

Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja

Putu Arya Mahayana, Yeni, Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia

Email: arya.mahayana@undiksha.ac.id, yeni.rahman@undiksha.ac.id,
dewi.merlyna@undiksha.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.24843/PJIIB.2025.v25.i02.p20>

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) research that aim to develop teaching materials in the form of interactive e-modules for Japanese language learning at high school level, grade XI even semester at SMA Negeri 4 Singaraja. Each theme of the product consists of video, audio, and picture learning with vocabulary, grammar, and grammar application in a contextual conversation. The development model used is ADDIE by Aldoobie (2015) which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The Evaluation phase was limited to collecting responses to product feasibility due to time constraints. Data collection was conducted through interviews and questionnaires. To produce an optimal product, expert trials (material expert test and media expert test) and limited trials through questionnaires were conducted. Based on the results of the expert trial questionnaire, the score obtained was 100 (very feasible) from the media expert, and 97.5 (very feasible) from the material expert. Then the score obtained from the limited trial with the teacher is 98.7 (very suitable) while with the students is 100% (very suitable). Thus the interactive e-module teaching materials developed can be used as a supplement to Japanese language learning teaching materials.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian jenis Research and Development (R&D) atau pengembangan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA kelas XI semester genap di SMA Negeri 4 Singaraja. Setiap tema dari produk ini terdiri dari pembelajaran video, audio, serta gambar dengan materi kosakata, tata bahasa, dan penerapan tata bahasa dalam sebuah percakapan kontekstual. Model Pengembangan yang digunakan adalah ADDIE oleh Aldoobie (2015) yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Evaluation dibatasi hingga pengumpulan respons terhadap kelayakan produk karena keterbatasan waktu. Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara dan angket kuesioner. Untuk menghasilkan produk yang optimal, dilaksanakan uji coba ahli (uji ahli materi dan uji ahli media) serta uji coba terbatas melalui angket kuesioner. Berdasarkan hasil angket uji coba ahli, skor yang diperoleh yakni 100 (sangat layak) dari ahli media, dan 97.5 (sangat layak) dari ahli materi. Kemudian skor yang diperoleh dari uji coba terbatas dengan guru yaitu 98.7 (sangat sesuai) sedangkan dengan peserta didik yaitu 100% (sangat sesuai). Dengan demikian bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai suplemen bahan ajar pembelajaran bahasa Jepang.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara guru dan siswa di kelas (Juanda, 2016). Media pembelajaran seperti komik, gambar, dan audio berperan penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa, tetapi penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan (Delani, 2017). Guru perlu memilih media secara kontekstual dan kolaboratif dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran (Mardani & Sadyana, 2022).

Karakteristik siswa menjadi acuan penting dalam merancang strategi pembelajaran (Magdalena, dkk., 2023). Karena setiap siswa memiliki kemampuan dan kebutuhan belajar yang berbeda, guru perlu menyesuaikan penyampaian, menyederhanakan materi, serta memberikan contoh yang relevan agar materi mudah dipahami (Budiarta, 2023). Dalam pembelajaran bahasa, media tidak bisa digunakan sembarangan karena bahasa merupakan alat utama untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan (Menggo, 2023) dan pembelajarannya harus dilakukan secara aktif dan efisien (Ghazali, 2000).

Empat keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa mencakup menyimak, membaca (reseptif), serta berbicara dan menulis (produktif) (Yeni, dkk., 2020; Rafli, 2015). Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai sangat penting, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA.

Berdasarkan wawancara dengan dua guru bahasa Jepang di SMAN 4 Singaraja, diketahui bahwa salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sumber materi yang hanya mengandalkan buku paket *Nihongo Kira Kira* yang dinilai kurang relevan dengan kebutuhan siswa. Kesulitan yang sering ditemukan juga adalah sulitnya menangani kurangnya minat belajar siswa. Ini biasanya terjadi karena bahasa Jepang pada suatu sekolah menjadi suatu pembelajaran lintas minat atau tidak wajib, sehingga banyak siswa yang tidak memiliki ketertarikan khusus untuk belajar bahasa Jepang.

