

EFEKTIVITAS MEDIA KATAUNO TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA KATAKANA PADA SISWA KELAS VIII SMPS ASA CENDEKIA

Layli Triska Budiarti

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

layli.21019@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin Kocimaheni

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

amiraagustin@unesa.ac.id

Abstract

This study was based on students difficulties in reading Katakana characters during Japanese language learning, particularly in recognizing their sounds and distinguishing between characters with similar shapes. The purpose of this study was to examine the effectiveness of the Katauno learning media on students' Katakana reading ability and to investigate students' responses to the use of Katauno in Japanese language learning. The research employed a Quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 30 students in each class. The experimental class used Katauno as the learning media, while the control class used Flashcards. Data were collected through pretests, posttests, and a student response questionnaire. Then, the data was analyzed using SPSS version 27. The results showed that there was a significant difference in Katakana reading ability between the experimental and control classes. The N-Gain analysis of the pretest and posttest data from both groups indicated that the experimental group achieved an average N-Gain percentage of 56%, which was categorized as moderately effective, whereas the control group obtained an average N-Gain percentage of 28%, which was categorized as less effective. Furthermore, the results of the student response questionnaire yielded a percentage of 87.3%, indicating a very good level of student response. Therefore, it can be concluded that Katauno is moderately effective in teaching Katakana characters and received positive responses from the students.

Keywords: *Katauno, learning media, Katakana, reading ability, Japanese language learning.*

要旨

本研究は日本語学習において、特に音を読み取ることや、形が似ているカタカナを見分けることが難しいという学習者の問題を背景として行われた。本研究の目的は、カタカナの読解力に対するカタウノの効果を調べることで、また、日本語学習におけるカタウノの使用に対する学習者の反応を明らかにすることである。研究方法には、準実験法の非同等対照群デザインを用いた。研究対象は各クラス30名の生徒である。実験クラスではカタウノを使用し、対照クラスではフラッシュカードを使用した。データは、プレテスト、ポストテスト、および学習者反応アンケートによって集めた。その後、データはSPSSバージョン27を用いて分析した。分析の結果、実験クラスと対照クラスのカタカナ読解力には有意な差があることが分かった。両クラスのプレテストとポストテストのN-Gain分析の結果、実験クラスの平均割合は56%で、「やや効果的」と判断された。一方、対照クラスは28%で、「あまり効果的ではない」と判断された。また、学習者反応アンケートの結果は87.3%で、「とても良い」という評価であった。以上のことから、カタウノはカタカナ学習においてやや効果的であり、学習者から良い反応を得たことが明らかになった。

キーワード: カタカナ、学習メディア、カタカナ、読解力、日本語学習。

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa Indonesia terhadap bahasa Jepang mengalami peningkatan sebesar 0,3% dari tahun 2018 sampai 2021. Berdasarkan *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021* yang diterbitkan oleh The Japan Foundation(2021), Indonesia menempati peringkat kedua dengan jumlah siswa bahasa Jepang terbanyak di dunia setelah China. Peningkatan minat tersebut dipengaruhi oleh aspek-aspek seperti adanya ketertarikan terhadap budaya populer Jepang, kebutuhan dalam bidang pendidikan, serta peluang kerja yang membutuhkan kemampuan berbahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, siswa tidak hanya mempelajari kosakata dan tata bahasa, melainkan juga harus menguasai sistem penulisan huruf Jepang. Menurut Iwabuchi (dalam Taufiqurrohman & Rusmiyati, 2025) menyatakan bahwa sistem penulisan bahasa Jepang ini terdiri atas tiga jenis huruf utama, yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji. Ketiga jenis huruf tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Huruf Hiragana memiliki bentuk garis yang cenderung melengkung atau bersifat *kyokusenteki*, sedangkan huruf Katakana tersusun dari garis-garis tegas dan lurus atau bersifat *chokusenteki*.

Proses pembelajaran ini juga meliputi kemampuan berbahasa pada siswa. Kemampuan berbahasa terdiri atas 4 aspek yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat aspek tersebut saling berkesinambungan agar siswa mampu memahami serta menerapkan bahasa secara lisan maupun tulisan. Salah satu

kemampuan yang mendasar yaitu kemampuan membaca. Membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa selain menulis dan berhitung. Kemampuan membaca menjadi pondasi utama bagi siswa untuk memperoleh informasi, memahami makna, serta mengembangkan daya pikir, sosial, dan emosional (Basuki dalam Rusmidjan dkk., 2017).

