

KANJI VISUAL AS ALTERNATIVE LEARNING MEDIA AT SHOKYUU KANJI LEVEL WITH SOCIAL MEDIA INSTAGRAM ASSISTANCE

Tara Annisa Meilfin¹, Merri Silvia Basri², Yenny Aristia Nasution³

Email : taraannisaaa@gmail.com, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: +6281267881766

*Japanese Language Education Study Program
Language Education And Arts Department
Teachers Training and Education Faculty
Universitas Riau*

Abstract: *This study aims to produce Visual Kanji as an Alternative Learning Media at Shokyuu level Kanji with the help of Instagram Social Media. The research was carried out at the Japanese Language Education Study Program FKIP UNRI for students of the class of 2021 from February to April 2022. This type of research used the ADDIE model. The instruments used are validation sheets and response questionnaires. The results showed that Visual Kanji as an Alternative Learning Media at the Shokyuu Kanji level assisted by Instagram Social Media which was developed very well and deserved to be used as alternative teaching materials in the learning process in basic kanji courses to help students learn kanji independently which can be used anytime and anywhere. anywhere. The results of the validation of Kanji Visual as an Alternative Learning Media assisted by Instagram Social Media show that the media that has been developed is in the valid category with an average score of 80% for all aspects. The results of the trial obtained an average score of 86.3% with a very interesting category.*

Key Words: *Kanji Shokyuu, Instagram, Learning Media.*

KANJI VISUAL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PADA KANJI LEVEL SHOKYUU BERBANTUAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM

Tara Annisa Meilfin¹, Merri Silvia Basri², Yenny Aristia Nasution³

Email : taraannisaaa@gmail.com, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id
telp: +6281267881766

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Kanji Visual sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Kanji level *Shokyuu* berbantuan Media Sosial *Instagram*. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI pada mahasiswa angkatan 2021 pada bulan Februari hingga April 2022. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan angket respon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kanji Visual sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Kanji level *Shokyuu* berbantuan Media Sosial *Instagram* yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif dalam proses pembelajaran pada mata kuliah kanji dasar untuk membantu mahasiswa dalam pembelajaran kanji secara mandiri yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Hasil validasi Kanji Visual sebagai Alternatif Media Pembelajaran berbantuan Media Sosial Instagram menunjukkan media yang telah dikembangkan berada pada kategori valid dengan skor rata-rata keseluruhan aspek yaitu 80%. Hasil uji coba memperoleh skor rata-rata 86,3% dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci: Kanji Shokyuu, Instagram, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 yang sangat pesat berdampak besar pada kehidupan masyarakat. Lahirnya smartphone dan teknologimobile digital yang terhubung melalui internet sangat memudahkan orang untuk berbagi berita dan informasi menjadikan masyarakat tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu dalam berinteraksi.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), yang diambil langsung dari situs resmi www.bps.go.id, penduduk berusia 5 tahun ke atas yang mengakses internet melalui ponsel dalam tiga bulan terakhir tahun 2020. Persentasenya adalah 98,31%. Data ini menunjukkan bahwa ponsel atau gadget adalah media yang paling banyak digunakan untuk mengakses Internet. Gadget sudah menjadi kebutuhan penduduk Indonesia, termasuk bagi pelajar (Yuberti, 2015)

Menurut Rusman (2012), tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, dan kemampuan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. E-learning adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut. *E-Learning* adalah metode sukses transfer pengetahuan (Tessier dan Dalkir, 2016). Pada pembelajaran *E-Learning*, pelajar atau mahasiswa akan dipaksa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajarannya, hal ini dikarenakan pembelajaran *E-Learning* mengharuskan pelajar atau mahasiswa mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. Pembelajaran yang menggunakan teknologi internet juga dapat memberikan ruang belajar yang bebas dan luas bagi peserta didik, karena pembelajaran menggunakan teknologi internet tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Program pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau merupakan jurusan dengan kelengkapan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang lengkap. Adapun Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tersedia adalah seperti laptop, proyektor dan *wifi*.

Salah satu mata kuliah yang diwajibkan untuk dipelajari oleh mahasiswa program pendidikan bahasa Jepang yaitu *kanji*. Pada mata kuliah *kanji* I pengajar menyediakan berbagai jenis media pembelajaran mulai dari buku teks hingga aplikasi elektronik yang memudahkan mahasiswa dalam belajar *kanji* dasar. Kemudian berdasarkan wawancara terhadap 10 orang mahasiswa angkatan 2021 program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau didapatkan informasi bahwa menggunakan buku teks dan aplikasi elektronik ternyata tidak cukup membantu. Hal ini dikarenakan kurang menariknya ilustrasi *kanji* pada buku teks menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran *kanji*.

Untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik maka perlu dilakukan inovasi terkait media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Salah satu strategi pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran *kanji* adalah pembelajaran menggunakan media berupa visual dengan pendekatan *E-Learning*. Dengan adanya *E-Learning*, peserta didik dapat langsung belajar melalui media daring dengan menggunakan komputer, laptop, atau perangkat Android.

Media sosial adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Saat ini tingkat kepopuleran media sosial sangat tinggi di berbagai kalangan anak muda karena fungsinya yang sangat banyak, salah satu nya mempermudah dalam berbagi informasi, foto, dan video. Adapun tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung, salah

satunya media pembelajaran yang digunakan pada masing-masing sekolah agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan internet atau sosial media (Miarso, 2015).

Salah satu media sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Instagram. Fitur-fitur yang tersedia pada Instagram sangat banyak menjadikan aplikasi ini merupakan platform yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kelengkapan fitur yang dimiliki Instagram saat ini, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran kanji shokyu (dasar) melalui sebuah akun Instagram yang dinamai @kanji_visual berisikan unggahan gambar-gambar yang memuat ilustrasi berwarna kanji beserta penjelasannya dan animasi pendek dengan durasi maksimal 20 detik memuat langkah-langkah penulisan kanji.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kampus Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau pada bulan November – Mei 2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Validasi produk dilakukan oleh 2 orang validator yang terdiri dari 1 orang dosen Pendidikan Bahasa Jepang dan 1 orang dosen Ilmu Komunikasi. Uji coba dilakukan kepada 37 mahasiswa FKIP Bahasa Jepang Universitas Riau yang telah mempelajari materi kanji dasar.

a. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses untuk mengetahui kebutuhan awal dalam penelitian. Untuk mengembangkan sebuah media diawali adanya permasalahan dalam pembelajaran. Penulis mencoba mencari tahu potensi masalah yang terjadi dalam mempelajari *kanji* tingkat dasar dan relevansi media pembelajaran yang sudah ada sekarang dengan kebutuhan saran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik mahasiswa dan sebagainya.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan informasi dan konten secara spesifik, sehingga tujuan *Instagram* sebagai alternatif media pembelajaran huruf *kanji* dapat digunakan dalam pembelajaran oleh mahasiswa. Tahap ini juga mendefinisikan sasaran instruksional aplikasi ini yaitu membantu mahasiswa mempelajari huruf-huruf *kanji*. Dalam proses desain terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut: Persiapan materi, pembuatan ilustrasi kanji, pembuatan desain media, pembuatan animasi, dan pembuatan akun Instagram.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran kanji *shokyu* berbantuan media sosial *Instagram*, kemudian dilakukan validasi dan revisi serta uji coba. Tahap ini meliputi validasi perangkat dilakukan oleh 2 orang validator diikuti dengan revisi, lalu menghasilkan *draft* I yang akan di uji coba pada tahap Implementasi.

d. Tahap *Implemetation* (Implementasi)

Tahap Implementasi yang dilakukan adalah tahap uji coba produk ditujukan kepada 37 orang mahasiswa semester I pendidikan bahasa Jepang telah mempelajari materi kanji dasar pada mata kuliah *Hyouki* dan *Kanji* I. Uji coba dilakukan dengan mengirimkan link akun *Instagram* @kanji_visual dan link angket *google form* melalui aplikasi *whatsapp* kepada mahasiswa angkatan 2021 pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan peserta didik. Revisi yang diberikan berupa penjelasan mengenai ilustrasi kanji visual pada *caption*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Kanji Visual Sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Kanji level Shokyuu berbantuan Media Sosial Instagram.

