

DEVELOPMENT OF UNO CARD MEDIA IN LEARNING KANJI

Tri Riti Saulia¹, Hadriana², Nana Rahayu³

Email : tririti.saulia@student.unri.ac.id¹, hadriana@lecturer.unri.ac.id², nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id³
Phone Number : 085376754584

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

Abstract: *This study aims to find out what procedures that carried out in developing UNO card 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 20 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 five stages: a) Potential Problems b) Data Collecting, c) Product Design, d) Product Validation, e) Product Trial. The eligibility level of UNO card media is based on an assessment by 2 validators which consist material experts and media experts. UNO card media is eligible based on validation result by material experts with an average score of 82,14% in the appropriate category, and then media experts with an average score of 97,91% in the very appropriate category. The product should be revised according to suggestions and input from the experts. UNO card media was tested on students of the Japanese Language Education Study with 81,71% in the very appropriate category for kanji learning.*

Key Words: *Karuta, Kanji, Japanese language education.*

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU UNO PADA PEMBELAJARAN *KANJI*

Tri Riti Saulia, Hadriana², Nana Rahayu³

Email : tririti.saulia@student.unri.ac.id¹, ad1208@yahoo.co.id², nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id³
Nomor HP: 085376754584

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 kartu UNO 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 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Hasil penelitian berdasarkan melalui lima tahap yaitu : a) Potensi Masalah b) Pengumpulan Data, c) Desain Produk, d) Validasi Produk, e) Revisi Desain. Tingkat kelayakan media kartu UNO berdasarkan penilaian oleh 2 validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Media kartu UNO dikatakan layak berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli materi rata-rata skor 82,14% dengan kategori layak, ahli media rata-rata skor 97,91% dengan kategori sangat layak. Setelah mendapatkan hasil validasi melakukan revisi produk yang dilakukan sesuai saran dan masukan dari validator. Kemudian media kartu UNO diuji cobakan kepada mahasiswa dengan hasil tanggapan 81,71% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Kata Kunci: Kartu UNO, *Kanji*, Pendidikan bahasa Jepang.

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang banyak diminati oleh kalangan pelajar sekarang. Berdasarkan majalah Nuansa edisi Oktober-November 2013 terbitan *The Japan Foundation* Jakarta menyatakan Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara sebagai Negara dengan pembelajaran bahasa Jepang terbanyak.

Bahasa Jepang yang memiliki 4 huruf yang digunakan, yaitu *hiragana, katakana, romaji dan kanji*. Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2014:55). *Kanji* memiliki keunikan tersendiri. keunikan tersebut terdiri dari bentuk, jumlah coretan, serta cara membaca *kanji* tersebut. Dari segi bentuknya, ada beberapa *kanji* yang bentuknya hampir sama dengan *kanji* lainnya. dari segi penulisannya, pembelajar bahasa Jepang harus mengerti tentang jumlah dan urutan dari setiap coretannya. Urutan penulisan *kanji* harus sesuai urutannya sehingga *kanji* tidak hanya asal jadi saja. Jumlah coretan yang terdapat pada satu *kanji* bervariasi. Mulai dari satu coretan atau lebih, kemudian dari cara membaca *kanji* tersebut, sebagian besar *kanji* terdiri dari dua cara baca yaitu cara baca China (*onyomi*) dan cara baca Jepang (*kunyomi*).

Lebih lanjut, Sudjianto (2014:56) mengemukakan bahwa, keunikan inilah yang membuat *kanji* sulit untuk dipelajari oleh pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang. Terlebih pada mereka yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*. Sebagai contoh, pembelajar Indonesia yang mengambil jurusan bahasa Jepang. Indonesia sendiri tidak memiliki latar belakang budaya *kanji* sehingga inilah yang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajar Indonesia mengalami kesulitan saat belajar *kanji*.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pengajar dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media yang menarik perlu digunakan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, sehingga permasalahan yang dihadapi mahasiswa saat belajar bisa terselesaikan. Ada beberapa metode pengajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah metode bermain. Menurut Sadiman sifat permainan antara lain adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik, memungkinkan adanya partisipasi aktif dari pembelajar untuk belajar, dan dapat memberikan umpan balik langsung pada pemain (Sadiman, 2011:75). Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat dalam belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran mata kuliah *Kanji* adalah media permainan kartu UNO. Menurut Rohrig (2008:214), UNO adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapapun diatas usia tujuh tahun. Permainan kartu UNO melibatkan partisipasi pembelajar secara langsung. UNO, dalam bahasa Indonesia berarti "SATU". UNO merupakan sebuah permainan yang menarik, melatih kesabaran, keuletan, fokus mata dan lain-lain. Permainan segala usia ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Meskipun peraturan permainan ini sederhana, peraturan permainan disini akan dirubah yaitu nomor pada kartu UNO akan diganti dengan berapa jumlah goresan pada *kanji*, dan pemain akan menebak berapa jumlah goresan *kanji* tersebut. Jika salah, maka akan mengambil satu kartu pada tumpukan kartu. Media Permainan UNO ini membuat pemain memperhatikan berapa jumlah goresan pada *kanji* sehingga dapat mengingat bentuk dan cara penulisannya. Pada

kartu juga akan diselipkan gambar yang melambangkan arti dan juga ada cara baca *kanji* tersebut.