Namun, dalam proses pembelajaran bahasa Jepang yang dilaksanakan oleh peneliti dalam program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMPS ASA Cendekia, terdapat kesulitan membaca huruf Katakana pada siswa kelas VIII. Kesulitan membaca huruf Katakana tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan alat pembelajaran yang mampu memaksimalkan proses pengenalan dan pembacaan huruf secara lebih optimal. Penggunaan alat pembelajaran yang tepat dapat membantu memaksimalkan kemampuan membaca siswa.

Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk mempelajari huruf Katakana adalah media Katauno. Media Katauno merupakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Taufiqurrohman (2025), yang menggabungkan konsep permainan kartu Uno dengan materi huruf Katakana sehingga proses belajar berbasis dengan permainan yang interaktif. Media ini telah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli

materi dengan hasil skor 74,73% dari segi media dan 80% dari segi materi sehingga dinyatakan layak digunakan.

Dalam penggunaannya, siswa tidak hanya menghafal huruf secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan yang menuntut siswa mengenali dan membaca huruf Katakana secara langsung. Penggunaan Katauno juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, mengenali bentuk huruf, dan membaca secara lebih aktif. Selain itu, belum ada yang menerapkan media tersebut pada siswa kelas VIII SMPS ASA Cendekia, sehingga belum diketahui efektivitas Katauno terhadap kemampuan membaca Katakana siswa SMPS ASA Cendekia. Penelitian ini juga perlu dilakukan untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan Katauno dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian mengenai efektivitas media Katauno penting dilakukan, karena masih terdapat kesulitan membaca huruf Katakana dan media Katauno belum pernah diterapkan pada sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah media Katauno juga efektif digunakan dalam memaksimalkan kemampuan membaca Katakana pada siswa kelas VIII SMPS ASA Cendekia.

LANDASAN TEORI

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu penelitian pertama oleh Fillah (2025) mengenai media Kana Tank dalam meningkatkan kemampuan membaca

huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Penelitian selanjutnya oleh Anugerah (2024) mengenai permainan Bingo terhadap kemampuan membaca Huruf Katakana, serta penelitian ketiga oleh Olivia (2017) mengenai pembelajaran aktif teks acak menggunakan media Kartu Kata terhadap kemampuan membaca kalimat Hiragana. Celah penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu yang relevan yaitu belum terdapat yang menguji efektivitas Katauno terhadap kemampuan membaca pada subjek penelitian tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan Katauno sejalan dengan teori terdahulu seperti teori Konstruktivisme belajar oleh Jean Piaget dan Vygotsky. Menurut Jean Piaget (dalam Magfiroh dkk., 2025) proses pembelajaran menuntut guru untuk merancang tujuan belajar yang jelas, memilah materi yang relevan, serta mengembangkan tema-tema pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif.

Sementara itu, menurut Vygotsky (dalam Azis dkk., 2025) proses pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi sosial antara siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran dapat terjadi melalui interaksi antara siswa dengan guru, teman sebaya, maupun media pembelajaran. Teori Konstruktivisme ini relevan dengan penggunaan permainan Katauno dalam pembelajaran bahasa Jepang karena mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengembangan Katauno mengadaptasi konsep serta cara permainan UNO agar pembelajaran Katakana menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan

Katauno dapat memberikan motivasi dan hasil belajar yang baik (Taufiqurrohman & Rusmiyati, 2025). Selama permainan berlangsung, setiap siswa harus membunyikan huruf yang dikeluarkan dan bersaing untuk menghabiskan kartu yang dimiliki dengan cepat. Siswa perlu untuk diajak menggunakan sebanyak mungkin alat indera yang mereka miliki, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Arsyad, 2020).

Sejalan dengan hal tersebut, Kondo (dalam Kawamura, 2017) menyatakan ”教育メディアは教育目標^{もくひょう たっせい}を達成するためのツールとされています” bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga berfungsi dalam membangun konten dan strategi pembelajaran. Kemudian menurut Wu (2017), ”カタカナ語は欧米言語^{おうべいげんご}からカタカナ^{ひょうき}で表記される”, dengan kata lain bahwa Katakana berasal dari kata bahasa asing yang ditulis menggunakan huruf Katakana. Katakana juga berfungsi sebagai alat untuk membentuk istilah baru sesuai konteks budaya masyarakat Jepang.

