

TANGGAPAN MENGENAI MEDIA INTERAKTIF DOTA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SHOKYUU DOKKAI

*Iman Hilman Firmansyah¹, Anisa Arianingsih², Soni Mulyawan Setiana³
Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
imanha613@gmail.com

ABSTRACT

The research purpose is aim to determine the response of respondents regarding the use of DoTa interactive media as learning shokyuu dokka. This research uses ADDIE methods (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This media contains the text readings in the book Minna no Nihongo Shokyuu II which is used as a refence Dokkai book for students in the academic year 2019/2020 at Japanese Literature at Indonesia Computer University by adding several features so the existence of this research is expected to become a media which helps and facilitates the teaching of Shokyuu Dokkai as well as being an alternative in learning Dokkai. The result of this research showed that respondents agreed with the excellence of the questionnaire that had been distributed related to DoTa interactive media responses as a media of learning.

Keywords : *dokkai, reading, interactive media, DoTa, Japanese language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *DoTa*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media ini berisi teks bacaan yang ada pada buku *Minna no Nihongo Shokyuu II* yang dipakai sebagai buku acuan pembelajaran *Dokkai* mahasiswa tingkat dua tahun akademik 2019/2020 di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia dengan menambahkan beberapa fitur sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang membantu dan mempermudah dalam pengajaran *Shokyuu Dokkai* serta menjadi alternatif dalam pembelajaran *Dokkai*. Pembuatan media interaktif *DoTa* menggunakan *Corel Draw 2019* sebagai *software* pendukung dalam pembuatan desain, dan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* dalam memproses seluruh desain dan gagasan sehingga menjadi sebuah media interaktif. Temuan pada penelitian menunjukkan bahwa responden setuju dengan keseluruhan pertanyaan yang terdapat pada kuesioner terkait tanggapan media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *dokkai*.

Kata Kunci : *dokkai, membaca, media interaktif, DoTa, bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan penting dalam menjaga komunikasi antar manusia. Menurut Setiana dan Maysarah (2019) bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Dalam mempelajari bahasa, pelajar dituntut untuk mempelajari beberapa aspek keterampilan bahasa. Menurut

Tarigan (dalam Lailiyah, 2015) keterampilan berbahasa adalah keterampilan untuk mengekspresikan seseorang kepada orang lain secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa memiliki beberapa aspek, diantaranya reseptif yaitu berupa keterampilan menyimak dan berbicara dan aspek produktif yaitu keterampilan menulis dan membaca. Menurut Abidin (2012) membaca merupakan aktivitas yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam sebuah bahan bacaan. Produk membaca merupakan hasil dari proses membaca yakni pemahaman atas isi bacaan.

Kegiatan membaca memiliki urgensi yang penting dalam proses pembelajaran bahasa. Diperkuat dengan pendapat Brown (2001) bahwa membaca merupakan media penting yang tidak hanya membantu pelajar dalam memperluas kosakata, tetapi juga meningkatkan tata bahasa.

Dalam materi pembelajaran bahasa Jepang, kemampuan memahami dan membaca siswa dipelajari dalam pelajaran *dokkai*. *Dokkai* memiliki makna kemampuan membaca. Menurut Kobayashi (dalam Indrowati, 2018) dituliskan bahwa:

“*Bunshou wo yonde, sono imi wo rikkai suru koto*”

“Bacalah Teks, dan pahami maknanya”

Dokkai adalah hal memahami isi dalam esai. Menurut pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *dokkai* berfungsi untuk membaca dan memahami bacaan. Dengan memahami isi bacaan, pembaca mampu mendapatkan informasi yang ada pada teks tersebut.

Dalam bahasa Jepang, untuk mempelajari *dokkai* pembaca harus mampu memahami segala aspek yang membentuk suatu kalimat seperti *bunpou*, *kanji*, dan kosakata. Dengan kata lain, dengan mempelajari *dokkai* maka secara tidak langsung mahasiswa dapat mempelajari dan melatih kemampuan bahasa Jepang.

Pada era industri 4.0, kemajuan teknologi tidak dapat dihindarkan dan penggunaannya pun semakin meluas sehingga bisa masuk ke ranah pribadi serta dapat membantu manusia dalam melangsungkan kegiatannya. Tidak hanya itu, pengaruhnya pun berdampak pada lingkungan masyarakat seperti gaya hidup, cara berpikir manusia agar masih dapat bersaing pada era ini. Menurut Puncreobutr (2016) teknologi dapat dengan mudahnya bisa dapat membantu pelajar maupun pengajar dalam proses pembelajarannya, sehingga pendidikan ini pun didefinisikan kembali menjadi pendidikan 4.0.

