

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HIRAMARU” (PUZZLE HIRAGANA) UNTUK MEMPELAJARI HURUF HIRAGANA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HIRAMARU” (PUZZLE HIRAGANA) UNTUK MEMPELAJARI HURUF HIRAGANA

Listya Rachmawati

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
listyarachmawati@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Introduction of learning Japanese begins with the characters. In Japanese there are kinds of characters must be learned, namely Romaji, Hiragana, Katakana, and Kanji. Hiragana is necessary to understand so that it is easier for students to learn Japanese. Hiragana which is similar to others characters are one of the factors difficulty in learning Japanese.

Therefore, the researcher developed Hiramaru (Hiragana puzzle) to learn hiragana. Hiramaru media development proses uses Sugiyono research and development theory. The purpose of this research describes the Hiramaru media's development process and to find the evaluation of material expert and media expert. Hiramaru is a visual puzzle media consisting of 46 hiragana puzzle from あん. Every puzzle there is consist a puzzle game, steps to write Hiragana and Romaji so that it can help the students in learning Hiragana.

The result of this development research is based on the feasibility of the media. Media expert gave an assessment of 80%, while material expert gave an assessment of 75% which can be inferred as an strong categories according to Likert scale. This shows that the media is feasible to use.

Keyword: media development, puzzle, hiragana

要旨

日本語学習の紹介は文字から始まる。日本語にはローマ字、ひらがな、カタカナ、漢字など習得しなければならないものがある。生徒が日本語を学びやすいように、ひらがなが理解する必要である。日本語が一つの難しいは、ひらがなに ある キャラクターは ほかのキャラクターがほとんど同じである。

そのため、ひらがなを学ぶために、ひらまるが研究によって開発される。この研究では、スギヨノが所有する開発調査モデルを使用する。この研究の目的は、ひらまるの開発プロセスを説明し、材料専門家とメディアの専門家の評価をさがしあてる。ひらまるは46パズル「あーん」ひらがなで、ビジュアルパズルメディアです。このメディアは生徒がひらがなを学ぶ安いできる、パズルゲームがある、書き方がローマ字でもある。

この研究の結果は、メディアの実現可能性に基づいている。メディアの専門家は80%で有効だと評価した。そして、材料の専門家は75%で内容が有効だと評価した。これは、Likert尺度によると強力なカテゴリーとして推測できる。つまりこのメディアは使用末う価値がある。

キーワード：メディア開発、パズル、ひらがな

PENDAHULUAN

Dampak dari berkembangnya IPTEK adalah masuknya bahasa asing dalam dunia pendidikan sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dari berbagai macam bahasa asing yang masuk, salah satunya ialah bahasa Jepang. Untuk menunjang kelancaran siswa berkomunikasi bahasa Jepang, setiap siswa pada awalnya dituntut mempelajari huruf-huruf Jepang. Dalam bahasa Jepang terdapat berbagai macam huruf yang harus dipelajari, yaitu romaji, Hiragana, Katakana dan Kanji. Hal ini sejalan dengan pendapat Soepardjo bahwa huruf

yang digunakan dalam penulisan bahasa Jepang terdiri dari Kanji, Hiragana, Katakana, dan Romaji, lalu dari huruf Kanji tersebut terciptalah huruf Hiragana dan Katakana (2012:53). Hiragana memiliki karakteristik garis yang lebih fleksibel dan halus dibanding Katakana yang cenderung kaku. Sedangkan Kanji memiliki coretan gores yang lebih rumit bahkan pada satu huruf dari satu kosakata saja.