Minat belajar dapat dikenali melalui empat indikator utama, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan dalam berpartisipasi. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, fokus saat menerima penjelasan dari guru, aktif bertanya maupun menjawab, serta terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Manurung, 2023).

Berdasarkan hasil kuesioner siswa yang menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa yang dilakukan di SMA Negeri 4 Singaraja, diperoleh informasi bahwa sebagian besar presentase representatif siswa menyatakan bahwa mereka memiliki antusias untuk mempelajari bahasa Jepang. Siswa juga menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari pola kalimat dan huruf. Bahasa Jepang menggunakan tiga sistem tulisan, yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* (Launingtia, 2022). Guru bahasa Jepang SMA Negeri 4 Singaraja juga menyatakan bahwa siswa ditargetkan untuk bisa menghafal huruf hiragana dan katakana yang dapat menyebabkan beberapa siswa kesulitan karena kurang tersedianya media yang mendukung pembelajaran ini (Mulyana & Sasanti, 2020).

Kemudian diperoleh informasi dari siswa bahwa pembelajaran bahasa Jepang di kelas lebih menyenangkan apabila menggunakan media video pembelajaran. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara, guru bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint yang berisi teks, gambar, dan audio. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keterbatasan pada media pembelajaran yang diterapkan guru di SMA Negeri 4 Singaraja.

Pada saat wawancara, guru menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berisi teks tetapi juga berisi gambar, video dan audio yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jadi, untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa, maka dikembangkan E-Modul Interaktif yang didominasi dengan video pembelajaran sebagai bahan ajar yang menunjang pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja E-modul merupakan modul digital berbasis internet yang dirancang agar dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti gawai, komputer, atau perangkat sejenis lainnya (Sugihartini & Jayanta, 2017). Konten e-modul tidak hanya berupa tulisan hitam putih, tetapi juga dapat berisi gambar, suara, maupun video sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Pembelajaran berbasis digital dapat menjadi jembatan antara pembelajaran formal dan praktik mandiri yang berbasis teknologi, yang jika dirancang dengan baik, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara signifikan (Kusuma, 2024).

E-modul interaktif memiliki berbagai keunggulan, di antaranya mampu menyajikan materi pembelajaran berbasis multimedia seperti video, audio, gambar, dan animasi yang dapat

meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Modul ini juga menciptakan pengalaman belajar yang manipulatif dan interaktif yang memungkinkan siswa untuk memperoleh umpan balik langsung untuk meningkatkan keterampilan mereka. Sebuah media yang memuat komponen videografis, *augmented reality*, dan *virtual reality* seperti e-modul ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif (Arthana, 2018).

E-modul interaktif ini disusun dengan memadukan teks, video, dan audio disertai dengan elemen-elemen menarik yang diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang siswa. Untuk memenuhi kebutuhan siswa, e-modul interaktif dirancang dengan mendominasi video dalam konten materinya. Konten materi e-modul interaktif ini juga disesuaikan berdasarkan tingkat kemampuan berbahasa dan karakteristik belajar siswa berdasarkan hasil analisis melalui kuesioner kepada siswa. Sehingga, fokus dari penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan bahan ajar e-modul interaktif yang dirancang sesuai dengan kurikulum dan berbantuan aplikasi Canva dan Flip PDF Corporate *Edition* sebagai penunjang pembelajaran siswa.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dibagi menjadi *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam penelitian ini, data diperoleh dari dua jenis sumber. Sumber data primer mencakup dua guru bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja, yaitu Ibu Ni Nyoman Putri Noviyanthi, S.Pd. dan Bapak Drs. Nyoman Mangku Mariada, serta perwakilan siswa kelas XI sebagai subjek uji coba terbatas. Selain itu, uji kelayakan produk melibatkan dua dosen ahli, yakni I Kadek Antartika, S.S., M.Hum. sebagai ahli materi dan Prof. Dr. I Gde Wawan Sudartha, S.Pd., S.T., M.Pd. sebagai ahli media dari Universitas Pendidikan Ganesha. Adapun sumber data sekunder berasal dari literatur berupa buku, skripsi, jurnal, dan dokumen relevan yang mendukung pelaksanaan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Dokumentasi dilakukan menggunakan handphone untuk mencatat jurnal, laporan, serta bukti proses dan hasil penelitian. Kuesioner digunakan untuk menganalisis kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, dengan responden 6 orang representatif siswa kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja, menggunakan kuesioner tertutup. Sementara itu, wawancara semi terstruktur dilakukan secara luring pada tanggal 16–17 Juni 2023 dengan dua guru bahasa Jepang di sekolah tersebut.

