

THE DEVELOPMENT OF ASSOCIATION PICTURE CARD TOWARDS LEARNING OF KATAKANA LETTERS

Mardila Noviyanti, Nana Rahayu, Sri Wahyu Widiati
nmardila@yahoo.com, nana_lh12@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com
Hp: 085363734127

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract : *This research is about development of associative picture card katakana to overcome the difficulties in memorizing katakana letters. The learning media of katakana letters which is development is suitable for beginners. The associative picture card media used a technique based on a picture, so it is easy to understand as Levie & Levie in Arsyad (1996: 9) states that learning through picture stimulus and later stimulus can make learning outcome be better for memorizing, identifying, recalling, and connecting fact and concept. This research use a "research and development". The method of this development and research is use a Sugiyono design, but this research and development only adapted five Sugiono's Model research and development Among others : 1) incorporation data, 2) planning, 3) basic product development, 4) validation (validator), 5) basic step product revision. The incorporation data method used is with distributing necessity questionnaire validation and The result of the validation of expert declared to be used as a presentation media with an average of 87,5 %, validation of subject matter expert 1 declared valid to be used as a presentation an average of 79,5 %, and the validation research by the subject matter expert 2 got a presentation 75 %. From the research of the validation all of the expert and subject matter expert it can be conclude that it was visible to be used in learning katakana.*

Key words : *Associative Picture Card, Research And Development, Katakana*

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR ASOSIATIF PADA PEMBELAJARAN HURUF KATAKANA

Mardila Noviyanti, Nana Rahayu, Sri Wahyu Widiati
nmardila@yahoo.com, nana_lh12@yahoo.com, sw_widiati@yahoo.com
Hp: 085363734127

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini mengenai pengembangan media kartu pembelajaran huruf katakana untuk membantu mengatasi kesulitan dalam mengingat huruf katakana. Media Pembelajaran huruf katakana yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk pembelajar pemula. Media berbentuk kartu gambar asosiatif ini dikembangkan untuk mempermudah pembelajar pemula untuk mengingat bentuk huruf katakana. Media asosiatif menggunakan tehnik berdasarkan gambar sehingga mudah dipahami sesuai dengan pendapat Levie & Levie dalam Arsyad (1996: 9) yang menyimpulkan bahwa belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development* / R n D). Metode penelitian dan pengembangan adalah dengan mengadaptasi model pengembangan Sugiyono (2011:298) yaitu 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Validasi (uji ahli), 5) Revisi produk tahap awal. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan menyebarkan kuesioner kebutuhan dan angket hasil validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media adalah media dinyatakan valid untuk dijadikan media pembelajaran dengan persentase rata-rata 87,5% , hasil dari validasi ahli materi 1 dinyatakan valid untuk dijadikan media pembelajaran dengan persentase rata-rata 79,5%, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi 2 diperoleh hasil persentase 75%. Dari semua hasil validasi dari ahli media dan ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dipembelajaran huruf katakana.

Kata Kunci : kartu gambar asosiatif, Penelitian dan pengembangan, *katakana*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan belajar mengajar dalam proses perbaikan kepribadian manusia dalam aspek sosial dan budaya. Pendidikan juga merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam UUD RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari peningkatan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat untuk mencapai keberhasilan dalam mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari kemajuan teknologi pada saat ini. Kemajuan teknologi pendidikan saat ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi semakin maju. Pengembangan teknologi di dunia pendidikan merupakan hal yang wajar yang harus dilakukan agar tercapai sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kemajuan di bidang pendidikan dan teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini banyak terjadi persaingan untuk menuju taraf internasional maka banyak instansi pendidikan yang memberikan pengajaran bahasa asing, salah satunya bahasa Jepang. Tidak sedikit pula beasiswa yang diberikan oleh Jepang kepada mereka yang ingin menuntut ilmu ke Jepang. Selain itu saat ini bahasa Jepang sudah menjadi bahasa perdagangan seiring dengan banyaknya perusahaan Jepang yang dibuka di banyak negara salah satunya Indonesia. Bahasa Jepang juga menjadi tren di kalangan remaja karena Jepang sukses menghebohkan dunia dengan kebudayaan dan animenya banyak disukai remaja.

