

---

**Pengembangan *Ehon* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Menuntun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Jurusan Pariwisata Pada SMK di Singaraja**

---

**Zaifur Rahman**

[saifur@undiksha.ac.id](mailto:saifur@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

**I Wayan Sadyana**

[wayan.sadyana@undiksha.ac.id](mailto:wayan.sadyana@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

**Desak Made Sri Mardani**

[desak.mardani@undiksha.ac.id](mailto:desak.mardani@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

**Abstract**

*This study aims to develop learning media in the form of Ehon for Japanese language learning at Singaraja Vocational School majoring in tourism and to determine the feasibility of the media being developed. The type of this research is research and development (Research and Development). The research model used in this study is an adaptation of the Borg and Gall (1983) model in Puslitjaknov (2008: 11) which consists of four stages of development including preliminary studies, planning and product development, expert validation and limited trials. The product produced is Ehon media which consists of 8 material chapters, in each chapter consisting of stories, questions and conversations to guide students' critical thinking skills. Data collection was carried out using interviews and questionnaires in the form of expert test questionnaires (matter expert tests, media expert tests) and product trials in order to produce good products. Based on the results of the questionnaire, the score obtained from material experts was 75 (appropriate), from media experts namely 100 (very appropriate). The score obtained from the results of the limited trial questionnaire with the teacher was 100 (very appropriate) and the results of the limited trial with students were 97% (very feasible). Thus, the developed Ehon media can be used as a learning support medium and guides students' critical thinking skills in learning Japanese in accordance with the tourism major.*

---

**Keywords: *Learning Media; Ehon Media; Critical Thinking***

---

**PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan, kemampuan guru untuk memberikan pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan, sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai akan tercapai dengan baik. Arsyad (2014) menyatakan, penyediaan media pembelajaran dan metodologi yang dinamis, kondusif, dan dialogis sangat dibutuhkan untuk proses pengembangan potensi

siswa. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan media dan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran, karena kualitas belajar siswa juga ditentukan oleh media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran dapat membantu untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa serta penyampaian materi lebih terarah, meminimalisir kesalahpahaman siswa terhadap penjelasan guru. Adapun berbagai macam media yang dapat digunakan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran didalam kelas yaitu media video (audio visual), gambar (power point) dan penggunaan teknologi (komputer) dapat digunakan ketika pembelajaran konvensional (Atsani, 2020). Dalam pembelajaran berbasis daring seperti sekarang media yang digunakan sama seperti pembelajaran konvensional, tetapi dengan bantuan aplikasi seperti *zoom*, *google meet* dan lain-lain yang dapat diakses dimana saja.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat penyalur pesan dari guru kepada siswa yang membuat terciptanya suasana yang belajar yang menyenangkan, kondusif, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2013). Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak monoton. Serta penggunaan media dalam pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan guru untuk mempermudah melaksanakan pembelajaran, sehingga pesan/materi tersampaikan dengan baik kepada siswa, sebagaimana tujuan seorang guru untuk mengubah siswa yang tidak mengerti menjadi paham akan materi. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) mengemukakan secara implisit mengatakan bahwa, media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk menyampaikan materi, mulai dari buku, tape recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media pembelajaran adalah sarana untuk melakukan proses tukar menukar informasi antara guru dan siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif sangat berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media untuk pembelajaran bahasa sangat memberikan manfaat dan membantu proses pembelajaran, karena melalui media bisa membimbing siswa untuk berlatih bahasa dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan kepercayaan, budaya serta masyarakat disuatu negara (Mardani, & Sadyana, 2022) . Penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran juga dapat membantu untuk memotivasi siswa belajar bahasa Jepang dan menuntun kemampuan berpikir kritis siswa serta penyampaian materi lebih terarah, meminimalisir kesalah pahaman siswa terhadap penjelasan guru. Maka dari itu guru dituntut dapat memfasilitasi hal tersebut akan tetapi pembuatan media pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan cara yang instan, harus dengan tahapan-tahapan pembuatan sehingga media yang dihasilkan merupakan media yang sesuai dengan bidang siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran zaman sekarang tidak terlalu mementingkan hasil belajar melainkan sebuah proses yang dilakukan oleh siswa (Mardani, Dkk, 2020). Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang harus disesuaikan. Media dan materi harus disesuaikan dengan bidang siswa dan level bahasa Jepang siswa, sehingga akan menciptakan pembelajaran yang kondusif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, penggunaan media juga akan memotivasi siswa dalam belajar bahasa jepang. Adapun informasi awal yang telah diperoleh dari penelitian sebelumnya yaitu terkait permasalahan yang dialami oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN yang ada di Singaraja, umumnya terletak