Pada pembelajaran bahasa Jepang di sekolah, huruf Hiragana merupakan salah satu dasar yang harus dipelajari dan dikuasai untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Jepang. Pada umumnya, pengenalan awal dalam bahasa Jepang adalah huruf-hurufnya. Dalam mempelajari huruf bahasa Jepang, hal

pertama yang harus dipelajari siswa adalah mempelajari huruf Hiragana. Huruf Hiragana harus dipahami agar siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jepang. Namun, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh pembelajar awal bahasa Jepang yakni mempelajari huruf Hiragana yang berjumlah 46 huruf serta cara penulisan huruf Hiragana harus sesuai dengan aturan. Terlebih lagi beberapa huruf Hiragana terlihat mirip satu sama lain. Beberapa hal tersebut yang menjadi faktor kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang lebih dalam. Dengan demikian, pengajar bahasa Jepang harus memiliki cara yang menarik agar pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dan menyenangkan untuk dipelajari. Ditambah dengan keadaan pandemi *Covid-19* saat ini yang merebak di Indonesia menyebabkan pembelajaran disekolah menjadi terkendala.

Pengajaran bahasa di sekolah bertujuan agar siswa terampil berbahasa. Siswa dikatakan terampil berbahasa apabila empat komponen berbahasa dapat dikuasai dengan baik dan benar. Empat komponen berbahasa yang dimaksud yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Sekolah yang mengajarkan mata pelajaran bahasa Jepang di kabupaten Nganjuk, salah satunya SMAN 1 Patianrowo. Di SMAN 1 Patianrowo pelajaran bahasa Jepang dikenalkan kepada siswa mulai kelas X. Peneliti memilih kelas X IPS 4 sebagai subyek penelitian karena siswa kelas X sudah mempelajari seluruh huruf Hiragana namun namun masih ada siswa yang merasa kesulitan menulis huruf Hiragana. Hal ini berdasarkan penuturan guru mata pelajaran bahasa Jepang bahwa beberapa siswa merasa kesulitan menulis huruf Hiragana selain itu media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jepang masih terbatas.

Pandemi COVID-19 berdampak pada segala aspek termasuk pada bidang pendidikan. Sistem pengajaran yang dipakai saat pandemi di SMAN 1 Patianrowo menjadi *online* dan *offline* secara bergantian. Saat kegiatan belajar mengajar online class menggunakan aplikasi *Google Classroom* sedangkan saat *offline class* satu kelas dibagi menjadi dua kelas. Sistem *offline class* dilaksanakan secara bergiliran setiap minggunya pada setiap jenjang kelas. Untuk minggu pertama diperuntukkan kelas X, minggu kedua untuk kelas XI, minggu ketiga untuk kelas XII dan begitu seterusnya secara bergantian sesuai dengan protokol kesehatan yang sudah ditetapkan. Berdasarkan angket wawancara pada guru pamong, penggunaan media pembelajaran di SMAN 1 Patianrowo masih kurang maksimal sehingga peneliti ingin berinovasi mengembangkan media pembelajaran. Namun untuk saat ini semenjak diberlakukan PPKM darurat, siswa menjadi belajar dirumah dan membuat penelitian ini tidak memungkinkan untuk diuji cobakan

Media berasal dari bahasa Latin '*medius*' yang memiliki arti 'perantara'. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk menyalurkan informasi saat kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini berdasarkan pemaparan oleh Arsyad (2013:2) media tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Munadi (2012:7), media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu gagasan atau pesan, agar pembelajar dapat belajar dengan efektif dan efisien. Kemudian media visual atau media grafis adalah media yang berbasis visual yang berguna untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Arsyad (2013:89) media visual berupa a.) gambar, lukisan atau foto, b.) diagram, c.) peta, d.) grafik seperti tabel dan chart. Kelebihan dari media visual atau grafis ialah lebih menarik perhatian siswa karena mempermudah pemahaman siswa dengan cara dapat merepresentasikan simbolis suatu objek. Media grafis juga mudah dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar, karena itu biayanya juga tidak terlalu mahal (Susilana dan Cepi Riyana, 2007:13).

