

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO
SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**



**OLEH
KOMANG DIAN ARY KRISTIADI
NIM. 1815051040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JEPANG MATERI *JIKO SHOUKAI* DAN *GAKKOU NO
SEIKATSU* DI SMA NEGERI 1 TEJAKULA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Komang Dian Ary Kristiadi

Nim. 1815051040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
199503022019031006

Pembimbing II,



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
198711092015041001

Skripsi oleh Komang Dian Ary Kristiadi
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal, 14 Juli 2023

Dewan Penguji



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Ketua)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Fd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula**” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 14 Juli 2023



Komang Dian Ary Kristiadi
NIM. 1815051040

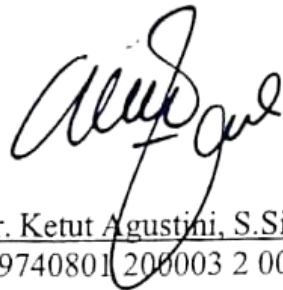
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 14 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

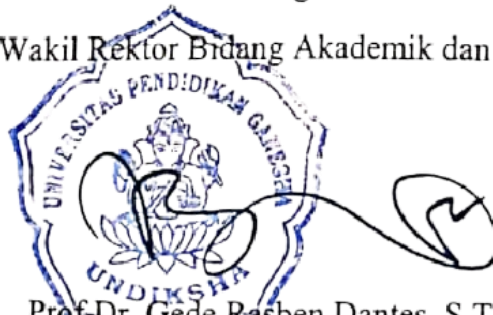
Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

Mengesahkan

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama,



Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I.
NIP. 19750221 200312 1 001

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH SAYA UCAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK KEDUA ORANG TUA

(Gede Suardana & Ni Ketut Yatni)

Yang telah membesarkan, membimbing, dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberikan doa, dukungan, restu, motivasi, semangat, serta perhatian kepada saya

SAUDARA TERSAYANG

(Wiwin Ary, Dwi Ary, Diva Ary)

Yang selalu mendukung serta memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Khususnya yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini:

**Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. dan Bapak P Wayan Arta
Suyasa, S.Pd., M.Pd.**

REKAN – REKAN SEPERJUANGAN

Rekan mahasiswa yang telah berjasa membantu saya dan menemani saya dalam mengerjakan skripsi di LAB dan di taman FTK

STAF GURU & SISWA SISWI SMA NEGERI 1 TEJAKULA

Staf guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Jepang yang telah membantu saya dalam memberikan masukan dan saran, serta adik – adik siswa dan siswi kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya atas antusiasnya dalam membantu menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan baik.

MOTTO

“PASTI BISA, BERUSAHALAH”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak, Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengejar pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
4. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini,
5. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc. , selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini,
6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini,
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini,
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

9. Nyoman Sukrada, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tejakula yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Putu Devi Ayu Andari, S.Pd., M.Hum. selaku guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang yang telah memberikan bantuan dan kerja sama selama peneliti melakukan penelitian.
11. Gede Suardana dan Ni Ketut Yatni selaku orang tua penulis, Putu Wiwin Ary Wardani, Kadek Dwi Ary Sandi, dan Ketut Diva Ary Mahendra selaku saudara penulis yang telah memberikan doa, dorongan semangat serta bantuan berupa moral maupun material
12. Rekan – rekan mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Siswa dan siswi kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya di SMA Negeri 1 Tejakula yang telah membantu dalam penelitian ini.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi perkembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

