bahasa Jepang	4	Setuju
2		1	kemudahan dalam memahami materi media NAIBUN	4	Setuju

Bahasa dan Komunikasi	2	Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan sasaran	4	Setuju
	3	Daya dukung media dalam proses pembelajaran	4	Setuju
Jumlah Skor			36	

Pendapat, saran, dan kritik untuk pengembangan media *NAIBUN* Ditingkatkan lagi

Malang.

Validator Penilai

Ulfah Sutiyarti S.Pd., M.Pd.



Lampiran 4 : Lembar Hasil Angket Validasi Oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran : NAIBUN pada pembelajaran berbasis android bentuk negatif

Peneliti : Muhammad Karimassalam

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Nama Validator : Ridwan Fajar Widodo

Petunjuk:

Berilah angka rentangan 1-5 pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1. Sangat Tidak Setuju
- 2. Tidak Setuju
- 3. Ragu
- 4. Setuju
- 5. Sangat Setuju

No	Komponen	Indikator	Nilai	Kategori
1	Desain Media	Kesesuaian desain latar pada media NAIBUN	4	Setuju
		Kesesuaian letak posisi tombol pada media NAIBUN	4	Setuju
2	Jenis dan Ukuran	Kesesuaian jenis huruf pada media NAIBUN	4	Setuju
		Kesesuaian ukuran huruf pada media NAIBUN	4	Setuju
		Media NAIBUN memiliki kejelasan petunjuk penggunaan media	4	Setuju
3	Kualitas dan Tampilan Media	Penampilan media NAIBUN menarik perhatian	4	Setuju
		Keserasian pemakaian warna pada media NAIBUN	4	Setuju
		Kecerahan pemilihan warna pada media NAIBUN	4	setuju

4	Daya Tarik	Penggunaan media NAIBUN dapat mengurangi ketergantungan pembelajar pada Pendidik	5	Sangat setuju
		Produk Media NAIBUN ini dapat digunakan dengan mudah	4	Setuju
Jumlah Skor			41	

Pendapat, saran, dan kritik untuk pengembangan media NAIBUN

Sudah bagus mas ditingkatkan lagi



Malang.

