

**PENGEMBANGAN MEDIA ‘NIHONGO TWISTER’ DALAM PEMBELAJARAN HURUF
KANA DALAM KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA BUKU ‘NIHONGO KIRA-KIRA’
BAB 1-4**

Sullayuda Gymnastiar Adwi

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sullayuda.21017@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Nihongo Twister pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang bersumber dari buku *Nihongo Kira-Kira* Bab 1–4 serta mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) mengacu pada model Sugiyono hingga tahap uji coba produk. Subjek penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas XI.12 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Data dikumpulkan melalui wawancara, validasi ahli media dan ahli materi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta angket respons peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Nihongo Twister berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan kartu yang layak digunakan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang peserta didik setelah menggunakan media, yang didukung oleh nilai signifikansi Wilcoxon Signed-Rank Test $< 0,001$. Selain itu, angket respons peserta didik memperoleh rata-rata persentase 81,43% dengan kategori sangat puas. Dengan demikian, media Nihongo Twister layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang di sekolah.

Kata Kunci : media pembelajaran, Nihongo Twister, kosakata bahasa Jepang, Research and Development (R&D), permainan edukatif.

ABSTRACT

This study aimed to describe the development process of the Nihongo Twister learning media for teaching Japanese vocabulary based on *Nihongo Kira-Kira* textbook Chapters 1–4 and to describe students' responses to its implementation. This study employed the *Research and Development* (R&D) method based on Sugiyono's development model up to the product testing stage. The participants consisted of 20 eleventh-grade students of class XI.12 at SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Data were collected through interviews, expert validation by media and material experts, pre-test and post-test, and student response questionnaires. The data were analyzed using validity, reliability, and normality tests, followed by the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed that the Nihongo Twister learning media was successfully developed as a card game-based learning medium and was considered suitable for classroom use. The findings also indicated an improvement in students' Japanese vocabulary mastery after using the media, supported by the Wilcoxon Signed-Rank Test with a significance value of < 0.001 . In addition, the student response questionnaire obtained an average percentage score of 81.43%, indicating a very positive response to the learning media. Therefore, Nihongo Twister is suitable for use as a supporting medium in Japanese vocabulary learning at schools.

Keywords: Learning media, Nihongo Twister, Japanese vocabulary, Research and Development (R&D), educational game.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang berperan penting dalam menyampaikan gagasan, informasi, serta membangun interaksi sosial. Dalam pembelajaran bahasa asing, penguasaan kosakata menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik karena menjadi landasan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Pada pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata tidak dapat dipisahkan dari kemampuan mengenali dan membaca huruf kana, yaitu hiragana dan katakana, yang digunakan dalam penulisan kata-kata bahasa Jepang. Kesulitan dalam menguasai huruf kana akan berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata.

Dalam kajian linguistik, komunikasi tidak hanya dilihat dari makna literal suatu tuturan, melainkan juga dari maksud yang ingin disampaikan penutur. Hal ini dapat ditelaah melalui pragmatik, yaitu cabang ilmu bahasa yang mempelajari makna tuturan berdasarkan konteks penggunaannya. Salah satu aspek penting dalam pragmatik adalah tindak tutur, yakni tindakan yang diwujudkan melalui bahasa.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya, ditemukan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang masih menghadapi kendala berupa verbalisme, yaitu peserta didik mampu melafalkan huruf kana tetapi belum memahami makna kosakata yang dipelajari. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan menghafal sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media berbasis permainan sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah *Game-Based Learning*. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas bermain sehingga pembelajaran

menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan konsep tersebut, dikembangkan media pembelajaran Nihongo Twister, yaitu permainan kartu yang mengadaptasi mekanisme permainan Kakartu Sekata dan UNO Flip. Media ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menyusun huruf menjadi kosakata yang benar, tetapi juga memahami makna kosakata tersebut melalui aktivitas bermain secara berkelompok.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Nihongo Twister pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang bersumber dari buku *Nihongo Kira-Kira* Bab 1–4 serta mendeskripsikan respons peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran mampu memperjelas penyajian informasi sehingga tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti aturan, tantangan, sistem skor, dan interaksi antarpeserta didik untuk membantu memahami konsep, keterampilan, maupun pengetahuan tertentu. Menurut Wulandari dan Safitri (2024), Game-Based Learning menggunakan elemen

permainan sebagai media pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan pendekatan ini juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran karena mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan perlu dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Wulandari & Safitri, 2024).