Data dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan hasil pengembangan media video pembelajaran dan menilai kelayakannya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penilaian ahli dianalisis menggunakan rumus dari Tegeh & Kirna (2010) untuk memperoleh skor rata-rata (SR), yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kriteria kelayakan. Produk dianggap valid apabila memperoleh skor dalam rentang $51 < SR \leq 75$. Berikut merupakan rumus dari Tegeh & Kirna yaitu:

$$SR = \frac{\text{Jumlah skor dalam semua item}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

SR = Skor rata-rata berdasarkan hasil validasi

Adapun kriteria tingkat kelayakan perangkat pelajaran yaitu:

Tabel 1. Tingkat Kelayakan Berdasarkan Rumus Tegeh & Kirna

Skor	Kriteria
$76 < SR \leq 100$	Sangat Sesuai (SS)
$51 < SR \leq 75$	Sesuai (S)
$26 < SR \leq 50$	Kurang Sesuai (KS)
$0 < SR \leq 25$	Tidak Sesuai (TS)

Sementara itu, untuk uji coba terbatas, persentase kesesuaian dianalisis menggunakan rumus dari Arikunto (2011), dengan tingkat kelayakan media dikategorikan berdasarkan rentang persentase. Produk dinyatakan sangat layak digunakan apabila skor kesesuaiannya berada pada rentang 81–100%. Berikut merupakan rumus dari Arikunto:

$$SR = \frac{\text{Jumlah total responden yang setuju}}{\text{Jumlah indikator}} \times 100$$

Adapun kriteria kesesuaian media dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 2. Tingkat Kelayakan Berdasarkan Rumus Arikunto

Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21 – 40 %	Tidak Layak
41 – 60 %	Cukup Layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-modul interaktif ini disusun dengan memadukan teks, video, dan audio disertai dengan elemen-elemen menarik yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang mereka. Oleh karena itu, keberadaan bahan ajar ini menjadi faktor penting untuk mendukung aktivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar e-modul interaktif ini adalah model ADDIE. Penerapan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi lima fase, yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

Fase *analyze* dilaksanakan dengan melaksanakan wawancara dengan dua guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru menyatakan bahwa mereka membutuhkan media atau bahan ajar yang cocok untuk menarik minat siswa untuk belajar bahasa Jepang. Terkadang tidak sedikit siswa merasa jenuh ketika belajar bahasa Jepang karena mereka tidak mempunyai minat untuk belajar. Oleh karena itu, guru sering menggunakan media berupa video dan *powerpoint* untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik. Media yang memadukan teks, gambar, dan audio efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi guru memiliki keterbatasan dalam pemahaman IT untuk membuat media yang lebih variatif. Selain wawancara, kuesioner juga dibagikan kepada peserta didik kelas XI untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan gaya belajar mereka. Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada representasi siswa kelas XI, media pembelajaran yang lebih banyak digemari adalah video pembelajaran. Mereka lebih suka apabila pembelajaran bahasa Jepang dapat menggunakan media yang menampilkan animasi atau gambar-gambar lucu, disertai dengan audio

untuk menambah pemahaman berbahasa Jepang mereka. Bahasa Jepang yang diajarkan juga akan lebih menarik apabila bisa diterapkan secara kontekstual.