Penggunaan multimedia pada pembelajaran memfokuskan pelajar dalam kegiatan belajar atau disebut metode SCL (*Student Centered Learning*). Menurut Tanjung (2018) penerapan multimedia dalam metode SCL mampu mempengaruhi tingkat pelajar dalam kegiatan pembelajarannya. Proses pembelajaran multimedia pun memberi daya tarik lebih bagi penggunaannya, karena disajikan dengan desain yang unik.

Dalam mempelajari materi *dokkai* pembelajaran bahasa Jepang, mahasiswa dituntut harus memahami materi bahasa Jepang, seperti *kanji*, *bunpou*, *kotoba*, dan lain-lain agar dapat mengerti dan paham mengenai isi teks yang dibaca. Dalam praktiknya, mahasiswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi tersebut karena keterbatasan pemahaman materi-materi yang harus dikuasainya, sehingga menghambat mahasiswa dalam mempelajari materi *dokkai*.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut yang terjadi di lapangan, penulis merasa bahwa media interaktif dalam pembelajaran *dokkai* perlu dikembangkan yang mana diharapkan dapat lebih membantu dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajarinya dalam kondisi apapun, atau di tempat seperti apapun. Dalam media interaktif yang penulis buat diberi nama *DoTa* yang merupakan singkatan dari *Dokkai Tanoshii*. *DoTa*

merupakan media yang menyediakan materi *dokkai* serta soal latihan yang dapat dipakai oleh penggunanya. Selain itu media ini memiliki fitur untuk dapat memunculkan *furigana*, serta audio dari bacaan yang dapat didengarkan. Pada pembuatan media ini, penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CC 2019, dan Corel Draw X 2019* sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan ilustrasi.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Menurut Chen (2016) ADDIE adalah singkatan dari proses lima tahap pengembangan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Maka dari itu, penulis membuat media interaktif pembelajaran *dokkai* yang memiliki sumber dari buku *Minna no Nihongo Shokyuu II* yang menjadi buku acuan bagi mahasiswa tingkat dua Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Berikut kegiatan yang penulis lakukan pada setiap tahap pengembangan model atau model pembelajaran.

Selanjutnya penulis membagikan kuesioner kepada responden untuk mengetahui tanggapan terhadap multimedia *DoTa*. Kuesioner yang akan dibagikan penulis kepada responden terbagi kedalam dua bagian, yaitu kuesioner terbuka dan tertutup. Pada penelitian ini, penulis menetapkan mahasiswa program studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat II tahun akademik 2019/2020 sebagai populasi dan sampel sebanyak 20 orang mahasiswa. Alasan penetapan populasi dan sampel tersebut yaitu untuk menghemat waktu, tenaga serta untuk menemukan keakuratan hasil sampling.

HASIL

Untuk mengetahui tanggapan mengenai media interaktif *DoTa* menurut responden, penulis membagikan kuesioner kepada mahasiswa tingkat II Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia yang berjumlah 20 orang melalui media *Google Form*. Kuesioner yang digunakan penulis adalah kuesioner terbuka dan tertutup. Pada kuesioner tertutup terdapat dua kategori yaitu kategori materi yang terdapat pada media sebanyak tujuh soal dan kategori tampilan media terdapat delapan soal. Pada kuesioner terbuka terdapat dua soal yang mana responden dapat memberikan tanggapan tertulis mengenai media interaktif *DoTa*.

Hasil tanggapan responden mengenai materi pada media *DoTa* yang disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tanggapan Responden Tentang Materi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang digunakan pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	10	10	0	0	20
	50%	50%	0%	0%	100%

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa (50%) setengah dari responden setuju dan sangat setuju bahwa materi yang digunakan pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan

buku yang digunakan untuk pembelajaran *dokkai*. Hasil tanggapan responden mengenai audio pada media *DoTa* yang disajikan dalam bentuk tabel 2 berikut.