Penulis

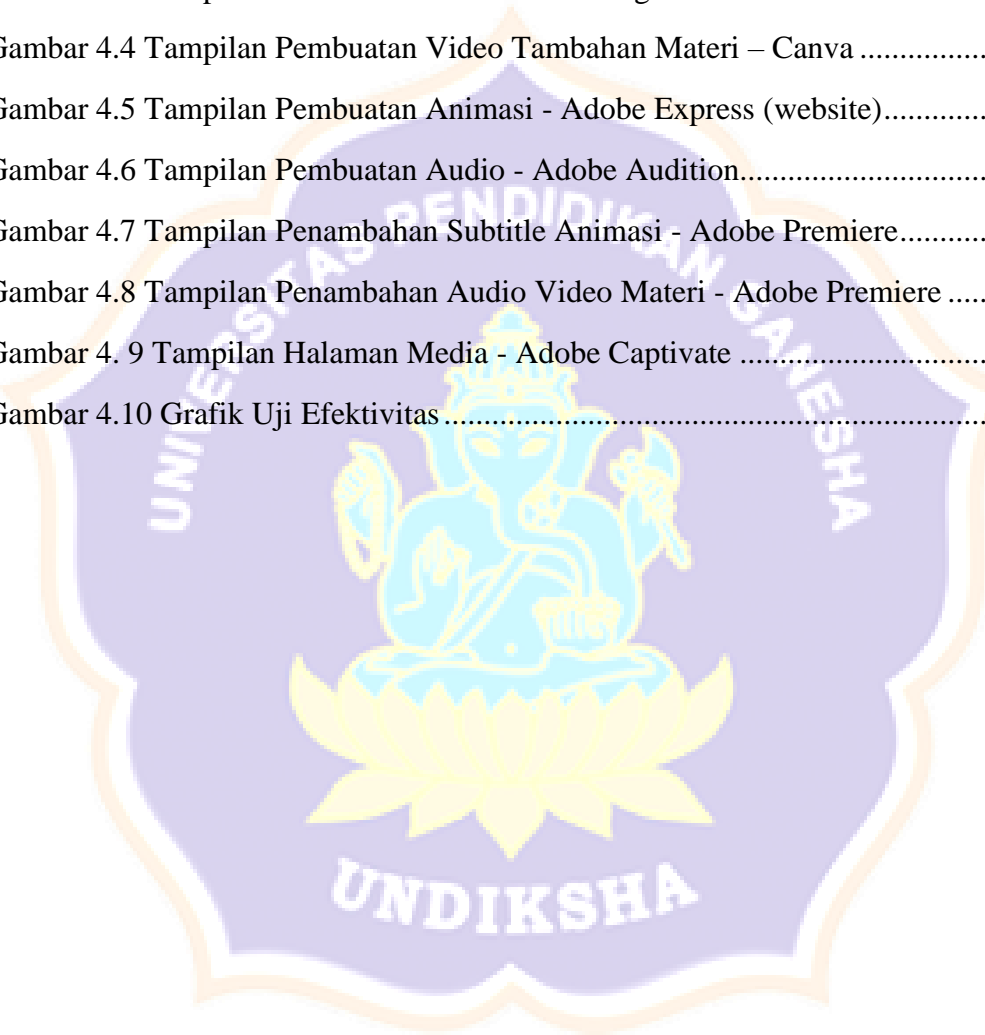
DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN	8
1.4 BATASAN MASALAH	8
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA	11
2.2 LANDASAN TEORI	13
2.2.1 Teori Belajar	13
2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif	15
2.2.3 Karakteristik Materi Jiko Shoukai dan Gakkou No Seikatsu	16
2.2.4 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	19
2.2.5 <i>Adobe Captivate 2019</i>	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 JENIS PENELITIAN	11
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	11
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	12
3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>)	16
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	18

3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	20
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	21
3.3 SUBJEK PENELITIAN	21
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	21
3.5 ANALISIS DATA.....	23
3.5.1 Analisis Data dan Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif	24
3.5.2 Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	25
3.5.3 Uji Normalitas Gain	26
3.5.4 Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik	27
3.6 JADWAL PENELITIAN	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 HASIL	29
4.1.1 Hasil Tahapan Analisis (<i>Analyze</i>)	29
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	31
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	32
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	51
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	70
4.2 PEMBAHASAN	75
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 KESIMPULAN	83
5.2 SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA	86
RIWAYAT HIDUP.....	90
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	12
Gambar 4.1 Pembuatan Asset Materi - Adobe Illustrator.....	33
Gambar 4.2 Pembuatan Asset 3D – Blender.....	33
Gambar 4.3 Tampilan Code Media Interaktif - Verge3D Blender	34
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Video Tambahan Materi – Canva	34
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Animasi - Adobe Express (website).....	35
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Audio - Adobe Audition.....	35
Gambar 4.7 Tampilan Penambahan Subtitle Animasi - Adobe Premiere.....	36
Gambar 4.8 Tampilan Penambahan Audio Video Materi - Adobe Premiere	36
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Media - Adobe Captivate	36
Gambar 4.10 Grafik Uji Efektivitas	64