Fase *design* dilaksanakan dengan perancangan awal pembuatan bahan ajar e-modul interaktif. Pada penelitian ini, rancangan awal yang akan dilakukan yakni penentuan dan perancangan konten materi, pengumpulan media berupa video, audio, gambar, dan grafik yang akan disisipkan ke dalam modul, serta penentuan desain dan elemen yang digunakan untuk pengembangan e-modul interaktif.

Langkah inovatif yang dilakukan dalam pengembangan bahan ajar e-modul interaktif ini adalah dengan menyisipkan audio yang berisi pengucapan oleh penutur bahasa Jepang pada materi kosakata. Audio yang disisipkan dalam materi kosakata dibuat dengan menggunakan website ondoku3.com. Langkah inovatif selanjutnya adalah dengan menambahkan latihan penulisan huruf kana (*hiragana* dan *katakana*) dalam konten e-modul interaktif untuk membantu melatih siswa dalam menguasai huruf bahasa Jepang dengan GIF yang menampilkan *kakijun* atau urutan penulisan huruf kana. Pemilihan media dalam konten e-modul interaktif ini lebih ditekankan pada video pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan siswa.

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan e-modul interaktif adalah Canva dan Flip PDF Corporate Edition. Aplikasi Canva lebih dominan digunakan untuk menyusun desain utama dari e-modul, sedangkan Flip PDF Corporate Edition digunakan untuk menyisipkan video dan video serta melakukan publikasi e-modul sehingga dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun *handphone*.

Pada fase *development*, e-modul interaktif mulai disusun dengan menggunakan aplikasi Canva dan Flip PDF Corporate Edition. Pengembangan e-modul interaktif bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dan kuesioner yang terdiri dari 7 tema, yakni 1) かぞく / *Kazoku* (Keluarga), 2) うち / *Uchi* (Rumah), 3) まいにちのせいかつ / *Mainichi no seikatsu* (Aktivitas sehari-hari), 4) きのうのしたこと / *Kinou no shita koto* (Hal yang dilakukan pada masa lampau), 5) かいもの / *Kaimono* (Berbelanja), dan 6) まち / *Machi* (Kota). Tema tambahannya yaitu latihan penulisan huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*). Materi yang digunakan dalam bahan ajar ini disesuaikan dengan konten materi yang telah ditentukan oleh guru untuk kelas XI Semester Genap di SMA Negeri 4 Singaraja.

Dalam setiap tema pada e-modul interaktif ini menyediakan beberapa bagian. E-modul ini diawali dengan petunjuk penggunaan yang berisi berbagai informasi terkait cara pengoperasian serta penjelasan setiap bagian yang tercantum di dalam e-modul interaktif ini.



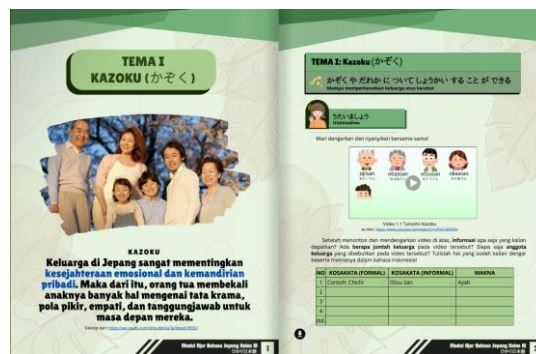
Gambar 1. Petunjuk Penggunaan E-Modul Interaktif

Bagian ini tidak hanya bertujuan sebagai pedoman penggunaan bagi guru sebagai fasilitator, tetapi juga peserta didik yang akan mengakses e-modul interaktif ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Setelah petunjuk penggunaan, dilanjutkan dengan bagian daftar isi yang berisi konten materi pada setiap tema.