Tabel 2 Tanggapan Responden Tentang Audio

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Audio yang ada pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	8	11	1	0	20
	40%	55%	5%	0%	100%

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (55%) setuju bahwa audio yang digunakan pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan, (40%) hampir setengah responden sangat setuju bahwa audio yang digunakan pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan, dan (5%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa audio yang digunakan pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan. Hasil tanggapan responden mengenai jumlah soal latihan yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tanggapan Responden Tentang Soal Latihan

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Soal latihan yang terdapat pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	9	11	0	0	20
	45%	55%	0%	0%	100%

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (55%) setuju bahwa soal yang terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan, dan (45%) hampir setengah responden sangat setuju bahwa soal yang terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan. Hasil tanggapan responden mengenai jumlah materi pada media *DoTa* yang disajikan dalam bentuk tabel 4 berikut.

Tabel 4. Tanggapan Responden Tentang Jumlah Materi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Jumlah materi yang ada pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	6	12	2	0	20
	30%	60%	10%	0%	100%

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (60%) setuju bahwa jumlah materi yang terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan, (30%) sebagian kecil responden sangat setuju bahwa jumlah materi yang

terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan, dan (10%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa jumlah materi yang terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan. Hasil tanggapan responden mengenai jumlah soal yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 5 berikut.

Tabel 5. Tanggapan Responden Tentang Jumlah Soal Latihan

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Jumlah soal latihan yang ada pada media interaktif <i>DoTa</i>	4	16	0	0	20
sesuai dengan buku yang digunakan.	20%	80%	0%	0%	100%

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (80%) setuju bahwa jumlah soal latihan yang terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan, dan (20%) sebagian kecil responden sangat setuju bahwa jumlah soal latihan yang terdapat pada media interaktif *DoTa* sesuai dengan buku yang digunakan. Hasil tanggapan responden mengenai tingkat kesulitan materi yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 6 berikut.

Tabel 6. Tanggapan Responden Tentang Tingkat Kesulitan Materi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam media interaktif <i>DoTa</i> tergolong mudah.	1	19	0	0	20
	5%	95%	0%	0%	100%

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden (95%) setuju bahwa tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam media interaktif *DoTa* termasuk mudah, dan (5%) sebagian kecil responden sangat setuju bahwa tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam media interaktif *DoTa* termasuk mudah. Hasil tanggapan responden mengenai tingkat kesulitan soal latihan yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 7 berikut.

Tabel 7. Tanggapan Responden Tentang Tingkat Kesulitan Soal Latihan

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tingkat kesulitan soal latihan yang terdapat dalam media interaktif <i>DoTa</i> tergolong mudah.	1	18	1	0	20
	5%	90%	5%	0%	100%

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden (90%) setuju bahwa tingkat kesulitan soal latihan yang terdapat dalam media interaktif *DoTa* termasuk mudah, (5%) sebagian kecil responden sangat setuju bahwa tingkat kesulitan soal latihan yang terdapat dalam media interaktif *DoTa* termasuk mudah, dan (5%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa tingkat kesulitan soal latihan yang terdapat dalam media interaktif *DoTa* termasuk mudah. Hasil tanggapan responden mengenai desain yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 8 berikut.

Tabel 8. Tanggapan Responden Tentang Desain

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain yang digunakan pada media interaktif <i>DoTa</i> menarik.	7	11	2	0	20
	35%	55%	10%	0%	100%

Pada tabel 8 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (55%) setuju bahwa desain yang digunakan pada media interaktif *DoTa* menarik, (35%) hampir setengah responden sangat setuju bahwa desain yang digunakan pada media interaktif *DoTa* menarik, dan (10%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa desain yang digunakan pada media interaktif *DoTa* menarik. Hasil tanggapan responden mengenai ukuran huruf materi yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 9 berikut.

Tabel 9. Tanggapan Responden Tentang Ukuran Huruf pada Materi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam media interaktif <i>DoTa</i> jelas dan terbaca.	8	11	1	0	20
	40%	55%	5%	0%	100%

Pada tabel 9 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (55%) setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam media interaktif *DoTa* sesuai dan dapat dibaca, (40%) hampir setengahnya responden sangat setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam media interaktif *DoTa* sesuai dan dapat dibaca, dan (5%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam media interaktif *DoTa* sesuai dan dapat dibaca. Hasil tanggapan responden mengenai ukuran huruf soal latihan yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 10 berikut.