pada penggunaan media dan pembuatan media yaitu ketika mencari materi yang sesuai dan mudah di pahami oleh siswa serta mudah diakses, dan proses pembuatan media memerlukan waktu agar media dapat diterima dan dilakukan dengan baik dalam proses pembelajaran (Mahendra, dkk, 2021; Mardani, dkk, 2022). Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dan hasil angket terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Sukasada dan SMKN 1 Singaraja sebagai sampel pada bulan November 2021 dan Juli 2022 yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran sebelumnya belum mampu untuk menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan berupa *Power Point*, video dan gambar yang hanya berisikan kosa kata saja. Hal tersebut yang menjadi salah satu kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jepang serta belum mampu menuntun siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran.

Adapun media dipilih untuk dikembangkan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu media *Ehon*, karena media ini dianggap sesuai dan belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelumnya di SMKN 1 Singaraja dan Sukasada sebagai sampel. Dengan dikembangkannya media ini diharapkan membantu siswa dalam memahami materi, serta dapat menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran. Penggunaan media 絵本 (*Ehon*) dalam pembelajaran, akan membantu siswa untuk mendeskripsikan makna dari sebuah wacana yang tertera dalam media, hal ini akan membantu kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran untuk memahami suatu konsep dari materi yang diajarkan, serta meminimalisir kebosanan dalam belajar. Sehingga, media 絵本 (*Ehon*) ini merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pelajaran bahasa Jepang di SMK bidang pariwisata yang ada di Singaraja.

Berdasarkan hal tersebut tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mampu menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK jurusan Pariwisata yang ada di Singaraja. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mampu menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK jurusan Pariwisata yang ada di Singaraja.

Berdasarkan hal tersebut tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mampu menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK jurusan Pariwisata yang ada di Singaraja.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mampu menuntun siswa berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK jurusan Pariwisata yang ada di Singaraja.

## **METODE**

### **1) Desain**

Metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan suatu metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:107). Penelitian yang akan dilakukan yakni melakukan pengembangan media pembelajaran 絵本(*Ehon*) yang diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi yaitu untuk menuntun siswa berpikir kritis ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian

pengembangan media *Ehon* dilaksanakan sesuai dengan permasalahan yang ada di sekolah sampel yaitu SMKN 1 Singaraja dan SMKN 1 Sukasada.

Pengembangan media *Ehon* dilakukan dengan menggunakan adaptasi dari model Borg and Gall (1983) dalam (Puslitjaknov 2008:11) yang disederhanakan tahapannya. Meliputi 4 tahapan pengembangan yang akan dilakukan yaitu : (1) Tahap studi pendahuluan/analisis produk yang akan dikembangkan, (2) Tahap perencanaan desain produk awal dan pengembangan produk, (3) Tahap validasi ahli dan revisi, dan (4) Tahap uji coba terbatas dan revisi produk.

## 2) Instrumen

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media *絵本 (Ehon)* ini, adalah guru bahasa Jepang dan 6 Siswa SMK bidang Pariwisata yang ada di Singaraja jurusan Pariwisata. Uji coba yang dilakukan terhadap siswa merupakan uji coba terbatas, untuk mengukur keefektifitasannya dalam membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara serta dari hasil penyebaran angket yang diberikan kepada guru bahasa Jepang. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil persentase penilaian ahli meliputi (Uji ahli materi dan uji media) serta hasil penilaian yang diperoleh dari hasil uji coba terhadap guru dan siswa SMK bidang Pariwisata yang ada di Singajara.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan kuesioner, yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Penggunaan kedua metode pengumpul data digunakan untuk mendapatkan data awal mengenai kebutuhan guru terkait media pembelajaran yang dibutuhkan maupun data yang diperlukan dalam proses pengembangan media. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari guru bahasa Jepang, serta digunakan juga ketika sampai pada tahap uji ahli dan uji terbatas