DAFTAR ISI			
TEMA I: KAZOKU (かぞく) (Hal. 13)			
NO	Can-do	Kosakata	Pola kalimat
1	Mampu memperkenalkan keluarga atau kerabat	1) Nama anggota keluarga 2) Kata bantu (barang) (orang) 3) Kata sifat (orang)	1) Partikel "wa" 2) "wa" + suriname + masu
TEMA II: UCHI (うち) (Hal. 15)			
NO	Can-do	Kosakata	Pola kalimat
1	Mampu memperkenalkan benda yang ada di rumah	1) Ruangan di rumah 2) Benda di rumah 3) Kata sifat (barang) 4) Kata bantu (barang) (benda)	1) "ni" + ni + ga + arimasu / wa + arimasu 2) Kata sifat bentuk negatif
TEMA III: MADZICHI NO SEIKATSU (まいにちのせいかつ) (Hal. 27)			
NO	Can-do	Kosakata	Pola kalimat
1	Mampu menjelaskan kegiatan yang dilakukan sehari-hari	1) Kegiatan sehari-hari 2) Nama tempat 3) Kata keterangan waktu	1) Kata kerja ("ni" + kudasai) 2) Kata kerja bentuk "masu" 3) Partikel "de" 4) Partikel "ni" 5) Partikel "te"

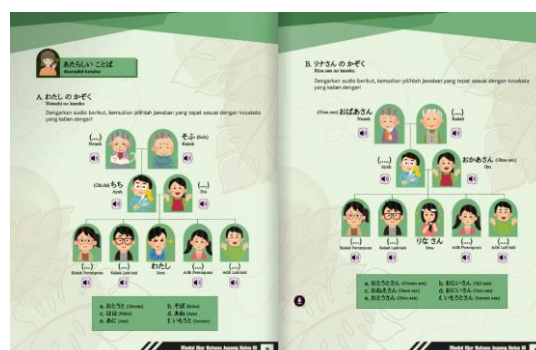
Gambar 2. Daftar Isi E-Modul Interaktif

Bagian ini tidak hanya memberikan informasi terkait *can-do*, kosakata, dan pola kalimat pada setiap tema, tetapi juga memiliki fungsi untuk bisa menuju ke tema yang diinginkan apabila di-klik. Ini dapat memudahkan pengoperasian sekaligus lebih hemat waktu bagi guru dan peserta didik sebagai pengguna. Setelah itu, bagian yang selanjutnya adalah pengenalan tema.



Gambar 3. Pengenalan Tema

Bagian yang pertama adalah pengenalan tema yang meliputi gambar dan informasi menarik terkait tema, serta video yang bertujuan sebagai pemantik untuk mengarahkan fokus peserta didik sebelum masuk ke materi inti. Pada setiap video juga disediakan soal yang harus peserta didik jawab sebagai bentuk asesmen awal.



Gambar 4. Pengenalan Kosakata

Bagian selanjutnya adalah pengenalan kosakata atau *atarashii kotoba*, yaitu pengenalan kosakata sebagai suplemen peserta didik untuk menguasai tema. Bagian ini meliputi soal-soal bervariasi yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan audio pelafalan pada setiap kosakata yang

bertujuan untuk membantu peserta didik untuk tidak hanya melatih kemampuan pelafalan dan mendengar, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk memahami setiap kosakatanya. Kemudian dilanjutkan dengan bagian *kaiwa to Bunpou* dan *bunpou no rikai*.



Gambar 5. Bagian Kaiwa to Bunpou

Pada bagian *Kaiwa to Bunpou* diawali dengan video animasi yang menampilkan percakapan dengan subtitle huruf kana dan romaji serta disertai dengan *Taisetsu na Kotoba* sebagai pengenalan pola kalimat yang akan dipelajari pada tema ini. Selanjutnya kemudian disediakan variasi soal yang dapat melatih pemahaman pola kalimat peserta didik yang di mana pada setiap soal disediakan contoh mengerjakan soal dan instruksi yang jelas.



