

Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jepang melalui *Mobile Learning* Berbasis *Game Based Learning*

Agus Arifin Wijaya¹, Saida Ulfa¹, Henry Praherdiono¹

¹Teknologi Pembelajaran-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-05-2018
Disetujui: 17-09-2018

Kata kunci:

mobile learning;
game based learning;
japanese vocabulary;
kosa kata bahasa jepang

ABSTRAK

Abstract: The rapid development of technology and has entered into various community groups one of them is smartphone. As a communication and information tool, smartphones have now turned functionality into a medium that can be used in the learning process. Learning using a smartphone should be able to increase knowledge and become a new way of learning reference. The problem that arises is the limited time students have to learn Japanese as the second language used when working in Japan country. The development model used is Lee & Owens development model. The result of this development model is a valid media.

Abstrak: Perkembangan teknologi yang cepat dan telah memasuki ke berbagai golongan masyarakat salah satunya adalah *smartphone*. Sebagai sebuah alat komunikasi dan informasi, *smartphone* kini telah beralih fungsi menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *smartphone* haruslah dapat meningkatkan pengetahuan dan menjadi referensi cara belajar baru. Permasalahan yang muncul adalah keterbatasan waktu yang dimiliki siswa untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa kedua yang digunakan saat bekerja di negara Jepang. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Lee & Owens. Hasil model pengembangan ini berupa media yang valid.

Alamat Korespondensi:

Agus Arifin Wijaya
Teknologi Pembelajaran
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: agusarifinw@gmail.com

Kondisi di lapangan membuktikan bahwa tidak semua tingkatan sekolah memasukkan bahasa Jepang dalam kurikulum sekolah tersebut, namun sekolah diberikan hak untuk memilih muatan lokal apa yang ingin dimasukkan dalam kurikulum sekolah tersebut. Seperti yang terjadi pada SMK Negeri 11 Malang, pihak sekolah tidak memasukkan mata pelajaran bahasa Jepang sebagai mata pelajaran muatan lokal. Hal ini sangat disayangkan bahwasannya ada penawaran kesempatan emas oleh pihak Jepang bagi lulusan tenaga perawat di Indonesia sebanyak 500 tenaga perawat dan *caregiver* setiap tahun untuk menjadi tenaga medis disana seperti yang diberitakan oleh (Sulistiyawati & Putra, 2017) pada hari Minggu 16 Juli 2017 lalu. Disamping itu tenaga perawat yang bekerja di negara Jepang digaji Rp 15 juta per bulan dan SMK Negeri 11 Malang telah menyiapkan 126 siswa keperawatan pada 2017 lalu untuk mampu bersaing di dunia kerja yang diberitakan oleh (Dinda, 2018) pada hari Selasa 20 Maret 2018.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dicari sebuah solusi yang dapat membuat siswa mau belajar bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa bukanlah pembelajaran yang mudah seperti belajar mata pelajaran lainnya. Pendapat ini diperkuat oleh (Dulay, 1982) bahwa yang memengaruhi seseorang dalam pemerolehan bahasa keduanya yaitu lingkungan mikro. Adapun lingkungan mikro tersebut terdiri dari (1) tonjolan (*saliency*), (2) balikan (*feedback*), dan (3) frekuensi (*frequency*). (Nurgiyantoro, 2001) menyebutkan bahwa “kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan baik secara lisan maupun tulisan”.

Aplikasi *mobile learning* dengan memanfaatkan *smartphone* menjadi langkah yang tepat dalam permasalahan ini. Hal ini diperkuat oleh keterbukaan pihak sekolah untuk memperbolehkan siswanya untuk membawa dan menggunakan *smartphone* ke dalam lingkungan sekolah. *Mobile learning* yang dikembangkan akan menyematkan pembelajaran yang berbasis pada permainan. Permainan dipilih karena sekolah yang telah menerapkan sistem *Full Day School* membuat siswa lelah setiap harinya dan cenderung akan lebih susah menerima materi tambahan apabila disematkan pembelajaran yang biasa.

