

PENGEMBANGAN MEDIA *HIRAGANA BOOK* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF *HIRAGANA* PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Nasywa Ibtisamah Zahra

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: nasywa.22024@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd.

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: amiraagustin@unesa.ac.id

Abstrak

Keterampilan membaca merupakan tahapan awal dalam sebuah bidang pendidikan bahasa Jepang. Dalam proses membaca yomikata (読み方), huruf *hiragana* berperan sebagai pintu gerbang utama bagi pembelajar tingkat dasar. *Hiragana* memiliki 46 huruf dasar yang dalam penguasaannya *hiragana* sendiri sering menghadapi kendala yang bersumber dari karakteristik bentuk hurufnya. Solusi terhadap permasalahan tersebut adalah pengembangan media *Hiragana Book*. Fokus utama dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media *Hiragana Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya, serta bagaimana respons siswa terhadap media *Hiragana Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan 9 tahapan tanpa pelaksanaan produksi massal. Selanjutnya simpulan yang didapatkan bahwa pada tahapan uji validasi materi mendapatkan skor 94,57% dengan kategori sangat layak, pada uji validasi media *Hiragana Book* mendapatkan skor 98,91% dengan kategori sangat layak. Analisis selanjutnya dilakukan menggunakan angket respons siswa pada uji coba awal yang mendapatkan skor 88,24% dengan kategori sangat layak untuk lanjut ke dalam tahapan uji coba pemakaian dengan skala yang lebih besar. Kemudian pada tahapan uji coba pemakaian mendapatkan skor 93,3% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Huruf *Hiragana*, Pengembangan, Media, *Hiragana Book*, Respons Siswa

Abstract

Reading skill is an initial stage in Japanese language education. In the process of reading yomikata (読み方), hiragana letters play an important role as the main gateway for beginner learners. *Hiragana* consists of 46 basic characters, and students often encounter difficulties in mastering them due to the characteristics of the letter forms. A solution to this problem is the development of the *Hiragana Book* media. The main focus of this study is to describe the development process of the *Hiragana Book* media in improving the ability to read hiragana characters among eleventh grade students of SMK Negeri 6 Surabaya, as well as to describe students' responses toward the use of the *Hiragana Book* media. This research used the Research and Development (R&D) method developed by Sugiyono with nine stages without mass production implementation. The results showed that the material validation test obtained a score of 94.57% categorized as "highly feasible," while the media validation test of the *Hiragana Book* obtained a score of 98.91% categorized as "highly feasible." Furthermore, the analysis of students' response questionnaires in the preliminary trial obtained a score of 88.24% categorized as highly feasible to proceed to a larger-scale usage trial. In the usage trial stage, the media obtained a score of 93.3% categorized as highly feasible.

Keywords: *Hiragana* Characters, Deveplopment, Media, *Hiragana Book*, Student's Responses

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki kedudukan yang penting dalam perkembangan pendidikan bahasa asing di Indonesia. Menurut Tadashi Ogawa (dalam Sopaheluwakan et al., 2023) yang merujuk pada data *Japan Foundation* tahun 2022, Indonesia tercatat sebagai negara dengan jumlah siswa bahasa Jepang terbesar kedua di dunia setelah China, yakni mencapai 3.984.538 orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa bahasa Jepang menjadi salah satu kompetensi yang banyak diminati di lingkungan pendidikan, baik sebagai mata pelajaran peminatan maupun lintas minat pada jenjang SMP hingga SMA.

Dalam bidang pendidikan bahasa Jepang, keterampilan membaca merupakan tahapan awal. Sudjianto (2010: 129) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca disebut dengan *dokkai* (読解), namun sebelum mencapai tahap tersebut, terdapat istilah *yomikata* (読み方). Sebagai tahap awal dalam proses cara membaca *yomikata* (読み方), huruf *Hiragana* berperan sebagai pintu gerbang utama bagi pembelajar tingkat dasar. Iwabuchi (dalam Taufiqurrohman, 2025:1) menjelaskan bahwa sistem huruf bahasa Jepang meliputi *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *Romaji*. *Hiragana* terbentuk dari goresan yang bersifat melengkung (*kyokusenteki*) serta terdiri atas 46 karakter dasar.