Gambar 6. Bagian Bunpou no Rikai

Pada bagian *Bunpou no Rikai* menyediakan definisi atau penjelasan lengkap beserta contoh tentang pola kalimat yang dipelajari pada suatu tema. Bagian ini bertujuan untuk meluruskan dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap pola kalimat yang dipelajari. Bagian selanjutnya yaitu bagian *katsudou* atau aktivitas.



Gambar 7. Bagian Latihan Penerapan Kosakata & Pola Kalimat

CAN DO CHECK
TEMA 1: KAZOKU (かぞく)

Berilah penilaian di bawah ini, sudah berapa jauh anda menguasai materi pada tema ini?

Kriteria Penilaian Diri	
☆☆☆	Sudah bisa, lagi-masih perlu belajar lagi
☆☆	Sudah bisa
☆☆☆	Sudah menguasai

TEMA 2: Kazoku (かぞく)	
Can do	Evaluasi diri
かぞくやだれかについてしよかいすることができる	☆☆☆
Catatan / Remark:	

Gambar 8. *Can-do Check*

Bagian *katsudou* atau aktivitas meliputi bagian latihan penerapan kosakata dan pola kalimat yang telah dipelajari sebelumnya. Bagian ini diawali dengan latihan individu berupa video interaktif yang disertai dengan naskahnya. Kemudian dilanjutkan dengan latihan berkelompok untuk melatih kemampuan teamwork dan komunikasi berbahasa Jepang peserta didik. Bagian ini dilanjutkan dengan latihan menulis menerapkan pola kalimat dan kosakata sebelumnya, kemudian diakhiri dengan bagian *can-do check* untuk mengecek tingkat pemahaman peserta didik terhadap tema yang telah dipelajari. *Can-do* dapat diisi dengan mengunduh file *can-do* pada logo unduh yang telah disediakan.

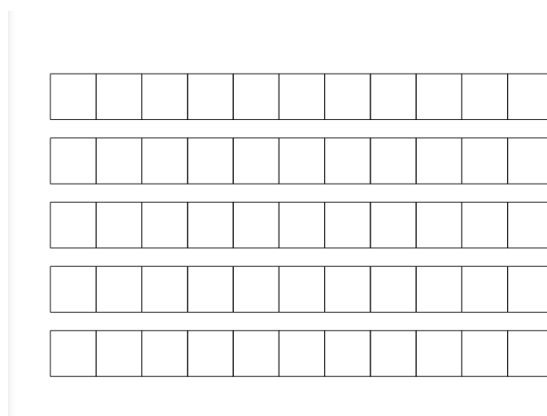


Gambar 9. Bagian *Kana Benkyou*



Gambar 10. Bagian *Kana Benkyou III*

Bagian terakhir dari bahan ajar ini adalah *kana benkyou*, yaitu pembelajaran menulis *hiragana* dan *katakana* dengan indah. Pembelajaran ini menggunakan video YouTube eksklusif yang dibuat oleh Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd. (pranala video tertera pada bagian sumber). Bagian ini juga menyediakan GIF yang menampilkan tahapan penulisan setiap huruf untuk memudahkan peserta didik untuk belajar menulis dengan indah.

Gambar 11. Tampilan *Genkoyoushi*

Genkoyoushi atau cetakan A4 garis kotak ini juga disediakan dengan tujuan untuk bisa dicetak dan sebagai media untuk latihan menulis huruf kana dengan indah.