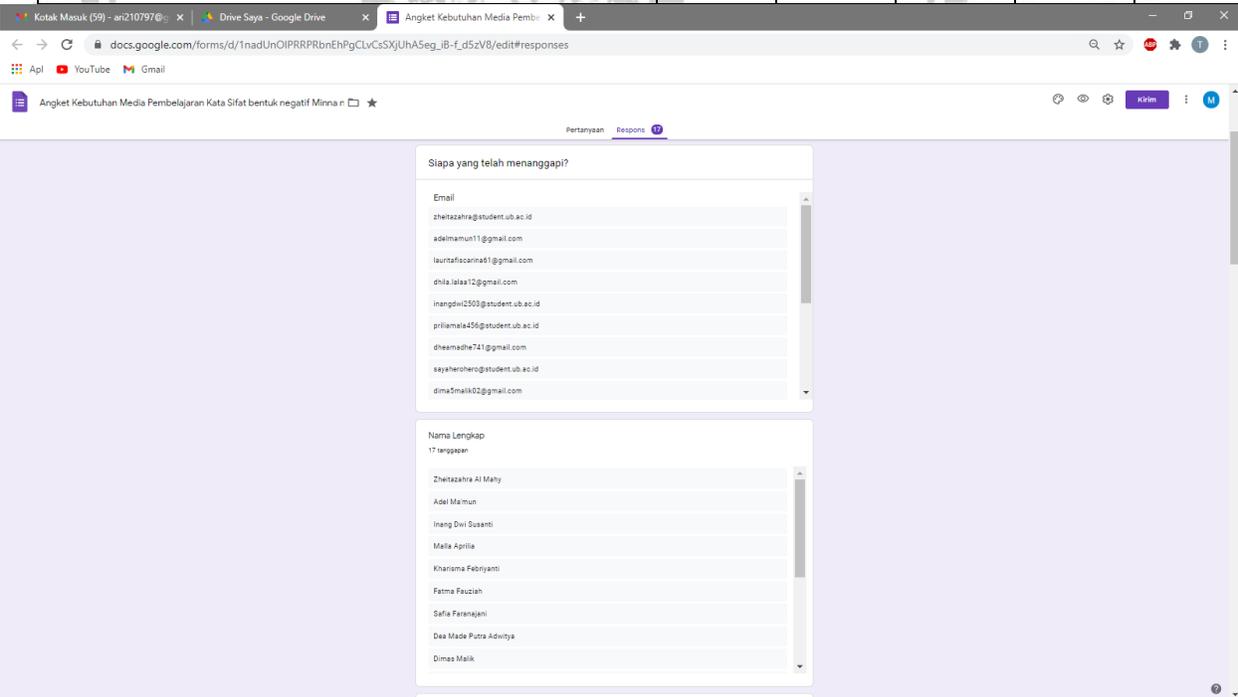
Validator Penilai

Ridwan Fajar Widodo

Lampiran 5 : Lembar Hasil Angket Kebutuhan Mahasiswa *Google Form*

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya menginginkan penggunaan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	5	11	1	-	-
	Persentase (%)	29,4%	64,7%	5,9%	-	-
2	Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu saya dalam mempelajari bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1	4	12	1	-	-
	Persentase (%)	23,5%	70,6%	5,9%	-	-
3	Saya mengalami kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	-	8	6	3	-
	Persentase (%)	-	47,1%	35,3%	17,6%	-
4	Saya menginginkan media pendukung yang menarik dan mudah digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	7	10	-	-	-
	Persentase (%)	41,2%	58,8%	-	-	-
5	Saya menginginkan media pendukung yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1.	10	6	1	-	-
	Persentase (%)	58,8%	35,3%	5,9%	-	-

6	Saya menginginkan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kata sifat bentuk negatif pada buku minna no nihongo 1 yang memiliki desain serta tampilan menarik.	8	8	1	-	-
Persentase (%)		47,1%	47,1%	5,9%	-	-
7	Saya membutuhkan penggunaan media pendukung untuk memudahkan dalam menggunakan media tersebut.	12	5	-	-	-
Persentase (%)		70,6%	29,4%	-	-	-
8	Saya membutuhkan media pendukung yang bertuliskan huruf kanji	6	6	5	-	-
Persentase (%)		35,3%	35,3%	29,4%	-	-
9	Saya membutuhkan media pendukung yang dapat digunakan untuk belajar mandiri	9	7	1	-	-
Persentase (%)		52%	41,2%	5,9%	-	-



Lampiran 6 : Lembar Hasil Angket Respon Mahasiswa Google Form

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Media ini merupakan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pembelajaran kata sifat negative	3	10	1	-	-
	Persentase (%)	21,4%	71,4%	7,1%	-	-
2	Media ini membantu dalam pembelajaran Kata sifat Negatif	3	11	-	-	-
	Persentase (%)	21,4%	78,6%	-	-	-
3	Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran mandiri	5	8	1	-	-
	Persentase (%)	35,7%	57,1%	7,1%	-	-
4	Media NAIBUN memiliki desain yang menarik dengan tampilan yang mudah di mengerti	2	11	1	-	-
	Persentase (%)	14,3%	78,6%	7,1%	-	-
5	Media ini dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Jepang	2	12	-	-	-
	Persentase (%)	14,3%	85,7%	-	-	-

SARAN dan KRITIK

Tidak ada kritik dan saran kak

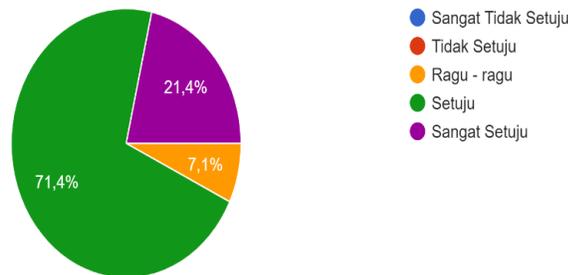
Agar aplikasi lebih praktis lagi

Saat menggunakan Renshuu minta tolong dikasih tombol back, dikarenakan jika menggunakan tombol back hp, langsung keluar aplikasinya. 頑張って先輩!