## 3) Tehnik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan koesioner dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif, untuk menganalisis data berupa tulisan hasil wawancara dan koesioner. Sedangkan untuk data hasil uji ahli dan uji coba terbatas akan dihitung menggunakan rumus untuk menentukan kriteria validitas media dan skor rata-rata yang diperoleh dari hasil penilaian yang telah diberikan. Adapun kriteria validitas media dan kriteria kelayakan media sebagai berikut :

**Tabel 1.Kriteria Validitas Media Pembelajaran**

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)

Tegeh dan Kirna (dalam Dewi, 2020)

Dengan rumus :

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

Kemudian untuk menentukan kelayakan media yang telah dibuat diperlukan perhitungan terhadap hasil penilaian yang dilakukan oleh responden. Perhitungan dilakukan untuk menentukan persentase kelayakan media dengan menghitung jumlah responden yang menyatakan setuju. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

**Tabel 2 Kriteria kelayakan media**

Skor dalam persen	Kategori kelayakan
-------------------	--------------------

<21%	Sangat tidak layak
21 – 40%	Tidak layak
41 – 60%	Cukup layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Arikunto (Dalam Dewi, 2020)

Dengan rumus :

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Ehon*/buku gambar. Media ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar bahasa Jepang, sehingga dengan penggunaannya mampu membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang. Media yang dikembangkan terdiri dari 8 bab materi sesuai dengan bidang Pariwisata. Serta media ini juga menggunakan gambar bernuansa Bali dari segi karakter tokoh dan tempat kejadian dalam cerita, sehingga akan mempermudah siswa untuk memahami isi dari materi, karena media difokuskan untuk siswa SMK Pariwisata di Singaraja. Media ini disusun sesuai dengan hasil analisis kebutuhan terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang melalui wawancara dan penyebaran angket. Media yang dikembangkan terdiri dari 8 bab materi yang mengandung bentuk/pola kalimat dan kosa kata bahasa Jepang dasar serta disesuaikan dengan bidang pariwisata, hal ini akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Penggunaan media *Ehon* ini juga didukung dengan silabus yang telah dibuat, tujuannya agar materi yang diberikan kepada siswa baik dari pola kalimat, kosakata dan percakapan sesuai dengan keahlian siswa yaitu bidang pariwisata.

Adapun tujuan dari penggunaan media *Ehon* ini adalah untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran berlangsung. Dalam media *Ehon* ini memuat gambar dan cerita/wacana pendek yang saling berhubungan sesuai dengan tema materi. Wacana dicantumkan menggunakan huruf kana bahasa Jepang dan cara baca dalam bahasa Indonesia, sehingga menuntun siswa untuk mencari dan memahami makna dari cerita tersebut. Kemudian dalam media juga dicantumkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi cerita yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa, hal ini juga menuntun kemampuan berpikir kritis siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan mengolah informasi yang sebelumnya telah diterima. Selain itu ditambahkan contoh percakapan sehingga siswa bisa memahami cara penggunaan pola kalimat yang ada dalam isi cerita. Berikut merupakan struktur dari media *Ehon* yang telah dibuat, termuat 8 materi dengan kerangka media terdiri dari halaman cover, daftar isi, isi/materi, dan sampul belakang sebagai berikut :



Dalam cerita di bab dua terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan isi cerita seperti : (*okyaku sama wa nani ga ichiban suki desuka*) apa yang paling disukai tamu. (*doushite, kono tabemono wa ichiban suki desuka*) kenapa anda paling suka makanan ini.

3. Media *Ehon* bab 3 : pantai lovina (*Robina biichi*)

Pada materi bab tiga diberikan cerita tentang pantai lovina sesuai dengan materi yaitu menyatakan suatu tempat dan menjelaskannya. Pada awal bab mengandung judul materi dan gambar yang menjadi sebuah petunjuk tentang isi dari cerita, dilanjutkan dengan isi cerita dan gambar yang saling berkaitan, kemudian terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dan pada akhir bab terdapat percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan pola kalimat yang ada dalam cerita.