Permainan edukatif pada umumnya dilaksanakan secara berkelompok sehingga turut mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik didorong untuk saling bertukar informasi, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga pemahaman terhadap materi dapat dibangun secara bersama. Selain meningkatkan keaktifan, pembelajaran kolaboratif juga mampu mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas (Rusmiyati, 2022). Dengan demikian, Game-Based Learning menjadi pendekatan yang relevan sebagai landasan pengembangan media Nihongo Twister karena mampu menciptakan pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Penguasaan kosakata merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki dalam pembelajaran bahasa Jepang karena menjadi landasan bagi penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Sutedi (2011), kosakata (*goi*) merupakan kumpulan kata yang dimiliki seseorang atau suatu bahasa yang digunakan untuk menyampaikan gagasan dan informasi. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata tidak dapat dipisahkan dari kemampuan membaca huruf kana yang terdiri atas hiragana dan katakana. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik menghafal huruf kana sekaligus memahami makna kosakata secara lebih efektif

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data yang digunakan dalam menemukan, membuktikan, atau mengembangkan suatu pengetahuan sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design*, yaitu desain eksperimen yang belum termasuk *true experimental design* karena masih terdapat variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Meskipun demikian, desain ini tetap dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok penelitian dengan pemberian *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*) dan *posttest* setelah perlakuan. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, sehingga dapat menggambarkan pengaruh perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media melalui pengumpulan data hasil wawancara sebagai analisis kebutuhan, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan dan hasil penggunaan media melalui instrumen tes dan angket yang dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2013). Proses pengembangan media mengacu pada tahapan *Research and Development* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015), yang meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk sebagai pedoman dalam menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran Nihongo Twister dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada peserta didik kelas 11.12 SMAS Muhammadiyah 2 Surabaya. Dengan melibatkan 20 peserta didik, penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design, yaitu pengukuran dilakukan sebelum perlakuan melalui pretest dan setelah perlakuan melalui posttest dengan menggunakan media Nihongo Twister.

1. Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah diawali dengan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang serta rekan mahasiswa Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Jepang masih rendah karena proses pembelajaran didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam mengenali, membaca, dan menghafal huruf kana. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu peserta didik memahami kosakata bahasa Jepang melalui kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

2. Pengumpulan Informasi

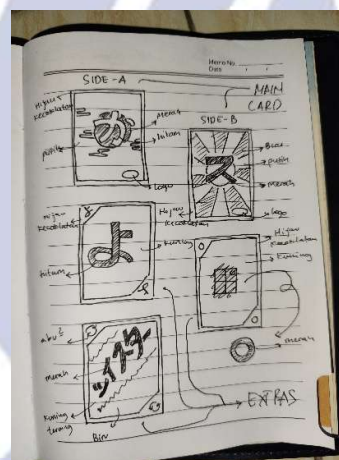
Pada tahap pengumpulan informasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang dan mahasiswa PLP periode 2025–2026 untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik, materi yang sedang dipelajari, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami verbalisme, memiliki minat belajar yang rendah, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan studi pustaka melalui berbagai buku, jurnal, dan sumber ilmiah yang relevan sebagai landasan teoritis dalam pengembangan media. Berdasarkan informasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan media

pembelajaran yang mampu membantu peserta didik menguasai huruf kana dan kosakata bahasa Jepang secara lebih efektif..

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan pengumpulan informasi, peneliti mengembangkan media pembelajaran Nihongo Twister berupa permainan kartu yang mengadaptasi konsep permainan Kakartu Sekata dan UNO Flip. Perancangan media diawali dengan pembuatan sketsa secara manual, kemudian dikembangkan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, estetika, dan karakteristik peserta didik.

Gambar 4.1
Sketsa Desain Produk



(Dokumen Pribadi)

Gambar 4.2
Penerapan Desain Produk pada Adobe Illustrator



(Dokumen Pribadi)

Produk akhir terdiri atas 128 kartu yang mencakup kartu Hiragana, Katakana, Yōon, Dakuten, Handakuten, dan Twister Card yang dicetak menggunakan bahan Art Carton 260 gsm serta dikemas dalam kotak penyimpanan sehingga praktis digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Gambar 4.3
Hasil Awal Produk



(Dokumen Pribadi)

4. Validasi Media

Media Nihongo Twister yang telah selesai dirancang selanjutnya memasuki tahap validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Validasi ahli media berfokus pada aspek tampilan, desain, kualitas grafis, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media, sedangkan validasi ahli materi difokuskan pada kesesuaian isi, ketepatan kosakata, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi dari kedua validator kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media Nihongo Twister. Selain memberikan penilaian dalam bentuk skor, para validator juga menyampaikan beberapa komentar dan saran sebagai bahan penyempurnaan produk. Masukan tersebut menjadi dasar dalam proses revisi sehingga media yang dikembangkan dapat memenuhi aspek isi, tampilan, maupun fungsinya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, proses validasi berperan penting dalam memastikan bahwa Nihongo Twister telah memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba kepada peserta didik.

