

DEVELOPMENT OF KARUTA MEDIA IN LEARNING KANJI ON LEVEL II JAPANESE EDUCATION STUDENTS

Ni Gusti Nyoman Kinanti¹, Hadriana², Nana Rahayu³

Email : nigusti.nyomankinanti@student.unri.ac.id¹, hadriana@lecturer.unri.ac.id²,
nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id³
Phone Number : 087833109704

*Japanese Language Education Study Program
Language Education and Arts Department
Faculty of Teacher Training and Education
University Riau*

Abstract: This study aims to find out what procedures that carried out in developing karuta media and it already standardized by experts or validators so it's suitable for media learning. This study uses a research and development model of R&D using the Sugiyono model. The subjects of this study were 25 students of the Japanese Language Education Study Program level II. The collected data were analyzed using questionnaires. The results of the research are based on six stages: a) Potential Problems b) Data Collecting, c) Product Design, d) Product Validation, e) Product Trial. The eligibility level of karuta media is based on an assessment by 2 validators which consist material experts and media experts. Karuta media is eligible based on validation result by material experts with an average score of 75% in the appropriate category, and then media experts with an average score of 90% in the very appropriate category. The product should be revised according to suggestions and input from the experts. Karuta media was tested on students of the Japanese Language Education Study Program level II with 81.2% in the very appropriate category for kanji learning.

Key Words: Karuta, Kanji, Japanese language education.

PENGEMBANGAN MEDIA *KARUTA* DALAM PEMBELAJARAN KANJI PADA MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG TINGKAT II

Ni Gusti Nyoman Kinanti¹, Hadriana², Nana Rahayu³

Email : nigusti.nyomankinanti@student.unri.ac.id¹, hadriana@lecturer.unri.ac.id²,

nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id³

Nomor HP: 087833109704

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Dan Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja prosedur yang dilakukan dalam pembuatan media *karuta* yang dikembangkan dan apakah sudah standar ahli atau validator sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat II yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Hasil penelitian berdasarkan melalui enam tahap yaitu : a) Potensi Masalah b) Pengumpulan Data, c) Desain Produk, d) Validasi Produk, e) Revisi Desain, f) Uji Coba Produk. Tingkat kelayakan media *karuta* berdasarkan penilaian oleh 2 validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Media *karuta* dikatakan layak berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi rata-rata skor 75% dengan kategori layak, ahli media rata-rata skor 90% dengan kategori sangat layak. Setelah mendapatkan hasil validasi melakukan revisi produk yang dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator. Kemudian media *karuta* diuji cobakan kepada mahasiswa dengan hasil tanggapan 81,2% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci: *Karuta*, *Kanji*, Pendidikan bahasa Jepang.

PENDAHULUAN

Setiap bahasa memiliki huruf tersendiri, dimana huruf tersebut dapat membentuk sebuah kata dan kalimat. Berbagai macam huruf diantaranya bahasa Indonesia memiliki huruf Abjad, bahasa Arab memiliki huruf Hijaiyah. Begitu juga dengan bahasa Jepang yang memiliki keunikannya tersendiri, yaitu bahasa Jepang pada umumnya ada 4 jenis huruf yang digunakan dalam kesehariannya. Bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*kanji*, *hiragana*, *katakana*, *roomaji*) ini (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:55).

Kanji adalah salah satu huruf yang dipakai untuk penulisan bahasa Jepang selain huruf *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Huruf *Kanji* berasal dari huruf Tionghoa, yang telah dibatasi pemakaiannya sekitar 2000 huruf yang digunakan sehari-hari. *Kanji* merupakan *hyoo'i moji*, yaitu huruf yang melambangkan bunyi pengucapannya sekaligus melambangkan artinya. Sementara *Hiragana* dan *Katakana* merupakan *onsetsu moji*, yaitu huruf-huruf yang melambangkan sebuah silabel yang tidak memiliki arti (Chandra, 2015: 8).

Banyak media dan metode yang bermunculan dan dikembangkan guna menanggulangi berbagai permasalahan yang ditemui dalam mempelajari huruf *kanji*. Dalam proses pembelajaran akan lebih menarik jika digunakan suatu media yang dapat membantu pembelajar paham dengan materi yang disampaikan. Menurut Rayandra Asyhar (2012:8), media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Kemp dan Dayton dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2011:23) juga mengungkapkan bahwa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran akan mendorong siswa untuk menyukai ilmu pengetahuan dan keinginan untuk mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran mata kuliah *Kanji* 2 adalah media permainan *Karuta*. *Karuta* pada umumnya adalah permainan tradisional Jepang yang menggunakan satu set kartu dengan *yomi-fuda* (kartu yang dibaca) dan *tori-fuda* (kartu yang diambil). *Saitama Prefecture Karuta Association* (2010:3) mengartikan *Kyogi Karuta* sebagai suatu permainan satu lawan satu dalam bersaing mengambil kartu pada wilayah sendiri maupun lawan dengan menggunakan 100 *tori-fuda* (kartu bermain) dari *Karuta Ogura Hyakunin-Isshu*. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang wilayah kartunya habis lebih dahulu