Dalam penelitian ini, peneliti ingin berinovasi untuk mengembangkan media puzzle. Puzzle adalah suatu kepingan-kepingan atau potongan-potongan gambar kemudian disusun menjadi satu gambar utuh. Selain itu media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Fadlillah (2017:112), puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu gambar, sehingga sesuai dengan gambar aslinya atau sesuai dengan yang diinginkan.

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ninda Septi Viyana yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Uranai Puzzle Balloon terhadap Penguasaan Kata Sifat Bahasa Jepang Siswa kelas XI SMA Negeri Bojonegoro Tahun Aajran 2015/2016. Penelitian tersebut mengembangkan media puzzle dengan balloon sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata kata sifat. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan pengembangan media puzzle untuk membantu mempelajari menulis huruf Hiragana. Selanjutnya penelitian dari Afina Maulida (2015) dengan penelitian berjudul Pengembangan Media Gambar Tulis

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HIRAMARU” (PUZZLE HIRAGANA) UNTUK MEMPELAJARI HURUF HIRAGANA

Hapus untuk Menulis Huruf Jawa Bagi Siswa Kelas III SD. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran untuk menulis huruf jawa. Persamaan pada penelitian ini adalah pembuatan media bertujuan untuk membantu siswa dalam kemampuan menulis. Yang menjadi perbedaannya adalah, pada penelitian tersebut menggunakan Media Gambar Tulis Hapus untuk menulis huruf jawa, sedangkan pada penelitian ini media puzzle Hiragana digunakan untuk membantu siswa mempelajari menulis huruf Hiragana.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan. Media pembelajaran yang ada dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam pengajaran Hiragana. Media yang digunakan peneliti ialah media *Hiramaru* (puzzle Hiragana). *Hiramaru* 「ひらまる」 merupakan kependekaan dari ひらがな (hiragana) yang berarti Hiragana dan 集まる (atsumaru) yang berarti mengumpulkan. Penerjemahan ini digunakan untuk memberi nama media. *Hiramaru* (puzzle Hiragana) ini merupakan pengembangan dari media kartu Hiragana dan puzzle yang dibuat oleh peneliti. Kartu Hiragana merupakan kartu yang bertuliskan Hiragana untuk melatih pemahaman Hiragana. Sedangkan puzzle adalah alat permainan yang terdiri dari kepingan gambar yang dapat disusun menjadi gambar yang utuh. *Hiramaru* memiliki kesamaan fungsi dari kartu Hiragana dan puzzle, namun memiliki perbedaan dari cara penggunaannya.

Penggunaan *Hiramaru* sama seperti menggunakan puzzle pada umumnya yaitu dengan menyusun kembali kepingan puzzle yang sudah diacak. Media *Hiramaru* juga bisa digunakan sebagai permainan kelompok. Cara permainan puzzle diawali dengan guru membagi kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Setiap kelompok diberi 5 set puzzle. Setiap siswa menuang puzzle hingga keping-keping puzzle berceceran, kemudian puzzle disusun. Setelah siswa selesai menyusun puzzle yang ia bawa, puzzle tersebut ditukar ke teman sebelahnya dalam satu kelompok. Begitu seterusnya hingga semua puzzle dalam kelompoknya sudah disusun oleh setiap siswa. Setiap kelompok berkompetisi untuk menjadi paling cepat menyelesaikan puzzle yang ada dalam timnya. Kelompok pemenang bisa memilih kelompok lain untuk menjelaskan tentang huruf Hiragana apa dan bagaimana penulisan puzzle yang sudah disusun oleh timnya di depan kelas.