Dengan demikian, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran, yang mana penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media kartu UNO dalam pembelajaran *kanji* dan mengetahui hasil uji validasi media kartu UNO dilihat dari segi bentuk dan isi materi. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran kartu UNO, 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. Validator penelitian ini adalah ahli materi dengan kriteria penilaian dari segi materi adalah ketepatan materi yang dipakai, penggunaan media dalam pembelajaran, dan penggunaan bahasa dan tulisan., ahli media dengan kriteria penilaian dari segi media adalah aspek fisik media dan aspek tampilan media, dan 20 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2021 sebagai uji coba produk dengan skala kecil. Kriteria penilaian yang akan dipakai oleh peneliti adalah aspek penyajian materi, aspek tampilan dan Pendukung Penyajian Media, dan aspek kebermanfaatan.

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menganalisis data dari skor angket. Skor angket diperoleh dari penilaian ahli dan tanggapan para mahasiswa 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 kartu UNO tersebut sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak dan apakah tidak perlu revisi atau direvisi sebagian. Maka peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum s_o}{\sum S_{max}} \times 100\%$$

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

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

Media kartu UNO yang dikembangkan dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor kriteria 41%-60%.(Arikunto, 2010: 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

Peneliti melihat potensi dari permainan kartu yang dimainkan dan lebih dikenal oleh mahasiswa pendidikan bahasa Jepang. Masalah yang diambil dari penelitian ini berdasarkan dari angket kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Dari hasil yang didapat, semua mahasiswa menjawab setuju pada pernyataan Dalam mempelajari bahasa Jepang, belajar huruf *kanji* itu penting. sedangkan pada pernyataan kedua 68,75% mahasiswa menjawab setuju. Dari pernyataan ini, peneliti membuat media untuk pembelajaran *kanji*. Pada pernyataan ketiga, semua mahasiswa setuju jika mempelajari huruf *kanji* dengan media selain buku. Dari pernyataan ini, peneliti membuat media yang menarik berupa permainan kartu UNO.

Tahap selanjutnya adalah mendesain produk diawali dengan menentukan materi *kanji* yang akan disajikan. Pada penelitian ini, peneliti hanya mengambil 65 huruf *kanji* pada buku *Sutoori de Oboeru Kanji I*. dikarenakan pada kartu yang memiliki angka hanya 76 dan pada angka 0 tidak diberi *kanji*, dan pada kartu yang mempunyai angka 1, memiliki *kanji* yang sama. kemudian menentukan desain kartu UNO 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 kartu UNO

Kemudian media kartu UNO divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI. Validasi dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 82,14%. Dari hasil tersebut media kartu UNO termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan.

Kemudian media divalidasi oleh ahli media yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNRI. Validasi dilakukan pada tanggal 15 April 2022. Pada penilaian dari segi media, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata 97,91%. Dari hasil tersebut media kartu UNO termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan.

Setelah media kartu UNO divalidasi oleh kedua ahli, media direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan kemudian diuji coba terhadap 20 orang mahasiswa aktif Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2021. Uji coba dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022. Hasil analisis ujicoba dari keseluruhan diperoleh mencapai persentase rata-rata 81,71% yang artinya media kartu UNO dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Pembahasan

Media permainan kartu UNO dalam pembelajaran *kanji* dikembangkan sejak bulan Desember 2020 sampai Juni 2022. 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 hambatanannya. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh menyatakan bahwa pembelajar merasa media lain selain buku dibutuhkan seperti media permainan kartu dan media bergambar agar meningkatkan minat belajar pembelajar.

Untuk mengetahui kelayakan pada media yang dikembangkan, perlu dilakukan validasi dari para ahli, dan juga pengguna. Hasil validasi yang didapat dari ahli media dan ahli materi yaitu media kartu UNO termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan. Namun terdapat saran dari para

ahli agar media yang dikembangkan layak digunakan. Saran yang diberikan para ahli sama, yaitu pada tulisan di kartu, sebaiknya diperbesar agar lebih jelas dibaca.

Setelah media divalidasi dan direvisi, maka media kartu UNO akan diuji coba oleh 20 mahasiswa aktif angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Berdasarkan penilaian mahasiswa dapat diketahui keseluruhan bahwa media pembelajaran berupa permainan kartu UNO memperoleh rata-rata skor 52,3 dengan kategori Sangat Layak (81,71%). Dengan demikian permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran *kanji* layak digunakan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah media kartu UNO 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. Penilaian dari ahli media mendapatkan hasil rata-rata 82,14%, dari hasil tersebut media kartu UNO termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan. Dari ahli media mendapatkan hasil 97,91% ini berarti hasil tersebut termasuk kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian kelayakan. Dari mahasiswa sebagai penguji coba mendapatkan hasil dengan rata-rata 81,71%, dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa media kartu UNO tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi yang dapat diberikan adalah pengembangan media *karuta* telah dilakukan uji coba terhadap mahasiswa yang berjumlah 20 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. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sadiman, A.S., dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjianto, dkk. 2014. *Kanji Dasar Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc.

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

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Rohrig, Peter and Jenny Clarke. 2008. *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.