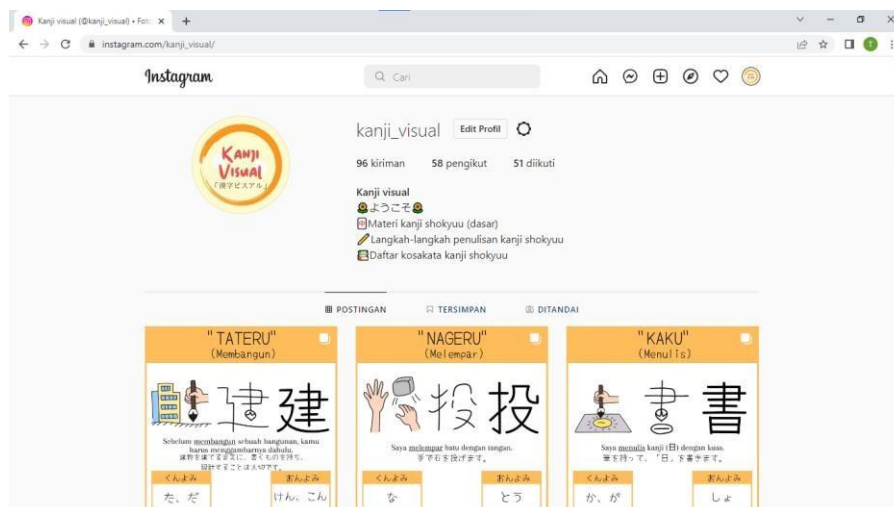
Penilaian validator terhadap media pembelajaran kanji *shokyuu* (dasar) berbasis *Instagram* yang dikembangkan meliputi dua aspek yaitu aspek penyajian materi dan rancangan media. Secara keseluruhan nilai validasi terhadap media pembelajaran kanji *shokyuu* (dasar) berbasis *Instagram* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Validasi Keseluruhan Aspek

No.	Aspek yang dinilai	Pesentase	Kategori
1.	Isi Materi	80%	Baik
2.	Rancangan Media	80%	Baik
Total		80%	Baik

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa skor rata-rata dari segi aspek isi materi dan rancangan media. Aspek isi materi yang memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori valid. Aspek rancangan media memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori valid.

Aspek materi merupakan aspek yang menilai kesesuaian materi, kemenarikan media, struktur penyajian materi, bahasa dan paparan materi pada media pembelajaran alternatif kanji *shokyuu* (dasar) berbantuan media sosial *Instagram*. Aspek media merupakan aspek yang menilai dari penggunaan media, warna, jenis huruf, ukuran font, ukuran gambar, tata letak tulisan, bahasa, tampilan animasi dan lay out media. Media yang dikembangkan berupa akun *Instagram* yang dinamai @kanji_visual yang menyajikan gambar-gambar yang memuat ilustrasi kanji beserta penjelasannya dengan tampilan yang menarik dan animasi video mengenai langkah-langkah penulisan kanji dengan jelas. Berikut merupakan tampilan akun *Instagram* @kanji_visual yang menyajikan materi kanji *shokyuu* (dasar) berjumlah 96 postingan berupa materi kanji dasar.



Gambar 1. Tampilan Akun Instagram @kanji_visual

Hasil Uji Coba Kanji Visual sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Kanji Level Shokyyu berbantuan Media Sosial Instagram

Uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang semester 1 sebanyak 37 orang. Uji coba bertujuan untuk melihat kemenarikan media yang dikembangkan. Adapun hasil yang didapatkan dari angket respon dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil Penilaian Angket Respon Pada Mahasiswa

No.	Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
1.	Tampilan Media	88,4%	Sangat Menarik
2.	Penyajian Materi	84,2%	Sangat Menarik
Total Nilai		86,3%	Sangat Menarik

Persentase rata-rata respon mahasiswa pada masing-masing aspek berada pada kategori Sangat Menarik sehingga dapat diketahui bahwa handout elektronik menarik dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran kanji shokyyu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan kanji visual sebagai alternatif media pembelajaran pada kanji level shokyyu berbantuan media sosial Instagram yang telah dikembangkan yaitu kualitas pada aspek materi dan aspek media yaitu valid. Respon mahasiswa terhadap media yang dihasilkan memperoleh nilai sangat baik. Kanji Visual sebagai Alternatif Media

Pembelajaran pada Kanji level *Shokyuu* berbantuan Media Sosial *Instagram* telah berhasil dikembangkan dengan kualitas sangat baik.

Rekomendasi

Rekomendasi yang diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Alternatif Media Pembelajaran pada Kanji level *Shokyuu* berbantuan media Sosial *Instagram* yang telah dikembangkan dapat menjadi acuan agar pengajar bisa mempelajari pembuatan media yang menarik, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kreatif dan inovatif
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat media dengan tampilan media yang lebih menarik dan materi kanji tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Miarso, Yusufhadi. 2015. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riduwan. (2013). *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Cetakan Ke-9. Rusman,
- Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Tessier, D., & Tessier, D. (2016). "Knowledge Management & E-Learning Knowledge Management Strategy Knowledge Management Strategy", 8(3), 414– 429.
- Yuberti. 2015. Online Group Discussion Pada Mata Kuliah, 04 (2), 145–153.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.V4i2.88>