Gambar 4. Ilustrasi Media Bab 3



Dalam cerita di bab tiga terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan isi cerita seperti : (*Robina biichi wa donna tokoro desuka*) pantai lovina pantai yang seperti apa.

4. Media *Ehon* bab 4 : jadwal (*Sukejuuru*)

Pada materi bab empat diberikan cerita tentang jadwal kegiatan sesuai dengan materi yaitu menyatakan jam dan kegiatannya. Pada awal bab mengandung judul materi dan gambar yang menjadi sebuah petunjuk tentang isi dari cerita, dilanjutkan dengan isi cerita dan gambar yang saling berkaitan, kemudian terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dan pada akhir bab terdapat percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan pola kalimat yang ada dalam cerita.

Gambar 5. Ilustrasi Bab 4



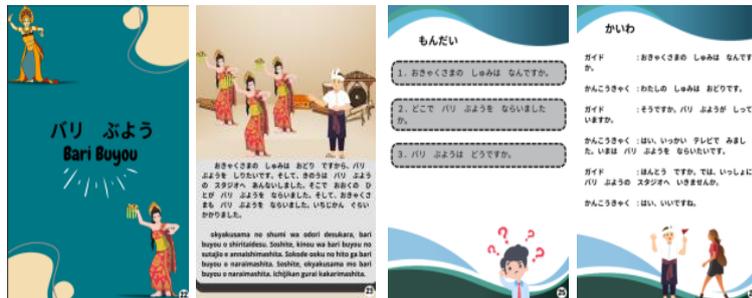
Dalam cerita di bab empat terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan isi cerita seperti : (*nanji ni asa gohan o tabemasuka*) sarapan jam berapa. (*nanji ni kechakku dansu o mimasuka*) Jam berapa melihat tari kecak.

5. Media *Ehon* bab 5 : Tarian khas Bali (*Bari buyou*)

Pada materi bab lima diberikan cerita tentang tarian khas Bali sesuai dengan materi yaitu menyatakan hobi dan mengajak melakukan sesuatu. Pada awal bab mengandung judul materi dan gambar yang menjadi sebuah petunjuk tentang isi dari cerita, dilanjutkan dengan isi

cerita dan gambar yang saling berkaitan, kemudian terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dan pada akhir bab terdapat percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan pola kalimat yang ada dalam cerita.

**Gambar 6. Ilustasi Bab 5**

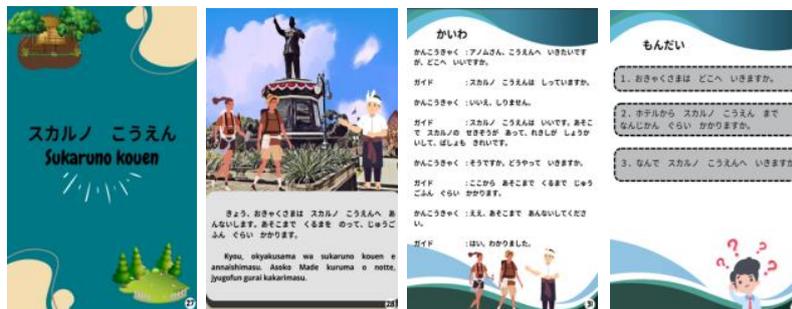


Dalam cerita di bab lima terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan isi cerita seperti : (*okyaku sama no shumi wa nandesuka*) Apa hobi tuan. (*bari buyou wa dou desuka*) bagaimana dengan tarian Bali.

6. Media *Ehon* bab 6 : Taman sukarno (*Sukaruno kouen*)

Pada materi bab enam diberikan cerita tentang taman sukarno sesuai dengan materi yaitu menanyakan dan menjelaskan arah kesuatu tempat. Pada awal bab mengandung judul materi dan gambar yang menjadi sebuah petunjuk tentang isi dari cerita, dilanjutkan dengan isi cerita dan gambar yang saling berkaitan, kemudian terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dan pada akhir bab terdapat percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan pola kalimat yang ada dalam cerita.