Sebaiknya di bagian Renshuu itu setelah mengerjakannya selain hanya skor yang ditampilkan, juga mana soal yang jawabannya yang salah beserta jawaban yang benar dan pembahasannya. Sudah bagus, menurut saya pada bagian rensheu mungkin bisa diperlihatkan yg betul dan salahnya
 semoga bisa berkembang lagi
 Semoga kedepannya bisa lebih berkembang.Amin
 Semoga lebih di tingkatkan lagi
 Sudah sangat bagus kak, mungkin perlu diberi pembangan lebih lanjut mengenai menu didalam aplikasinya
 Sudah baguss
 bisa diberikan furigana atau bantuan baca pada kanji yang ada
 Untuk pengguna android tertentu masih kesulitan untuk membuka aplikasinya jadi harus download winrar dulu semoga kedepannya bisa lebih dikembangkan lagi
 Media pembelajaran sangat menarik dan mudah digunakan/dimengerti
 respon aplikasi masih agak lelet, tapi gk tau juga mungkin hp saya. lalu pilihan untuk pilgan nya terlalu kecil dan perlu effort lebih untuk mencet. saran saya perbaiki hal tersebut. sekian.

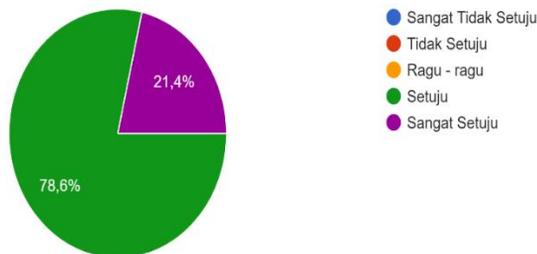
Media ini merupakan media pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pembelajaran kata sifat negatif

14 tanggapan



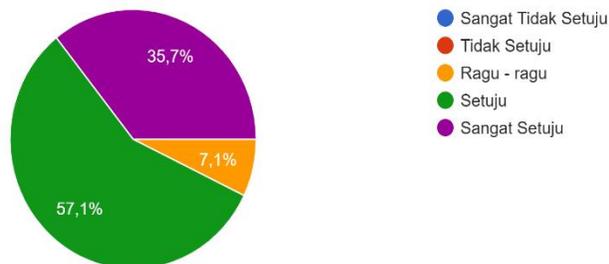
Media ini membantu dalam pembelajaran Kata sifat Negatif

14 tanggapan



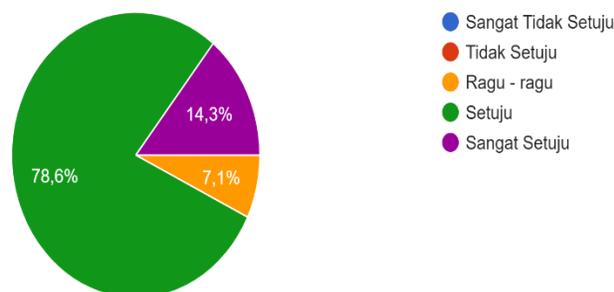
Media ini mudah digunakan dalam pembelajaran mandiri

14 tanggapan



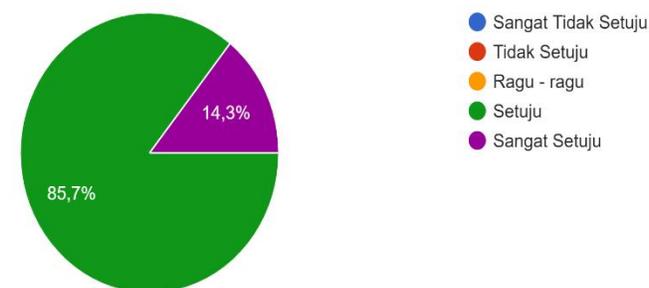
Media NAIBUN memiliki desain yang menarik dengan tampilan yang mudah di mengerti