Peneliti memilih media puzzle dalam penelitian ini karena media puzzle merupakan media edukatif yang banyak dijumpai dan disukai anak-anak. Selain itu, pada saat peneliti melakukan observasi di SMAN 1 Patianrowo, peneliti memperoleh informasi dari guru bahasa Jepang yang menyatakan bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa puzzle Hiragana. Media yang digunakan kurang bervariasi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Hiragana yang terdapat pada modul bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diambil rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Hiramaru* untuk mempelajari huruf Hiragana. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Hiramaru* untuk mempelajari huruf Hiragana.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (research and development). Penelitian pengembangan media *Hiramaru* menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan R&D dari Sugiyono. Penelitian pengembangan R&D merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak (Sugiyono, 2015: 298). Dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan tersebut, penelitian pengembangan untuk media pembelajaran puzzle hanya menggunakan lima langkah yaitu sampai pada tahap revisi desain kedua dikarenakan saat pandemi tidak memungkinkan untuk melakukan tahap uji coba.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D milik Sugiyono (2015:298)



Bagan 1: Prosedur penelitian dan pengembangan media *Hiramaru*

1) Potensi dan Masalah

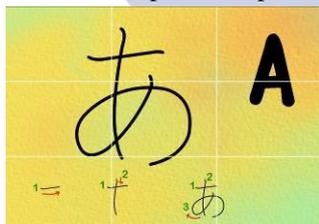
Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini siswa merasa kesulitan menulis huruf Hiragana.

2) Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah ditemukan, maka selanjutnya adalah perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam pembuatan media, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan yaitu dengan mewawancarai guru pamong SMA dan menyusun angket kebutuhan siswa.

3) Desain Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun gambaran media yang akan dibuat yaitu meliputi rancangan produk, materi yang dimasukkan, bahan yang digunakan. Bahan yang digunakan pada media ini yaitu eva sponge atau spons ati, stiker, lem, dan kertas karton. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa desain produk baru.



Gambar 1 : Desain media Hiramaru (dokumen pribadi)

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak atau belum. Validasi desain dilakukan oleh pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

5) Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau

menghasilkan produk tersebut. Peneliti membutuhkan komentar dan saran dari para ahli untuk memperbaiki media.



Gambar 2: Desain media Hiramaru setelah revisi

Desain Uji Coba

Desain uji coba pengembangan media *Hiramaru* terdiri dari 2 tahap, yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media. Keduanya digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media *Hiramaru*.

Pada penelitian ini tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba ke siswa dikarenakan terkendala pandemi sehingga siswa belajar di rumah.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur segala sesuatu yang sedang diteliti (Sugiyono, 2013:102). Dari penjelasan ini, instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Hiramaru* adalah:

1. Wawancara Guru Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Wawancara guru mata pelajaran bahasa Jepang menggunakan tidak terstruktur atau wawancara bebas. Wawancara jenis ini digunakan untuk mengetahui inti dari permasalahan yang akan diteliti.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi yaitu lembar yang diberikan kepada validator untuk memberikan penilaian kepada materi atau isi dan konstruksi media yang dibuat dalam penelitian ini. Sehingga didapatkan hasil kelayakan dan juga revisi atau saran.

Dalam penelitian ini jenis instrumen yang digunakan adalah daftar cek dengan menggunakan skala *Likert*. Daftar cek merupakan suatu daftar yang berisi aspek-aspek yang diamati (Riduwan: 2013:54) .

Dalam penelitian ini terdapat 2 lembar validasi yakni, lembar validasi media dan materi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk mengetahui hasil dari wawancara, angket. Hasil dari validasi media berupa persentase. Hasil penghitungan dalam bentuk persentase

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HIRAMARU” (PUZZLE HIRAGANA) UNTUK MEMPELAJARI HURUF HIRAGANA

digunakan untuk mendukung hasil penilaian kelayakan media Berikut rumus yang dipergunakan:

$$= P = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase
Skor Kriterium = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden

Berdasarkan persentase yang didapat maka dalam kesimpulannya digunakan skala Likert.

