

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATAUNO UNTUK LATIHAN MEMBACA HURUF KATAKANA

Ahmad Taufiqurrohman

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ahmad.19044@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rusmiyati@unesa.ac.id

Abstrak

Salah satu tantangan yang harus dihadapi pelajar bahasa Jepang pemula adalah huruf *katakana*. Diperlukan latihan berulang-ulang untuk berlatih membaca huruf *katakana*. Salah satu alat bantu latihan membaca yang tidak mudah membuat pelajar jenuh adalah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan serta kelayakan media pembelajaran katauno yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk berlatih membaca huruf *katakana*. Selain itu penelitian ini memiliki tujuan lain yakni mengetahui seperti apa respon yang diberikan siswa SMKN 3 Surabaya terkait media pembelajaran katauno.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah penelitian yang diambil pada penelitian ini adalah dimulai dari 1) analisis masalah dan potensi; 2) pengumpulan data; 3) pembuatan desain produk; 4) validasi produk; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; dan 7) revisi produk. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian untuk validasi dan angket untuk mengetahui respon pengguna. Dalam penelitian ini kelayakan produk ditentukan berdasarkan validasi produk yang dilakukan oleh dosen Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang dan respon yang diberikan oleh siswa SMKN 3 Surabaya.

Berdasarkan hasil validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh persentase skor masing-masing adalah 74,73% dan 80%. Dari kedua nilai tersebut katauno termasuk dalam kriteria “baik”. Status kelayakan yang diberikan oleh penguji adalah produk ini layak untuk digunakan dengan sedikit perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan produk dikenalkan kepada siswa SMKN 3 Surabaya untuk dilakukan uji coba. Persentase skor yang diperoleh 91,66%. Dengan persentase tersebut respon yang diberikan siswa terhadap katauno termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Kata Kunci: media pembelajaran, bahasa Jepang, *katakana*, kartu huruf Jepang.

Abstract

One of the challenges faced by beginner learners of Japanese is the mastery of *katakana* characters. Repeated practice is essential for improving reading skills in *katakana*. However, to prevent boredom among learners, engaging learning media is needed. This study aims to investigate the development and feasibility of the "katauno" learning media used in Japanese language learning to practice reading *katakana* characters. Additionally, the study seeks to understand the responses of students from SMKN 3 Surabaya regarding the Katauno learning media.

The research method employed in this study is Research and Development (R&D) as developed by Sugiyono. The steps undertaken in this study include: (1) problem and potential analysis; (2) data collection; (3) product design creation; (4) product validation; (5) design revision; (6) product trials; and (7) product revision. The research instruments used are assessment sheets for validation and questionnaires to evaluate user responses. Product feasibility was determined based on validation by Japanese language education experts and responses from SMKN 3 Surabaya students.

The results of the product validation conducted by media and material experts yielded scores of 74.73% and 80%, respectively. Based on these scores, Katauno falls into the "good" category. The feasibility status assigned by the evaluators indicates that the product is suitable for use with minor revisions. After making the necessary revisions, the product was introduced to students at SMKN 3 Surabaya for trials, achieving a score percentage of 91.66%. This percentage indicates that the students' responses to Katauno fall into the "very good" category.

Keywords: learning media, Japanese language, *Katakana*, Japanese character cards.

要旨

初心者の日本語学習者が直面する課題の一つはカタカナ文字である。カタカナの読み練習には繰り返しの訓練が必要であり、学習者が飽きにくい学習媒体の活用が求められている。本研究は、カタカナ文字の読み練習に用いられる日本語学習用媒体「katauno」の開発とその適用性を明らかにすることを目的としている。また、SMKN 3 スラバヤの生徒から「katauno」に対する反応を把握することも目的としている。

本研究では、スギヨノによって開発されたリサーチ&ディベロップメント (R&D) 手法を採用した。研究の手順は以下の通りである：1) 問題と可能性の分析、2) データ収集、3) 製品設計の作成、4) 製品の検証、5) 設計の改訂、6) 製品の試用、7) 製品の改訂。研究のためのツールとしては、検証用評価シートとユーザーの反応を把握するためのアンケートが使用された。本研究では、製品の適用性は日本語教育学科の講師による製品検証および SMKN 3 スラバヤの生徒からの反応に基づいて評価された。

学習媒体の専門家と教材の専門家による製品検証の結果、それぞれのスコアの割合は 74.73% および 80% であり、「良好」という評価基準に該当する。検証者は、この製品を少しの改良で使用可能であると判断した。改良後、製品は SMKN 3 スラバヤの生徒に紹介され、試用が行われた。試用の結果、スコアは 91.66% であり、生徒の反応は「非常に良好」という評価基準に該当することが示された。

キーワード: 学習媒体、日本語、カタカナ、日本語の文字カード

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa resmi yang digunakan di negara Jepang. Di beberapa negara termasuk Indonesia, bahasa Jepang di ajarkan di sekolah-sekolah formal. Pembelajaran bahasa Jepang diadakan dengan tujuan untuk memperluas peluang siswa dalam mencari pekerjaan ketika sudah lulus dari bangku sekolah. Selain pekerjaan di Indonesia yang berkaitan dengan bahasa Jepang seperti penerjemah, terdapat juga peluang untuk siswa bekerja secara langsung di Jepang. Sehingga dengan mempertimbangkan hal tersebut pembelajaran bahasa Jepang di sebagian sekolah di Indonesia diadakan.

Terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:55), huruf Jepang termasuk di dalamnya huruf-huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, *romaji*, dan seterusnya. Hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Sedangkan *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*).

Sebelumnya telah dilakukan wawancara terhadap salah satu tenaga pengajar bahasa Jepang di PT Yotsuba Universal Indonesia terkait pembelajaran bahasa Jepang. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi terkait pembelajaran bahasa Jepang di tempat pengajar tersebut mengajar. Pengajar tersebut ditempatkan mengajar di SMKN 3 Surabaya. SMKN 3 Surabaya bekerja sama dengan PT Yotsuba Universal Indonesia dalam rangka kegiatan SMK PK (Pusat Keunggulan). Siswa yang ikut dalam pembelajaran bahasa Jepang sejumlah 20 orang.

Menurut pengajar tersebut siswa tersebut memiliki ketertarikan terhadap bahasa Jepang. Namun terdapat

kendala dalam pembelajaran yakni kemampuan membaca huruf yang kurang baik. Pengajar tersebut menuturkan bahwa pembelajaran huruf Jepang dasar seperti hiragana dan *katakana* sudah pernah diajarkan kepada mereka sebelumnya. Meskipun begitu kemampuan membaca huruf Jepang siswa tersebut masih belum lancar. Lebih dari separuh jumlah siswa tersebut masih belum lancar membaca, terutama huruf *katakana*. Huruf *katakana* dalam penggunaannya tidak sebanyak huruf hiragana. Huruf *katakana* hanya dipakai untuk penyebutan istilah kata serapan dari bahasa lain, nama orang dan onomatope. Sedangkan huruf hiragana digunakan pada kosakata asli Jepang, partikel kalimat dan sebagainya.

Pengajar bahasa Jepang di SMKN 3 Surabaya tersebut juga menuturkan bahwa terhambatnya perkembangan kemampuan membaca tersebut juga berpengaruh terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Dalam kemampuan membaca siswa tersebut terbata-bata sehingga saat pembelajaran memerlukan waktu lebih lama untuk membaca suatu teks dalam pembelajaran. Untuk itu pembelajaran juga memerlukan waktu yang lebih lama juga. Oleh karena itu diperlukan solusi yang dapat membantu siswa tersebut untuk dapat mengembangkan kemampuan membaca huruf *katakana* tersebut.

Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu pemelajar bahasa Jepang dalam melatih kemampuan membaca huruf *katakana*. Menurut Lestari, Ariani, dan Ashadi (2014), tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didiknya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Melalui penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *katauno* untuk menjawab masalah pada pernyataan diatas. *Katauno* merupakan media pembelajaran yang bertujuan sebagai alat atau media yang dapat membantu pemelajar bahasa Jepang untuk dapat berlatih membaca dan mengenali huruf *katakana*.

Katauno merupakan singkatan dari *katakana* dan UNO. *Katakana* merupakan salah satu huruf Jepang yang wajib dipelajari pemelajar bahasa Jepang. Sedangkan UNO merupakan permainan kartu yang populer dikalangan anak muda jaman sekarang. Permainan kartu UNO merupakan permainan kartu yang dimainkan oleh 2 hingga 10 orang dengan tujuan menjadi pemain paling pertama yang menghabiskan kartu yang dimilikinya agar dapat memenangkan permainan. Cara memainkan permainan kartu UNO sederhana dan mudah dipahami sehingga tidak perlu waktu yang lama bagi pemain baru untuk dapat memainkan permainan tersebut. Oleh sebab itu media pembelajaran *katauno* dikembangkan dengan dasar permainan kartu UNO.

Selain itu melalui media pembelaran yang berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain dapat melatih daya ingat terhadap huruf *katakana*, melalui media pembelajaran *katauno* siswa dapat melatih keahlian dalam menyusun strategi, melatih daya ingat dan kemampuan pengambilan keputusan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penilitan ini adalah metode R&D (Research and Development) atau dalam bahasa Indonesia penelitian dan pengembangan. Metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2014:407). Research yang berarti penelitian merupakan tindakan tentang analisis kebutuhan dalam masyarakat. Hasil dari research adalah jawaban yang berupa produk yang dibutuhkan masyarakat. Setelah dilakukan research tersebut, selanjutnya dilakukan development atau pengembangan. Development merupakan tindakan pengembangan produk yang dibutuhkan oleh masyarakat. Pengembangan bertujuan agar produk yang diciptakan dapat berfungsi dalam kebutuhan masyarakat secara efektif.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah menganalisa masalah yang terjadi di lapangan. Untuk itu peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi terkait masalah yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 3 Surabaya. Kegiatan wawancara

dilakukan terhadap pengajar yang ditugaskan mengajar bahasa Jepang di sekolah tersebut. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran bahasa Jepang yang terjadi di sekolah tersebut. Dengan mengetahui kondisi yang terjadi di lingkungan pembelajaran tersebut, dapat diketahui masalah apa yang dialami di lingkungan pembelajaran tersebut.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini, peneliti menganalisa solusi yang dapat menyelesaikan atau membantu penyelesaian masalah yang terjadi di lingkungan pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 3 Surabaya. Pada tahapan ini peneliti meneliti produk yang dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan memahami apa yang diminati oleh siswa atau anak muda. Selain itu dilakukan juga pencarian dari jurnal-jurnal yang ada di internet untuk dijadikan referensi. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah *katauno* yang merupakan media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan membaca huruf *katakana*.

3. Desain produk

Setelah diketahui masalah yang terjadi dan memahami produk apa yang dapat menjawab masalah tersebut, selanjutnya adalah mengembangkan produk yang diharapkan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran. Proses pembuatan desain dibagi menjadi dua, yakni proses pembuatan desain fisik dan proses pembuatan cara penggunaan serta peraturan penggunaan. Pembuatan desain fisik merupakan tahap dasar pembuatan fisik media pembelajaran. Pembuatan desain fisik dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Photoshop CS6. Tahap selanjutnya adalah penyusunan cara penggunaan serta peraturan yang berkaitan dengan media *katauno*.

4. Validasi produk

Validasi produk merupakan tahap penilaian dan pengujian kelayakan produk yang dikembangkan. Selain itu validasi juga dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kecacatan pada produk yang dikembangkan agar dapat diperbaiki pada tahap berikutnya lagi.

Pada penelitian ini peneliti mendatangi dua tenaga ahli untuk meminta memvalidasi produk yang sedang dikembangkan. Masing-masing tenaga ahli tersebut adalah ahli media dan ahli materi. Tenaga ahli yang didatangi merupakan dosen Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Tenaga ahli diminta untuk melihat produk yang dikembangkan, kemudian diberikan lembar validasi produk sebagai patokan penilaian terhadap produk.

5. Revisi desain

Setelah dilakukan validasi produk, selanjutnya produk yang dikembangkan dilakukan perbaikan agar produk menjadi lebih baik lagi. Pada tahap ini perbaikan yang dilakukan dengan mempertimbangkan hasil penilaian oleh tenaga ahli pada tahap sebelumnya

6. Ujicoba produk

Setelah produk yang sedang dikembangkan telah diperbaiki, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Pengujian dilakukan untuk mengetahui dengan pasti produk yang dikembangkan apakah sudah bisa digunakan dengan baik, apakah terdapat kecacatan dan sebagainya. Selain itu uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh siswa terhadap *katauno* yang diuji cobakan kepada siswa. Uji coba dilakukan terhadap 20 siswa SMKN 3 Surabaya.

7. Revisi produk

Pada tahap pengujian pertama sebelumnya apabila terdapat kecacatan atau bagian dari produk yang sudah baik namun bisa diperbagus lagi, maka akan dilakukan perbaikan kembali pada tahapan ini. Perbaikan perlu untuk dilakukan agar *katauno* dapat digunakan dengan baik sebagai media pembelajaran untuk berlatih membaca huruf *katakana* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.

Pada tahap validasi produk, pengujian media dilakukan dengan mendatangi dosen Program Pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang media dan dosen yang ahli dalam bidang materi.

Untuk subjek uji coba produk dilakukan dengan mengujikan produk terhadap pelajar SMKN 3 Surabaya. Jumlah siswa yang mengikuti kelas bahasa Jepang di sekolah tersebut adalah 20 orang. Siswa yang menjadi subjek pengujian adalah seluruh siswa yang mengikuti kelas bahasa Jepang tersebut.

Terdapat dua metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan tersebut adalah metode wawancara dan metode angket.

Metode pengumpulan data yang pertama adalah wawancara. Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara atau penanya dengan responden yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan oleh pewawancara. Kriyantono (2020: 289) menjelaskan bahwa wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh periset atau orang yang berharap mendapatkan informasi dan informan atau orang yang dianggap memiliki informasi yang penting mengenai suatu objek.

Dalam penelitian ini metode wawancara yang digunakan adalah unstructured interview atau wawancara tak berstruktur. Wawancara dilakukan terhadap

pengajar bahasa Jepang di SMKN 3 Surabaya. Wawancara dilakukan tanpa menggunakan pedoman dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan sesuai dengan pembahasan terkait *katauno*.

Metode pengumpulan kedua adalah angket. Angket menurut Sugiyono (2014: 142) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawab. Responden menerima dan menjawab secara tertulis seperangkat pertanyaan yang telah disediakan sebelumnya.

Dalam penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan mahasiswa pengujian coba produk yang sedang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian yang diberikan terhadap produk tersebut. Melalui angket-angket yang diberikan kepada responden dapat diperoleh data atau informasi terkait produk yang dikembangkan

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Kemudian untuk mengetahui kriteria penilaian media, data kuantitatif diolah menjadi data kualitatif. Kriteria penilaian menggunakan skala likert yang terdiri dari skala 1 sampai 5 kriteria sebagai dasar penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *katauno* dalam penelitian ini menggunakan metode research and development yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut. Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori.