Permainan ini dimaksudkan untuk mengatasi kejenuhan siswa yang telah belajar setiap harinya dari pagi sampai sore. Pembelajaran yang berbasis pada permainan atau yang disebut dengan *Game Based Learning* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan game (Brom, Sisler, & Slavik, 2009). Hal ini sejalan dengan (De Freitas, 2018) yang mengemukakan bahwa “*As the traditional learning paradigm gives way to the new learning and then on to the future learning approaches, game-based learning will become more embedded into practices, be personalised and hide the curriculum in more seamless ways.*” Dimana menurutnya paradigma pembelajaran tradisional akan menjadi jalan

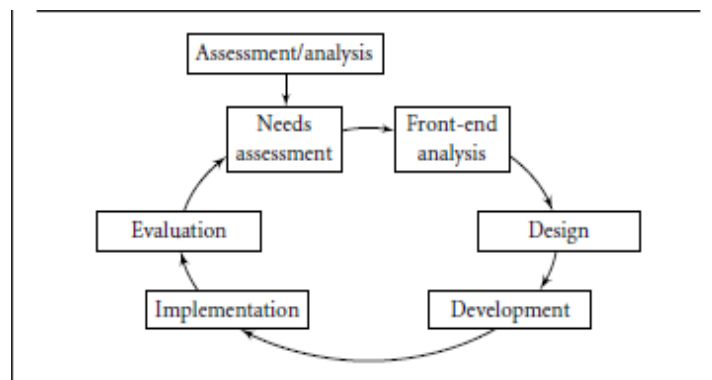
terbentuknya pembelajaran baru pada pembelajaran di masa depan, *game based learning* akan lebih mengarah pada praktik, personal dan tidak mengganggu jalannya kurikulum. Proses pembelajaran *Digital Game Based Learning* memanfaatkan permainan pada perangkat digital sebagai media untuk penyampaian pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, dan evaluasi terhadap materi. Permainan sangat efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran karena sangat dekat dengan siswa, memberikan rasa rileks, memiliki fleksibilitas, dan mengajak konsentrasi sesuai hasil modifikasi serta potensi yang dimiliki setiap permainan tertentu, dimana keseluruhannya sangat membantu dalam memotivasi dan memudahkan siswa dalam belajar (Wardani, 2009).

Penerapan aplikasi *mobile learning* pengenalan kosa kata bahasa Jepang ini akan dilakukan terhadap siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. Materi yang akan diajarkan adalah materi dasar yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) nama benda di rumah sakit, (2) kata kerja di rumah sakit, dan (3) nama ruangan di rumah sakit. Materi ini dipilih karena media pembelajaran ini mempersiapkan siswa lulusan keperawatan untuk siap bekerja langsung di negara Jepang dengan dikembangkannya sebuah media *game* simulasi rumah sakit sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

METODE

Penelitian dan pengembangan aplikasi *mobile learning* ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Lee & Owens dalam menetapkan langkah-langkah yang tepat dalam pengembangan suatu produk. Model pengembangan ini dipilih dikarenakan pada model pengembangan ini merupakan suatu model yang cocok dalam mengembangkan suatu multimedia yang nantinya dikemas ke dalam *mobile learning*.

Tahapan pengembangan yang terdapat pada model pengembangan (Lee & Owens, 2004) memiliki lima tahapan yang dilakukan untuk melakukan penelitian dan pengembangan ini. Adapun lima tahapan yang ada pada Lee & Owens yang dilakukan pengembang adalah (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi atau penerapan, dan (5) tahap evaluasi. Jika digambarkan pada sebuah gambar, model pengembangan Lee & Owens terlihat sebagaimana pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Lee & Owens (2004)