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini mendeskripsikan hasil proses pengembangan media Hiramaru yang fungsinya untuk membantu siswa mempelajari menulis huruf Hiragana.

a. Potensi dan Masalah

Masalah dari penelitian ini diambil saat peneliti melakukan wawancara kepada guru pamong SMAN 1 Patianrowo. Wawancara yang digunakan kepada guru pamong adalah wawancara terbatas. Siswa mengalami kesulitan karena media pembelajaran masih terbatas, kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa kesulitan saat mempelajari dan menulis huruf Jepang. Menurut penuturan guru pamong, siswa menyukai pelajaran bahasa Jepang meskipun merasa kesulitan mempelajari dan menulis huruf Hiragana. Hal ini bisa menjadi potensi.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kedua pada tahap penelitian, setelah potensi dan masalah. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur atau disebut juga wawancara bebas. Pengertian wawancara tidak terstruktur menurut Sugiyono (2015: 233-234), yakni wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Jenis wawancara ini sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang subjek yang ingin diteliti. Peneliti lebih

banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden atau narasumber dalam jenis wawancara ini karena belum mengetahui secara pasti data yang didapat. Setelah itu, pengumpulan data berikutnya dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara pada tanggal 22 November 2020 kepada guru pamong SMAN 1 Patianrowo guna mencari informasi kesulitan dan masalah siswa.

Hasil wawancara dengan guru pamong ialah siswa menyukai pelajaran bahasa Jepang karena suka anime. Siswa sudah mempelajari semua huruf Hiragana namun masih kesulitan dalam pelajaran bahasa Jepang pada saat mempelajari Hiragana dan Katakana, selain itu siswa juga mengalami kesulitan menghafal kosakata baru. Buku pelajaran yang digunakan adalah modul bahasa Jepang. Pada saat pembelajaran bahasa Jepang, guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan ialah *flashcard* buatan sendiri. Dari hasil wawancara dengan guru pamong dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan menulis Hiragana.

Lembar angket kebutuhan siswa diberikan kepada 30 siswa. Berikut rincian hasil perhitungan angket kebutuhan siswa:

1. Siswa tertarik mempelajari bahasa Jepang di sekolah. 30 siswa menjawab ya, persentase 100. 0 siswa menjawab tidak, persentase 0%. Sehingga dapat disimpulkan semua siswa tertarik mempelajari bahasa Jepang di sekolah.
2. Siswa tertarik mempelajari huruf Hiragana. 28 siswa menjawab ya, persentase 93%. 2 siswa menjawab tidak, persentase 7%. Sehingga dapat disimpulkan 93% siswa tertarik mempelajari Hiragana.
3. Siswa berlatih menulis Hiragana selain di sekolah. 7 siswa menjawab ya, persentase 23%. 23 siswa menjawab tidak, persentase 77%. Sehingga dapat disimpulkan 23 % siswa tidak berlatih menulis Hiragana selain di sekolah.
4. Siswa kesulitan menulis huruf Hiragana. 25 siswa menjawab ya, persentase 83%. 5 siswa menjawab tidak, persentase 17 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 83% siswa mengalami kesulitan menulis huruf Hiragana.
5. Siswa lebih memahami materi Hiragana daripada materi bahasa Jepang lainnya. 4 siswa menjawab ya, persentase 13% dan 26 siswa menjawab tidak, persentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 87% siswa tidak memahami materi Hiragana daripada materi bahasa Jepang lainnya.