Semua hal ini membuat bahasa Jepang dikenal dan dipelajari di banyak negara termasuk Indonesia, di Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah kejuruan, di beberapa daerah pun ada beberapa SMP yang sudah mengajarkan bahasa Jepang sebagai bahasa asing sebagai muatan lokal. Dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat empat keterampilan berbahasa. Adapun keterampilan berbahasa tersebut adalah keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Penguasaan keterampilan ini diperlukan agar pembelajar dapat memanfaatkan segala aspek keterampilan ini dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan.

Sejalan dengan hal tersebut pembelajaran bahasa Jepang tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran huruf. Jepang memiliki 3 jenis huruf, yaitu kanji, hiragana, dan katakana. Hiragana dan katakana memiliki jumlah huruf yang sama yaitu 46 huruf sedangkan jumlah kanji mencapai ribuan huruf. Meskipun jumlah huruf hiragana dan katakana tidak sebanyak jumlah huruf kanji, tetapi pembelajar pemula masih sering mengalami kesulitan untuk mengingatnya. Bagi pembelajar di Indonesia yang baru

memulai mempelajari huruf Jepang tentunya akan mendapatkan kesulitan. Kesulitan ini biasanya menjadi penghambat bagi pembelajar dalam mempelajari hurufnya padahal peranannya sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Kesulitan utama yang dialami pembelajar adalah kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan membedakan huruf, kesulitan menulis huruf dengan aturan yang benar, jumlah huruf yang sangat banyak, sehingga cenderung sulit untuk dipelajari (Sutedi, 2009 : 44).

Pembelajar bahasa Jepang harus menguasai huruf tersebut. Huruf katakana merupakan salah satu huruf yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Saat pembelajaran huruf katakana dilakukan ditemukan beberapa kesulitan. Kesulitan umum yang dirasakan pembelajar pemula pada saat belajar huruf katakana dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu meliputi a) kosakata bahasa Jepang banyak ditulis dengan huruf hiragana, b) frekuensi pembelajaran huruf hiragana lebih besar dari pada katakana, c) pembelajar lebih sering melihat huruf hiragana dalam kosakata daripada katakana, d) penggunaan huruf katakana hanya terbatas kata serapan, e) pengucapan katakana sulit karena berasal dari bahasa asing, f) jarang ditemukan kosakata dengan huruf katakana, g) kemunculan huruf katakana dalam satu paragraf sangat sedikit, h) jumlah huruf katakana yang banyak dan i) bentuk huruf yang hampir mirip sehingga sulit untuk dipelajari.

Kesulitan membedakan bentuk huruf karena ada beberapa huruf katakana yang mirip sehingga sering membuat siswa terkecoh seperti re dan ru, n dan so, ko dan yu, ki dan chi, shi dan tsu, ke dan ku, me dan no, ra dan fu, u dan wa, se dan hi. Kesulitan tersebut ditambah lagi dengan sulitnya menghafal huruf katakana atau setelah diingat masih banyak pembelajar yang mudah lupa. Maka dari itu diperlukan metode atau media yang tepat untuk dapat digunakan pada pembelajaran huruf katakana.

Keterampilan membaca dan menulis huruf katakana merupakan keterampilan yang harus diajarkan kepada siswa. Keterampilan tersebut sangat penting karena siswa harus menguasai materi selanjutnya. Karena jumlah waktu yang tersedia untuk menguasai kedua keterampilan tersebut terbatas, maka seorang guru harus mencari metode atau media yang dapat membantu siswa dalam menguasai kedua keterampilan tersebut dengan cepat.

Dikarenakan banyaknya faktor kesulitan belajar huruf katakana dan diperlukannya media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dapat mengingat huruf katakana dengan cepat maka pengembangan media ajar huruf katakana diperlukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pengajar dituntut agar mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan membuat media pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran huruf katakana yang ingin dikembangkan oleh penulis adalah media gambar asosiatif. Gambar asosiatif adalah gambar yang dirancang untuk mengingat secara singkat menggunakan teknik menghimpun berdasarkan bentuk gambar, bentuk huruf, bunyi yang menunjukkan gambar yang memiliki pelafalan berdekatan dengan huruf tersebut. Penulis mengembangkan media gambar asosiatif yang mirip dengan bentuk huruf katakana dan memiliki pelafalan kata awal berdekatan dengan huruf katakana misalnya huruf a diasosiasikan dengan gambar ayam, huruf i diasosiasikan dengan bentuk ikan, huruf u diasosiasikan dengan gambar ular, huruf e diasosiasikan dengan gambar ember, dan huruf o diasosiasikan dengan gambar orang-orangan sawah. Dalam penelitian ini penulis hanya akan mengembangkan katakana bagian huruf dasarnya