Menurut Tarigan (2008) membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks karena melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil yang saling berkaitan satu sama lain. Membaca memerlukan keterampilan bersifat mekanis yang dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*). Aspek-aspek tersebut meliputi (1) mengenalkan huruf, (2) mengenalkan kata dan kalimat, (3) mengenalkan hubungan pola ejaan dan

bunyi, seperti kemampuan menyuarakan bahan tertulis, dan (4) kecepatan membaca ke taraf lambat. Sejalan dengan Kurata (2012) bahwa

“読むとは一定量の文字を視覚的に見て内容を理解^{りかい}することである” dengan kata lain membaca merupakan tindakan melihat sejumlah teks secara visual guna memahami isinya. Oleh karena itu, fokus kemampuan membaca yang diukur dalam penelitian ini mencakup mengenali lambang atau bentuk huruf Katakana, menentukan bunyi huruf, membaca kata sederhana, dan membedakan huruf yang bentuknya mirip.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group*. Menurut Emzir (2021), metode penelitian eksperimen ini menguji hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti tanpa melalui randomisasi. *Nonequivalent control group* melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini. Kelompok eksperimen merupakan kelompok dengan pemberian perlakuan dari media Katauno (VIII-C), sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa media *Flashcard* (VIII-B).

Sampel penelitian ini yaitu 30 siswa pada kelompok eksperimen dan 30 siswa dalam kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* guna mengukur kemampuan membaca Katakana sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Kemudian dilakukan penyebaran angket pada kelompok eksperimen untuk memperoleh data tanggapan siswa

terhadap penggunaan media Katauno dalam pembelajaran huruf Katakana.

Data diperoleh melalui instrumen tes dan angket. Menurut Sugiyono (2013), teknik pengumpulan data menggunakan tes dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada siswa untuk memperoleh hasil berupa skor angka. Soal-soal dalam tes meliputi aspek pengenalan huruf, membedakan bentuk yang mirip, dan membaca kata sederhana. Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dilakukan satu kali pada setiap kelompok untuk memperoleh data guna menguji efektivitas media Katauno dalam pembelajaran Katakana.

Angket merupakan alat pengumpulan data dengan menyusun sejumlah pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2013). Angket respon siswa disusun menggunakan skala penilaian Likert 4 poin yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala Likert 4 poin dipilih untuk meminimalkan kecenderungan jawaban ragu-ragu serta untuk memperjelas sikap responden terhadap aspek yang dinilai (Widoyoko, 2012).

Instrumen penelitian harus melalui uji validitas untuk menilai apakah instrumen valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Analisis uji validitas dilakukan pada instrumen pretest, posttest dan angket respons dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dikategorikan dalam kriteria persentase menurut Riduwan (2003).

Tabel 1. Kriteria Persentase Menurut Riduwan

Skor (%)	Kriteria
0%-20%	Tidak baik
21%-40%	Kurang baik
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Data pretest, posttest, dan angket dim s statistik menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.0 dengan teknik sebagai berikut: (1) Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan dan menyajikan data penelitian secara sistematis melalui berbagai ukuran statistik; (2) Uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, kriteria nilai signifikansi ($>0,05$); (3) Uji homogenitas untuk memastikan apakah data sampel dari kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau tidak (Sig. $<0,05$); (4) uji Mann-Whitney digunakan untuk membandingkan signifikansi dua kelompok apabila data dinyatakan tidak berdistribusi normal; dan (5) Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas hasil pembelajaran pada kedua kelompok. Berikut kategori persentase uji N-Gain menurut Hake (dalam Kartika dkk., 2025)

Tabel 2. Kriteria Persentase N-Gain Menurut Hake

Persentase (%)	Tafsiran
$< 30\%$	Kurang Efektif
$30\% - 69\%$	Cukup Efektif
$> 70\%$	Sangat Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini disajikan data hasil penelitian. Data yang diperoleh dari *pintrum enretest*, *posttest*, dan angket selanjutnya dianalisis uji statistik dan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Instrumen	Jumlah Skor	Skor Maks.	Persentase (%)	Kriteria persentase
Pretest	43	50	86%	Sangat Baik
Posttest	45	50	90%	Sangat Baik
Angket	46	50	92%	Sangat Baik