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Ucapan Salam atau Aisatsu.....	17
Tabel 2. 2 Contoh Perkenalan Diri atau Jiko Shoukai	18
Tabel 3.1 KD & IPK Materi Jiko Shoukai.....	14
Tabel 3.2 KD dan IPK Materi Gakkou No Seikatsu.....	15
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Ahli Isi, Ahli Desain dan Ahli Media.....	19
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan	20
Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	22
Tabel 3.6 Kisi Kisi Angket Uji Validasi Media Pembelajaran Interaktif	23
Tabel 3.7 Tabulasi Silang.....	24
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	25
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	26
Tabel 3.10 Kriteria Ternormalisasi N-Gain.....	26
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	27
Tabel 3.12 Kriteria Penggolongan Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	28
Tabel 4.1 Sumber Asset Media Pembelajaran Interaktif	37
Tabel 4.2 Hasil Desain Media Pembelajaran Interaktif	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Isi	44
Tabel 4.4 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi.....	45
Tabel 4.5 Saran / Masukan Uji Ahli Isi Tahap 1.....	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Desain dan Media.....	48
Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	49
Tabel 4.8 Saran / Masukan Uji Ahli Desain dan Media Tahap 1	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Perorangan	52
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	56
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Lapangan.....	60

Tabel 4.12 Data Hasil Pretest dan Posttest.....	63
Tabel 4.13 Hasil Uji Respon Peserta Didik	65
Tabel 4.14 Kriteria Penggolongan Rata – Rata Skor Respon Peserta Didik	67
Tabel 4.15 Hasil Uji Respon Guru.....	68
Tabel 4.16 Kriteria Penggolongan Rata – Rata Skor Respon Guru.....	70
Tabel 4.17 Hasil Evaluasi Tahap Analyze (Analisis)	71
Tabel 4.18 Hasil Evaluasi Tahap Design (Perancangan).....	72
Tabel 4.19 Hasil Evaluasi Tahap Development (Pengembangan).....	73
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi Tahap Implementation (Implementasi).....	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Data	92
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru.....	93
Lampiran 3 Kisi – kisi Angket Peserta Didik	96
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	97
Lampiran 5 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	100
Lampiran 6 Silabus	108
Lampiran 7 Draft RPP Materi Perkenalan Diri.....	115
Lampiran 8 Draft RPP Materi Perkenalan Lingkungan Sekolah.....	118
Lampiran 9 Pemetaan Materi Media Pembelajaran Interaktif	121
Lampiran 10 Rancangan Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	124
Lampiran 11 Kisi Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	142
Lampiran 12 Angket Uji Ahli Isi	143
Lampiran 13 Hasil Angket Uji Ahli Isi - Guru Tahap 1	145
Lampiran 14 Hasil Angket Uji Ahli Isi - Guru Tahap 2	147
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Ahli Isi - Dosen Tahap 1	149
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Ahli Isi – Dosen Tahap 2.....	151
Lampiran 17 Kisi Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media.....	153
Lampiran 18 Angket Uji Ahli Desain dan Media	154
Lampiran 19 Hasil Angket Uji Ahli Desain & Media - Dosen 1 Tahap 1.....	156
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Ahli Desain & Media - Dosen 1 Tahap 2.....	158
Lampiran 21 Hasil Uji Ahli Desain & Media - Dosen 2 Tahap 1.....	160
Lampiran 22 Hasil Uji Ahli Desain & Media - Dosen 2 Tahap 2.....	162
Lampiran 23 Kisi Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	164
Lampiran 24 Angket Uji Coba Perorangan.....	165
Lampiran 25 Hasil Uji Coba Perorangan	170
Lampiran 26 Hasil Analisis Uji Coba Perorangan.....	173

Lampiran 27 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	175
Lampiran 28 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	178
Lampiran 29 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil	181
Lampiran 30 Angket Uji Coba Lapangan	183
Lampiran 31 Hasil Uji Coba Lapangan	186
Lampiran 32 Hasil Analisis Uji Lapangan.....	191
Lampiran 33 Kisi Kisi Angket Respon Guru.....	192
Lampiran 34 Angket Respon Guru	193
Lampiran 35 Hasil Angket Uji Respon Guru.....	195
Lampiran 36 Kisi Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	196
Lampiran 37 Angket Respon Peserta Didik.....	197
Lampiran 38 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	200
Lampiran 39 Hasil Analisis Uji Respon Peserta Didik.....	204
Lampiran 40 Soal <i>Pretest - Posttest</i>	207
Lampiran 41 Hasil <i>Pretest</i>	213
Lampiran 42 Hasil <i>Posttest</i>	219
Lampiran 43 Pola Kalimat Materi	223
Lampiran 44 Rincian Materi	227
Lampiran 45 Hasil Desain Media Pembelajaran Interaktif.....	233
Lampiran 46 Jadwal Penelitian	245
Lampiran 47 Dokumentasi.....	246