Secara historis, perkembangan *hiragana* berkaitan erat dengan aspek sosial di Jepang. Menurut Soepardjo (2012 :67) mengatakan ketika zaman Heian, *hiragana* dipakai dalam penulisan waka dan surat-surat pribadi saja, *shosokubun*. Kemudian, *hiragana* berkembang dengan digunakan sebagai untuk menulis catatan harian (*nikki*), hikayat (*mono gatari*), yang umumnya digunakan oleh perempuan, sehingga *hiragana* dulu sering digunakan oleh perempuan saja yang juga disebut dengan aksara perempuan (*onnade*).

Sistem bunyi *hiragana* secara keseluruhan terdiri atas 46 karakter, yang meliputi lima huruf vokal yaitu (a, i, u, e, o) serta suku kata yang tersusun dalam deretan (ka, sa, ta, na, ha,

ma, ya, ra, dan wa) tetapi juga memiliki satu konsonan yaitu n, serta partikel khusus. Huruf *hiragana* memiliki sistem penulisan yang bervariasi, terutama pada *hiragana* yang memiliki bentuk modifikasi fonetik seperti contohnya *Dakuon/Dakuten*, *Handakuon*, *Sokuon*, *Yōon*.

Renariah (dalam Nurhadi et al., 2024) menjelaskan bahwa kemampuan membaca huruf *hiragana* berkaitan dengan kemampuan pembelajar dalam mengingat atau menghafal huruf tersebut. Semakin banyak pembelajar hafal atau ingat akan lafal dari huruf *hiragana*, maka semakin lancar dan mudah penyebutannya dalam sebuah kata maupun kalimat dalam bahasa Jepang. Kemampuan membaca huruf *hiragana* penting bagi siswa karena merupakan langkah awal dan menjadi dasar untuk mempelajari bahasa Jepang selanjutnya. Kemampuan membaca bahasa Jepang yang baik sangat dipengaruhi oleh kemampuan mengenali huruf secara otomatis. Menurut teori yang dikemukakan oleh LaBerge dan Samuels (dalam Kumara et al., 2014), otomatisasi terjadi ketika siswa mampu mengenali lambang visual, seperti huruf *hiragana* dengan secara cepat dan tepat tanpa harus berpikir terlalu lama saat membacanya. Hasilnya siswa tidak lagi harus mengeja huruf satu per satu.

Meskipun *hiragana* hanya terdiri atas 46 huruf dasar, penguasaan *hiragana* sering menghadapi kendala yang bersumber dari karakteristik bentuk hurufnya. Siswa sering mengalami kesulitan dalam membedakan cara penulisan *kakikata* (書き方) yang memiliki kemiripan visual, seperti は (ha) dengan ほ (ho), ん (nu) dengan め (me), serta る (ru) dengan ろ (ro). Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian di SMK Negeri 6 Surabaya. Hasil menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca maupun menuliskan huruf *hiragana* dasar dengan tepat.

Menurut Sardiman (dalam Arini, 2023), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Media yang dirancang secara menarik tidak hanya meningkatkan interaktivitas, tetapi juga membantu pemahaman materi secara visual guna mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya dalam menjembatani peralihan siswa dari penggunaan *romaji* ke huruf asli bahasa Jepang. Sedangkan menurut Hamali (2014:12) Media pembelajaran merupakan metode atau teknik yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Secara konseptual, media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga jenis utama, yaitu media audio, media visual, dan media audio-visual (Supardi, 2017:166). Pengelompokan media pembelajaran juga dikemukakan oleh Bretz (dalam Hujair, 2009) selain mengidentifikasi bahwa media pada dasarnya memiliki tiga unsur pokok yaitu unsur audio, visual dan audio-visual, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan jenis yaitu:

- a) Media audio visual gerak
- b) Media audio visual diam
- c) Media audio visual semi gerak
- d) Media visual gerak
- e) Media visual diam
- f) Media semi gerak
- g) Media audio
- h) Media cetak

Pada hakikatnya media pembelajaran memiliki karakteristik yang luas, mulai dari yang bersifat auditif hingga visual yang kompleks. Namun, dalam konteks penguasaan dasar-dasar sistem tulis bahasa

Jepang, media visual terkhususnya media cetak memiliki urgensi tersendiri karena bersifat statis dan memungkinkan pengamatan detail secara berulang.