Hasil pengolahan angket validasi materi :

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
----	------------	------------	----------

1	Materi huruf pada kartu <i>Nihongo Twister</i> sesuai dengan tujuan penelitian.	100%	Sangat baik
2	Huruf sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Jepang.	100%	Sangat baik
3	Materi dalam kartu <i>Nihongo Twister</i> sesuai dengan perkembangan kognitif dan Tingkat kemampuan siswa.	100%	Sangat baik
4	Huruf dalam kartu <i>Nihongo Twister</i> dapat terlihat jelas dan mudah dimengerti.	100%	Sangat baik
5	Kartu <i>Nihongo Twister</i> tanda baca (<i>Youon</i> , <i>dakuten</i> , dan <i>handakuten</i>).	100%	Sangat baik
6	Sistem permainan kartu <i>Nihongo Twister</i> mempermudah siswa untuk menghafal huruf kana dalam pembelajaran Bahasa Jepang.	80%	Baik
Penilaian Secara Keseluruhan 96,67% Sangat Baik			

Hasil pengolahan angket validasi media :

No	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1	Tampilan Teks, symbol, visual dalam media terlihat jelas.	%	Baik

2	Visual pada media selaras dengan tema, materi, dan tujuan penelitian.	100%	Sangat baik
3	Tata letak (layout) media menarik dan mudah dimengerti.	80%	Baik
4	Media memiliki ketahanan dan kualitas bahan yang baik.	80%	Baik
5	Media mudah diaplikasikan/ digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.	100%	Sangat baik
6	Media dapat digunakan berulang kali.	100%	Sangat baik
7	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	100%	Sangat baik
Penilaian Secara Keseluruhan 91% Sangat Baik			

5. Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi setelah proses validasi. Masukan tersebut digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan tampilan, isi, maupun aspek fungsional media sehingga lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Setelah seluruh perbaikan dilakukan, media Nihongo Twister dinyatakan siap untuk digunakan pada tahap uji coba produk.

Berdasarkan hasil penilaian, komentar, dan saran dari validator ahli media maupun ahli materi, peneliti melakukan beberapa perbaikan

pada media pembelajaran *Nihongo Twister*. Revisi tersebut dilakukan untuk menyempurnakan aspek tampilan, isi, dan fungsi media sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

1. Revisi ahli materi

a. Gunakan dengan baik di kelas pembelajaran untuk belajar huruf hiragana.

2. Revisi ahli media

a. Untuk よ, や, よ, つ (kecil), 「」 dan tanda 「○」 harap ukuran hurufnya diperkecil.

b. Packaging diubah ke keranjang plastic dengan dilengkapi stiker nama media.

c. Lembar “Aturan Permainan” dibuat lebih ringkas dan mudah digunakan.

Gambar 4.4
Hasil Akhir Produk



(Dokumen Pribadi)

Gambar 4.5
Hasil Revisi Kartu Youon



(Dokumen Pribadi)

6. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kelayakan awal media pembelajaran Nihongo Twister sebelum diterapkan pada skala yang lebih luas. Uji coba melibatkan 20 peserta didik kelas XI.12 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya dengan materi kosakata yang bersumber dari buku *Nihongo Kira-Kira* Bab 1–4. Pada tahap ini, media digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran yang dipandu oleh guru mata pelajaran, sedangkan

peneliti berperan sebagai pengamat dan fasilitator. Melalui pelaksanaan uji coba tersebut, peneliti memperoleh berbagai informasi mengenai penggunaan media sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan produk.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media Nihongo Twister. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar, aktif menyusun kartu untuk membentuk kosakata sesuai materi pada buku *Nihongo Kira-Kira* Bab 1–4, serta menunjukkan perkembangan dalam mengenali, membedakan, dan mengingat huruf hiragana maupun katakana. Selain itu, guru mata pelajaran juga memberikan tanggapan positif karena media mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan uji coba masih ditemukan beberapa kendala teknis. Pada awal kegiatan, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan, namun kendala tersebut dapat diatasi melalui penjelasan ulang dan pendampingan dari guru serta peneliti. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah kartu huruf masih perlu ditambah agar variasi kosakata yang dapat dimainkan menjadi lebih beragam. Temuan-temuan tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan media Nihongo Twister sebelum digunakan pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, media pembelajaran Nihongo Twister memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,43% yang termasuk dalam kategori sangat puas. Seluruh aspek penilaian memperoleh persentase antara 77,50%–85,00%, yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media. Aspek dengan persentase tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa media Nihongo Twister menarik dan membuat pembelajaran