Validitas isi instrumen penelitian ini diuji oleh ahli materi bahasa Jepang, yaitu Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd., dosen Universitas Negeri Surabaya. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa instrumen pretest memperoleh tingkat kelayakan sebesar 86%, posttest sebesar 90%, dan angket respons siswa sebesar 92%. Persentase tersebut berada pada kategori “Sangat Baik”. Maka instrumen-instrumen tersebut dinilai layak dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

2. Uji Statistik Deskriptif

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Range	Min	Max	Mean
Pretest Eksperimen	30	55	20	75	46.33
Posttest Eksperimen	30	40	55	95	75.83
Pretest Kontrol	30	60	15	75	51.00
Posttest Kontrol	30	55	35	90	64.33
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan data pada tabel diatas, diperoleh perbedaan nilai rata-rata (mean) antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, hasil pretest menunjukkan nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 20, dengan nilai rata-rata sebesar 46,33. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 55, serta nilai rata-rata mencapai 75,83. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai pretest tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 15, dengan rata-rata sebesar 51,00. Adapun hasil posttest pada kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 35, dengan nilai rata-rata sebesar 64,33.

3. Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stat.	df	Sig.	Stat.	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0.113	30	.200*	0.957	30	0.254
Posttest Eksperimen	0.196	30	0.005	0.910	30	0.015
Pretest Kontrol	0.110	30	.200*	0.946	30	0.133
Posttest Kontrol	0.106	30	.200*	0.960	30	0.313

Hasil uji normalitas diperoleh data posttest pada kelas eksperimen yang dinyatakan tidak berdistribusi normal (Sig. <0,05), sedangkan data lainnya berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik sebagai alternatif karena syarat uji parametrik tidak terpenuhi.

4. Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.312	1	58	0.579
Based on Median	0.309	1	58	0.580
Based on Median and with adjusted df	0.309	1	56.436	0.581
Based on trimmed mean	0.332	1	58	0.567

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test dengan SPSS versi 27.0 menunjukkan signifikansi sebesar 0,579. Nilai tersebut lebih besar dari standar signifikansi yaitu 0,05. Maka data *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest Based on Mean	0.741	1	58	0.393
Based on Median	0.777	1	58	0.382
Based on Median and with adjusted df	0.777	1	56.084	0.382
Based on trimmed mean	0.730	1	58	0.396

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test dengan SPSS versi 27.0, diketahui perolehan nilai signifikansi berdasarkan rata-rata sebesar 0,393 (Sig. >0,05). Maka data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan memiliki varians yang homogen

5. Uji Mann-Whitney.

Tabel 8. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
Statistics	Dependent Variables
	Hasil Tes
Mann-Whitney U	264.500
Wilcoxon W	729.500
Z	-2.758
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.006

Uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Mann-Whitney memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,006. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,006 < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6. Uji N-Gain

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain Score	N-Gain (%)
Eksperimen	46,33	75,83	0,5621	56%
Kontrol	51	64,33	0,2791	28%

Berdasarkan kriteria N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media Katauno pada kelas eksperimen sebesar 56% berada dalam kriteria cukup efektif dan kelas kontrol sebesar 28% termasuk kurang efektif. Data tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media Katauno dalam pembelajaran Katakana lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Flashcard*.

7. Analisis persentase angket respons

Respons siswa yang dinyatakan dalam jawaban angket kemudian dianalisis untuk disajikan dalam tabel tabulasi data keseluruhan. Data dianalisis statistik distribusi frekuensi menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.0.

Tabel 10. Data Keseluruhan Jawaban Angket

Pernyataan	SS	S	TS	STS
P1	11 36,7%	19 63,3%	0 0%	0 0%
P2	18 60%	9 30%	3 10%	0 0%

P3	22 73,3%	7 23,3%	1 3,3%	0 0%
P4	20 66,7%	8 26,7%	2 6,7%	0 0%
P5	21 70%	8 26,7%	0 0%	1 3,3%
P6	21 70%	6 20%	3 10%	0 0%
P7	22 73,3%	8 26,7%	0 0%	0 0%
P8	7 23,3%	11 36,7%	10 33,3%	2 6,7%
P9	16 53,3%	9 30%	5 16,7%	0 0%
P10	21 70%	8 26,7%	1 3,3%	0 0%

Berdasarkan rumus persentase total diperoleh hasil hitungan sebagai berikut:

Jumlah skor total = 1048

Skor Ideal = Jumlah siswa $\times$ jumlah pernyataan $\times$ skor tertinggi per item
 $= 30 \times 10 \times 4$
 $= 1200$

Persentase total = $\frac{1048}{1200} \times 100\%$
 $= 87,3\%$

Kriteria = Sangat baik.

