

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK INTERAKTIF SEBAGAI
BAHAN AJAR INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
DI SMAS KARYA WISATA**

Oleh

Ni Luh Putu Nania Artika, NIM 2012061010

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Jepang berupa modul elektronik interaktif dan memvaliditas tingkat kelayakan modul elektronik interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4D model dari Thiagarajan yang terdiri dari *define, design, develove, dan disseminate*. Karena keterbatasan penelitian, tahapan *disseminate* tidak dilakukan. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran bahasa Jepang dan peserta didik kelas XI SMAS Karya Wisata. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan angket uji ahli (uji ahli media, uji ahli materi) dan uji coba produk secara terbatas (pendidik dan 12 Peserta didik) agar dapat menghasilkan produk yang optimal. Berdasarkan hasil angket, skor yang diperoleh dari ahli media yakni 96,4 (sangat sesuai), dari ahli materi 87,5 (sangat sesuai). Kemudian, skor yang diperoleh dari uji coba dengan pendidik yakni 100 (sangat sesuai) dan uji coba dengan 12 peserta didik yakni 99,4% (sangat layak). Dengan demikian, media modul elektronik interaktif yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jepang, dapat menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jepang, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Modul Elektronik Interaktif, Model 4D

私立カルヤウイサタ高校学校での日本語学習における革新的な教材としての インタラクティブな電子モジュールの開発

ニ・ルー・プトゥ・ナニア・アルティカ、学生番号 2012061010

日本語教育学科

要旨

本研究の目的は、インタラクティブな型電子モジュールの形で日本語学習メディアを制作し、インタラクティブ電子モジュールの実現可能性レベルを検証することである。この本研究は研究開発(Research and Development)であり、Thiagarajan 4D モデル「定義・設計・開発・普及」を使用して開発された。時間の制約のため、普及の段階は実行されなかった。調査協力者は、日本語教師とウイサタ・カルヤ高校の十一年生である。調査方法は、アンケート及びインタビューである。この開発研究で使用されるデータの種類の種類は、定性的および定量的である。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問、材料の専門家検問)や限定トライアル(先生と12人の生徒)アンケート実現可能性検討の形で行われ、優れる製品の生産に役に立つ。アンケートの結果に基づくと、メディアの専門家から得られたスコアは 96,4 点(最適)、材料の専門家から得られたスコアは 87,5 点(最適)である。すると、教師からのトライアルアンケートの結果スコアは 100 点(最適)、12 人の生徒からのトライアルは 99,4% (最適)だった。つまり、本開発したメディアは日本語の学習の援助や日本語に興味を持たせ、学生は自主的に学ぶことができる。

キーワード：学習メディア、インタラクティブな電子モジュールパワーポイント、4D モデル