1. Potensi dan Masalah

Peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu pegawai pengajar di PT Yotsuba Universal Indonesia yang bertanggung jawab sebagai pengajar bahasa Jepang di SMKN 3 Surabaya dalam program SMK PK (Pusat Keunggulan). Dalam wawancara tersebut pengajar tersebut menuturkan bahwa diantara 20 siswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Jepang tersebut, separuh diantaranya lancar untuk membaca huruf *katakana* dan sisanya masih terbata-bata dalam membaca. Pengajar tersebut juga menuturkan bahwa motivasi belajar yang kurang sehingga menghambat perkembangan kemampuan membaca tersebut.

Kemampuan membaca yang terhambat tersebut berdampak pada pembelajaran bahasa Jepang yang ikut terhambat. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penggunaan huruf Jepang seperti hiragana dan *katakana* adalah hal yang wajar. Apabila siswa tidak lancar dalam membaca huruf Jepang tersebut, maka

hal tersebut ikut mempengaruhi juga dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2. Pengumpulan Data

Produk yang diperlukan berdasarkan potensi dan masalah di atas adalah produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang. Peneliti mencoba menggabungkan permainan UNO dan huruf *katakana* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

UNO merupakan permainan kartu yang sangat digemari oleh kaum remaja. Pemanfaatan UNO sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

3. Desain Produk

a. Deskripsi dan desain kartu *katauno*

Katauno merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan kartu yang menggunakan permainan kartu UNO sebagai konsep dan desain dasarnya yang disusun sebagai media atau alat latihan membaca huruf *katakana*. Media *katauno* dikembangkan sebagai media yang dapat membantu pemelajar bahasa Jepang dapat berlatih membaca huruf *katakana* dengan cara yang lebih menyenangkan.

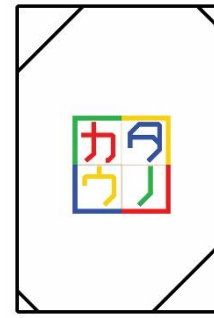
Terkait desain kartu proses pembuatannya dilakukan dengan memanfaatkan software Photoshop CS6. Ukuran tinggi kartu adalah 5,9 cm dengan tinggi 8,6 cm. Kertas yang digunakan yakni kertas art carton 310 gsm.

Katauno memiliki logo tersendiri. Desain logo *katauno* digunakan untuk mewakili *katauno* itu sendiri. Dengan adanya logo pada *katauno* bisa menjadi pembeda dengan media pembelajaran yang lainnya. Logo *katauno* ini digunakan pada desain sisi depan kartu dan kemasan *katauno*. Logo *katauno* sebagai berikut.



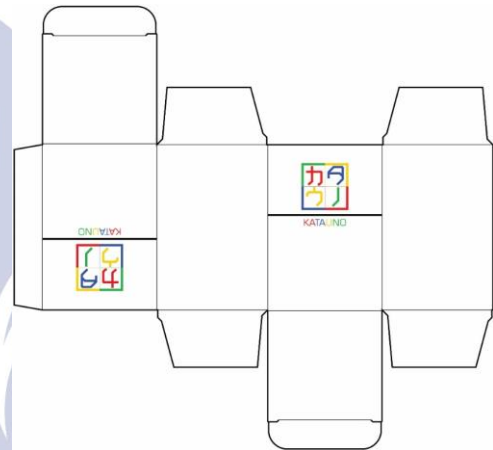
Gambar 1. Logo *katauno*

Kartu *katauno* di cetak di kartu bersisi dua. Terdapat sisi depan dan sisi belakang pada setiap kartu *katauno*. Desain sisi depan kartu sebagai berikut.



Gambar 2. Sisi depan kartu *katauno*

Dalam *katauno* terdapat kemasan yang digunakan agar *katauno* dapat dibawa dengan lebih mudah dan praktis. Desain kemasan sebagai berikut.



Gambar 3. Kemasan *katauno*

Satu set kartu *katauno* terdiri dari 140 lembar kartu. Secara garis besar kartu dalam *katauno* terbagi menjadi dua macam, yakni kartu huruf dan kartu aksi. Sesuai dengan namanya, kartu huruf merupakan kartu yang tertulis satu huruf *katakana*. Sedangkan kartu aksi merupakan kartu yang apabila digunakan mengharuskan para pemain melakukan suatu tindakan sesuai dengan maksud yang tercantum dari kartu tersebut. Kartu *katauno* memiliki empat warna kartu yang berbeda, yakni merah, biru, hijau dan kuning.

Jumlah huruf *katakana* adalah 46 huruf. Semua huruf tersebut dibagi sedemikian rupa ke dalam empat kartu warna yang berbeda. Kartu huruf merah dan biru memiliki huruf yang sama dengan jumlah kartu huruf di masing-masing warna adalah 26 lembar. Total dari kartu huruf merah dan biru adalah 52 lembar. Berikut adalah huruf yang digunakan di kartu huruf merah dan biru.

Tabel 1. Huruf *katakana* untuk kartu merah dan biru

ア	イ	ウ	エ	オ
A	I	U	E	O
カ	キ	ク	ケ	コ
Ka	Ki	Ku	Ke	Ko
サ	シ	ス	セ	ソ
Sa	Shi	Su	Se	So
タ	チ	ツ	テ	ト
Ta	Chi	Tsu	Te	To
ヤ		ユ		ヨ
Ya		Yu		Yo
ワ		ヲ		
Wa		Wo		
ン				
N				

Kartu huruf hijau dan kuning menggunakan huruf yang sama. Jumlah hurufnya adalah 26 huruf untuk masing-masing kartu hijau dan kuning. Sehingga total kedua kartu huruf warna hijau dan kuning adalah 52 lembar. Berikut adalah huruf yang digunakan di kartu huruf hijau dan kuning.

Tabel 2. Huruf *katakana* untuk kartu kuning dan hijau

ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ
Na	Ni	Nu	Ne	No
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
Ha	Hi	Fu	He	Ho
マ	ミ	ム	メ	モ
Ma	Mi	Mu	Me	Mo
ラ	リ	ル	レ	ロ
Ra	Ri	Ru	Re	Ro
ヤ		ユ		ヨ
Ya		Yu		Yo
ワ		ヲ		
Wa		Wo		
ン				
N				

Total kartu huruf semua warna adalah 104 lembar kartu. Sejumlah 40 dari 46 huruf *katakana* masing-masing digunakan di dua kartu dengan warna yang berbeda. Sedangkan sisa enam huruf lainnya digunakan di empat kartu dengan warna yang berbeda. Tujuan dari pengaturan seperti ini adalah agar mempermudah penggunaan media pembelajaran nantinya. Desain kartu huruf sebagai berikut.



Gambar 4. Kartu huruf

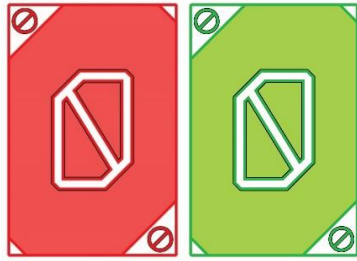
Dalam permainan kartu huruf dapat digunakan di arena permainan dengan cara menyocokkan warna yang sama, huruf yang sama, atau kelompok huruf yang sama. Kelompok huruf dalam permainan ini adalah sistem pengelompokan huruf untuk membantu mempermudah permainan. Dengan menyocokkan kelompok hurufnya saja, pemain tidak perlu bersusah-susah menyocokkan sampai satu huruf yang sama. Pengelompokan huruf sebagai berikut.