Tabel 10. Tanggapan Responden Tentang Ukuran Huruf pada Soal Latihan

PERTANYAAN	JAWABAN	Jumlah
------------	---------	--------

	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan pada soal latihan dalam media interaktif <i>DoTa</i> jelas dan terbaca.	8	10	2	0	20
	40%	50%	10%	0%	100%

Pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa setengahnya responden (50%) setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada soal latihan dalam media interaktif *DoTa* sesuai dan dapat dibaca, (40%) hampir setengahnya responden sangat setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada soal latihan dalam media interaktif *DoTa* sesuai dan dapat dibaca, dan (10%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada soal latihan dalam media interaktif *DoTa* sesuai dan dapat dibaca. Hasil tanggapan responden mengenai jenis huruf yang digunakan pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 11 berikut.

Tabel 11. Tanggapan Responden Tentang Jenis Huruf

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Jenis huruf yang digunakan dalam media interaktif <i>DoTa</i> secara keseluruhan menarik.	7	7	6	0	20
	35%	35%	30%	0%	100%

Pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa (35%) hampir setengahnya responden setuju bahwa jenis huruf yang digunakan dalam media interaktif *DoTa* secara keseluruhan menarik, (35%) hampir setengahnya responden sangat setuju bahwa jenis huruf yang digunakan dalam media interaktif *DoTa* secara keseluruhan menarik, dan (30%) sebagian kecil responden tidak setuju bahwa jenis huruf yang digunakan dalam media interaktif *DoTa* secara keseluruhan menarik. Hasil tanggapan responden mengenai audio yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 12 berikut.

Tabel 12. Tanggapan Responden Tentang Audio

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Audio yang digunakan dalam media interaktif <i>DoTa</i> dapat didengarkan dengan jelas.	8	12	0	0	20
	40%	60%	0%	0%	100%

Pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (60%) setuju bahwa audio yang digunakan dalam media interaktif *DoTa* dapat didengarkan dengan jelas, dan (40%) hampir setengahnya responden sangat setuju bahwa audio yang digunakan dalam media interaktif *DoTa* dapat didengarkan dengan jelas. Hasil tanggapan responden mengenai tombol navigasi yang terdapat pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 13 berikut.

Tabel 13. Tanggapan Responden Tentang Tombol Navigasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tombol navigasi yang terdapat pada media interaktif <i>DoTa</i> dapat dioperasikan.	10	10	0	0	20
	50%	50%	0%	0%	100%

Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa setengahnya responden (50%) sangat setuju bahwa tombol navigasi yang terdapat pada media interaktif *DoTa* dapat dioperasikan, dan (50%) setengahnya responden setuju bahwa tombol navigasi yang terdapat pada media interaktif *DoTa* dapat dioperasikan. Hasil tanggapan responden mengenai efek suara yang digunakan pada media *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 14 berikut.

Tabel 14. Tanggapan Responden Tentang Efek Suara

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Efek suara yang dihasilkan pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dan menarik.	8	12	0	0	20
	40%	60%	0%	0%	100%

Pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (60%) setuju bahwa efek suara yang dihasilkan pada media interaktif *DoTa* sesuai, dan (40%) hampir setengahnya responden sangat setuju bahwa efek suara yang dihasilkan pada media interaktif *DoTa* sesuai. Hasil tanggapan responden mengenai media interaktif *DoTa* disajikan dalam bentuk tabel 15 berikut.

Tabel 15. Tanggapan Responden Tentang Media Interaktif *DoTa*

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Media interaktif <i>DoTa</i> dapat dijadikan media pembelajaran <i>dokkai</i> bagi mahasiswa tingkat dasar.	10	10	0	0	20
	50%	50%	0%	0%	100%

Pada tabel 15 menunjukkan bahwa setengahnya responden (50%) sangat setuju bahwa media interaktif *DoTa* dapat dijadikan media pembelajaran *dokkai* bagi mahasiswa tingkat dasar, dan (50%) setengahnya responden setuju bahwa media interaktif *DoTa* dapat dijadikan media pembelajaran *dokkai* bagi mahasiswa tingkat dasar.

Dalam menghitung data hasil kuesioner tertutup, penulis menggunakan skala *likert* untuk mengetahui nilai kriterium dan persentase keseluruhan tanggapan reseponden

mengenai media interaktif *DoTa*. Berikut hasil keseluruhan kuesioner tertutup yang disajikan dalam bentuk tabel 16.