saja tanpa mengikut sertakan huruf turunan dan gabungannya hal ini dikarenakan keterbatasan waktu , biaya dan kemampuan peneliti.

Gambar-gambar ini didapatkan peneliti dari hasil menggambar sendiri maupun mengembangkan gambar yang sudah ada karena pada dasarnya pembelajar pemula menyukai bentuk tulisan-tulisan yang banyak diselipkan dengan beragam gambar sehingga peneliti berfikir sangat cocok apabila media ini dikembangkan dengan cara ini karena media asosiatif menggunakan tehnik berdasarkan gambar sehingga mudah dipahami sesuai dengan pendapat Levie & Levie dalam Arsyad (1996: 9) yang menyimpulkan bahwa belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus yang ditimbulkan dari metode asosiasi adalah menunjukkan gambar yang memiliki pelafalan yang sama dengan kosakata bahasa ibu dari pelajar. Hal ini akan membuat pelajar lebih tertarik dan dapat mengingat lebih lama apa yang sudah dipahaminya.

Pengembangan media pembelajaran dinilai penting karena untuk membantu siswa dalam mempelajari huruf katakana. Hal ini dikarenakan penggunaan huruf katakana dinilai penting karena di Jepang banyak tulisan-tulisan yang menggunakan huruf katakana. Contohnya nama orang asing, bahasa asing atau yang lebih kita kenal bahasa serapan yang berasal dari selain dari bahasa Jepang dan kata benda pun banyak yang menggunakan huruf katakana. Tujuan pembelajaran katakana untuk pembelajar pemula adalah agar pembelajar mampu menulis namanya sendiri dengan huruf Jepang yaitu dengan katakana. Pengajaran dilakukan katakana terlebih dahulu agar pelajar mudah mendapatkan rasa keberhasilan saat belajar bahasa Jepang karena bisa menulis nama negara dan namanya sendiri dengan huruf Jepang dan menulis kosakata sederhana bahasa Jepang yang diambil dari bahasa asing dengan huruf katakana.

Penelitian pengembangan harus didahului dengan survey kebutuhan. Survey kebutuhan telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menyebarkan angket survey kebutuhan pembelajaran huruf katakana dengan media gambar di SMA TARUNA Pekanbaru pada kelas XI IPA pada tanggal 6 Oktober 2016 . Berdasarkan hasil angket tersebut 100 % siswa SMA Taruna Pekanbaru membutuhkan media berupa gambar untuk membantu mereka dalam mempelajari huruf katakana. Untuk menghasilkan sebuah media gambar yang berkualitas dalam pembelajaran maka media ini akan diuji oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Media yang dibuat ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran menulis saja tapi bisa juga digunakan untuk pembelajaran membaca huruf katakana.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Gambar Asosiatif Pada Pembelajaran Huruf Katakana”