- A, I, U, E dan O.
- Ka, Ki, Ku, Ke dan Ko.
- Sa, Shi, Su, Se dan So.
- Ta, Chi, Tsu, Te dan To.
- Na, Ni, Nu, Ne dan No.
- Ha, Hi, Fu, He dan Ho.
- Ma, Mi, Mu, Me dan Mo.
- Ra, Ri, Ru, Re dan Ro.
- Ya, Yu dan Yo.
- Wa, Wo dan N.

Kartu aksi merupakan kartu yang menuntut adanya tindakan dari pengguna media *katauno* saat menggunakan kartu aksi tersebut sesuai dengan aksi yang tercantum pada kartu. Jumlah total kartu aksi adalah 36 lembar. Terdapat beberapa kartu aksi yang berbeda dalam media pembelajaran *katauno*. Berikut ini adalah kartu aksi dan penjelasannya.

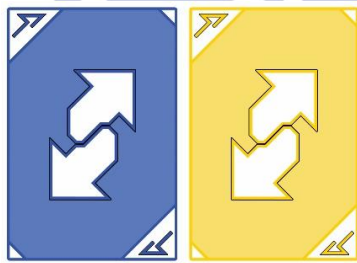
- Kartu lewati. Terdapat kartu lewati warna merah, biru, hijau dan kuning dengan jumlah masing-masing kartu adalah dua lembar. Total kartu lewati adalah delapan lembar. Kartu lewati adalah kartu yang apabila digunakan dalam permainan, menyebabkan

pemain giliran berikutnya harus melewati giliran bermainnya, dan permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya lagi. Desain kartu aksi lewati sebagai berikut.



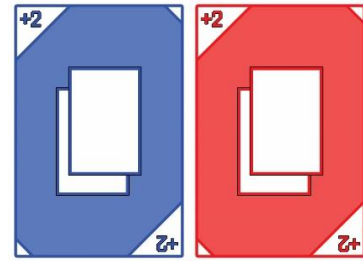
Gambar 5. Kartu lewati

- Kartu putar balik. Terdapat kartu putar balik warna merah, biru, hijau dan kuning dengan jumlah masing-masing kartu adalah dua lembar. Total kartu lewati adalah delapan lembar. Kartu putar balik adalah kartu yang apabila digunakan urutan giliran bermain berputar balik. Urutan permainan yang awalnya bergerak sesuai arah jam dapat berubah menjadi berlawanan arah. Berikut adalah desain kartu aksi putar balik.



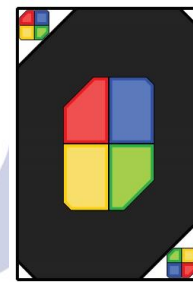
Gambar 6. Kartu putar balik

- Kartu tambah dua (+2). Terdapat kartu tambah dua warna merah, biru, hijau dan kuning dengan jumlah masing-masing kartu adalah dua lembar. Total kartu lewati adalah delapan lembar. Kartu tambah dua yang merupakan kartu yang apabila digunakan pemain giliran selanjutnya harus mengambil kartu tambahan dari sumber kartu. Pemain tersebut harus melewati giliran bermainnya, dan permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya lagi. Agar tidak terkena keharusan untuk mengambil kartu tambahan, pemain dapat menangkalnya dengan mengeluarkan kartu tambah dua ke arena juga atau kartu bebas tambah empat. Keharusan mengambil kartu tambahan dialihkan ke pemain selanjutnya lagi. Jumlah kartu yang harus diambil juga bertambah sesuai dengan jumlah dari angka dari setiap kartu.



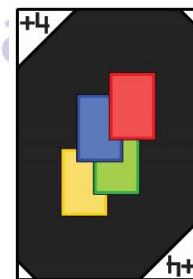
Gambar 7. Kartu (+2)

- Kartu bebas. Kartu bebas berjumlah empat lembar. Kartu bebas adalah kartu netral tidak berwarna yang apabila digunakan, penggunaanya dapat memiliki warna kartu yang harus digunakan oleh pemain giliran selanjutnya. Berikut ini adalah desain kartu aksi bebas.



Gambar 8. Kartu bebas

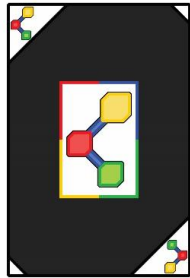
- Kartu bebas tambah empat (+4). Kartu bebas tambah empat berjumlah empat lembar. Kartu ini juga merupakan kartu netral tidak berwarna. Kartu bebas tambah empat memiliki efek yang mirip dengan tambah dua, hanya saja pemain yang terkena keharusan mengambil kartu dari sumber kartu, tidak dapat menangkal efeknya dengan kartu tambah dua. Selain itu pengguna kartu ini dapat menentukan warna kartu yang harus digunakan oleh pemain giliran selanjutnya. Desain kartu aksi bebas tambah empat sebagai berikut.



Gambar 9. Kartu bebas (+4)

- Kartu bebas berbagi. Kartu bebas berbagi berjumlah empat lembar. Kartu bebas berbagi juga merupakan kartu netral yang tidak berwarna juga. Kartu bebas berbagi merupakan kartu yang memungkinkan

penggunanya untuk membagikan satu kartu huruf yang dimilikinya kepada satu pemain yang berada pada giliran selanjutnya. Penggunaanya juga dapat menentukan warna kartu yang harus digunakan oleh pemain giliran selanjutnya. Berikut ini adalah desain kartu aksi bebas berbagi.



Gambar 10. Kartu bebas berbagi

Dalam satu set *katauno* juga terdapat lembar petunjuk permainan. Terdapat empat lembar petunjuk permainan pada *katauno*. Keempatnya berisi cara bermain, peraturan permainan, deskripsi kartu huruf dan kartu aksi. Desain lembar petunjuk sebagai berikut.



Gambar 11. Lembar petunjuk

b. Cara bermain dan peraturan

Langkah-langkah dari mulai permainan sampai terdapat satu pemenang di akhir permainan *katauno* telah ditentukan. Penentuan ini dilakukan agar permainan *katauno* dapat berjalan secara terstruktur dan alur permainan dapat berjalan dengan jelas. Berikut ini langkah-langkah permainan *katauno*.

- Salah satu pemain mengocok kartu terlebih dahulu, kemudian membagikan tujuh kartu kepada semua pemain secara merata tanpa melihat sisi depan kartu.
- Sisa kartu setelah dibagikan menjadi “sumber kartu”. Satu kartu huruf diambil dari sumber kartu, diletakkan di tengah arena sebagai pertanda permainan dimulai. Apabila kartu yang terambil bukan kartu huruf, ulangi lagi ambil kartu sampai mendapat satu kartu huruf. Arena adalah area tengah yang berada diantara semua pemain yang menjadi tempat bagi pemain untuk mengeluarkan kartu yang dimilikinya.
- Pemain mengeluarkan kartu satu lembar setiap sekali giliran ke arena.
- Setiap mengeluarkan kartu huruf ke arena, pemain wajib melafalkan secara jelas huruf dari kartu huruf yang dikeluarkan ke arena.
- Apabila pemain yang mendapatkan giliran tidak memiliki kartu yang dapat dikeluarkan ke arena, pemain dapat mengambil satu lembar kartu dari sumber kartu. Pemain boleh menggunakan kartu tersebut secara langsung dalam giliran bermain tersebut atau menyimpannya kemudian mempersilahkan pemain giliran selanjutnya melanjutkan permainan.
- Pemain yang menghabiskan kartunya terlebih dahulu adalah pemenang dalam permainan.

