PENGEMBANGAN KARTU PERMAINAN "KARUDOU" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KATA KERJA DALAM BAHASA JEPANG (どうし)

Ratna Aulia Rachmawati

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

Ratna22078@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

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

Rusmiyati@unesa.ac.id

ABSTRACT

KARUDOU is a Japanese language learning medium in the form of a card game inspired by a traditional Japanese card game, Karuta. This game serves not only as an instructional medium but also as a means of introducing Japanese culture to learners. This study aims to: (1) describe the development process and determine the feasibility of the KARUDOU card game as a learning medium for Japanese verbs, and (2) examine students' responses to the use of the KARUDOU card game in learning Japanese verbs. This research employs a Research and Development (R&D) approach using a modified 4D development model, consisting of three stages: Define, Design, and Development. The KARUDOU learning media was implemented with 22 N5-level students at LPK Oosaka Gakkou, Kediri. Data collection techniques in this study included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The research instruments consisted of expert validation sheets and student response questionnaires. Data were analyzed using both qualitative and quantitative methods. The results indicate that the KARUDOU learning media meets the criteria of "highly valid" as an instructional medium, achieving a score of 100% from media experts and 93.3% from subject-matter experts. Furthermore, based on students' responses, KARUDOU is categorized as "highly feasible" for use in the learning process, as evidenced by a score of 93.2%.

Keywords: KARUDOU, learning media, Japanese language, verbs, 4D model

要旨

KARUDOU は、日本の伝統的なカードゲームの一つであるカルタに着想を得て開発された、日本語学習用のカードゲーム型教材である。本教材は、学習媒体としての機能に加え、日本文化を紹介する手段としても活用することができる。本研究の目的は、（1）日本語の動詞学習における教材としての KARUDOU カードゲームの開発過程およびその妥当性を明らかにすること、（2）当該教材の開発に対する学習者の反応を明らかにすることである。本研究では、Define（定義）、Design（設計）、Development（開発）の 3 段階からなる修正 4D モデルに基づく研究開発（R&D）手法を用いた。KARUDOU 教材は、クディリにある LPK オオサカガッコウの N5 レベルの学習者 22 名を対象に実施された。データ収集には、観察、インタビュー、ドキュメンテーション、および質問紙調査を用いた。研究機器として、専門家による妥当性検証シートおよび学習者の反応に関する質問紙を使用した。データ分析は、質的および量的分析手法を用いて行った。研究開発の結果、KARUDOU 教材は学習媒体として「非常に妥当」であると評価され、メディア専門家からは 100%、内容専門家からは 93.3%の評価を得た。また、学習者の評価に基づき、本教材は学習において「非常に適切」であると判断され、その得点は 93.2%であった。

キーワード：KARUDOU、学習媒体、日本語、動詞、4D モデル

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia. Selain menjadi sarana komunikasi, melalui bahasa manusia dapat menyampaikan ide, gagasan, pendapat, serta informasi pada manusia yang lain. Oleh karena itu, bahasa memiliki peran penting dalam berlangsungnya kehidupan manusia (Mailani et al., 2022). Seiring berkembangnya zaman, penguasaan bahasa tidak hanya terpaku pada bahasa ibu, penguasaan bahasa asing dapat menjadi nilai tambah dalam membuka peluang dalam bidang pendidikan maupun pekerjaan. Salah satu dari bahasa asing yang dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil survei Japanese-Language Education Abroad 2024 dari Japan Foundation, disebutkan Indonesia menjadi negara nomor dua dengan jumlah pemelajar bahasa Jepang terbanyak dengan jumlah 732.914 pemelajar pada periode 2021-2024. Data tersebut didapat dari jenjang pendidikan formal seperti sekolah dan pendidikan non-formal seperti tempat kursus dan pelatihan bahasa Jepang.

Untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa Jepang, tentunya perlu menguasai berbagai aspek kebahasaan yang ada dalam bahasa Jepang, seperti huruf (文字/ moji), kosakata (語彙 / goi), tata bahasa (文法 / bunpou), serta kemampuan melafalkan dan mengekspresikan bahasa Jepang dalam berbagai situasi. Dari beberapa aspek tersebut, penguasaaan kosakata merupakan dasar atau pondasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dengan menguasai kosakata secara optimal, pemelajar akan lebih mudah dalam memahami dan menyampaikan pesan dalam Bahasa Jepang. Jamjam (2022) mengatakan bahwa penguasaan kosakata memengaruhi keterampilan berbahasa, baik secara kualitas maupun kuantitas. Semakin luas penguasaan kosakata, semakin tinggi pula keterampilan dalam berbahasanya.