14 tanggapan

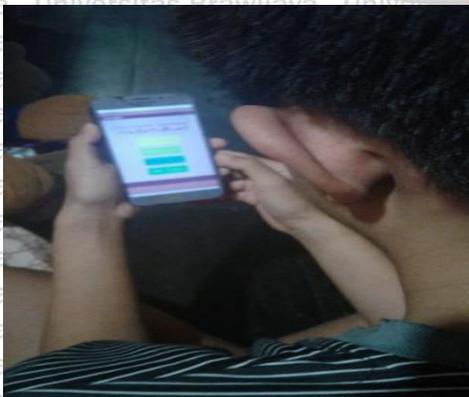
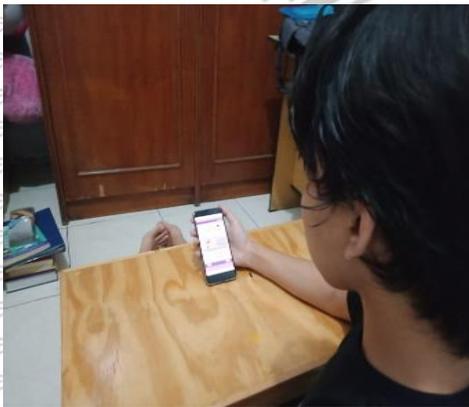
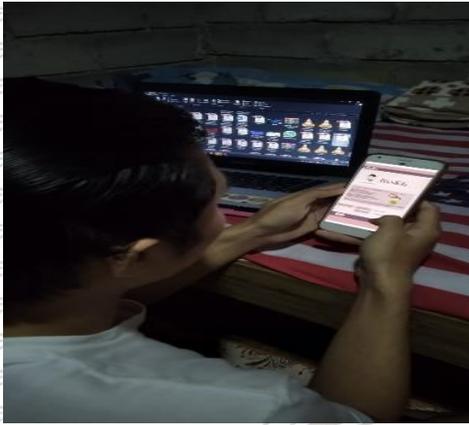


Media ini dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa Jepang

14 tanggapan



Lampiran 7 : Lembar Dokumentasi Mahasiswa



Dea Made, Dimas, Syahero, dan Jordy

Lampiran 8 : Lembar Tampilan Media



れいぶん
Contoh Kalimat

1. ～は～くない/～じゃありません (Mina no nihongo I Bab 4)

この本は 高くないです
kono hon wa takakunaidesu
Buku ini tidak mahal

あそこは 静か じゃありません
asoko wa shizukaja arimasen
Disana tidak sunyi

Pola kalimat ini untuk menerangkan keadaan, kondisi atau ciri khas subjek dalam bentuk negatif

Kata Benda は + Kata Sifat い : ひろい くないです
hiroi kumaidesu

Kata Sifat な : べんり じゃ ない/じゃありません
benri ja nai/ja arimasen

Mari Berlatih!
Pilihlah Jawaban yang benar berdasarkan Materi Kata Sifat Negatif

START | 始めに

1. あたらしい

A. あたらしく C. あたらしくない

B. あたらしい じゃありません D. あたらしい よくない

Benar (O)

1. あたらしい

A. あたらしく C. あたらしくない

B. あたらしい じゃありません D. あたらしい よくない

Benar (O)



SCORE
100

1. あたらしい

A. あたらしく C. あたらしくない

B. あたらしい
じゃありません D. あたらし
よくない

Salah (X)

→

○





Lampiran 9 : Lembar Berita Acara Seminar Proposal

Untuk Mahasiswa

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

BERITA ACARA

SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Jumat, 20 November 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Muhammad Karimassalam

NIM : 155110607111010

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: NAIBUN PADA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BENTUK NEGATIF

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

2. Peserta umum sejumlah:

2	5
---	---

 orang (terlampir)

3. Universitas Brawijaya

Malang, 20 November 2020

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa

Pembimbing I

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19770719 200604 1 001

NIP. 201508740319 2001

Lampiran 10 : Lembar Berita Acara Seminar Hasil

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

BERITA ACARA

SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 16 Desember 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Muhammad Karimassalam

N I M : 155110607111010

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: NAIBUN PADA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BENTUK NEGATIF

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

2. Penguji : Wiranto Aji Dewandono, S.Pd., M.Pd.

3. Peserta umum sejumlah:

1	7
---	---

 orang (terlampir)

Malang, 16 Desember 2020

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa

Pembimbing I

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.

NIP. 19770719 200604 1 001

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

NIP.201508740319 2001

Lampiran 11 : Lembar Berita Acara Bimbingan Skripsi

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**



FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875

Fax. (0341) 575822

Email: fib_ub@ub.ac.id

<http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA

BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Muhammad Karimassalam
2. NIM : 155110607111010
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Media
5. Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: NAIBUN PADA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BENTUK NEGATIF
6. Tanggal Mengajukan : 12 Maret 2020
7. Tanggal Selesai Revisi:
8. Pembimbing Skripsi : Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

Keterangan Konsultasi

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	24/10/2020	Pengajuan Bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.	
2	16/11/2020	Revisi Bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.	
3	20/11/2020	Seminar Proposal	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd..	