Adapun peraturan permainan dalam *katauno* disusun sebagai berikut.

- Pemain dilarang mengintip sisi depan kartu yang dimiliki pemain lain.
- Saat mengambil kartu dari sumber kartu pemain tidak boleh mengintip sisi depan kartu untuk memilih-milih kartu.
- Setiap satu kali giliran permainan, pemain hanya boleh menggunakan satu kartu.
- Selama permainan berlangsung, pemain dilarang menyontek cara membaca huruf *katakana*.
- Pemain yang tidak melafalkan huruf atau melafalkan huruf yang berbeda dari kartu huruf yang akan digunakan, wajib mengambil satu kartu dari sumber kartu.
- Setelah menggunakan kartu jenis tambah (+), pemain giliran selanjutnya dapat mengeluarkan satu kartu tambah (+)

dengan nilai yang setara atau lebih dan tidak perlu mengambil kartu dari sumber kartu. Angka pada kartu tambah (+) akan terakumulasi dan pemain giliran selanjutnya lagi terkena efek dari kartu tambah (+). Pemain selanjutnya lagi juga dapat menggunakan cara yang sama.

- Saat jumlah pemain hanya dua orang, efek kartu aksi putar balik berubah menjadi seperti kartu efek lewati.

4. Validasi Produk

Tahap selanjutnya adalah validasi produk. Validasi produk merupakan tahap penilaian produk oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan atau tidak. Selain itu validasi produk juga dilakukan untuk mengetahui kritik dan saran dari validator untuk dijadikan patokan perbaikan produk untuk tahapan selanjutnya.

Validasi dilakukan dengan mendatangi orang yang ahli dalam materi dan ahli dalam media. Untuk itu peneliti mendatangi dosen Universitas Negeri Surabaya prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang. Validator melihat dan menilai produk, kemudian mengisi lembar validasi yang disediakan oleh peneliti.

Tahapan validasi oleh ahli media dilakukan oleh salah satu dosen di program pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Negeri Surabaya. Validasi produk oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui titik-titik dalam produk *katauno* yang perlu untuk diperbaiki terutama dalam segi desain, bahan yang digunakan, pemilihan huruf serta ukuran dan segi lainnya.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

NO	ASPEK	Skor diperoleh	Skor maksimal
1	Fisik dan desain kartu	28	35
2	Kemasan	13	20
3	Lembar petunjuk	18	25
Jumlah		71	95

Dari data tersebut dihitung persentase yang diperoleh setiap aspek. Perhitungan persentase diperlukan untuk mengklasifikasikan data ke dalam 5 penilaian mulai dari sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang dengan menggunakan skala likert. Untuk menghitung persentase digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada rumus tersebut “P” adalah nilai persentase yang dihitung. Skor total merupakan skor yang diperoleh pada setiap aspek. Skor maksimal adalah

skor tertinggi yang dapat diperoleh dari setiap aspek. Dengan menggunakan rumus tersebut dan skala likert untuk mengklasifikasikan data, maka diperoleh data pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Persentase validasi ahli media

NO	ASPEK	Persentase	Kriteria
1	Fisik dan desain kartu	80%	Baik
2	Kemasan	65%	Baik
3	Lembar petunjuk	72%	Baik
4	Pemakaian	80%	Baik
Keseluruhan		74,73	Baik

Apabila merujuk dari data-data tersebut, hasil validasi *katauno* oleh ahli media mendapatkan nilai persentase 74,73%. Angka persentase ini apabila dinilai dengan menggunakan skala likert, maka dapat diperoleh kriteria penilaian “baik”. Dalam skala likert, skor dengan persentase antara 61% hingga 80% termasuk dalam kriteria “baik”. Sehingga dalam hal ini *katauno* masih termasuk dalam kriteria “baik”.

Selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi. Tahapan validasi oleh ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen di program pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Negeri Surabaya. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai *katauno* dari segi-segi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang terdapat atau digunakan di dalam *katauno*.

Skor yang diperoleh dari ahli materi sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

NO	ASPEK	Skor diperoleh	Skor maksimal
1	Materi	20	25
2	Keterlaksanaan	12	15
Jumlah		32	40

Selanjutnya dihitung nilai persentasenya dan klasifikasinya berdasarkan skala likert. Perhitungan persentase menggunakan rumus yang sama seperti sebelumnya. Dengan demikian diperoleh data seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Persentase validasi ahli materi

NO	ASPEK	Persentase	Kriteria
1	Materi	80%	Baik
2	Keterlaksanaan	80%	Baik
Jumlah		80%	Baik

Dari data tersebut dapat diketahui secara keseluruhan aspek diperoleh nilai 80% dengan kriteria baik. Aspek-aspek yang terdapat di dalamnya juga mendapatkan persentase nilai 80% juga dengan kriteria “baik”.

Dari lembar penilaian yang diberikan kepada validator ahli media dan materi, media pembelajaran *katauno* memperoleh predikat “layak” untuk

digunakan sebagai media pembelajaran untuk berlatih membaca huruf *katakana* dengan catatan sedikit revisi terhadap produk.

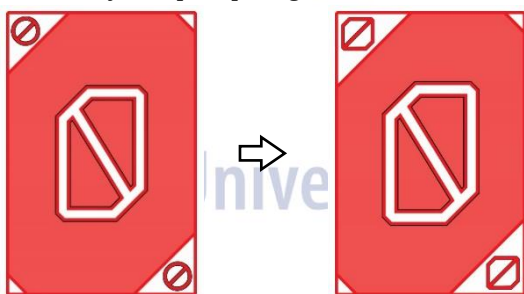
5. Revisi Desain

Pada hasil cetak *katauno* yang sebelumnya bahan yang digunakan untuk kemasan adalah kertas artcartoon 310 gsm. Pada saat proses validasi, validator memberikan komentar terkait bahan yang digunakan untuk membuat kemassannya. Dikhawatirkan bahan yang digunakan rawan rusak karena tersentuh cairan seperti air atau keringat.

Kemasan *katauno* dianggap lebih cepat rusak dibandingkan kartu *katauno* itu sendiri. Hal ini dikarenakan bahan yang digunakan sama dengan bahan yang digunakan untuk membuat kartu. Sedangkan kemasan itu berfungsi sebagai wadah yang digunakan untuk membungkus semua kartu *katauno*. Oleh karena itu kemasan lebih cepat rusak daripada kartu itu sendiri.

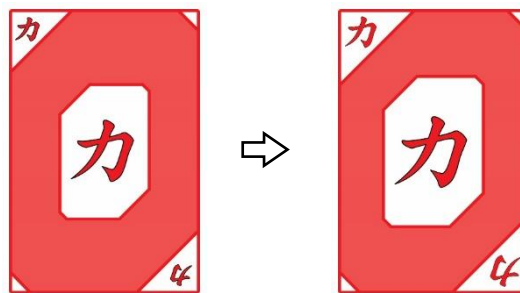
Untuk memperbaiki hal ini, peneliti memutuskan untuk menambahkan lapisan laminasi doff untuk kemasan yang digunakan. Laminasi doff merupakan lapisan berupa plastik tipis yang tidak mengkilap yang digunakan untuk melapisi kertas agar kertas yang dilaminasi tidak cepat rusak. Laminasi dilakukan agar kertas lebih kuat, awet dan tahan lama.