6. Siswa dapat membedakan Hiragana yang bentuknya hampir sama. 5 siswa menjawab ya, persentase 16%. Sedangkan siswa yang menjawab tidak ada 25 orang, persentase 84%. Sehingga dapat disimpulkan 84% siswa tidak dapat membedakan Hiragana yang bentuknya hampir sama.
7. Siswa menulis Hiragana sesuai dengan langkah coretannya. 12 siswa menjawab ya, persentase 40%. 18 siswa menjawab tidak, 60%. Sehingga dapat disimpulkan 60% siswa menulis Hiragana tidak sesuai dengan langkah coretannya.
8. Siswa dapat mengingat huruf Hiragana dengan mudah. 4 siswa menjawab ya, persentase 13%. 26 siswa menjawab tidak, persentase 87%. Sehingga dapat disimpulkan 87% siswa tidak dapat mengingat huruf Hiragana dengan mudah.
9. Siswa merasa kesulitan mempelajari huruf Hiragana tanpa media pembelajaran. 26 siswa menjawab ya, persentase 86%. 4 siswa menjawab tidak. Persentase 14% sehingga dapat disimpulkan bahwa 86% siswa merasa kesulitan mempelajari huruf Hiragana tanpa media pembelajaran.
10. Guru saat mengajar materi Hiragana selalu menggunakan alat peraga. 2 siswa menjawab ya, 6%. 28 siswa menjawab tidak, persentase 94 %. Sehingga dapat disimpulkan 94% siswa sepakat bahwa pada saat guru mengajar tidak menggunakan alat peraga
11. Pembelajaran akan menyenangkan jika menggunakan media. 30 siswa menjawab ya, persentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan 100% siswa setuju pembelajaran lebih menyenangkan kalau siswa menggunakan media.
12. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa ingin meningkatkan hasil belajar. 30 siswa menjawab ya, persentase 100%.

c. Desain Produk

Media Hiramaru adalah media puzzle Hiragana yang bertujuan untuk membantu mempelajari huruf Hiragana. Hiragana berasal dari Kanji yang disederhanakan. Dahulu kala, Hiragana biasa digunakan oleh perempuan untuk menulis hikayat, catatan harian sehingga disebut sebagai *onnade*. Menurut Parastuti (2015:1), Hiragana adalah huruf dalam bahasa Jepang selain Katakana, Romaji dan Kanji. Hiragana memiliki fungsi untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang. Selain itu Hiragana berfungsi untuk membantu membaca pengucapan huruf Kanji yang sulit.

あ A	い I	う U	え E	お O
か Ka	き Ki	く Ku	け Ke	こ Ko
さ Sa	し Shi	す Su	せ Se	そ So
た Ta	ち Chi	つ Tsu	て Te	と To
な Na	に Ni	ぬ Nu	ね Ne	の No
は Ha	ひ Hi	ふ Fu	へ He	ほ Ho
ま Ma	み Mi	む Mu	め Me	も Mo
や Ya		ゆ Yu		よ Yo
ら Ra	り Ri	る Ru	れ Re	ろ Ro
わ Wa		ん N		を Wo

Tabel 1: Hiragana

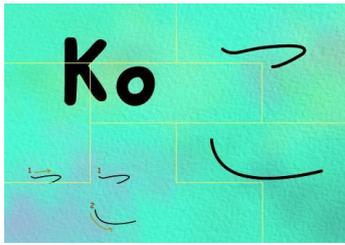
Puzzle Hiramaru terdapat 46 buah. Dalam puzzle Hiramaru terdapat huruf Romaji yang berfungsi sebagai cara baca huruf Hiragana, huruf Hiragana dengan ukuran besar yang berfungsi sebagai puzzle. Kemudian pada bagian atas atau bawah terdapat bagian langkah-langkah coretan atau penulisan Hiragana.

Penggunaan Hiramaru sama seperti menggunakan puzzle pada umumnya yaitu dengan menyusun kembali kepingan puzzle yang sudah diacak. Selain dapat digunakan secara individu, media pembelajaran Hiramaru dapat juga digunakan secara berkelompok. Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran Hiramaru adalah untuk melatih kemampuan belajar siswa dalam mempelajari huruf Hiragana beserta cara penulisannya baik individu maupun kelompok.