Media *Karuta* dalam penelitian ini dikembangkan berupa media berbasis visual yang mana kartu tersebut memiliki dua macam kartu yaitu kartu baca dan kartu gambar. Kartu baca yaitu kartu yang memuat sebuah kalimat, dan kartu gambar memuat sebuah huruf *kanji*, cara baca, serta memuat gambar yang sesuai dengan kartu baca. Media permainan *karuta* ini dimainkan secara individu satu lawan satu. Salah satu pemain dapat berperan sebagai pembaca sekaligus wasit. Adapun cara bermainnya yaitu pemain mencocokkan kartu gambar dengan kartu baca yang dibacakan oleh wasit, sebagai contoh ketika wasit membacakan sebuah kartu baca, yang mana kartu tersebut berisi sebuah

kalimat, pemain segera mencari kartu gambar yang sesuai dengan yang dibacakan wasit. Kartu gambar boleh diambil di wilayah lawan. Pemain boleh mengambil kartu dengan cara menyentuhnya atau menggesernya keluar dari wilayah pemain. Jika seorang pemain menyentuh kartu yang tidak sesuai dengan yang dibacakan, pemain tersebut harus menerima satu kartu dari lawan. Pemenang akan ditentukan jika salah satu pemain yang wilayah kartunya habis lebih dulu. Sama seperti permainan *karuta* pada umumnya, namun dalam pengembangan media ini tidak menggunakan kartu mati karena semua kartu akan dibacakan.

Dengan demikian, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran, yang mana penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *Karuta* dalam pembelajaran *kanji* dan mengetahui hasil uji validasi media *Karuta* dilihat dari segi bentuk dan isi materi. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran *karuta*, dan sebagai bahan masukan dalam melakukan inovasi mengajar khususnya pada materi *kanji*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan Sugiyono (2011) yang terdiri dari 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2020. Jenis data penelitian ini berupa kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran diperoleh dari angket uji kelayakan yang ditujukan pada ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Arikunto (2019:203) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket penilaian yang bersifat tertutup yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2020.

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menganalisis data dari skor angket. Skor angket diperoleh dari penilaian ahli dan tanggapan dengan menghitung persentase jawaban tersebut mengikuti pedoman skala 4 *Likert*. Pengolahan data angket untuk mengetahui kevalidan media dengan persentase jawaban dari ahli dan tanggapan mahasiswa, maka peneliti menghitung jumlah jawaban responden dibagi dengan keseluruhan nilai ideal, sehingga persentase yang diperoleh menunjukkan media *Karuta* tersebut sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak 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)

P = Persentase
 $\sum so$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden
 $\sum S_{max}$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item
 100% = Konstanta

Media *Karuta* yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 41%-60%. (Arikunto, 2012: 35).

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	<21%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

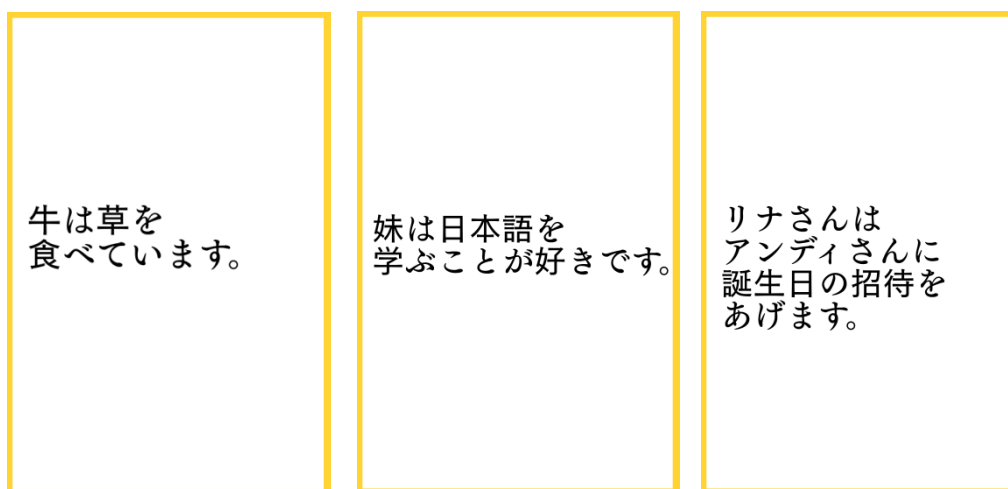
Hasil

Pengembangan media diawali dengan potensi masalah, kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa angket tentang kendala dan kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran *kanji* dan hambatannya. Angket dibagikan kepada mahasiswa aktif angkatan 2020 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Tahap selanjutnya adalah mendesain produk diawali dengan menentukan materi *kanji* yang akan disajikan dan menentukan desain kartu *karuta* meliputi ukuran kartu, gambar, dan tata letak. Berikut ini adalah beberapa contoh dari masing-masing kartu baca dan kartu gambar.