Desain salah satu jenis kartu aksi dalam *katauno* mengalami perubahan desain. Jenis kartu tersebut itu adalah kartu aksi lewati. Desain yang sebelumnya memiliki bentuk lingkaran sebagai logo yang memiliki makna “berhenti”. Bentuk lingkaran pada desain *katauno* tidak sesuai dengan desain pada kartu-kartu lainnya. Oleh karena itu desain kartu aksi lewati diubah menjadi seperti pada gambar berikut.



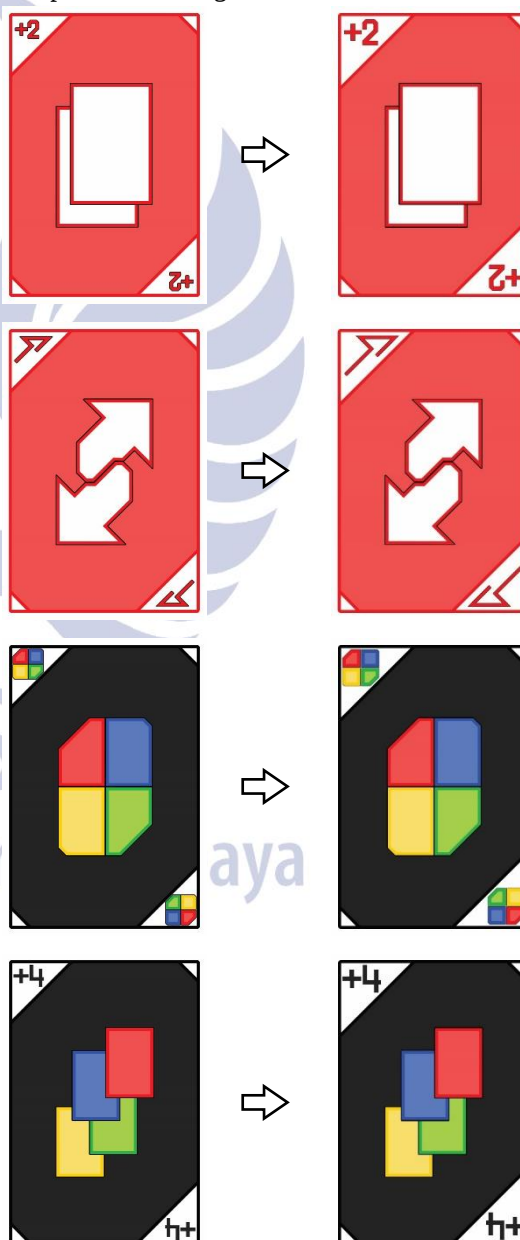
Gambar 12. Perubahan kartu lewati

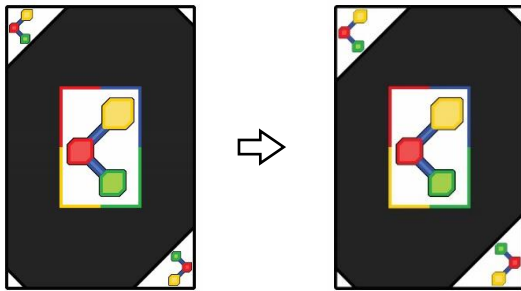
Kartu huruf mengalami perubahan ukuran huruf-hurufnya. Perubahan ukuran huruf dilakukan agar pemain lebih mudah saat membaca huruf dalam kartu. Oleh karena itu ukuran huruf pada kartu huruf diperbesar. Perubahan desain kartu huruf sebagai berikut.



Gambar 13. Perubahan kartu huruf

Sejalan dengan perubahan ukuran huruf pada desain kartu huruf, kartu aksi lainnya mengalami perubahan ukuran logo. Ukuran logo disesuaikan dengan ukuran huruf pada desain kartu yang baru. Hasil perubahan sebagai berikut.

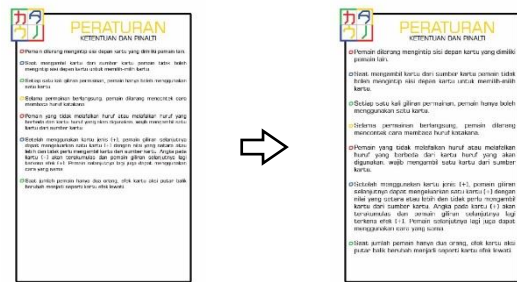
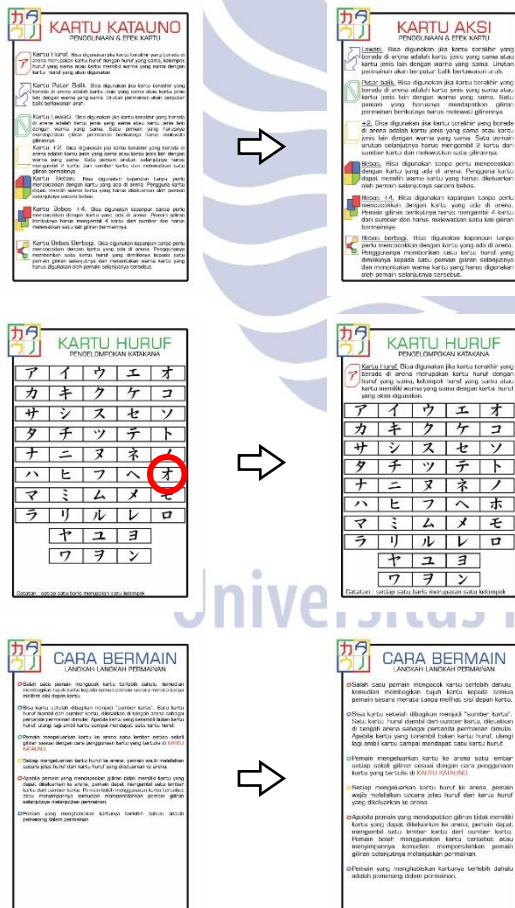




Gambar 14. Perubahan kartu aksi

Perubahan lainnya adalah perubahan ukuran huruf pada lembar petunjuk. Lembar petunjuk yang sebelumnya terlalu kecil. Untuk itu ukuran huruf pada lembar petunjuk diperbesar. Dengan memperbesar ukuran huruf pengguna dapat lebih mudah membaca lembar petunjuk.

Bersamaan dengan perubahan ukuran huruf terdapat sedikit perubahan isi pada lembar petunjuk. Perubahan isi hanya memindahkan informasi dari salah satu lembar petunjuk ke lembar petunjuk lain untuk menyesuaikan isi petunjuk. Perubahan lembar petunjuk sebagai berikut.



Gambar 15. Perubahan lembar petunjuk

Pada lembar petunjuk tersebut terdapat bagian yang salah ketik. Kesalahan tersebut ditandai dengan lingkaran merah. Kesalahan ketik tersebut adalah huruf yang seharusnya ditulis *katakana Ho*, salah ketik menjadi huruf *katakana O*. Untuk itu dilakukan perbaikan pada lembar petunjuk yang baru.

Keempat lembar petunjuk tersebut dicetak menjadi dua lembar kartu petunjuk dengan sisi depan dan sisi belakang merupakan lembar petunjuk yang berbeda.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk telah dilakukan di SMKN 3 Surabaya. Uji coba dilakukan di sekolah ini dilakukan sekali saja. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 14 November 2024. Jumlah siswa yang menjadi pengujian coba produk di sekolah ini adalah 20 siswa.