lebih menyenangkan (85,00%), sedangkan persentase terendah terdapat pada pernyataan mengenai peningkatan pemahaman huruf kana setelah menggunakan media (77,50%). Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa sangat puas terhadap penggunaan media Nihongo Twister karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, meningkatkan keaktifan, serta mendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Nihongo Twister sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang bersumber dari buku *Nihongo Kira-Kira* Bab 1–4 menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model Sugiyono hingga tahap ketujuh. Proses pengembangan diawali dengan identifikasi potensi dan masalah melalui observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran dan mahasiswa PLP, dilanjutkan dengan pengumpulan informasi, perancangan media, validasi oleh ahli media dan ahli materi, revisi desain, uji coba terbatas, dan revisi produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Nihongo Twister memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan saran dari para validator.

Implementasi media Nihongo Twister dilakukan kepada 20 peserta didik kelas XI.12 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya melalui rangkaian kegiatan yang meliputi *pretest*, pembelajaran menggunakan media, *posttest*, dan pengisian angket respons. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang peserta didik setelah menggunakan media Nihongo Twister. Temuan tersebut didukung oleh hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga media Nihongo Twister mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenali huruf kana dan menguasai kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil angket respons, media Nihongo Twister memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,43% dengan kategori

sangat puas. Peserta didik menilai bahwa media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, serta membantu mereka memahami dan mengingat huruf kana dalam kosakata bahasa Jepang. Selain meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran, media ini juga memperoleh tanggapan positif dari guru sebagai alternatif media pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, Nihongo Twister layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang di sekolah sekaligus menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Nihongo Twister disarankan untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai media pendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan memberikan penjelasan mengenai aturan permainan sebelum digunakan agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Bagi peserta didik, media ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri maupun di kelas untuk membantu meningkatkan penguasaan huruf kana dalam kosakata bahasa Jepang melalui kegiatan belajar yang lebih menarik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media Nihongo Twister maupun media pembelajaran bahasa Jepang lainnya dengan memperluas materi, menyempurnakan aturan permainan, atau menerapkan desain penelitian yang berbeda sehingga media dapat digunakan pada cakupan pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- AR, Syamsuddin. (2006). *Metode Penelitian Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Chaer, Abdul. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Etikasari, S. (2017). *Pengembangan Media Jigsaw Pada Penggambaran Latar Tempat Dan Latar Waktu Dalam Warai Banashi Nihon Ichi No Hekkoki Yomesan Karya Keisuke Nishimoto*.
- Fitri, S. F. N. (2021). *Problematisasi Kualitas Pendidikan di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5511/1/skripsi%20hazari%20gustina.pdf> <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/pentingnya-peran-guru-dalam-mengarahkan-bakat-dan-minat-peserta-didik>
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Muh. Fitrah. (2023). *Kriteria pemilihan media pembelajaran* (hlm. 76). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ramadhani, M. R. (2016). *Pengaruh Media Card Match Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Peserta didik Kelas XI IPA 1 SMA Giki 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015-2016*.
- Riduwan & Akdon. 2006. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Riduwan. 2008. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmiyati. (2022). *Persepsi mahasiswa tentang Problem Based Learning dalam pembelajaran Dokkai*. *PARAMASASTRA*, 9(2), 157–171.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. Bandung: ALFABETA.
- Sujianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Syifa', Q., & Retnani. (2018). *Efektivitas media card match terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (Mochimono) dan (Kyoushitsu no Naka) siswa kelas X SMA Negeri 17 Surabaya*.

- tahun ajaran 2017/2018. Hikari: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang.*
- Utami, Rina P. (2017). Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan. Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62-81. STKIP PGRI Nganjuk.
- Wahyuningsih, B. Y., & Sunni, M. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Otak Kanan Dan Otak Kiri Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Mahapeserta didik. *PALAPA*, 8(2), 351-368.
- Wardani, L. K. (2019). Pengembangan Media *Nihongo no Shichoukakukyouzai* Untuk Pembelajaran Kata Benda (*Meishi*) Bahasa Jepang Kelas X SMKN 1 Prigen Tahun Ajaran 2016-2017.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan metode game based learning dalam materi sejarah Bandung Lautan Api di kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34-41.