Setelah *draft* e-modul selesai dirancang, selanjutnya e-modul akan dikembangkan menjadi lebih sempurna melalui dua tahapan uji coba. Uji coba pertama adalah uji coba materi yang bertujuan untuk mengukur kualitas dan efektivitas materi yang disajikan dalam e-modul. Uji coba materi akan dilakukan oleh salah satu ahli dalam bidang bahasa Jepang. Uji coba kedua adalah uji coba media yang bertujuan untuk mengukur kelayakan dan kesesuaian media yang digunakan pada e-modul baik dari segi visual maupun audio. Uji coba media akan dilakukan oleh salah satu ahli dalam bidang multimedia. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi ini didasarkan pada skor rata-rata yang berada dalam interval $76 < SR \leq 100$ yaitu sangat sesuai. Penilaian dari ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 100, sedangkan penilaian dari ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 97.5. Maka, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul interaktif ini sudah memenuhi kriteria dan layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas XI semester genap.

Setelah e-modul interaktif sudah selesai diuji ahli dan dikembangkan sesuai dengan umpan balik dari hasil uji ahli, bahan ajar ini kemudian mulai diterjunkan secara langsung ke lapangan, yaitu SMA Negeri 4 Singaraja. Pada fase *implementation*, uji coba terbatas dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan respons terkait tingkat kesesuaian penerapan e-modul interaktif untuk siswa kelas XI dan guru di SMA Negeri 4 Singaraja untuk mengetahui seberapa puas guru dan siswa ketika mencoba mengoperasikan e-modul interaktif. Uji coba ini dilakukan oleh guru bahasa Jepang dan enam representatif siswa kelas XI yang dipilih berdasarkan kriteria kemampuan mereka dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja. Hasil angket guru menunjukkan bahan ajar e-modul interaktif sangat sesuai dengan kebutuhan, dengan skor rata-rata mencapai 98.7. Sedangkan, hasil respons peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh skor sebesar 100% sehingga termasuk ke dalam kategori kelayakan sangat tinggi yaitu 81%-100%.

Pada fase *evaluation*, umpan balik atau respons dari siswa dan guru terhadap penggunaan e-modul interaktif dalam aktivitas pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja dikumpulkan dalam bentuk komentar dan saran. Fase *evaluation* dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa e-modul interaktif yang akan dikembangkan tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga dapat digunakan dan disempurnakan untuk aktivitas pembelajaran di masa mendatang. Fase *evaluation* dibatasi sampai pengumpulan respons tanpa melakukan uji efektivitas karena keterbatasan waktu. Berdasarkan komentar dan saran yang telah dikumpulkan, guru memberikan respons bahwa bahan ajar ini sudah sangat bagus. Respons siswa juga sebagian besar positif, tetapi terdapat juga saran bahwa akan lebih bagus lagi apabila e-modul interaktif ini juga menyediakan penugasan atau penjelasan materi melalui permainan-permainan yang seru dan ditambahkan lebih banyak tulisan *romaji* sehingga lebih mudah dipahami.

Selanjutnya adalah tahap revisi terhadap masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik. Revisi terhadap kedua masukan yang diberikan oleh peserta didik tidak dilaksanakan atas beberapa rasional. Untuk penyediaan konten berupa permainan memerlukan banyak waktu untuk diproduksi karena penyisipan konten permainan perlu dipelajari lebih lanjut kemudian dirancang sedemikian rupa supaya bisa disesuaikan dengan konten materi. Kemudian untuk penambahan lebih banyak tulisan *romaji*, sebenarnya secara teknis sudah disediakan di setiap tulisan *kana* pada konten e-modul interaktif. Tingkat penggunaan huruf *romaji* juga telah dibatasi sesuai dengan kebutuhan guru, sehingga tidak dilakukan revisi terkait masukan ini. Secara keseluruhan, rincian hasil penilaian produk ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rincian Hasil Penilaian Produk

Uji Ahli Media	100	Sangat Layak
Uji Ahli Materi	97.5	Sangat Layak
Respons Guru	98.7	Sangat Sesuai
Respons Peserta Didik	100%	Sangat Sesuai

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan sudah sangat sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang kelas XI semester genap di SMA Negeri 4 Singaraja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan siswa. Produk hasil pengembangan berupa e-modul interaktif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja, yang memuat kombinasi teks, gambar, audio pelafalan, dan video pembelajaran. E-modul ini terdiri atas tujuh tema pembelajaran sesuai konten materi semester genap yang diterapkan guru, dengan isi e-modul yang mencakup pengenalan kosakata, latihan pola kalimat, video percakapan, dan latihan penulisan huruf kana. Pengembangan e-modul ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman kosakata dan pola kalimat, serta mendukung kegiatan belajar mandiri maupun klasikal di sekolah.