Berdasarkan hasil dari observasi selama peneliti melaksanakan kegiatan magang di LPK Oosaka Gakkou yang berlokasi di Kabupaten Kediri, ditemukan bahwa peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam pembelajaran kata kerja bahasa Jepang, terutama dalam menentukan perubahan bentuk yang benar dan sesuai dengan konteks kalimat. Pembelajaran yang didominasi dengan penjelasan oleh guru, menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk menarik semangat peserta didik untuk belajar sangat diperlukan. Penggunaan media sebagai alat bantu belajar ketika proses pembelajaran dapat memudahkan guru untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efisien dan efektif (Landong et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil serta pembahasan dari penelitian terkait pengembangan media Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, peneliti mengembangkan sebuah set kartu permainan yang disebut "KARUDOU" sebagai media pembelajaran kata kerja dalam bahasa Jepang. Pengembangan media pembelajaran Karudou ini mengadaptasi model dari salah satu permainan kartu tradisional Jepang yaitu *Karuta*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvyn I. Semmel (Zamsiswaya, et.al. 2024). Namun, dalam penelitian model 4D yang digunakan adalah model 4D modifikasi, sehingga penelitian hanya dilakukan sampai tahap *development*.

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik serta identifikasi masalah penyebab terjadinya hambatan dalam pembelajaran kata kerja dalam bahasa Jepang, sehingga diperlukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Hasil analisis didapatkan dari observasi yang dilakukan peneliti selama melakukan kegiatan magang di LPK Oosaka Gakkou, Kediri serta wawancara dengan pengajar.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini rancangan awal media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi mulai disusun. Media pembelajaran mulai dikembangan secara konseptual dengan mempertimbangkan aspek isi materi yang terkandung dalam media, format penggunaan media, maupun bentuk penyajiannya agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pembuatan *design* media memnfaatkan aplikasi *editing* canva

3. Development (Pengembangan)

Tahap *development* dalam penelitian ini meliputi dua langkah utama yaitu 1) validasi ahli, proses ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media KARUDOU yang telah dikembangkan. Setelah mendapat masukan dan penilaian, dilakukan revisi produk sebelum media diuji cobakan pada peserta didik. 2) uji coba, setelah media pembelajaran dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada 22 siswa pelatihan tingkat N5 di LPK Oosaka Gakkou.

Teknik Pengumpulan dan Anlisis Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara dengan pengajar, dokumentasi kegiatan, lembar validasi ahli, serta angket kuisioner siswa. Data dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu analisis deskriptif kualitatif melalui penelaahan komentar dan saran yang diberikan responden, serta analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

pembelajaran KARUDOU sebagai media pembelajaran kata kerja dalam bahasa Jepang. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, diuraikan pada setiap tahap-tahap pengembangan berikut.

1. Tahap Define

Pada tahap define atau pendefinisian ini dilakukan analis permasalahan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang di LPK Oosaka Gakkou. Analisis ini berdasarkan hasil observasi peneliti selama melaksanakan kegiatan magang di LPK Oosaka Gakkkou. Berdasarkan hasil analisis ketika mengajar di kelas tingkat N5, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari kata kerja (どうし). Kesulitan tersebut terutama terletak pada kemampuan dalam menghafal kata kerja, menentukan perubahan bentuk kata kerja serta penggunaan kata kerja yang tepat dalam kalimat sesuai dengan kondisi dan waktu.

Dalam hasil observasi tersebut juga diketahui karakteristik peserta didik, yaitu peserta didik lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif. Karena kegiatan pembelajaran yang didominasi dengan penjelasan guru, mencatat, menulis dan menghafal membuat peserta didik merasa cepat bosan dan mengantuk. Ketika kegiatan pembelajaran diselingi games atau permainan interaktif, kondisi kelas menjadi lebih aktif dan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran

Konsep yang dikembangkan dalam media KARUDOU ini difokuskan pada pengenalan kata kerja bahasa Jepang dasar yang sesuai dengan tingkat N5 dan sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, kemudian ditambahkan dengan pemahaman mengenai perubahan bentuk kata kerja. Untuk menambah fungsi media dalam pembelajaran, disertakan pula contoh penggunaan kata kerja dalam sebuah kalimat sederhana yang disusun berdasarkan konteks waktu dan situasi, misalnya penggunaan kata kerja dalam kalimat yang menunjukkan kejadian lampau atau aktivitas yang sedang dilakukan. Penyusunan konsep media ini dilakukan agar peserta didik tidak hanya menghafal perubahan bentuk kata kerja, tetapi juga memahami kapan dan bagaimana bentuk tersebut digunakan secara tepat dalam komunikasi.

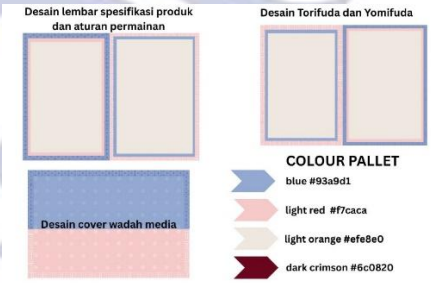
2. Tahap Design

Pada tahap *design* atau perancangan, media KARUDOU dipilih sebagai media pembelajaran karena terinspirasi dari salah satu permaianan tradisional Jepang yaitu Karuta. Selain itu, di Jepang, media Karuta juga sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, terutama untuk anak-anak yang baru saja belajar koskata dan membaca huruf hiragana katakana.