4	10/12/2020	Pengantian Judul skripsi dan izin Penelitian Secara daring	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
5	13/12/2020	Pengajuan BAB 1,2,3,4,dan5	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
6	15/12/2020	Revisi BAB 1,2,3,4,dan5	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
7	16/12/2020	Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
8	21/12/2020	Revisi Seminar Hasil	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
9		Acc Ujian Skripsi	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
10		Ujian Skripsi	Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.

Telah di evaluasi dan diuji dengan nilai :



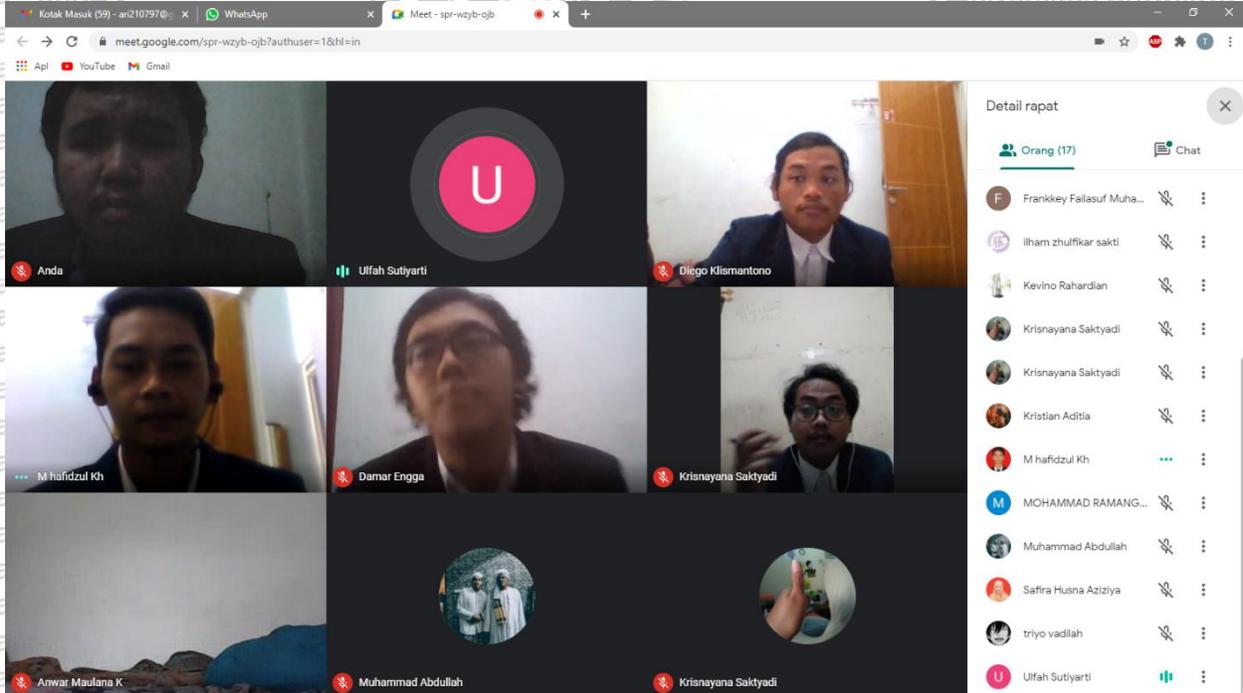
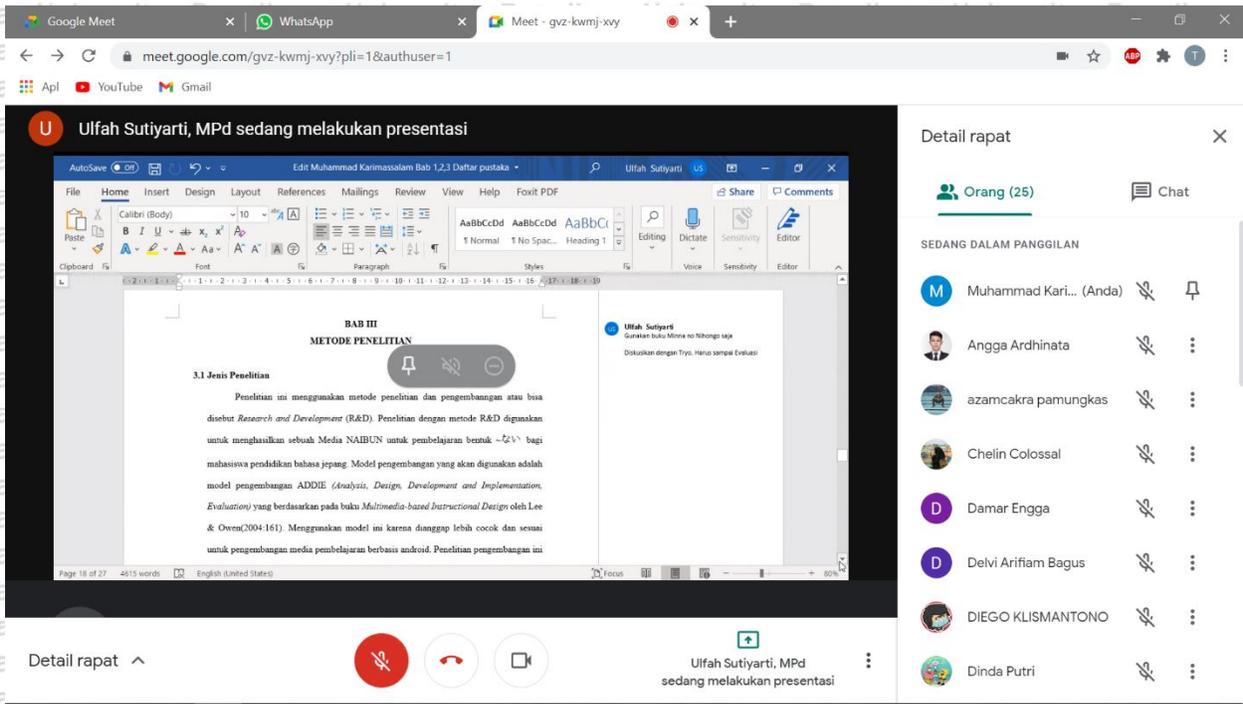
Mengetahui,
Ketua Jurusan