Desain produk diawali dengan membuat sketsa, kemudian diwarnai menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Selanjutnya diberi pola puzzle. Setelah itu gambar desain produk yang akan dibuat dicetak pada kertas a5 yang dilaminasi dengan ukuran 21cm x 15cm. Selanjutnya kertas yang telah dilaminasi ditempel pada *eva sponge* selanjutnya dipotong mengikuti pola dengan menggunakan *cutter*.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HIRAMARU” (PUZZLE HIRAGANA) UNTUK MEMPELAJARI HURUF HIRAGANA

Berikut adalah alur pembuatan media.



Gambar 3: Media Hiramaru Ko yang sudah diwarnai dengan aplikasi corel draw, kemudian diberi pola.

Kertas media yang sudah dilaminasi kemudian diberi lem menggunakan lem aibon. Setelah kertas media ditempel pada eva sponge, media dipotong menyesuaikan pola.



Gambar 4 : puzzle yang sudah dipotong sesuai dengan pola.

Setelah puzzle dipotong menyesuaikan pola, puzzle diberi alas kertas karton agar tidak lentur dan tetap kokoh.. Hanya bingkai puzzle yang diberi lem pada kertas karton. Bagian puzzle tidak diberi lem agar puzzle bisa dibongkar pasang.



Gambar 5: puzzle yang sudah dipotong ditempel pada kertas karton.

d. Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli atau pakar yang sudah berpengalaman dalam menilai suatu produk baru. Validasi desain terdiri dari validasi media dan materi. Validasi desain media dilakukan pada dosen jurusan desain Universitas Negeri Surabaya dengan persentase 80% namun dikatakan layak digunakan dengan banyak revisi. Masukan dari validator ialah komposisi tulisan Hiragana, latin dan langkah penulisan dibuat secara konsisten sesuai saran dari validator. Garis atau ketebalan atau font

Hiragana diganti menggunakan yang lebih tebal dan tegas. Tampilan media harus lebih rapi. Media hiramaru harus ada kemasan.

Sedangkan untuk validasi materi dilakukan pada dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya dengan persentase 75%, sehingga dinyatakan bahwa materi yang disusun telah layak untuk digunakan.

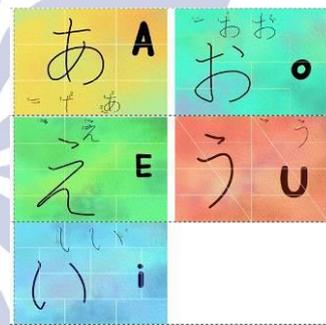
e. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah memperoleh hasil dari validasi media. Media Hiramaru direvisi dengan mengubah bentuk yang semula landscape menjadi portrait. Sedangkan untuk validasi materi tidak ada perubahan isi materi.

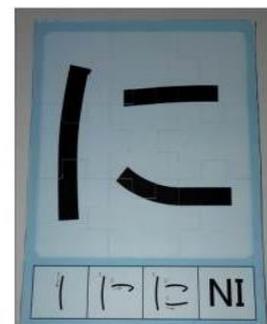
Berikut perbandingan media Hiramaru sebelum dan sesudah revisi.



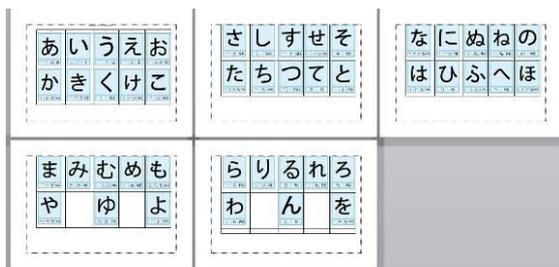
Gambar 6: puzzle Hiramaru Ko sebelum revisi



Gambar 7 : puzzle yang belum direvisi memiliki 5 jenis warna dan pola sesuai vokalnya.



Gambar 8: puzzle Hiramaru Ni setelah mendapatkan revisi



Gambar 9 : Semua puzzle Hiramaru yang sudah direvisi.