Keunggulan utama media cetak adalah siswa bisa melihat dan mempelajari materi secara berulang-ulang dengan mudah. Siswa dapat memperhatikan urutan cara menulis (*hitsu-jun*) sesuka hati mereka sampai benar-benar hafal. Media cetak memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi karena fleksibilitasnya yang dapat dipelajari kapan saja dan di mana saja (Hernawan, 2007). Dalam pembelajaran *hiragana*, kemudahan akses ini sangat membantu siswa untuk mencocokkan bentuk visual huruf dengan pelafalannya secara mandiri, sehingga proses transisi dari pengenalan lambang menuju pemahaman kata dapat berlangsung lebih efektif dan terstruktur.

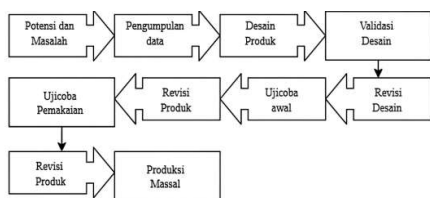
Solusi terhadap rendahnya kemampuan cara membaca huruf *hiragana* dasar adalah dengan mengembangkan Media *Hiragana Book*. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini dirumuskan menjadi dua rumusan, yakni bagaimana proses pengembangan media *Hiragana Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya, serta bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media *Hiragana Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* pada siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya.

Asumsi dan Batasan yang ditentukan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) semua pengguna maupun pembelajar bahasa Jepang belum pernah mengetahui ataupun menggunakan media *Hiragana Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini. 2) penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI di salah satu SMK Surabaya yang mendapatkan kelompok belajar dengan mata pelajaran Bahasa Jepang. 3) penelitian ini hanya memfokuskan pada proses pengembangan media dan kelayakan media *Hiragana Book* dalam pembelajaran membaca huruf *hiragana* dasar (*seion*) pada siswa kelas XI SMK Negeri

6 Surabaya. Penelitian tidak mencakup pengukuran efektivitas media melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Sugiyono (2025: 404), penelitian dan pengembangan dilakukan dengan melalui tahap-tahap berikut ini:



Gambar 1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R & D)

Tahapan penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap revisi produk akhir tanpa melakukan produksi massal karena disesuaikan dengan tujuan penelitian, keterbatasan waktu, biaya, dan sumber daya yang tersedia. Tahapan ini meliputi identifikasi potensi dan masalah melalui observasi serta wawancara di SMK Negeri 6 Surabaya, pengumpulan data, desain produk, validasi desain oleh ahli materi dan ahli media, revisi desain berdasarkan masukan validator, uji coba awal dalam kelompok kecil, revisi desain berdasarkan masukan validator, uji coba awal dalam kelompok kecil, revisi produk, uji coba pemakaian pada satu kelas dan revisi produk akhir. Seluruh tahapan dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran membaca huruf hiragana.

Subjek penelitian terdiri atas dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, serta siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya sebagai pengguna media. Uji coba awal dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah sekitar 10% siswa di luar kelas penelitian untuk memperoleh masukan awal terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, uji coba

pemakaian dilakukan pada satu kelas penuh menggunakan Teknik *simple random sampling* guna mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media *Hiragana Book* dalam pembelajaran membaca huruf hiragana.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons siswa. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian materi, dan kebahasaan, sedangkan lembar validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi aspek kegrafikan, kemudahan penggunaan, dan kualitas media. Sementara itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan daya tarik media setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan angket respons siswa diolah menggunakan skala *Likert* empat tingkat sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert* empat tingkat

4	3	2	1
Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang
Sangat Layak	Layak	Kurang Layak	Tidak Layak

kemudian dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh

$\sum X$ = Jumlah skor maksimal

Dalam menetapkan makna dari data yang telah dihitung untuk validator dan pengguna digunakan ketentuan sebagai berikut:

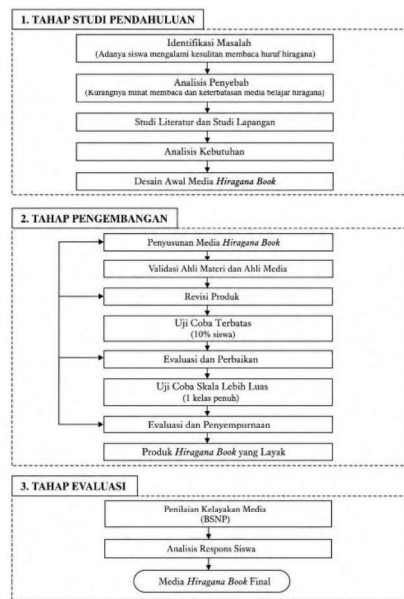
Tabel 2. Ketentuan makna respons pengguna

No	Persentase	Kategori
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Kurang Layak
4	0% - 25%	Tidak Layak

Menurut (Ridwan dan Sunarto, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di sekolah SMK Negeri 6 Surabaya yang berlokasi di Jl. Margorejo No.76, Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur 60238. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI yang mendapatkan kelompok belajar dengan mata pelajaran Bahasa Jepang. Berikut merupakan tahapan kegiatan penelitian dan pengembangan Media *Hiragana Book*:



Gambar 2 Tahap kegiatan penelitian dan pengembangan Media *Hiragana Book*

Potensi dan Masalah

Menurut Sugiyono (2025:404) menyebutkan bahwa studi diawali dengan terdapatnya sebuah potensi atau masalah. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka potensi terhadap penelitian ini adalah SMK Negeri 6 Surabaya sebagai salah satu sekolah tingkat kejuruan dalam jenjang pendidikan yang menerapkan mata pelajaran Bahasa Jepang sebagai kelompok belajar mata pelajaran, sejalan dengan visi mereka yang menjelaskan bahwa “Mewujudkan peserta didik yang unggul, kompetitif dan berkarakter profil pancasila”.

Masalah dalam penelitian pengembangan ini didapatkan ketika melakukan wawancara pra-penelitian dengan pendidik mata pelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 6

Surabaya. Sesuai dengan hasil data wawancara pra-penelitian maka dikelompokkan masalah dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Terdapat kurangnya 60% siswa masih belum memahami huruf *hiragana* dasar yang menyebabkan siswa belum bisa untuk membaca huruf *hiragana* dasar.
2. Benda yang digunakan untuk media pembelajaran yang terbatas.

Pengumpulan Data

Tahapan ini dilakukan pra-penelitian kepada pendidik mata pelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 6 Surabaya pada hari Selasa, 3 Maret 2026 pukul 10.00 WIB. Tahapan selanjutnya dilakukan pemilihan kelas untuk menentukan kelas yang akan digunakan sebagai uji coba awal dan uji coba pemakaian. Pemilihan kelas dilakukan menggunakan metode *simple random sampling* yang merupakan prosedur pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi tersebut.

Hasil dari pengambilan sampel acak ini ditentukan bahwa kelas XI-AK 1 yang menjadi subjek penelitian pada uji coba awal dengan mengambil sebanyak enam siswa di luar kelas uji coba pemakaian. Selanjutnya, terpilih kelas XI-DKV 1 yang menjadi uji coba pemakaian dengan skala yang lebih besar yaitu mencakup satu kelas penuh. Selanjutnya, setelah mengetahui hasil uji coba awal dilakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan pada tahap uji coba pemakaian.

Desain Produk

Tahapan desain produk yaitu mendesain produk media pembelajaran berupa *Hiragana Book* dengan materi *hiragana* dasar (*seion*). Berdasarkan materi yang diajarkan, desain dimulai dengan ukuran buku *hiragana* berupa ukuran A5 *landscape* 21 cm x 14,8 cm dengan menggunakan *software* aplikasi digital *canva*. Pemilihan elemen yang digunakan dalam media *Hiragana Book* menggunakan situs web

yang bisa diakses dengan gratis di Google Chrome yaitu *irasutoya.com*.