Tahapan yang pertama adalah tahap analisis. Pada tahap ini dibagi menjadi dua langkah, yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir. Dari analisis kebutuhan dimaksudkan sebagai kesenjangan antara kondisi nyata di lapangan dengan kondisi ideal yang diharapkan. Dalam kondisi nyata di lapangan yaitu ialah adanya kebutuhan akan tenaga perawat dari negara Jepang untuk dapat bekerja disana, namun lulusan SMK Negeri 11 Malang belum pernah sekalipun mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan pada kurikulum sekolah memang tidak disematkan pembelajaran bahasa Jepang sebagai mata pelajaran. Dengan produk pengembangan berupa *mobile learning* diharapkan mampu menambahkan pembelajaran tambahan bahasa Jepang untuk persiapan siswa saat kelak mereka lulus dari SMK. Pihak sekolah pun tidak melarang siswanya untuk membawa *smartphone* dan menggunakannya untuk proses pembelajaran baik saat pembelajaran ataupun dalam lingkungan sekolah. Selain itu, pengembang juga melakukan suatu analisis awal-akhir yang terdiri dari 10 macam, yaitu analisis pemelajar, analisis teknologi, analisis situasi, analisis tugas, analisis isu, analisis kejadian penting, analisis tujuan, analisis media, analisis data, dan analisis biaya.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Tahap desain adalah tahap perencanaan sebuah media pembelajaran, perencanaan adalah bagian yang sangat penting untuk meraih kesuksesan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap desain pengembangan *mobile learning* berbasis *game based learning* ini melakukan perencanaan melalui proyek yang akan dikerjakan atau suatu produk media. Terdapat beberapa kegiatan yang perlu dilakukan dalam tahap desain ini, antara lain jadwal kegiatan (*Schedule*), tim proyek (*project team*), spesifikasi media (*media specification*), struktur konten (*lesson structure*), dan kontrol konfigurasi (*configuration control*). Berdasarkan pemaparan tersebut maka pada bagian ini mempunyai peran penting dan mendasar agar perencanaan proyek media dilakukan pada tahap ini dapat berjalan dengan baik.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap pengembangan adalah langkah yang akan mewujudkan hal-hal tahap desain, membuat media dan memberi materi sehingga dapat menjadi media yang utuh. Pada tahap pengembangan ini, pengembang membuat kerangka awal produk yang dikembangkan, kemudian mengembangkan elemen-elemen yang nantinya terkandung didalam media tersebut, dan yang terakhir melakukan review dan merevisi produk. Pada tahapan ini sudah sampai produk *mobile learning* jadi yaitu sebuah aplikasi berekstensi .apk.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini produk media sudah dinyatakan siap untuk digunakan dan akan direvisi kembali jika pada tahap evaluasi masih ditemukan kekurangan dari produk media tersebut. Pengimplementasian bertujuan untuk mengumpulkan data dari mahasiswa. Pengembang akan menguji produk sebanyak tiga kali yang dibagi atas uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penilaian atas kevalidan media dan didapatkan penilaian bahwa aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* pengenalan kosa kata bahasa Jepang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini pengembang melakukan evaluasi sampai pada tahap evaluasi formatif dimana evaluasi formatif diperlukan untuk mengetahui kualitas dari media yang telah dikembangkan oleh pengembang. Hasil dari evaluasi formatif ini adalah media yang dikembangkan oleh pengembang mendapat penilaian yang positif dan valid serta dapat dipergunakan untuk mengajarkan bahasa Jepang mengenai kosa kata dalam rumah sakit terhadap siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang.

HASIL

Hasil pengembangan produk yang telah dikembangkan berupa aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* pengenalan kosa kata bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. *Mobile learning* berbasis *game based learning* dapat membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran bagi siswa SMK Negeri 11 Malang. Pengembangan produk yang berupa media pembelajaran *mobile learning* dengan berbasis *game based learning* didasari dari kebutuhan sekolah pada pelajaran tertentu yang memungkinkan untuk dikembangkannya suatu media. Berdasarkan hal tersebut pengembangan *mobile learning* ini didasari atas dasar analisis kebutuhan yang memang membutuhkan suatu media pengajaran bahasa Jepang yang belum pernah dikembangkannya suatu media *mobile learning* di sekolah SMK Negeri 11 Malang. Hasil pengembangan media dapat dipaparkan sebagai berikut.

Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah sebuah aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning*. Aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* akan mengajarkan tentang kosa kata bahasa Jepang khususnya kosa kata di rumah sakit. Produk ini akan menekankan pada simulasi dunia rumah sakit yang dikemas dalam sebuah *game based learning*. Dalam aplikasi ini akan disematkan beberapa fitur yang diambil dari kondisi sesungguhnya di negara Jepang. Fitur tersebut meliputi (1) waktu kerja, (2) *reward and punishment*, (3) terjemahan Indonesia-Jepang, dan (4) tingkatan kesulitan *game*. Aplikasi *mobile learning* ini akan berbentuk sebuah aplikasi berekstensi .apk yang dapat diinstall pada masing-masing *smartphone* siswa. Adapun pemilihan ekstensi file berbentuk .apk dikarenakan 100% pengguna *smartphone* kelas XI di Jurusan Keperawatan menggunakan Sistem Operasi Android minimal Jelly Bean.

Aplikasi *mobile learning* ini dikembangkan menggunakan software utama, yaitu *construct 2* dan *software* pendukung, seperti *adobe photoshop*, *adobe audition* dan *corel draw*. Pembuatan aplikasi *mobile learning* menggunakan beberapa teknik dalam pembuatannya. Diketahui apabila aplikasi ialah aplikasi dalam membuat *game* sehingga pengembang juga memanfaatkan aplikasi ini untuk menghasilkan produk yang bisa digunakan siswa dalam bermain dan juga belajar, sehingga bisa dibilang siswa belajar sambil bermain. Pada pembuatannya diperlukan *script* pendukung yang sudah ada pada aplikasi pembuatannya *construct 2* untuk mengatur bagaimana tampilan yang akan ditampilkan pada perangkat *smartphone*, dengan mengatur ukuran dari *smartphone* sehingga dalam pembuatannya media ini bisa sesuai dengan ukuran *smartphone* yang dimiliki oleh siswa.

Dalam pengembangannya, *mobile learning* berbasis *game based* ini dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan media, sehingga dalam pemanfaatannya media ini mudah untuk dilakukan. Mulai dari tahapan instalasi file, kemudian menjalankan aplikasi hingga memanfaatkan fitur-fitur yang ada didalamnya. Dalam segi spesifikasi yang dibutuhkan adalah sebuah *smartphone* yang mempunyai minimal RAM sebesar 1GB. Ukuran RAM ini akan memengaruhi kelancaran aplikasi *mobile learning* dari awal sampai akhir. Semakin besar ukuran RAM yang dimiliki oleh *smartphone*, maka akan semakin lancar pula *game* yang akan dimainkan.

Pengembangan media ini terbilang mudah untuk dilakukan oleh siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang, karena siswa cukup mengarahkan dan menekan tombol navigasi untuk menggerakkan avatar yang berada didalam *game*. Tak hanya itu saja, siswa dapat mengatur kemana arah yang harus ditempuh avatar didalam *game*. Setelah itu avatar juga bisa berinteraksi dengan orang-orang yang berada didalam rumah sakit tersebut dengan cara mendekatinya dan mengajak berbicara. Akan muncul percakapan dalam bahasa Jepang yang dapat dipelajari oleh siswa. Selain itu, avatar juga bisa mengelilingi seluruh isi rumah sakit dari lantai 1 hingga lantai 3 dengan jenis ruangan yang berbeda-beda pula. Bahasa Jepang dalam percakapan pada *game* ini menggunakan percakapan sehari-hari sehingga tidak terlihat terlalu kaku dan formal.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Produk dan Uji Efektivitas Produk