Kemudian, saran dari validator media ialah mengganti bahan kertas yang sebelumnya kertas a5 dilaminasi diganti menjadi stiker vinyl. Pemilihan bahan stiker vinyl karena bahan ini memiliki keunggulan anti air, berbahan dasar plastik, tidak mudah robek, dan lentur. Kemudian mengganti warna media menjadi satu jenis. Sebelumnya media Hiramaru memiliki lima warna yaitu warna orange, hijau, biru, merah dan tosca. Setelah mendapatkan masukan, media Hiramaru menggunakan warna biru muda.

Selanjutnya, menurut saran dari validator, media Hiramaru harus memiliki kemasan. Kemasan media Hiramaru terbuat dari kertas karton yang dilapisi kain agar lebih kuat dan menarik. Kain yang digunakan untuk bagian dalam menggunakan kain blaco, sedangkan untuk bagian luar menggunakan kain mitasi. Proses penempelan karton ke kain menggunakan lem G. Lem G dipilih karena cepat kering dan lebih kuat. Selain itu tidak menimbulkan bau yang mengganggu.

Berikut proses pembuatan kemasan media Hiramaru:



Gambar 10 : Proses pembuatan kemasan puzzle. Kemasan bagian dalam dilapisi kain blaco.



Gambar 11 : kemasan puzzle bagian luar sebelum dilapisi kain mitasi warna biru



Gambar 12 : kemasan puzzle setelah dilapisi kain mitasi. Ukuran kemasan Hiramaru adalah panjang 36cm, lebar 17cm, dan tinggi 22cm.

Hal lain yang harus diperbaiki berdasarkan saran dari validator selain bentuk media, mengganti bahan kertas, penambahan kemasan pada media ialah petunjuk penggunaan harus menarik. Petunjuk penggunaan sebelumnya dicetak dengan kertas biasa. Setelah mendapatkan saran dari validator, peneliti mencetak petunjuk penggunaan menggunakan kertas poster karena lebih kuat, awet dan menarik.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini yaitu.

1. Pengembangan media pembelajaran puzzle Hiramaru dikembangkan menggunakan teori pengembangan R&D milik Sugiyono. Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini sampai pada tahap lima yaitu revisi desain. Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan wawancara kepada guru pamong dan menyebarkan angket kebutuhan siswa. Kemudian pada tahap pengumpulan data, peneliti mengambil kesimpulan dari hasil wawancara kepada guru pamong dan menghitung hasil angket kebutuhan siswa. Tahap ketiga ialah desain produk, peneliti membuat desain produk Hiramaru. Kemudian dilanjutkan pada tahap ke empat yaitu validasi desain. Media Hiramaru yang sudah di desain kemudian divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Tahap ke lima ialah revisi desain.
2. Media Hiramaru dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil dari validasi kepada para ahli. Pada validasi ahli materi mendapat hasil persentase 75% , diinterpretasikan menggunakan skala Likert mendapatkan kategori baik. Sedangkan pada validasi ahli media mendapat hasil persentase 80% diinterpretasikan menggunakan skala Likert mendapatkan kategori baik.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HIRAMARU” (PUZZLE HIRAGANA) UNTUK MEMPELAJARI HURUF HIRAGANA

Saran

Saran yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya adalah media ini sebaiknya diuji cobakan kepada siswa agar mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk, 2010, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Fadillah, Muhammad. 2017. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Maulida, Afina. 2015. *Pengembangan Media Gambar Tulis Hapus untuk Pembelajaran Menulis Huruf Jawa bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar* ([http:// lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id) diakses pada 14 juli 2021)
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Parastuti. 2015. *Metode Praktis Menguasai Kanji*. Surabaya: Genta Group Production
- Riduwan dan H. Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Soepardjo, Djojok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*, Bandung: Humaniora.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.
- Viyana, Ninda Septi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Uranai Puzzle-Balloon Terhadap Penguasaan Kata Sifat Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sumberrejo Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi tidak diterbitkan : Surabaya. Bahasa Jepang FBS Unesa.