ABSTRACT

ERLINA HUTAGALUNG, Development of Interactive Instructional Media in Japanese Language. Thesis: Postgraduate Program of UNIMED. 2013.

This research is aimed to: (1) Generate qualified Interactive Learning Media, and fulfill the requirement as a good medium of learning, (2) Assure the effectiveness of the generated VISUAL BASIC 2005 media for study of Japanese Language (3) Increase the learning outcomes to read *Hiragana* characters in Japanese Language Learning.

This study is developmental research using combination of Borg & Gall's and Dick & Carey's model. The development model of this instructional product is systematically programmed and meets the characteristics of the student in their study. This model includes six steps; research and information collecting, planning and developing preliminary product, validating, trying out, revising, and producing final product. The preliminary field testing includes two experts in Japanese Language, two experts in instructional design, two experts in media product, three students for one-to-one try out, nine students for small group try out, and forty five students for large group try out. The instruments employed in this study are data collected through questionnaire and the data are analyzed by using qualitative descriptive analysis technique.

The findings of the study are: (1) the quality of the developed instructional media viewed from the expert in Japanese Language is excellent (80,53%), (2) the quality viewed from the expert in instructional design is good (67,29%), (3) the quality viewed from the expert in media product good (73,90%), (4) the one-to-one try out, from the observation of the three students, indicates that the product is excellent (91,37%), the small group try-out, from the observation of nine students , indicates that the product is excellent (94,82%), and the large group try out, from the observation of the forty five students, indicates that the product is excellent (95,30%).

The final product of interactive instructional media proceeded to effectiveness test. The study took place in SMA Sutomo1 Medan, given to the students of class XI, academic year 2012-2013. The method used in this study is quasi experiment. The samples are one hundred students consisting fifty students as experiment class given interactive Instructional media while the others given text book as control class.

The result of hypothesis test proves that the study results of the students taught using interactive instructional media and the text book show a significant difference. This is revealed in the data from which the following calculation is obtained : (F_{count} = 9,0229, while > F_{table} at α =0,05 with the variables dk of 98 gives t_{table} = 1.98 where t_{count} > t_{table} (9,0229 > 1,98). It can be concluded that the number shown by the study group using interactive instructional media si much larger than that of using text books. It is further verified that the percentage of effectiveness by using interactive instructional media is 95,63%, while using the text book as media display 90,00%, hence applying interactive instructional media is more effective than using text books as medium in teaching.

ABSTRAK

ERLINA HUTAGALUNG, Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang. *Tesis*: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2013.Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik, (2) mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif ***VISUAL BASIC 2005*** yang dihasilkan, dalam pembelajaran bahasa jepang, (3) meningkatkan hasil belajar membaca huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa jepang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan produk Borg & Gall yang dipadu dengan model pengembangan pembelajaran Dick & Carey. Model pengembangan produk pembelajaran ini merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan yang sistematis dan memenuhi karakteristik siswa dalam belajar. Model ini meliputi enam tahapan, yakni: studi literatur, perencanaan /desain pengembangan, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba, revisi, produk akhir. Subyek uji coba terdiri dari dua ahli materi pelajaran bahasa jepang, dua ahli desain pembelajaran, dua ahli rekayasa perangkat lunak, tiga siswa untuk uji perorangan, sembilan siswa untuk uji kelompok kecil, dan empat puluh lima siswa untuk uji lapangan. Data tentang kualitas produk pengembangan ini dikumpulkan dengan angket. Data-data yang dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan; (1) uji ahli materi pelajaran bahasa jepang termasuk dalam kategori sangat baik (80,53%), (2) uji ahli desain pembelajaran dalam penilaian dengan kategori baik (67,29), *(*3) uji ahli rekayasa perangkat lunak berada pada kategori baik (73,90), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (91,37%), uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (94,82%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (95,30%).

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini dilanjutkan dengan uji keefektifan produk. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI semester genap tahun pelajaran 2012 - 2013 di SMA Sutomo 1Medan. Metode yang digunakan dalam uji coba keefektifan produk adalah metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 100 siswa yang terdiri dari 50 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif dan 50 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran buku teks sebagaimana yang berlangsung selama ini dalam proses pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengolahan data dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 9,0229, sedangkan t_{tabel} = 1,98 , pada α = 0,05 dengan dk 98 . Hasil perhitungan dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, t_{hitung} yaitu 9,0229 > 1,98. Disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 95,63% dan lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran buku teks, yaitu sebesar 90,00%.