**Gambar 7. Ilustasi Bab 6**



Dalam cerita di bab enam terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan isi cerita seperti : (*nan de sukaruno kouen e ikimasuka*) Pergi ke taman sukarno naik apa. (*doyatte sukaruno kouen e ikimasuka*) bagaimana cara pergi ke taman sukarno.

7. Media *Ehon* bab 7 : berbelanja (*Kaimono*)

Pada materi bab tujuh diberikan cerita tentang berbelanja sesuai dengan materi yaitu menanyakan keinginan dan harga. Pada awal bab mengandung judul materi dan gambar yang menjadi sebuah petunjuk tentang isi dari cerita, dilanjutkan dengan isi cerita dan gambar yang saling berkaitan, kemudian terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dan pada akhir bab terdapat percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan pola kalimat yang ada dalam cerita sesuai dengan materi.

Gambar 8. Ilustasi Bab 7



Dalam cerita di bab tujuh terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan isi cerita seperti : *(Okyaku sama wa nani ga hoshii desuka)* apa yang tuan inginkan. *(bari no fuku wa ikura desuka)* Berapa harga baju khas Bali.

8. Media *Ehon* bab 8 : kesan perjalanan *(Ryokou wa dou desuka)*

Pada materi bab delapan diberikan cerita tentang kesan perjalanan sesuai dengan materi yaitu menanyakan kesan setelah melakukan aktivitas Pada awal bab mengandung judul materi dan gambar yang menjadi sebuah petunjuk tentang isi dari cerita, dilanjutkan dengan isi cerita dan gambar yang saling berkaitan, kemudian terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait cerita dan pada akhir bab terdapat percakapan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan pola kalimat yang ada dalam cerita sesuai dengan materi.

Gambar 9. Ilustasi Bab 8



Dalam cerita di bab tujuh terdapat pertanyaan yang dapat menuntun siswa berpikir kritis yang berkaitan dengan cerita seperti : *(Okyaku sama no ryokou wa doudeshitaka)* bagaimana perjalanan tuan. *(tsugi no ryokou wa doko e ikitai desuka)* Perjalanan berikutnya ingin pergi kemana.

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di bab 1, pentingnya penelitian ini dilakukan karena dibutuhkannya media pembelajaran oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang. Sesuai dari hasil wawancara dan penyebaran angket terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Singaraja dan SMKN 1 Sukasada sebagai sampel yang dilakukan pada november 2021 dan Juli 2022, dijelaskan dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran *PPT*, video dan gambar. Tetapi hanya digunakan untuk menjelaskan kosakata saja, yang membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan menyebabkan hasil belajar tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan ataupun untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dibutuhkan guru adalah media *Ehon* yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran, memotivasi siswa dan mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Ristawati. R. (2017) mengemukakan bahwa, media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dan teori menurut (Nafiah, & Suyanto, 2014) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk menemukan konsep guna

menyelesaikan suatu permasalahan, melibatkan proses memanipulasi dan mengubah informasi yang telah ada sebelumnya.

Dari permasalahan yang ada berdasarkan hasil dari penyebaran angket dan wawancara, maka dikembangkanlah media *Ehon* untuk menuntun kemampuan berpikir kritis serta dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga dengan adanya media *Ehon* ini dapat membantu guru dalam proses mengajar dan membuat suasana belajar akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Media *Ehon* telah dirancang dengan mempertimbangkan hal tersebut, dan didesain dengan gambar yang bertema khas Bali serta menyesuaikan dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang pariwisata, sehingga point penting dalam materi tersampaikan dengan baik kepada siswa. Sesuai dengan pendapat dari Hilmi, H. (2017) menyatakan bahwa, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat memperjelas pengertian atau informasi dengan lebih kongkrit, dibandingkan dengan kata-kata yang diucapkan.