Tahapan uji coba produk dimulai dari staf pengajar dari PT Yotsuba Universal Indonesia selaku pengajar bahasa Jepang di sekolah tersebut memulai pembelajaran. Selanjutnya pengajar mengenalkan penulis dan kegiatan pembelajaran dilanjutkan oleh penulis. Penulis mengenalkan *katauno* kepada siswa termasuk cara bermain dan peraturan permainan. Kemudian siswa menggunakan media pembelajaran *katauno*. Setelah menggunakan *katauno* siswa mengisi lembar angket yang telah disediakan sebelumnya. Setelah selesai, kegiatan pembelajaran dikembalikan kepada pengajar.

Berikut ini adalah indikator penilaian serta nilai rata-rata dari 20 siswa yang telah diperoleh.

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

NO	INDIKATOR	Skor rerata	Jumlah Skor
1	Desain <i>katauno</i> menarik	4,55	91
2	Lembar petunjuk media pembelajaran <i>katauno</i> mudah untuk saya pahami	4,7	94
3	Media pembelajaran <i>katauno</i> mudah untuk dimainkan	4,75	95

4	Dengan menggunakan <i>katauno</i> saya menjadi lebih termotivasi untuk berlatih membaca huruf <i>katakana</i>	4,45	89
5	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran <i>katauno</i>	4,7	94
6	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>katauno</i> kemampuan membaca huruf <i>katakana</i> saya dapat terlatih	4,35	87
Total		4,58	550

Untuk mengetahui nilai persentase dari data tersebut, jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal yang dapat diperoleh kemudian dikalikan dengan nilai 100%. Jumlah skor yang diperoleh telah diketahui pada tabel di atas. Sedangkan skor maksimal yang dapat diperoleh untuk setiap indikator adalah 100. Skor maksimal yang dapat diperoleh untuk keseluruhan indikator adalah 600. Dengan demikian diperoleh data seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Persentase angket respon siswa

NO	INDIKATOR	Persentase	Kriteria
1	Desain <i>katauno</i> menarik	91%	Sangat baik
2	Lembar petunjuk media pembelajaran <i>katauno</i> mudah untuk saya pahami	94%	Sangat baik
3	Media pembelajaran <i>katauno</i> mudah untuk dimainkan	95%	Sangat baik
4	Dengan menggunakan <i>katauno</i> saya menjadi lebih termotivasi untuk berlatih membaca huruf <i>katakana</i>	89%	Sangat baik
5	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan	94%	Sangat baik

	media pembelajaran <i>katauno</i>		
6	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>katauno</i> kemampuan membaca huruf <i>katakana</i> saya dapat terlatih	87%	Sangat baik
Total		91,66%	Sangat baik

Dengan melihat angket tersebut dapat dilihat respon yang diberikan oleh siswa terkait *katauno*, motivasi belajar dan sebagainya. Berdasarkan indikator yang digunakan pada angket tersebut, respon siswa terhadap semua indikator sangat baik. Respon keseluruhan indikator juga mendapatkan penilaian yang sangat baik.

Pada lembar angket yang diberikan kepada siswa terdapat kolom kritik dan saran yang digunakan untuk mengetahui respon siswa yang tidak tercantum ke dalam indikator respon yang diberikan penulis.

Dari angket yang diberikan siswa yang mengisi kolom kritik dan saran hanya 10 siswa dari 20 siswa. Respon siswa dari kolom kritik dan saran diringkas sebagai berikut.

- Sebaiknya *katauno* diperjualkan saja agar dapat membantu yang ingin belajar membaca *katakana*. Terdapat 4 siswa yang memberikan respon tersebut pada kolom kritik dan saran.
- *Katauno* sudah lengkap dan mudah dipahami. Terdapat 2 siswa yang memberikan respon tersebut.
- Dengan menggunakan *katauno* dapat menjadi lebih terlatih membaca huruf *katakana*. Terdapat 3 siswa yang memberikan respon tersebut.
- Sebaiknya diperbaiki lagi sistem dalam permainan *katauno*. Terdapat 2 siswa yang memberikan respon tersebut.
- Sebaiknya lebih diperbagus lagi model dan warnanya. Hanya satu siswa yang memberikan respon tersebut.

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil kegiatan tahap uji coba yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat kritik dari salah satu siswa penguji terkait sistem permainan yang sebaiknya diperbaiki lagi. Pada saat pengujian terdapat kendala yakni permainan yang susah untuk diselesaikan atau dimenangkan. Penyeselaian permainan menghabiskan waktu yang lama. Kesulitan ini bukan disebabkan oleh karena kemampuan

siswa untuk membaca *katakana* yang masih kurang bagus, melainkan karena komponen dari *katauno* yang masih kurang bagus.

Pada saat pengujian terdapat kendala yakni permainan yang memerlukan waktu lama untuk di selesaikan. Hal ini tentunya tidak bagus untuk efektivitas waktu belajar siswa yang terbatas di kelas yang terbatas.

Solusi yang digunakan untuk masalah tersebut adalah menambahkan jumlah kartu aksi bebas dan kartu aksi bebas berbagi. Jumlah kartu aksi bebas dan kartu aksi bebas berbagi sebelumnya berjumlah masing-masing 4 lembar. Untuk membantu permainan agar lebih lancar jumlah kartu aksi bebas dan kartu aksi bebas berbagi masing-masing ditambah 4 lembar sehingga jumlah masing-masing menjadi 8 lembar.

Dengan adanya penambahan kartu bebas dan kartu bebas tambah empat pemain memiliki peluang lebih tinggi untuk menyelesaikan permainan dengan lebih cepat. Selain itu penambahan jumlah kartu membuat jumlah kartu *katauno* yang terbaru adalah 148 lembar.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode research and development yang dikemukakan oleh Sugiyono. Penelitian ini dilakukan dengan dasar adanya masalah yang timbul pada pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 3 Surabaya. Masalah tersebut adalah pembelajaran bahasa Jepang yang terhambat karena siswa pemelajar Bahasa Jepang di sekolah tersebut masih belum lancar dalam membaca huruf *katakana*. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti dalam penelitian ini telah mengembangkan media pembelajaran *katauno*.

Katauno merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan kartu yang menggunakan permainan kartu UNO sebagai konsep dan desain dasarnya yang disusun sebagai media atau alat latihan membaca huruf *katakana*. Media *katauno* dikembangkan sebagai media yang dapat membantu pemelajar bahasa Jepang dapat berlatih membaca huruf *katakana* dengan cara yang lebih menyenangkan.

Katauno merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk belajar berlatih membaca huruf *katakana*. *Katauno* termasuk ke dalam media pembelajaran jenis visual. Hal ini sesuai dengan yang dituliskan oleh Asyhar (2012:44-45) tentang jenis media pembelajaran. Dari segi fungsi media pembelajaran oleh Asyhar (2012:29), *katauno* memenuhi fungsinya sebagai 1) media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) fungsi semantik; dan 3) fungsi psikologis.

Katauno merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain dan setiap pemainnya harus mengeluarkan kartu-kartu yang dimilikinya ke arena hingga salah satu dari pemain tersebut menghabisnya

kartunya terlebih dahulu dan menjadi pemenang permainan. Dengan menggunakan *katauno* pemain atau pemelajar bahasa Jepang menjadi terpapar huruf *katakana* yang dapat membuatnya menjadi lebih terlatih dalam membaca huruf *katakana*. Selain dapat melatih kemampuan membaca huruf *katakana* pemain atau pemelajar dapat terasah keahliannya dalam menyusun strategi, kemampuan menentukan keputusan dan mengasah juga dapat mengasah daya ingat.