Malang,
Dosen Pembimbing

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.
NIP. 19770719 200604 1 001

Ulfah Sutiyarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 2015087 0319 2 001

Lampiran 12 : Lembar Bukti Seminar Proposal dan Seminar Hasil



Lampiran 13 : Lembar Bukti Penelitian R&D

The screenshot shows a WhatsApp chat interface with the following messages:

- Dea Made** (17:26): Ditunggu sebentar ya kak
- Dea Made** (17:26): Ditunggu sebentar ya kak
- Dea Made** (17:26): Ok terima kasih
- Triyo Vadillah** (15:25): Saya ju... tetapi di aplikasi saya sudah masuk kata kerja untuk kata sifat masih belum
- Triyo Vadillah** (15:26): seperti ini
- Triyo Vadillah** (15:27): **Anda** Saya juga memikirkan ini tetapi di aplikasi saya sudah masuk kata kerja untuk kata sifat masih belum nah, saya ada **saran**, karim lebih fokus kesalahsatunya saja biar sempat aplikasinya. karena menurut saya lumayan lama untuk membangun linear textview dll nya.
- Triyo Vadillah** (15:46): terima kasih **saran** nya yo
- Ulfah Sensei** (17:41): **Triyo Vadillah** kira kira senin saya bisa menguji cobakan aplikasi ini ke anak angkatan 2020 tidak sensei?
- Dea Made** (17:39): Ini kak, sudah saya isi juga angket Google formnya
- Dea Made** (17:39): Ini kak, sudah saya isi juga angket Google formnya
- Dea Made** (17:39): Terima kasih dek
- Dea Made** (17:41): Duitashimashite

The chat also includes a video of a person using a laptop and a screenshot of an application interface with buttons labeled 'KATA SIFAT', 'KATA KERJA', and 'KATA SIFAT'.