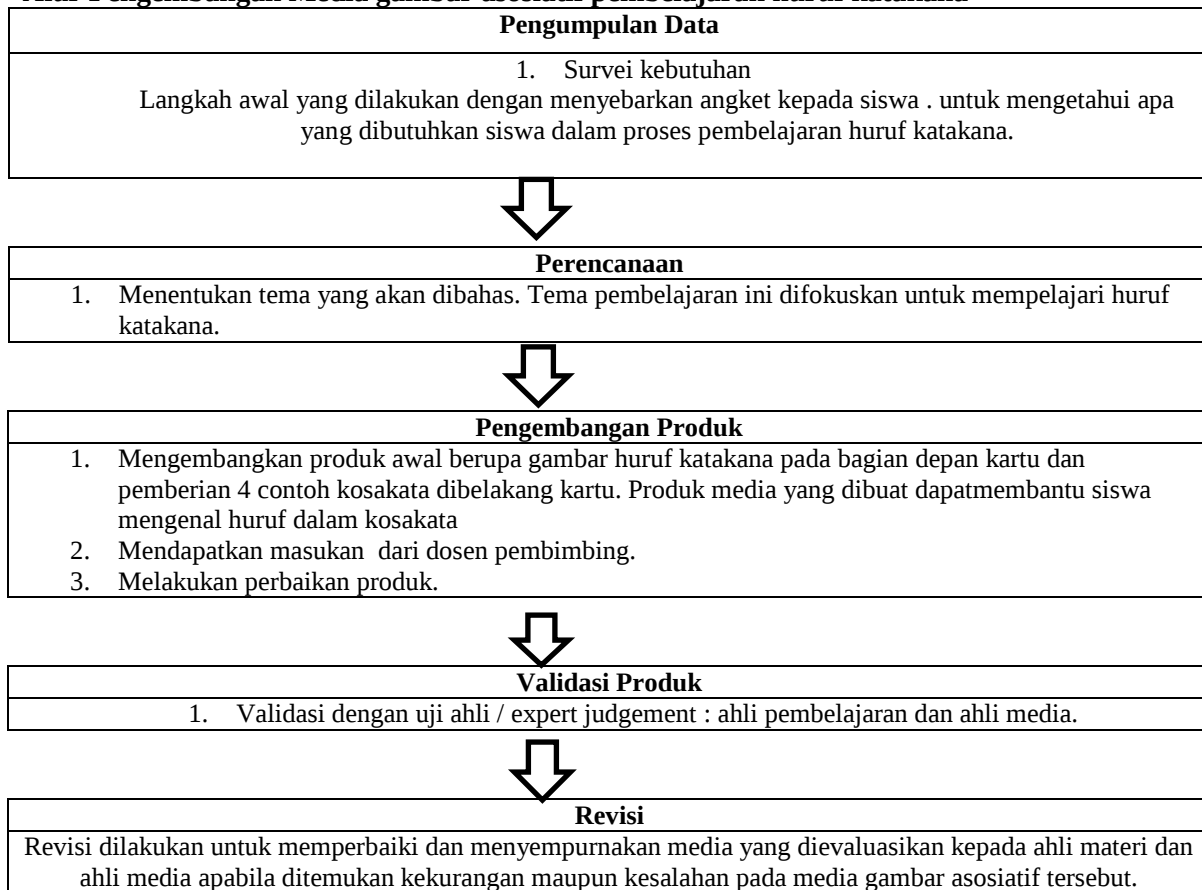
METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan (*research and development*) memiliki tujuan Mengembangkan suatu produk, misalnya produk pendidikan yang efektif bagi keperluan

pengajaran disekolah. Alat-alat pengajaran, media komunikasi pendidikan, dan system manajemen merupakan bagian dari produk penelitian dan pengembangan.

Sugiyono (2011: 298) menyatakan bahwa ada 10 langkah dalam penelitian dan pengembangan. Tidak semua prosedur yang dipaparkan oleh ahli digunakan dalam penelitian ini. Prosedur pengembangan produk yang ditempuh pada penelitian hanya mengadopsi lima langkah yang ditempuh disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang dirumuskan sebagai berikut: 1) Pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Validasi (uji ahli), 5) Revisi produk tahap awal.

Alur Pengembangan Media gambar asosiatif pembelajaran huruf katakana



Uji Bahan Ajar oleh Validator dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Dini Budiani B.Eng, M.Ed dan Intan Suri S.S, M.Hum, selaku Dosen pengajar Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Ahli media ini akan diuji oleh Drs. Said Suhil Achmad, M.Pd , beliau merupakan ketua Multimedia FKIP Universitas Riau dan Dosen FKIP Universitas Riau.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian produk huruf katakana yang dibuat dengan gambar asosiatif dari validator ahli media dan validator ahli materi. Jenis data penelitian ini berupa kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media dan ahli