Hasil analisis angket respons pembelajaran Katakana dengan menggunakan Katauno menunjukkan jumlah skor total sebesar 1.048 dan persentase capaian sebesar 87,3%. Berdasarkan kriteria interpretasi Riduwan, termasuk dalam kategori sangat baik.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Efektivitas Pembelajaran Katakana

Berdasarkan hasil analisis statistik sampai uji N-Gain dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Katauno dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Katakana pada

siswa kelas VIII SMPS ASA Cendekia. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui hasil uji Mann-Whitney sebesar 0,006 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata N-Gain Score pada kelas eksperimen sebesar 56,21%.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari kenaikan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dari 46,33 menjadi 75,83 pada posttest, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media Flashcard meningkat dari 51,00 menjadi 64,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Katauno memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap kemampuan membaca huruf Katakana dibandingkan media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol.

2. Respons siswa terhadap Katauno dalam pembelajaran Katakana

Media Katauno juga memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Hasil angket menunjukkan 87,3% dengan kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa mayoritas siswa merasa lebih menarik dan memberikan motivasi dalam memahami Katakana. Pembelajaran yang disampaikan melalui permainan kartu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, mendorong keaktifan siswa dalam berdiskusi, mengamati, mengenali, membaca, dan membedakan bentuk huruf Katakana. Dengan demikian, media Katauno tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca, tetapi

juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Saran

1. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, seperti media Katauno, sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dukungan tersebut diharapkan dapat membantu mengoptimalkan kemampuan siswa sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

2. Bagi guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media Katauno sebagai salah satu media pembelajaran pada materi huruf Katakana. Penggunaan media berbasis kartu ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta membiasakan diri untuk berlatih membaca huruf Katakana secara mandiri di luar jam pelajaran. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal agar kemampuan membaca huruf Katakana terus berkembang.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji penggunaan media Katauno atau media pembelajaran sejenis

dalam pembelajaran bahasa Jepang. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengeksplorasi variabel atau faktor lain yang berpotensi memengaruhi kemampuan membaca huruf Katakana sehingga dapat memperkaya hasil penelitian di bidang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, S. K. D., & Sasanti, N. S. (2024). Efektivitas Permainan Bingo Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Katakana Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Tahun2022/2023. *Hikari*, 8(1), 48–54.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media Dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky. *Anterior*, 24(3), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/antrior.v24i3.9726>
- Emzir. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kartika, K., Hasairin, A., & Harsono, T. (2025). Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Langka di Hutan Agrowisata Taman Eden 100 Tobasa Berbasis Literasi Sains pada Mata Kuliah Taksonomi Tumbuhan. *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 8(6), 1096–1111. <https://doi.org/10.31539/nevzcb73>
- Kawamura, S. (2017). 教育メディアとしての3次元映像の特性. Kobe University.
- Kurata, K. (2012). 読むという行為. *Journal of Information Processing and Managenent*, 55(9), 681–683. <https://doi.org/https://doi.org/10.1241/johokanri.55.681>
- Magfiroh, L. M., Azzahro, N. S., Saputri, F. A., Mafaza, R., Rahmania, N. S., Doni, & Achsan, M. S. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif dalam Pendidikan Di Era Digital. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(3), 35–48.

- Olivia, I. Y., & Rusmiyati. (2017). Efektivitas Pembelajaran Aktif Teks Acak Menggunakan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Kalimat Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo Isabella Yesa Olivia. *Hikari*, 3(2), 70–76.
- Riduwan. (2003). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 63–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p62-68>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, Bandung. In A. W. & D. K. (Eds.), *Penerbit Angkasa*. Bandung: Penerbitan Angkasa Bandung.
- Taufiqurrohman, A., & Rusmiyati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Katauno Untuk Latihan Membaca Huruf Katakana. *Hikari*, 9(1), 66–80.
- The Japan Foundation. (2021). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*.
- Widoyoko, S. E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wu, Y. (2017). カタカナ語について. *Gunma University J-Program Paper*.