Dalam mengukur tingkat kevalidan aplikasi *mobile learning*, pengembang mengumpulkan data melalui angket yang disebarkan kepada ahli media, ahli materi dan audiens. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu, merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket (*questionnaire*), daftar cocok (*checklist*) atau pedoman wawancara, lembar observasi dan lain sebagainya (Arikunto, 2010). Dalam pengembangan *mobile learning* berbasis *game based learning* pengenalan kosa kata bahasa Jepang ini menggunakan instrumen berupa angket. (Arikunto, 2010) menyatakan bahwa “Mengumpulkan data adalah pekerjaan penting dalam langkah penelitian, terutama apabila menggunakan metode yang memiliki cukup besar celah untuk dimasuki minat peneliti”. Validasi ahli media dilakukan untuk menguji tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji tingkat kevalidan materi yang terdapat didalam aplikasi *mobile learning*. Validasi terhadap mahasiswa dilakukan terbagi dalam tiga jenis, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Pertama, pengembang melakukan validasi produk aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* kepada ahli media. Berdasar dari penilaian ahli media mendapatkan penilaian dengan skor 98,75%. Skor yang telah didapatkan termasuk dalam skor kategori valid. Jadi produk media yang telah dikembangkan oleh pengembang termasuk valid. Selain itu, pengembang juga mendapatkan penilaian kuantitatif dan kualitatif dari ahli media yang berupa masukan dan saran mengenai produk yang dikembangkan, seperti (1) penambahan “mute” pada musik latar agar dapat musik instrumen dapat dimatikan dan dihidupkan sesuai gaya belajar siswa, (2) perbaikan pada kualitas suara *dubbing* agar bisa diperjelas. Disamping itu, semua media yang dikembangkan sudah baik dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Kedua, pengembang melakukan validasi materi terhadap produk aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* kepada ahli materi. Dari penilaian yang dilakukan ahli materi untuk materi dari produk media *mobile learning* berbasis *game based learning* diperoleh penilaian dengan skor 92,5% dan masuk dalam kategori valid. Selain dari data kuantitatif, pengembang juga mendapatkan data kualitatif mengenai produk dan materi yang telah dikembangkan berupa beberapa masukan dan saran, seperti (1) perlu ditambahkan pembendaharaan kosa kata agar bisa menjadi lengkap dan (2) tambahan jenis jawaban pada soal agar diberi pilihan ganda. Disamping itu semua, materi yang terkandung didalam aplikasi *mobile learning* sudah baik dan secara umum telah sesuai dan layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Ketiga, pada tahap ini pengembang melakukan uji coba perorangan kepada siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. Uji coba ini dilakukan terhadap tiga orang siswa sebagai sasaran penggunaan media. Dari data hasil yang dilakukan kepada siswa dari uji coba perorangan didapatkan hasil skor sebesar 84,5% dan termasuk dalam kategori valid. Adapun ada beberapa saran yang didapatkan dari pengembangan media yang didapatkan dari siswa uji coba perorangan yaitu (1) pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *game* sangatlah menyenangkan dan tidak membosankan, (2) tingkatan permainan pada *game* supaya lebih ditambahkan lagi agar bisa menjadi lebih tertantang, dan (3) aplikasi diharapkan daring dan bisa terus diperbaharui dengan kosa kata yang baru.

Keempat, di tahap ini pengembang melakukan uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan terhadap enam orang siswa. Data hasil uji coba kelompok kecil didapatkan skor persentase 83,5% dan termasuk valid. Pada data ini ada masukan dari siswa (1) ditambahkan pemilihan karakter agar dapat memilih karakter yang diinginkan dan (2) aplikasi ini diunggah di *play store* agar dapat diunduh siapa saja.

Kelima, pada tahap ini pengembang melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. Pada uji coba kelompok besar ini pengembang mendapatkan penilaian dari 20 siswa sebagai uji coba dari produk media yang telah dikembangkan. Pada tahap uji coba lapangan ini didapatkan skor persentase sebesar 85% dan merupakan kategori valid. Dari seluruh uji coba didapatkan hasil atau kesimpulan yakni produk media *mobile learning* yang telah dikembangkan telah masuk dalam kategori layak dan valid untuk dijadikan suatu media dalam kegiatan belajar.

Revisi Produk

Dalam mengatur kelayakan dari *mobile learning* berbasis *game based learning*, pengembang mengumpulkan beberapa data yang diperoleh melalui ahli media, ahli materi dan siswa dalam uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Ahli media, ahli materi dan siswa memberikan beberapa masukan agar media dari produk yang dikembangkan menjadi valid serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Masukan dan saran yang diberikan menjadi bahan bagi pengembang dalam merevisi produk *mobile learning* berbasis *game based learning*.