materi. Instrumen berupa angket dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Keseluruhan data kuantitatif yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan tingkat kualitas media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar penilaian yang berbentuk angket yang di tujukan kepada ahli media dan ahli pembelajaran sebagai validator yang menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang telah dibuat oleh pengembang. Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan angket tertutup, yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap, yaitu 1 tidak valid, 2 kurang valid, 3 cukup valid , 4 valid ,sehingga pengisi hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menganalisis data dari skor angket. Skor angket diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media dengan menghitung persentase jawaban tersebut diatas. Pengolahan data angket untuk mengetahui kevalidan media dengan persentase jawaban dari ahli media dan ahli materi. Maka peneliti menghitung jumlah jawaban responden dibagi dengan keseluruhan nilai ideal. Sehingga didapat persentase yang menunjukkan media gambar tersebut valid, cukup valid, kurang valid dan tidak valid dan apakah tidak perlu revisi atau direvisi sebagian. Maka peneliti menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum so}{\sum S \max} \times 100\%$$

Rumus mengolah data keseluruhan item dari anggapan ahli media dan ahli materi , dimodifikasi dari sudjana (2011: 109)

Keterangan :

P = Persentase

$\sum so$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum S \max$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Media gambar asosiatif yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 66%. Terhitung setiap item dalam angket ditentukan oleh pengembangan dengan penilaian : jawaban skor 1, skor 2 , skor 3 dan skor 4 dengan kategori tidak valid ,kurang valid, valid, dan sangat valid.

Dasar pertimbangan apakah produk media pembelajaran tersebut direvisi atau tidak , digunakan lah kriteria kualifikasi penilaian dengan skala 4 pada tabel berikut :

Tabel kriteria tingkat kelayakan (Arikunto, 2012)

Persentase	Kriteria	Kualifikasi
80%-100%	Valid	Tidak Revisi
66%- 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
56%- 65%	Kurang Valid	Revisi sebagian
<55%	Tidak Valid	Revisi sebagian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan berisi tentang uraian seluruh alur pengembangan produk hingga data hasil uji coba ahli media dan ahli materi. Data uji coba ahli media diperoleh dari Ketua Multimedia FKIP Universitas Riau. Data Uji coba ahli materi diperoleh dari Dosen Pengajar di program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Selain itu bab ini juga memaparkan hasil dari revisi produk yang telah dikembangkan. Penyajian data validasi berisi tentang hasil jawaban dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan dan disesuaikan berdasarkan kriteria.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Drs. Said Suhil Achmad M.pd yang merupakan ketua multimedia FKIP Universitas Riau. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media meliputi penilaian desain kartu, penggunaan, dan kemanfaatan. Hasil validasi ahli media untuk kategori desain kartu diperoleh persentase rata-rata 87%. Dari hasil penilaian ahli media, secara keseluruhan media ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi 1

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dini Budiani B.Eng, M.Ed yang merupakan dosen pengajar di program studi pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Ada 2 kategori penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu kualitas materi dan kemanfaatan materi. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata 79,25%. Dari hasil penilaian ahli materi 1, secara keseluruhan media dan materi sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Validasi Ahli Materi 2

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Intan Suri S.S, M.Hum yang merupakan dosen pengajar dan di program studi pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Dari hasil Validasi ahli materi 2 untuk kategori kualitas materi diperoleh persentase rata-rata 76,5%. Dari hasil penilaian ahli materi 2, secara keseluruhan media dan materi sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Revisi Produk

a. Ahli Media

Saran dari ahli media dan perbaikan dari ahli media yaitu kualitas kertas dan tinta harus tahan air dan pembuatan kotak untuk menyimpan kartu secara berurutan agar tidak mudah rusak dan tahan lama.

b. Ahli materi 1

Adapun saran dari ahli materi adalah Periksa lagi penulisan katakana pada kosakata yang disajikan, Sebaiknya huruf yang disajikan diberi tanda (Misalnya dibuat tebal, atau di beri warna yang berbeda) pada kosakata yang dicontohkan. Terdapat beberapa huruf yang terkesan dipaksakan asosiasinya sebaiknya diperbaiki lagi.

c. Ahli Materi 2

Saran perbaikan dari ahli materi 2 yaitu perbaikan warna beberapa gambar yaitu warna gambar yoyo untuk asosiasi huruf yo dan memperbaiki ukuran gambar rusa yang mengasosiasi huruf ru dan gambar hanger yang mengasosiasi huruf ha. Penggantian beberapa gambar yang dinilai kurang menimbulkan asosiasi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajaran mengenai huruf Jepang terkhusus katakana masih banyak kesulitan yang ditemui oleh pembelajar pemula saat mempelajarinya. Hal tersebut sejalan dengan hasil angket survei kebutuhan tentang pembelajaran huruf katakana yang dilakukan oleh peneliti. Dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa pembelajar masih merasa kesulitan pada saat mempelajari huruf katakana dan diperlukan adanya pengembangan suatu media untuk mempermudah mempelajari huruf katakana.

