

PENGEMBANGAN *EHON* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK MENUNTUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA JURUSAN PARIWISATA PADA SMK DI SINGARAJA

Oleh

Zaifur Rahman, NIM 1812061018

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *Ehon* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja dan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari model Borg and Gall (1983) dalam Puslitjaknov (2008:11) yang terdiri dari empat tahapan pengembangan yaitu studi pendahuluan, perencanaan dan pengembangan produk, validasi ahli dan uji coba terbatas. Adapun produk yang dihasilkan adalah media *Ehon* yang terdiri dari 8 bab materi, di dalam setiap bab terdiri dari cerita, pertanyaan dan percakapan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan kuesioner berupa angket uji ahli (uji ahli materi, uji ahli media) dan uji coba produk agar menghasilkan produk yang bagus. Berdasarkan hasil angket, skor yang diperoleh dari ahli materi yaitu 75 (sesuai), dari ahli media yaitu 100 (sangat sesuai). Skor yang diperoleh dari hasil angket uji coba terbatas dengan guru yaitu 100 (sangat sesuai) serta hasil uji coba terbatas dengan siswa yaitu 97% (sangat layak). Dengan demikian, media *Ehon* yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media *Ehon*, Berpikir Kritis.

シンガラジャの専門学科で観光学を専攻する学生の批判的思考能力を向上
させるための日本語学習媒体としての絵本の開発

ザイフル ラーマン、学生番号 1812061018

日本語教育学科

要旨

本研究の目的はシンガラジャ専門学校における日本語学習用の絵本の形で学習メディアを開発し、開発されたメディアの実現可能性のレベルをしている。この研究で使用された研究モデルは、Puslitjaknov (2008: 11) における Borg and Gall (1983) モデルの適応であり、予備研究、計画と製品開発、専門家の検証、限定トライアルの4つの部分からなる。この解発研究で使用されるデータの種類は、定性データと定量データである。制作した商品は、8のテーマを収録した絵本メディアである。各テーマにはストーリー、会話、練習問題で構成されている、学生の批判的思考力を向上させるため。本研究のデータは面接と実現可能性検討アンケート（メディアの専門家検閲、材料の専門家検閲）実現可能性検討の形で行われ、優れた製品の生産に役に立った。アンケートの結果に基づくと、材料の専門家から得られたスコアは75点(適切)、メディアの専門家から得られたスコアは100点(非常に適切)である。先生からの限定トライアルアンケートの結果スコアは100点((非常に適切)、からの限定トライアルアンケートは97%(非常に実現可能)でした。このように、このように、開発された絵本メディアは、学習媒体として使用することができ、学生の日本語学習における批判的思考力を向上させることができる。

キーワード：学習メディア、絵本メディア、批判的思考力。