Beberapa masukan serta saran yang diberikan dari ahli media mengenai *mobile learning*, meliputi (1) penambahan “mute” pada musik latar agar dapat musik instrumen dapat dimatikan dan dihidupkan sesuai gaya belajar siswa, (2) perbaikan pada kualitas suara *dubbing* agar bisa diperjelas. Disamping itu, media yang dikembangkan sudah sangatlah baik dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, saran dari ahli materi, meliputi (1) perlu ditambahkan pembendaharaan kosa kata agar bisa menjadi lengkap dan (2) tambahan jenis jawaban pada soal agar diberi pilihan ganda. Disamping itu, materi yang terkandung didalam aplikasi *mobile learning* sudah baik dan secara umum telah sesuai dan layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Adapun saran yang pula diberikan melalui siswa dalam uji coba perorangan mengenai *mobile learning* berbasis *game based learning*, seperti (1) pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *game* sangatlah menyenangkan dan tidak membosankan; (2) tingkatan permainan pada *game* supaya lebih ditambahkan lagi agar bisa menjadi lebih tertantang; (3) aplikasi diharapkan bisa *online* dan bisa terus *update* dengan kosa kata yang baru. Selain itu, ada masukan dan saran mengenai produk yang didapat melalui

uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, seperti (1) ditambahkan pemilihan karakter agar dapat memilih karakter yang diinginkan; (2) aplikasi ini bisa diunggah di *play store* agar bisa diunduh siapa saja. Melalui hasil yang didapat dari tanggapan ahli media, ahli materi dan siswa digunakan untuk merevisi dari produk media *mobile learning* berbasis *game based learning* yang dikembangkan. Revisi yang telah digunakan pengembang berguna agar media yang telah dikembangkan menjadi lebih baik serta layak untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan uji kevalidan dan kelayakan aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* didapati hasil analisis dari ahli media dan ahli materi dan tanggapan dari mahasiswa. Ketiga subjek telah memberikan nilai dan masukannya masing-masing agar membuat media yang dikembangkan menjadi media yang layak dan valid dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Saran dari ahli media mengenai produk aplikasi *mobile learning* yang telah dikembangkan pengembang memberikan masukan untuk menambahkan fitur “mute” ke dalam aplikasi. Hal ini tentunya akan memudahkan siswa dalam belajar, karena musik latar yang cukup mengganggu akan merusak konsentrasi siswa dalam menjawab soal-soal. Saran yang kedua adalah perbaikan pada kualitas *dubbing*. Melihat dari kualitas audio yang pengembang buat memang memerlukan pembenahan pada kualitas audio. Hal ini dimaksudkan agar *audio dubbing* yang dimainkan terdengar jelas dan siswa mampu memahami materi didalamnya.

Melihat beberapa hal yang menjadi saran oleh ahli media, media yang dikembangkan pengembang memang memerlukan beberapa revisi agar bisa menyempurnakannya menjadi media yang baik. Namun, ahli media sudah merasa media ini sangat bagus dan cukup layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Saran dari ahli materi mengenai produk aplikasi *mobile learning* yang telah dikembangkan pengembang memberikan masukan untuk menambahkan pembendaharaan kosa kata agar menjadi lebih lengkap. Hal ini tentunya akan memudahkan siswa dalam belajar, karena dengan lengkapnya materi maka siswa tidak perlu lagi mencari referensi dari media lain. Saran yang kedua adalah menambahkan opsi jawaban pada soal-soal yang terdapat didalam *game*. Melihat dari masukan ahli materi ini agar siswa mampu mengingat apa saja yang salah dan yang benar, dan dengan opsi pilihan jawaban akan membuat siswa lebih mudah dalam menjawab. Melihat beberapa hal yang menjadi saran oleh ahli materi, materi yang dikembangkan pengembang memang memerlukan beberapa revisi agar bisa menyempurnakannya menjadi media yang baik. Namun, disamping revisi, ahli materi menilai media ini sangat bagus dan cukup layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Pada uji coba perorangan yang dilakukan terhadap tiga siswa, siswa yang menjadi subjek dari media ini memberikan beberapa komentar dimana pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *game* sangatlah menyenangkan dan tidak membosankan, serta siswa berharap agar aplikasi ini dapat diunggah secara daring dan dapat diperbaharui terus menerus. Melalui komentar yang diberikan bersifat baik mengenai produk *mobile learning* berbasis *game based learning* sangat bagus untuk digunakan dan berguna bagi siswa maka dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil.