Banyaknya faktor kesulitan dalam mempelajari katakana membuat perlunya inovasi dan pengembangan suatu media ajar untuk membantu mengatasi kesulitan dalam mempelajari huruf katakana. Media Pembelajaran huruf katakana yang dikembangkan ini sangat cocok untuk pembelajar pemula. Media berbentuk kartu gambar asosiatif ini dikembangkan untuk mempermudah mempelajari huruf katakana karena menggunakan bantuan stimulus gambar dan stimulus kata.

Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian gambar yang menarik dan contoh kosakata sederhana menggunakan huruf katakana dibalik kartu. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiono yaitu, analisis kebutuhan, Pengumpulan data, Perencanaan, Pengembangan produk awal, Validasi (uji ahli), Revisi produk tahap awal.

Media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi 1, ahli materi 2. Media ini telah memenuhi kriteria valid setelah diadakan validasi. Pada validasi ahli media, diperoleh hasil persentase sebesar 87 % dapat disimpulkan bahwa media gambar asosiatif ini valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf katakana di kelas.

Sedangkan Pada validasi ahli materi 1, diperoleh hasil persentase sebesar 79,2% dan ahli materi 2 diperoleh persentase sebesar 76,5 % maka dapat disimpulkan bahwa media gambar asosiatif ini dari segi materi valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf katakana di kelas.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media gambar pembelajaran ini valid dan layak digunakan untuk pembelajaran huruf katakana dikelas. Media gambar asosiatif ini merupakan alternatif dan variasi pembelajaran huruf katakana dalam upaya pemecahan masalah kesulitan pembelajaran huruf katakana bagi pembelajar pemula.

Rekomendasi

Media pembelajaran ini diperuntukkan bagi pemula untuk mempelajari huruf *katakana*. Media ini dapat dijadikan salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran huruf *katakana*. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini sebaiknya asosiasi dibuat sebaik mungkin sehingga dapat menimbulkan asosiasi yang maksimal. Media gambar asosiasiatif ini bisa dikembangkan lagi dalam pembelajaran huruf Jepang yaitu bukan hanya materi huruf *katakana* saja melainkan bisa diterapkan pada pembahasan huruf yang lain misalnya *hiragana* dan *kanji*. Untuk pengembangan selanjutnya kartu dibuat dengan bahan yang lebih keras agar tahan lama dan lebih tahan air.

Bagi peneliti selanjutnya Juga dapat melakukan penelitian mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar asosiatif dalam pembelajaran huruf *katakana*. Karena pada penelitian ini peneliti tidak turun langsung untuk melakukan uji coba lapangan sehingga peneliti tidak mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media kartu gambar asosiatif yang dibuat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi. 2009. *Psikologi umum*. Rineka cipta. Jakarta.

Arief Sadiman. Rahardjo. Anung Haryono. Rahardjito. 2010. *Media pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. Jakarta.

Arikunto S. 2012. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta .Jakarta

Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta

Dedi Sutedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora. Bandung.

- Dina Indriana . 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran* . Diva Press. Yogyakarta.
- Kokusai kouryuu Kikin 2011. *Moji goi wo oshieru*. Japan foundation. Japan.
- Marisa. Pribadi, Benny A Novianti, Merry . Ario. Andayani. Syarif, Edy. Andriyani, Dewi dan Prasasti, Trini. 2011. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Oemar Hamalik. 2014. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Purwa Atmaja Prawira. 2012. *Psikologi Umum dengan Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi.2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kasaint Blanc. Jakarta.
- Sugiyono.2014. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sumadi Suryabrata. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Wina Sanjaya . 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Grup. Jakarta