

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI BAHAN AJAR
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 4
SINGARAJA**

Oleh

Putu Arya Mahayana, NIM 2112061017

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini ialah penelitian berjenis *Research and Development* (R&D) atau penelitian 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. Konten dari bahan ajar ini berisi 6 tema dan 1 tema spesial pembelajaran huruf hiragana dan katakana. Setiap tema 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. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. 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.

Kata Kunci: bahan ajar, e-modul interaktif, SMA kelas XI, semester genap

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE E-MODULE AS TEACHING MATERIAL IN JAPANESE LANGUAGE LEARNING AT SMA NEGERI 4 SINGARAJA

By

Putu Arya Mahayana, NIM 2112061017

Japanese Language Education Study Program

ABSTRAK

This research is a type of Research and Development (R&D) study aimed at developing teaching materials in the form of an interactive e-module for Japanese language learning at the senior high school level (Grade XI, second semester) at SMA Negeri 4 Singaraja. The content of the e-module includes six themes and one special theme focusing on the learning of hiragana and katakana characters. Each theme consists of videos, audio recordings, and images, covering vocabulary, grammar, and contextual dialogue applications. The development model used is ADDIE by Aldoobie (2015), which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The Evaluation stage in this study was limited to gathering feedback on product feasibility due to time constraints. Both qualitative and quantitative data were utilized. Data collection was conducted through interviews and questionnaires. To ensure the optimal quality of the product, expert testing (in content and media) as well as limited user testing were carried out using questionnaires. Based on the results of the expert evaluations, the media expert gave a score of 100 (highly feasible), and the content expert gave a score of 97.5 (highly feasible). Limited testing by a teacher resulted in a score of 98.7 (very appropriate), while testing with students yielded a 100% score (very appropriate). Thus, the developed interactive e-module can be considered a suitable supplementary teaching material for Japanese language learning.

Keywords: teaching material, interactive e-module, Grade XI high school, second semester

シンガラジャ第 4 高等学校における日本語学習用教材としてのインタラクティブ

E モジュールの開発

プトゥ・アリヤ・マハヤナ、学生番号 2112061017

日本語教育学科

要旨

本研究は、シンガラジャ第 4 高等学校の第 11 学年後期を対象とした日本語学習用インタラクティブ E モジュール教材の開発を目的とする研究開発（Research and Development）型の教育研究である。開発された教材は、6 つの学習テーマおよびひらがなとカタカナの習得を目的とした特別テーマ 1 つで構成されており、各ユニットには語彙、文法、及び文法項目を用いた文脈的会話に関する動画、音声、画像教材が含まれている。本研究では、Aldoobie（2015）によって提唱された ADDIE モデル（分析、設計、開発、実施、評価）を開発手法として採用した。ただし、時間的制約により、「実施」および「評価」の段階は学習者からの反応収集に限定された。データの収集には、質的データおよび量的データの両方を用い、インタビューおよび質問紙法により行われた。教材の妥当性と有効性を検証するため、教材専門家およびメディア専門家による専門家評価、さらに限定的なユーザーテストを実施した。その結果、メディア専門家からは 100 点（非常に適切）、教材専門家からは 97.5 点（非常に適切）の評価を得た。また、日本語指導者による評価では 98.7 点、学習者による評価では 100%（非常に高い適合度）が得られた。以上のことから、本研究で開発されたインタラクティブ E モジュール教材は、高等学校における日本語学習における効果的な補助教材としての活用が可能であると結論づけられる。

キーワード：教材、インタラクティブ E モジュール、11 年生