Berdasarkan hasil berbagai revisi yang telah dilakukan, *katauno* terdiri dari 148 lembar kartu. Secara garis besar kartu dibagi menjadi dua macam, yakni kartu huruf dan kartu aksi. Kartu huruf terdiri dari 104 kartu dan kartu aksi terdiri dari 44 kartu.

Kartu huruf merupakan kartu yang setiap kartunya terdapat satu huruf *katakana*. Dalam permainan, penggunaan kartu huruf pemain dapat menggunakan kartu huruf dengan menyocokkan warna, huruf dan kelompok huruf.

Kartu aksi merupakan kartu yang mengharuskan pemain untuk melakukan aksi sesuai dengan aksi yang dimaksudkan dalam kartu. Kartu aksi terdapat beberapa jenis seperti kartu aksi lewati, kartu aksi putar balik, kartu aksi tambah dua, kartu aksi bebas, kartu aksi bebas tambah empat dan kartu aksi bebas berbagi. Dalam permainan pemain dapat menggunakan kartu dengan menyocokkan warna kartu atau jenis kartu.

Katauno telah divalidasikan dan juga telah diujikan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai produk *katauno* dari segi media pembelajaran dan segi isi materi yang diangkat. Hasil yang diperoleh adalah skor 74,73% dari segi media dan 80% dari segi isi materi. Dari kedua sisi tersebut mendapatkan predikat media layak digunakan dengan sedikit revisi yang dibutuhkan.

Selanjutnya dilakukan pengujian produk dengan cara uji coba produk terhadap siswa SMKN 3 Surabaya. Uji coba dilakukan oleh 20 siswa. Dari hasil uji coba diperoleh skor 91,66% dari hasil perhitungan skor total yang diperoleh dari 20 siswa. Berdasarkan instrumen itu juga diketahui respon siswa menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan *katauno* dalam latihan membaca huruf *katakana*.

Dari hasil penilaian oleh ahli dan hasil uji coba oleh siswa diperoleh hasil berupa kesimpulan yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diberikan predikat layak untuk digunakan dalam pembelajaran latihan membaca huruf *katakana*. Meskipun terdapat beberapa bagian dalam *katauno* yang perlu untuk diperbaiki terlebih dahulu agar dapat terbentuk produk akhir yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun perbaikan-perbaikan itu telah dilakukan dalam penelitian ini. Sehingga *katauno* yang dikembangkan

dalam penelitian ini telah siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian Research and Development yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini telah dilaksanakan. Langkah-langkah tersebut mulai dari analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan desain produk, validasi produk, perbaikan produk berdasarkan hasil validasi, uji coba produk dan diakhiri oleh perbaikan produk tahap akhir. Langkah-langkah tersebut menghasilkan produk akhir yakni *katauno*.

Media pembelajaran *katauno* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca huruf *katakana* siswa. *Katauno* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan yang dapat dimainkan oleh siswa. Permainan yang dimasukkan ke dalam *katauno* adalah permainan kartu yang menggunakan permainan kartu UNO sebagai dasar pengembangannya. Media pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk dapat terbiasa membaca huruf *katakana* agar dapat memainkannya dengan baik. Dengan memainkan media pembelajaran ini siswa dapat menikmati permainan dan dapat juga lebih terbiasa membaca huruf *katakana* yang terdapat dalam kartu tersebut.

Katauno merupakan permainan kartu yang dimainkan dengan mengeluarkan kartu ke arena hingga terdapat salah satu pemain yang kartu yang dimilikinya habis terlebih dahulu yang menjadi pemenang permainan tersebut. Dalam *katauno* terdapat 148 lembar kartu. Di antara kartu tersebut 104 kartu merupakan kartu huruf *katakana* dan 44 kartu lainnya merupakan kartu aksi. Kartu huruf merupakan kartu yang tertulis satu huruf *katakana*. Kartu aksi merupakan kartu yang mewajibkan pemainnya untuk melakukan suatu aksi apabila kartu tersebut digunakan dalam permainan.

Media pembelajaran *katauno* telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai apakah media pembelajaran layak digunakan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari validasi tersebut yakni *katauno* mendapatkan skor 74,73% dari segi media dan 80% dari segi materi. Apabila mengacu pada skala likert, *katauno* mendapatkan kriteria sebagai media pembelajaran dengan kualitas “baik”. Berdasarkan validasi yang dilakukan terhadap ahli media dan ahli materi *katauno* mendapatkan predikat “layak” sebagai media pembelajaran untuk latihan membaca huruf *katakana* dengan catatan sedikit perbaikan.

Saran serta penilaian yang diberikan validator menjadi dasar revisi *katauno*. Revisi yang telah dilakukan setelah validasi adalah perbaikan desain kartu, pembesaran ukuran huruf dalam kartu huruf dan ukuran huruf dalam lembar

petunjuk. Perbaikan yang dilakukan hanya perubahan tampilan dan tidak sampai merubah sistem permainan.

Media pembelajaran *katauno* juga telah dilakukan uji coba terhadap siswa SMKN 3 Surabaya untuk mengetahui bagaimana respon yang diberikan siswa terhadap *katauno*. Hasil berdasarkan angket yang telah diberikan adalah *katauno* mendapatkan skor 91,66% dari siswa. Berdasarkan skor tersebut siswa penguji coba memberikan respon “sangat baik” terhadap media pembelajaran *katauno*. Siswa penguji coba memiliki ketertarikan untuk menggunakan *katauno* sebagai alat latihan membaca huruf *katakana* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Siswa yang telah melakukan uji coba *katauno* juga memberikan komentar yang pada intinya adalah media pembelajaran *katauno* sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang. Respon yang diberikan siswa sangat baik.

Setelah uji coba produk dilakukan revisi kembali. Revisi yang dilakukan pada tahap ini adalah penambahan jumlah kartu. Kartu tersebut adalah kartu bebas dan kartu bebas berbagi yang tadinya masing-masing empat lembar menjadi masing-masing 8 lembar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih inovatif lagi. Peneliti yang selanjutnya juga dapat menguji media *katauno* yang dikembangkan dalam penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran sebagai media latihan membaca huruf *katakana*.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini telah siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran *katauno* untuk digunakan dalam pembelajaran agar dapat terbentuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih interaktif. Selain dapat digunakan untuk berlatih membaca huruf *katakana* media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengasah keahlian menyusun strategi, melatih daya ingat dan kemampuan membuat keputusan.
3. Bagi pemelajar bahasa Jepang, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran *katauno* untuk berlatih membaca huruf *katakana*. Latihan membaca huruf *katakana* bisa dilakukan dengan banyak cara. Namun dengan menggunakan *katauno* latihan membaca huruf *katakana* dapat menjadi lebih menyenangkan dan tidak mudah membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Djamaluddin, & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran. 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- KImura, M. (1998). *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Percetakan Ekonomi.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lestari, N. D., Ariani, S. R., & Ashadi, A. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode student Teams Achievement Divisions (Stad) dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil SMK Sakti Gemolong. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 44-50.
- Marsudi. (2016). Penerapan Model Kostruktivitas Dengan Media File Gambar 3D Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23.
- Rachmawati, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran "Hiramaru" (Puzzle Hiragana) Untuk Mempelajari Huruf Hiragana. Skripsi*. Surabaya: Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya.
- Rohmaniyah, A. (2018). *Pengembangan Media Kartu Hino Untuk Meningkatkan Keterampilan. Skripsi*. Surabaya: Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2007). *Pengantar linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain BLanc.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 1-11.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1220-1230.