Gambar 3 Tampilan cover depan media



Gambar 4 Tampilan isi media



Gambar 5 Tampilan cover belakang media

Validasi Desain

Pengembangan media ini divalidasi oleh penguji sebagai uji validasi ahli materi dengan dosen mata kuliah yang serumpun sesuai materi yang ditampilkan pada media *Hiragana Book*. Kemudian pada uji ahli validasi media divalidasi oleh penguji yang memiliki keterampilan dan sesuai dengan bidang desain untuk menilai kualitas tampilan media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, dapat diketahui bahwa penilaian terdiri dengan total 23 butir penilaian. Setiap butir penilaian memiliki hasil angka yang berbeda. Hasil dari penilaian oleh penguji validasi ahli materi diketahui media *Hiragana Book* yang dikembangkan memperoleh skor 94,57% dengan kategori sangat layak. Jika skor nilai yang diperoleh adalah 51%-75% maka media dapat dikategorikan layak. Dengan kategori tidak layak media memperoleh 26%-50%, sedangkan di persentase 0%-25% dikategorikan media sangat tidak layak. Selanjutnya sebelum pelaksanaan uji coba awal penguji pada validasi ahli materi memberikan saran atau komentar untuk dilakukan perbaikan revisi pada media.

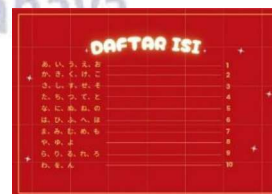
Selanjutnya, berdasarkan hasil validasi ahli media, dapat diketahui bahwa penilaian terdiri dengan total 23 butir penilaian. Setiap butir penilaian memiliki hasil angka yang berbeda. Hasil dari penilaian oleh penguji validasi ahli media diketahui media *Hiragana Book* yang dikembangkan memperoleh skor 98,91% dengan kategori sangat layak. Sebelum pelaksanaan uji coba awal penguji pada validasi ahli media memberikan saran atau komentar, serta dilakukan kesimpulan sebagai penentu untuk apakah media sudah layak dan dapat lanjut ke tahapan selanjutnya yaitu uji coba awal.

Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, diperoleh beberapa saran dan komentar terhadap media *Hiragana Book* yang dikembangkan. Saran dan komentar tersebut dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi desain produk untuk menyempurnakan kualitas media. Revisi desain dilakukan pada beberapa aspek, meliputi ketepatan penggunaan bahasa, tampilan visual, serta tata letak. Berikut isi pada media yang ditambahkan setelah revisi:



Gambar 6 Tampilan Petunjuk Penggunaan



Gambar 7 Tampilan daftar isi media



Gambar 8 Tampilan credit media



Gambar 9 Tampilan isi media setelah revisi



Gambar 10 Tampilan kepingan huruf hiragana

Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan dengan menggunakan kelompok kecil (*Small Group Tryout*) yang melibatkan 10% dari populasi seluruh siswa di dalam kelas. Selanjutnya dapat diketahui bahwa siswa yang melakukan uji coba awal pada tahapan ini berjumlah 4 orang siswa yang merupakan 10% dari populasi seluruh di dalam kelas. Pada uji coba awal ini digunakan kelas XI-AK 1 yang terdiri dari seluruh jumlah siswa berupa 38 siswa. Uji coba awal dilakukan pada tanggal 6 Mei 2026 pada pelajaran ke 8 pukul 13.00 WIB. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dan komentar dari siswa sebelum ke dalam tahapan uji coba pemakaian dalam skala yang lebih luas.

Revisi Produk

Berdasarkan pada tahapan uji coba awal siswa menyebutkan beberapa komentar setelah penggunaan media *Hiragana Book*. Berdasarkan saran dan komentar dari siswa yakni pada tampilan petunjuk penggunaan media dilakukan revisi berupa perbaikan pada beberapa poin kalimat yang dinilai kurang jelas dan cenderung berbelit sehingga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman dalam memahami aturan penggunaan media. Perbaikan dilakukan dengan menyusun kembali kalimat menggunakan bahasa yang lebih sederhana, jelas, dan sistematis agar petunjuk penggunaan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, petunjuk penggunaan media ditempatkan di dalam buku sehingga

siswa dapat langsung membaca petunjuk tersebut sebelum memulai permainan.

Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilaksanakan pada hari Jum'at, 8 Mei 2026 pada pukul 09.55 WIB dengan kelas XI-DKV 1 yang melibatkan skala yang lebih luas dengan satu kelas penuh (*a whole class of learners*) sebanyak 36 jumlah total siswa. Namun pada pelaksanaan pengujian terdapat 2 siswa yang tidak menghadiri kelas tersebut sehingga total jumlah siswa yang mengikuti pengujian berupa 34 siswa. Pada pelaksanaan pengujian media *Hiragana Book* didukung dengan penggunaan modul pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terarah dan sistematis.

Berdasarkan hasil data respons siswa pada kolom saran/komentar menunjukkan antusiasme yang baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap tampilan media dan kegiatan pembelajaran yang dianggap lebih menarik serta membantu siswa dalam memahami huruf *hiragana*. Hasil respons siswa tersebut menunjukkan bahwa media *Hiragana Book* dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran membaca huruf *hiragana*.

Selanjutnya, pada tahapan revisi produk akhir dilakukan berdasarkan hasil uji coba pemakaian media *Hiragana Book*. Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan respons siswa selama penggunaan media, tidak ditemukan kendala maupun kekurangan yang memerlukan revisi lebih lanjut.

Pembahasan

Pengembangan media *Hiragana Book* dilakukan menggunakan model *Research and Development* (R&D) Sugiyono melalui 9 tahapan yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk akhir. Pengembangan media

didasarkan pada hasil observasi dan wawancara pra-penelitian di SMK Negeri 6 Surabaya yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca huruf hiragana karena kemiripan bentuk beberapa karakter serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 94,57% dari ahli materi dan 98,91% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, kegrafikan, kemudahan penggunaan, dan kualitas media. Sebelum diujicobakan, media direvisi berdasarkan saran validator, meliputi penyesuaian ukuran buku, penambahan urutan penulisan huruf, penambahan arti kosakata, penyempurnaan tampilan warna, serta pengelompokan huruf berdasarkan vokal.

Hasil uji coba pemakaian menunjukkan bahwa *Hiragana Book* memperoleh persentase respons siswa sebesar 93,3% dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik oleh siswa sebagai media pembelajaran huruf hiragana. Pada aspek materi, siswa menyatakan bahwa media membantu mereka memahami bentuk huruf, cara membaca, dan urutan penulisan huruf hiragana secara lebih mudah. Sementara pada aspek media, siswa menilai bahwa tampilan ilustrasi, penggunaan warna, serta penyajian materi yang sistematis membuat pembelajaran lebih menarik, praktis, dan tidak membosankan.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, berdiskusi, serta berlatih membaca menggunakan *Hiragana Book*. Penggunaan ilustrasi, pengelompokan warna berdasarkan vokal, serta latihan membaca secara bertahap membantu siswa menghubungkan bentuk huruf dengan cara membaca dan penggunaannya dalam kosakata. Hasil

tersebut sejalan dengan pendapat Hermawan, (2007) yang menyatakan bahwa media pembelajaran cetak memungkinkan siswa mempelajari materi secara berulang sehingga mempermudah penguasaan huruf dan urutan penulisannya.

Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan ruang kelas saat pelaksanaan pembelajaran dan sedikit perbedaan warna hasil cetak dengan desain digital, kendala tersebut tidak memengaruhi keterbacaan maupun penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respons siswa media *Hiragana Book* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada materi huruf *hiragana* dasar, karena mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan pengembangan media *Hiragana Book* sebagai media pembelajaran membaca huruf *hiragana* dasar bagi siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya menggunakan model *Research and Development* (R&D) Sugiyono. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,57% dari ahli materi dan 98,91% dari ahli media dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kegrafikan, kemudahan penggunaan, dan kualitas media.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa *Hiragana Book* memperoleh respons positif dari siswa. Pada uji coba awal dalam skala terbatas, media memperoleh persentase respons sebesar 88,24%, sedangkan pada uji coba pemakaian di kelas memperoleh persentase 93,3%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Hiragana Book* mampu menarik minat siswa serta layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk

membantu proses membaca huruf *hiragana* dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Hiragana Book*, berikut beberapa saran penelitian dan pengembangan yaitu, a) bagi guru, media *Hiragana Book* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengenali, membaca serta menghafal kosakata baru huruf *hiragana* dasar. Penggunaan media ini tidak hanya digunakan atau berpedoman pada satu petunjuk penggunaan. Adapun petunjuk penggunaan lain yang bisa digunakan oleh guru ketika menggunakan media *Hiragana Book* yaitu dengan (a) Membagi kepingan huruf hiragan kepada setiap siswa, kemudian siswa harus memberikan sebuah kosakata baru sesuai dengan kepingan huruf *hiragana* yang didapatkan (b) Siswa dibagikan kepingan huruf *hiragana* dan menebak kepingan huruf *hiragana* milik temannya (c) Siswa menebak kepingan huruf *hiragana* yang tidak ditempelkan pada buku *hiragana* (d) siswa menebak kosakata yang ada didalam *Hiragana Book* dengan menggunakan kepingan huruf *hiragana*. Berdasarkan poin ini diharapkan pengembangan media menjadi tempat bagi siswa untuk dapat terus termotivasi ketika belajar bahasa Jepang. b) bagi peneliti lain, penelitian ini masih terbatas pada tahapan pengembangan media, validasi kelayakan, serta analisis respons siswa terhadap penggunaan media *Hiragana Book*. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media *Hiragana Book* terhadap kemampuan membaca huruf *hiragana* melalui penelitian eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky (2009). Media Pembelajaran, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
Amitya Kumara, A. Jayanti Wulansari & L. Gayatri Yosef. 2014. Perkembangan

- Kemampuan Membaca (hlm. 1-26). Yogyakarta: PT Kanisius.
Arief S, Sadiman. 2009. Media Pendidikan. Jakarta : Rajawali Pers
Bestari, H. (2018). Teachers' lesson plans in project-based learning implementation at a senior high school in Bandung [Skripsi/ Research paper, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repositori Universitas Pendidikan Indonesia. repository.upi.edu/34910/
Gabriela Rosalia Syatauw, Solehun, and Nouval Rumaf. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar, Jurnal Papeda 2 (2).
Hernawan, A. H. (2007). Media Pembelajaran. Bandung: UPI Press.
M. Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. (2018) Media Pembelajaran Mataram: CV Pustaka Abadi.
Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Prenada Media.
Kustantina, Rusmiyati. (2025). Pengembangan media permainan mahjong kasina pada penguasaan hafalan kosakata kata sifat bahasa Jepang. Jurnal Hikari, 9(2).
LaBerge, D., Samuels, S. J. (1974). Toward a theory of automatic information processing in reading. Cognitive psychology, 6(2), 293-323.
Ogawa. (1984). Nihongo Kyouiku Jiten. Tokyo: Taishuukan Shoten.
Setyosari, P. (2015). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan (Cet. 4.). Jakarta: Kencana.
Sopaheluwakan, Y. B., Rusmiyati, R., Kocimaheni, A. A., & Parnaningroem, R. R. D. W. (2023). Implementation of hiragana katakana digital media memory hint the Japan Foundation in students learning hiragana katakana letters at SMP Lab School UNESA 3 Surabaya. Dalam A. Mustofa dkk. (Eds.), Proceedings of the International Joint Conference on Arts and

- Humanities 2023 (IJCAH 2023) (hlm. 729-738). Atlantis Press.
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4_70
- Sugiyono. (2025). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Sutopo, Ed.; Ed. 2). Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2020). Metodologi Penelitian: Bisnis dan Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sulistiyawati, Wiwik dkk (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19. Kadikma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Vol.13, No.1, hal 70.
<https://doi.org/10.19184/KDMA.V13I1.31327>
- Suranto Aw. (2010). Komunikasi Sosial Budaya . Yogyakarta: Graha Ilmu, cet pertama, h. 228
- Taufiqurrohman, A., Rusmiyati. (2023). Pengembangan media pembelajaran katauno untuk latihan membaca huruf katakana. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang), 9(2), 164-173.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/soburaiku/article/view/52565>
- Rahmawati, (2022). Rancang Bangun Aplikasi Edusamtik (Edukasi Sampah Plastik) Berbantuan Articulate Storyline 3 Untuk Siswa Kelas IV, V, VI SD. Universitas Pendidikan Indonesia. epository.upi.edu. perpustakaan.upi.edu
- Purwono, Urip.(2008). Standar Penilaian Bahan Ajar. Jakarta : BNSP