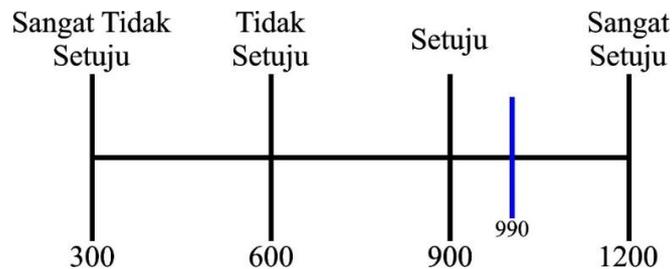
Tabel 16. Persentase Hasil Kuesioner Tertutup

No.	PERTANYAAN	JAWABAN				Persentase (%)
		SS	S	TS	STS	
A. Materi Media						
1.	Materi yang digunakan pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	10	10	0	0	5.83%
2.	Audio yang ada pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	8	11	1	0	5.58%
3.	Soal latihan yang terdapat pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.	9	11	0	0	5.75%
4.	Jumlah materi yang ada pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	6	12	2	0	5.33%
5.	Jumlah soal latihan yang ada pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dengan buku yang digunakan.	4	16	0	0	5.33%
6.	Tingkat kesulitan materi yang terdapat dalam media interaktif <i>DoTa</i> tergolong mudah.	1	19	0	0	5.08%
7.	Tingkat kesulitan soal latihan yang terdapat dalam media interaktif <i>DoTa</i> tergolong mudah.	1	18	1	0	5%
B. Tampilan Media						
8.	Desain yang digunakan pada media interaktif <i>DoTa</i> menarik.	7	11	2	0	5.42%
9.	Ukuran huruf yang digunakan pada materi dalam media interaktif <i>DoTa</i> jelas dan terbaca.	8	11	1	0	5.58%
10.	Ukuran huruf yang digunakan pada soal latihan dalam media interaktif <i>DoTa</i> jelas dan terbaca.	8	10	2	0	5.5%
11.	Jenis huruf yang digunakan dalam media interaktif <i>DoTa</i> secara keseluruhan menarik.	7	7	6	0	5.08%
12.	Audio yang digunakan dalam media interaktif <i>DoTa</i> dapat didengarkan dengan jelas.	8	12	0	0	5.67%

13.	Tombol navigasi yang terdapat pada media interaktif <i>DoTa</i> dapat dioperasikan.	10	10	0	0	5.83%
14.	Efek suara yang dihasilkan pada media interaktif <i>DoTa</i> sesuai dan menarik.	8	12	0	0	5.67%
15.	Media interaktif <i>DoTa</i> dapat dijadikan media pembelajaran <i>dokkai</i> bagi mahasiswa tingkat dasar.	10	10	0	0	5.83%
Σ		105	180	15	0	
Σ Ideal		420	540	30	0	
Total Nilai ideal		990				
Nilai Persentase						82.5%

Nilai ideal dari setiap jawaban dihitung dengan ketentuan untuk sangat setuju yaitu 5×105 (total jawaban diterima) = 420, setuju yaitu 3×180 (total jawaban diterima) = 540, tidak setuju yaitu 2×15 (total jawaban diterima) = 30, dan untuk sangat tidak setuju karena tidak ada jawaban yang diterima maka nilai yang dapat adalah 0.

Setelah mendapatkan jumlah nilai ideal, penulis menjumlahkan seluruhnya hingga mendapatkan nilai 990. Selanjutnya penulis memasukkannya ke dalam *rating scale* untuk mengetahui jarak intervalnya. Berikut hasil akhir yang penulis dapatkan dalam *rating scale* pada gambar 1.



Gambar 1. Skala Likert dari Nilai Ideal

Angka 300 merupakan nilai minimum yang akan didapat jika seluruh responden menjawab sangat tidak setuju, angka 1200 merupakan nilai maksimum jika seluruh responden menjawab sangat setuju. Dari *rating scale* di atas, garis biru menunjukkan nilai ideal yang penulis dapatkan sehingga bisa disimpulkan bahwa responden setuju dengan seluruh pertanyaan yang ada pada kuesioner.

Dalam menghitung persentase yang didapatkan penulis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{990}{1200} \times 100\% = 82.5\%$$

Berdasarkan nilai yang didapat dari rumus tersebut, media interaktif *DoTa* meraih angka 82.5%. Dapat disimpulkan bahwa *DoTa* layak digunakan sebagai media pembelajaran *dokkai*.