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan oleh pengembang dengan subjek enam orang siswa. Beberapa saran dari mereka seperti penambahan karakter agar siswa bisa memilih karakter yang beragam serta agar aplikasi ini dapat diunggah di *play store* agar dapat diunduh oleh orang yang memerlukan. *Mobile learning* berbasis *game based learning* yang telah dikembangkan sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang mengenai kosa kata bahasa Jepang.

Pada uji coba lapangan dilakukan oleh pengembang terhadap 20 siswa. Dari uji coba yang telah dilakukan tersebut diperoleh data bahwa media yang dikembangkan bermanfaat dan layak untuk digunakan dalam proses belajar. Siswa sebagian besar dapat memahami dari apa yang disampaikan oleh produk yang dikembangkan pengembang dan memiliki kesan yang baik.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan berupa aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* pengenalan kosa kata bahasa Jepang mengenai kosa kata di rumah sakit untuk siswa kelas XI Jurusan Keperawatan SMK Negeri 11 Malang. Produk ini bertipe file .apk yang dapat diinstal pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi android. Sesuai dengan produknya berupa *mobile*, membuat produk ini dapat digunakan dan dimanfaatkan secara fleksibel dimana saja dan kapan saja. Mengingat SMK Negeri 11 Malang memiliki sistem *Full Day School* dan mewajibkan siswanya untuk mengikuti pelajaran dari pagi hingga sore yang membuat siswa jenuh. Dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi referensi penghilang kejenuhan dan media pembelajaran bahasa Jepang yang baik.

Media pembelajaran berupa aplikasi *mobile learning* berbasis *game based learning* ini dapat dimanfaatkan siswa untuk menyelesaikan masalah belajar mereka dan memudahkan dalam mempelajari bahasa Jepang. Aplikasi *mobile learning* ini perlu digunakan dan dimanfaatkan berulang kali untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Saran yang diberikan dalam pemanfaatan media ini agar siswa menyediakan peralatan dengan spesifikasi *smartphone* yang sudah tercantum sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Produk*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brom, C., Sisler, V., & Slavik, R. (2009). *Implementing digital game-based learning in school: Augmented learning environment of "Europe 2045"*. Multimedia System.
- Chen, H., Dai, Y., Feng, Y., Jiang, B., Xiao, J., & You, B. (2017). Construction of affective education in mobile learning: The study based on learner's interest and emotion recognition. *Computer Science and Information Systems*, 14(3), 685–702. <https://doi.org/10.2298/CSIS170110023C>
- De Freitas, S. (2018). Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games. *Educational Technology & Society*, 21(2), 74–84. <https://doi.org/10.2307/26388380>
- Dulay, H. (1982). *Language Two*. New York: Oxford University Pers.
- Hikmat, A., & Mulyono, H. (2018). Smartphone Use and Multitasking Behaviour in a Teacher Education Program (TEP), 4–15.
- Lee, W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra (edisi ketiga)*. Yogyakarta: BIFE.
- Sulistiyawati, L., & Putra, Y. M. P. (2017). *Jepang akan Butuh Banyak Perawat dari Indonesia*. Retrieved from <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek-nasional/17/07/16/ot6abb284-jepang-akan-butuh-banyak-perawat-dari-indonesia>
- Wardani, D. (2009). *Bermain Sambil Belajar (Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan)*. Bandung: Edukasia.