Pengembangan media *Ehon* ini dilakukan menggunakan model Borg and Gall (1983) dalam (Puslitjaknov 2008:11) yang disederhanakan tahapannya. Adapun 4 tahapan yang dilakukan yaitu : 1) Tahap studi pendahuluan/analisis produk yang akan dikembangkan, 2) Tahap perencanaan desain produk awal dan pengembangan produk, 3) Tahap validasi ahli dan revisi, dan 4) Tahap uji coba terbatas dan revisi produk. Pengembangan dilakukan tidak sampai pada tahap penyebaran produk, dikarenakan sampai pada tahap uji coba terbatas dengan guru telah menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan media telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga media telah diberikan kepada guru terkait untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap studi pendahuluan/analisis produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan wawancara dan menyebarkan angket kepada guru bahasa Jepang di SMKN 1 Singaraja dan SMKN 1 Sukasada bidang pariwisata. Sehingga didapatkan hasil bahwa guru memerlukan adanya pengembangan media *Ehon* untuk proses pembelajaran bahasa Jepang dikelas. Permasalahan tersebut terjadi dikarenakan media yang sebelumnya digunakan khususnya media gambar hanya berisikan penjelasan kosa kata saja, dan belum mampu untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Tahap kedua yang dilakukan adalah tahap perencanaan desain produk awal dan pengembangan produk. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat konsep media, memilih aplikasi atau alat yang digunakan dalam proses pembuatan media, mendesain gambar, cerita, pertanyaan dan percakapan bertema Bali serta sesuai dengan bidang keahlian siswa.

Setelah itu, pembuatan media dibuat sesuai dengan kebutuhan guru yaitu media *Ehon* yang dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang dan mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa, media memuat 8 bab materi yang telah mengarah pada bidang keahlian siswa yaitu bidang pariwisata. Oleh karena itu dalam penelitian ini juga membuat silabus untuk mendukung penggunaan media dalam pembelajaran, isi dari silabus juga disesuaikan dengan bidang pariwisata dari segi kosa kata, pola kalimat yang digunakan dalam membuat cerita dan percakapan yang disesuaikan dengan tingkat dasar bahasa Jepang.

Adapun struktur dan gambaran media *Ehon* yang telah dibuat ini terdiri dari halaman cover, petunjuk penggunaan buku, daftar isi, isi media dan halaman sampul akhir. Halaman cover didesain semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk menggunakan *Ehon* ini dan berpindah ke halaman selanjutnya ada petunjuk penggunaan media, sehingga penggunaan media berfungsi dengan baik sesuai tujuan dibuatnya yakni menunjang proses pembelajaran dan menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya isi media

yakni terdiri dari cerita dan gambar yang saling mendeskripsikan, tujuannya ketika siswa tidak memahami sebuah kosa kata atau ungkapan dalam isi cerita, maka siswa bisa mendeskripsikan makna melalui gambar yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat (Susilana, & Riyana, 2008) mengenai fungsi media berperan sebagai pemberi rangsangan, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi. Oleh karena itu gambar dan cerita didesain saling berkesinambungan sehingga membantu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis dan menemukan makna cerita yang belum dipahami. Isi cerita ditulis menggunakan huruf kana bahasa Jepang dan cara baca dalam bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam membaca cerita, dan memahaminya. Dikarekankan siswa tingkat dasar belum diberikan materi huruf kana bahasa Jepang.

Selain itu dalam isi media terdapat pertanyaan dan percakapan yang berhubungan dengan isi cerita. Pertanyaan dibuat berdasarkan isi cerita yang ada dalam media, hal ini untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi cerita yang telah dibaca serta untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengolah informasi yang sebelumnya telah diterima untuk memecahkan pertanyaan yang diberikan, pertanyaan dibuat paling sedikit 3 pertanyaan menyesuaikan isi cerita yang ada. Selanjutnya isi media terdapat percakapan dalam bahasa Jepang. Percakapan juga dibuat dengan menggunakan bentuk ungkapan dan kosakata yang berhubungan dengan isi cerita dan materi yang diberikan pada setiap bab. Tujuan diberikannya percakapan dalam media ini agar siswa mampu menggunakan bentuk ungkapan yang ada dalam isi cerita kedalam percakapan.