PEMBAHASAN

Pembuatan media *DoTa* yang dibuat penulis merupakan gabungan dari sebuah gambar, audio, dan teks digital kemudian dirancang agar media yang penulis buat menarik dan dapat menjadi sebuah media pembelajaran. Sesuai teori yang dikemukakan oleh England dan Finney (2011) bahwa media interaktif merupakan gabungan gambar, audio, teks digital yang terkomputerisasi sehingga media yang telah penulis buat telah memenuhi unsur pembentuk media interaktif. Media yang penulis buat selanjutnya ditambahkan bahasa pemrograman agar seluruh fungsi serta fitur yang terdapat pada *DoTa* mampu bekerja sebagaimana mestinya dan sesuai dengan teori karakteristik media interaktif menurut Thorn (dalam Al-Seghayar, 2013) yang memberikan kemudahan dalam penggunaan dan navigasi, muatan kognitif, presentasi informasi, integrasi media, estetika dan fungsi keseluruhan.

Penggunaan media *DoTa* ditujukan untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari materi *dokkai* atau membaca pemahaman. Isi pada media *DoTa* memfokuskan pengguna dalam kegiatan membaca kemudian mengisi soal latihan untuk melatih pemahaman membacanya. Sesuai dengan teori membaca pemahaman menurut Tarigan (dalam Kurniawati, 2013) bahwa membaca itu merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi secara tertulis maupun yang terdapat pada pikiran, kemudian diperlukan juga latihan daya nalar makna agar mampu mendapatkan makna yang tersirat pada bacaan yang seluruh kegiatannya terdapat pada penggunaan media *DoTa*. Fitur yang disajikan dalam media ini memenuhi salah satu dari beberapa ketentuan untuk pelajar dalam mempelajari *dokkai* yaitu mempermudah pengguna dalam membaca kanji untuk memahami isi teks bacaan. Sebagaimana menurut Ogawa (dalam Setiana, 2011) bahwa tingkatan dasar membaca pemahaman salah satunya penguasaan huruf kanji kurang lebih sebanyak 300 huruf.

Dalam media *DoTa* terdapat berbagai jenis teks bacaan, sehingga pada proses pembelajaran yang dilalui pengguna pada media *DoTa*, diharuskan untuk mengidentifikasi jenis teks bacaan kemudian mulai membaca teks dengan teliti, selanjutnya mengisi soal latihan untuk meninjau pemahaman teks bacaan sebelumnya. Metode pembelajaran yang digunakan pada media ini menggunakan metode SQ3R dalam pembelajaran membaca yaitu pengguna diharuskan membaca teks terlebih dahulu kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan Aziz (2019) dikarenakan pada media ini pengguna diharuskan melakukan survei atau membaca seluruh teks bacaan terlebih dahulu, selanjutnya menjawab pertanyaan mengenai isi teks bacaan sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil tanggapan responden terhadap media *DoTa*, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *DoTa* menarik, interaktif, dapat dioperasikan, sesuai dengan materi yang dipelajari dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *dokkai*. Kuesioner terbuka yang dibagikan penulis mendapat tanggapan yang baik dari responden mengenai penggunaan media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *dokkai* serta responden memberikan saran dalam pengembangan media interaktif *DoTa* agar lebih baik dan sempurna.

REFERENSI

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Al-Seghayer, K. 2013. *The Role of Organizational Devices in ESL Readers' Construction of Mental Representations of Hypertext Content*. Calico Journal.
- Aziz, I. N. 2019. *Implementation of SQ3R Method in Improving the Students' Basic Reading Skill*. EDUCATIO: Journal of Education.
- Brown, D. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Pearson Education.
- England, E., & Finney, A. 2011. *Interactive Media-What's that? Who's Involved*. ATSF White Paper-Interactive Media UK.
- Indrowati, S. A. 2018 *Japanese Advertisement for Improving Students Reading Ability*. JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang.
- Kurniawati, R. 2013. *Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XII SMA di Surabaya*. Bapala.
- Lailiyah, M. N. 2015 *Penggunaan Media Kantong Pintar Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Mi Darus Salam Gresik. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel, Surabaya*.
- Puncreobutr, V. 2016: *Education 4.0: New Challenge of Learning*, St. Theresa Journal of Humanities and Social Sciences.
- Setiana, S. M. dan Maysarah, D. (2019). Tersedia : *Reality Role Of Language Improving E-Commerce*.<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/662/3/032064/pdf>. [Online].
- Setiana, S. M. 2011. *Tes Tulis Sebagai Alat Evaluasi Membaca*. Tersedia : <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-sonimulyaw-33028>. [Online].
- Tanjung, A. 2018. *Making Japanese Language Learning Models Through Multimedia-Based SCL Implementation*. Journal Polingua: Scientific Jurnal of Linguistic, Literature and Language education.