Berdasarkan hasil penilaian uji ahli dan uji coba terbatas, e-modul interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan. Hal tersebut ditunjukkan dari perolehan skor rata-rata hasil validasi ahli materi sebesar 97.5 dan ahli media sebesar 100. Selain itu, dari hasil uji coba terbatas diperoleh skor rata-rata dari guru bahasa Jepang sebesar 98.7% dan dari siswa kelas XI sebesar 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif ini telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak diimplementasikan sebagai bahan ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang. E-modul ini mampu meningkatkan motivasi siswa, mendukung keterampilan berbahasa secara menyeluruh, serta memfasilitasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Arthana, I.K.R., dkk. (2018). "Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar berbasis videografis sebagai learning object pada sistem Garsupati bagi guru SMA dan SMK Kabupaten Buleleng", *Jurnal Widya Laksana*, 7(1), pp.31–40.
- Budiarta, I.K., dkk. (2023). "CLIL in the Online Micro-teaching: Factors Affecting Content and Language Achievement", *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(2), pp.37–53. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.2.3>

- Delani, A.F., dkk.. (2017). “Pengembangan media kartu asosiasi gambar “Katakana-Ina” untuk pembelajaran Katakana bagi pemula di SMA Negeri 4 Singaraja”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, 3(3), pp.504–514.
- Ghazali, H.A. Syukur. (2000). *Pemerolehan dan Pengajaran Bahasa Kedua*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Juanda, Anda. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik KTSP dari Teori Hingga implementasi Kurikulum*. Cirebon: CV CONFIDENT.
- Kusuma, I.P.I., dkk. (2024). “Informal Digital Learning of English to Support a Formal Speaking Course: EFL Preservice Teachers’ Perceptions and Implementation Ideas”, *Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE)*, 25(4), Article 15, pp.244–251.
- Launingtia, I.G.A.N. (2023). ‘Penerapan metode drill dalam meningkatkan kanji pada siswa LPK Dwipayana Cipta Karya Ubud tahun ajaran 2022’, *Pustaka*, 23(2), pp. 114–122.
- Magdalena, I., dkk., (2023). “Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar”, *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 7(1), pp.1–15. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v7i1.12019>.
- Manurung, S. T. B., dkk. (2023) “Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XI Ibb di SMA Negeri 2 Singaraja”, *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), pp. 5838–5849.
- Mardani, D.M.S. & Sadyana, I.W., (2022). “Educational media in Japanese language e-learning: Teacher selection/preparation and perception”, *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), pp.137–147. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.24220>.
- Menggo, S., dkk. (2023). “Insertion Function in Code-Mixing Use on WhatsApp Group Chats Among University Students”, *Journal of Language Teaching and Research*, 14(3), pp.587–596. <https://doi.org/10.17507/jltr.1403.06>
- Mulyana & Sasanti. (2020). “Faktor kesulitan belajar menulis huruf hiragana pada siswa kelas X SMA Labschool Surabaya tahun ajaran 2019/2020”, *HIKARI UNESA*, 4(1).
- Rafli, Zainal. 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sugihartini, Nyoman & Jayanta, Nyoman Laba. 2017. “Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 14, Nomor 2 (hlm 222-230).
- Yeni, Y., Suartini, N.N., Sadyana, I.W. & Hermawan, G.S., 2020. “Pembelajaran Kaiwa Berbasis JFS Can-Do”, *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, 6(1), pp.124–131.