Tahap ketiga yang dilakukan adalah tahap validasi ahli dan revisi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengujian terhadap media yang telah dibuat, pengujian dilakukan dengan 2 orang ahli yakni ahli materi dan ahli media. Uji ahli dilakukan dengan cara memberikan koisioner penilaian untuk mendapatkan penilaian, komentar dan saran mengenai media yang dibuat. Berdasarkan hasil koisioner penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, menyatakan bahwa media yang dibuat telah sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil uji ahli materi yang memperoleh skor rata-rata 75 dan masuk kedalam interval  $51 < SR \leq 75$  yakni sesuai. Sedangkan untuk uji coba media dengan ahli media memperoleh skor rata-rata 100 dan masuk kedalam interval  $76 < SR \leq 100$  yakni sangat sesuai. Setelah uji ahli dilakukan, selanjutnya dilakukan tahapan revisi media sesuai dengan masukan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media.

Tahap keempat adalah tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu tahap uji coba terbatas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan uji coba terbatas dengan guru bahasa Jepang dan 6 orang siswa bahasa Jepang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan dilakukan dengan cara memperlihatkan media dan memberikan koisioner penilaian terhadap guru dan siswa untuk mendapatkan penilaian. berdasarkan penilaian yang diperoleh dari uji coba terbatas dengan guru memperoleh skor rata-rata 100 dan masuk kedalam interval  $76 < SR \leq 100$  yakni sangat sesuai. Adapun respon dari siswa mendapatkah nilai persentase 97% yang termasuk kedalam interval 81 — 100% yakni sangat layak. Dari nilai yang diperoleh guru dan siswa menyatakan media yang dibuat sudah bagus dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Ehon* ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Adapun hasil penilain secara keseluruhan sebagai berikut :

**Tabel 2 Hasil Penilaian Media Secara Keseluruhan**

Uji ahli materi	75	Sesuai
Uji ahli media	100	Sangat sesuai
Respon guru	100	Sangat sesuai
Respon siswa	97	Sangat sesuai

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat dirumuskan dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan berupa media Ehon yang bertemakan Bali, terdiri dari 8 bab, setiap bab terdapat cerita dan gambar yang saling mendeskripsikan, pertanyaan dan sisipan percakapan dalam bahasa Jepang. Tujuan dikembangkan media Ehon ini untuk menarik minat baca dan komunikasi siswa, termotivasi dalam belajar bahasa Jepang dan dari media ini dapat menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh para ahli, media dinyatakan telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata dari penilaian uji ahli materi memperoleh skor 75 masuk kategori sesuai dan dari uji ahli media memperoleh skor 100 masuk kategori sangat sesuai. Selain uji ahli dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat, hasil dari uji coba terbatas dengan guru memperoleh skor 100 masuk kategori sangat sesuai dan dari siswa memperoleh persentase 97% masuk kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan media Ehon ini sangat sesuai dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dengan adanya media ini diharapkan dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, memotivasi siswa untuk belajar dan menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. selanjutnya untuk peneliti lain atau mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang ingin meneliti dan melakukan pengembangan berupa media yang serupa, diharapkan untuk mengembangkan media yang lebih menarik dan merangsang siswa untuk belajar, seperti media gambar yang dilengkapi dengan audio dan sebagainya.

## **REFERENSI**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rev. ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Dewi, N. W. D. A. (2021). *Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Bahasa Sma Negeri 1 Tegallalang*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Hilmi, H. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lantanida Journal*, 4(2) 128-135.
- Mahendra, K. A., Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W., (2021). Persepsi Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Di Smk Kota Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. Artikel Submitted

- Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W., dkk (2020). "Learning Japanese Language Based on 2013 Curriculum At Elementary Schools in Bali. Proceeding of The 3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019). Volume 394. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.200115.040>
- Mardani, D.M.S., Sadyana, I.W. (2022) "Educational Media in Japanese Language E-Learning: Teacher Selection/Preparation and Perception" *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Nomor 24 (2) Hlm 137-147 <http://dx.doi.org/10.21009.JTP2001.6>
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).
- Puslitjaknov, Departemen Pendidikan Nasional. (2008) *Metode Penelitian Pengembangan*. Tersedia pada : [https://nanopdf.com/download/metode-penelitian-pengembangan-pembelajaran\\_pdf](https://nanopdf.com/download/metode-penelitian-pengembangan-pembelajaran_pdf) . Diakses pada tanggal 15 januari 2022. Jam 15.00 WIB.
- Ristawati, R. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai* (Doctoral dissertation, FIS).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.