Gambar 1 Contoh Kartu Gambar Media Karuta



Gambar 2 Contoh Kartu Baca Media Karuta

Kemudian media *karuta* divalidasi oleh kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI, Ibu Dr. Merri Silvia Basri, S.S., M.Pd. Validasi dilakukan pada tanggal 6 Desember 2021. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 75%. Dari hasil tersebut media *karuta* termasuk kategori layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan namun mengalami beberapa revisi.

Kemudian media divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Afrianto, S. Pd, M. Ed yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNRI. Validasi dilakukan pada tanggal 24 Februari 2022. Pada penilaian dari segi media, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 90%. Dari hasil tersebut media *karuta* termasuk kategori

sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan namun mengalami beberapa revisi.

Setelah media *karuta* divalidasi oleh kedua ahli, media direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan kemudian diuji coba terhadap 25 orang mahasiswa aktif Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2020 semester 4. Uji coba dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022. Hasil analisis ujicoba dari keseluruhan diperoleh mencapai persentase rata-rata 81,2% yang artinya media *karuta* dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Karuta* Dalam Pembelajaran *Kanji* Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II” dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan Sugiyono. Pengembangan media diawali dengan potensi masalah, kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa angket tentang kendala dan kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran *kanji* dan hambatannya yang berkaitan dengan hasil penelitian Ulambayar (2005:201) terhadap mahasiswa pembelajar bahasa Jepang di Mongol, dapat diketahui bahwa kesulitan pembelajaran *kanji* yang paling besar adalah banyaknya cara baca sebuah *kanji*, banyaknya goresan, penulisan *kanji*, *kanji* yang bentuknya mirip, cepat lupa karena jarang digunakan, kesulitan dalam menghafal, dan jumlah *kanji* yang begitu banyak. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, mahasiswa dapat mempelajari *kanji* dengan mudah dan sangat terbantu dalam menguasai *kanji* sehingga menimbulkan semangat untuk belajar.

Hasil validasi dari para ahli dari segi media mencapai rata-rata 90% yang menunjukkan bahwa media *karuta* termasuk kategori sangat layak dan dari segi materi mencapai rata-rata 75% yang artinya tergolong layak berdasarkan tingkat pencapaian kelayakan menurut Arikunto, serta mendapatkan beberapa masukan dari para ahli.

Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh para ahli yaitu adanya kartu yang berbeda tampilan dengan yang lainnya seperti pada kartu gambar, yang mana *kanji* yang tidak memiliki *onyomi* diberi tanda (-), ada juga yang tidak. Lalu penggunaan bahan kartu yang kurang cocok, dan adanya kesalahan penulisan pada kartu baca. Oleh sebab itu peneliti merevisi media *karuta* sesuai dengan saran-saran yang diberikan. Setelah itu peneliti melakukan uji coba terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2020. Hasil dari keseluruhan jawaban responden yang diperoleh adalah sangat layak karena skor mencapai 81,2% yang artinya media *karuta* layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah media *karuta* dikembangkan dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan model Sugiyono yang meliputi: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk. Penilaian dari ahli media mendapatkan hasil rata-rata 90% yang mana media *karuta* tergolong sangat layak. Kemudian hasil penilaian dari ahli materi adalah rata-rata 75%, yang mana media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran namun perlu direvisi. Kemudian diuji coba terhadap pengguna dengan hasil tanggapan yang memuaskan, yaitu 81,2% yang artinya media *karuta* tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran *kanji* dan media *karuta* dinyatakan “layak” dari segi bentuk dan segi materi.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi yang dapat diberikan adalah pengembangan media *karuta* telah dilakukan uji coba terhadap mahasiswa yang berjumlah 25 orang, yang berarti melakukan uji coba dalam ruang lingkup kecil. Penelitian pengembangan dapat dilakukan uji coba dalam ruang lingkup yang besar sehingga media atau bahan ajar yang sedang dikembangkan dapat memperoleh hasil penelitian yang akurat dan dapat digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang yang sedang belajar *kanji*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Chandra, T. 2015. *Mengenal Kanji*. Jakarta: Evergreen.
- Saitama Prefecture Karuta Association. 2010. *Kyogi Karuta Handbook*.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.

ウラムバヤルツェツェグドラム(2005)【モンゴル国立科学技術大学の学習者が使用している漢字学習ストラテジー—漢字シラバスの作成に向けて】『日本語文化研究会論集』創刊号、国際交流基金日本語国際センター・国立国語研究所・政策研究大学院大学、201-228