Penambahan contoh kalimat dalam bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Indonesia pada Torifuda, serta penambahan contoh perubahan bentuk kata kerja pada bagian Yomifuda merupakan bentuk pengembangan Karuta yang dilakukan pada penelitian ini. Selain itu, jika pada umumnya huruf awal hiragana yang dicetak tebal diletakkan pada awal kalimat, penempatan huruf tersebut pada KARUDOU akan diletakkan menyesuaikan dengan posisi kata kerja pada kalimat dan kartu pada KARUDOU juga tidak berjumlah sebanyak 92 kartu, karena dilakukan penghilangan kartu huruf ん dan を guna menyesuaikan dengan kosa kata doushi yang tidak memiliki kosa kata dengan awalan dua huruf tersebut. Sehingga KARUDOU berjumlah 88 kartu dengan masing-masing 44 kartu Torifuda dan 44 kartu Yomifuda.

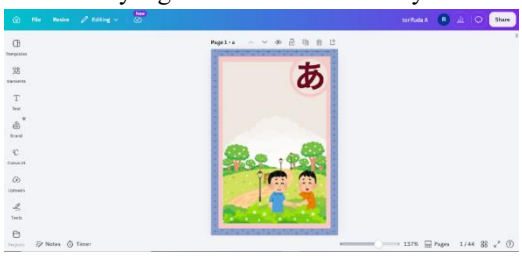
Kemudian untuk pembuatan desain KARUDOU digunakan aplikasi editing Canva. Seluruh elemen yang digunakan dalam pembuatan KARUDOU menggunakan elemen yang tersedia secara gratis dan dapat bebas diakses di aplikasi Canva. Termasuk illustrasi yang terdapat pada Torifuda menggunakan ilustrasi dari salah satu creator bernama いらすとや. Sumber materi yang digunakan didapat dari buku Minna No Nihongo, serta kamus Bahasa Jepang – Bahasa Indonesia guna mencari kosa kata doushi yang akan digunakan pada media.

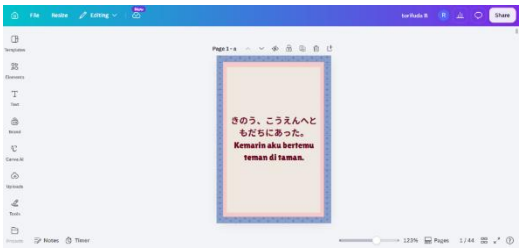
Tahap awal perancanan KARUDOU dimulai dengan menentukan kombinasi warna media. Penentuan warna ini perlu dilakukan untuk membangun identitas visual media, menjaga konsistensi warna dan mempermudah ketika proses desain sehingga tidak terjadi perbedaan warna antar desain. Selain itu, pemilihan warna dalam desain media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian peserta didik.



Gambar 1 Colour pallet dan desain dasar

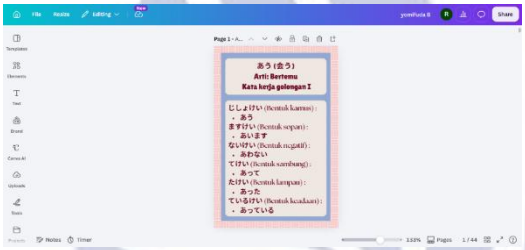
Proses selanjutnya adalah mengaplikasikan materi yang telah dibuat, ke dalam desain dasar KARUDOU yang telah dibuat sebelumnya.



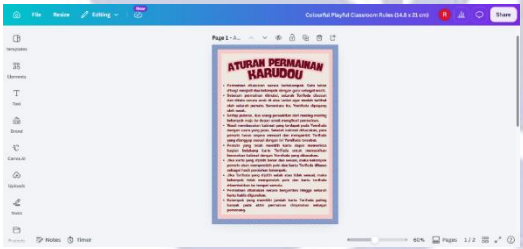


Gambar 3 Proses Proses desain bagian belakang Torifuda

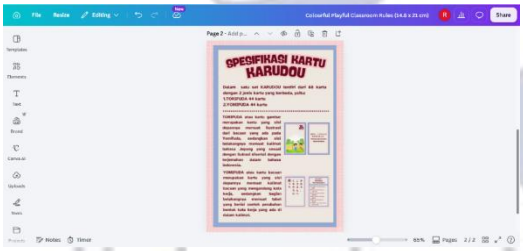
Gambar 4 Proses desain bagian depan Yomifuda



Gambar 5 Proses desain bagian belakang Yomifuda



Gambar 6 Proses desain lembar aturan permainan



Gambar 7 Proses desain lembar spesifikasi kartu

Gambar 8 Proses desain cover tempat produk

Gambar 2 Proses desain bagian depan Torifuda

Selanjutnya, setelah seluruh desain telah selesai dibuat, media KARUDOU kemudan dicetak dalam bentuk fisik. Komponen-komponen seperti kartu Torifuda dan kartu Yomifuda dicetak dengan ukuran 6.5 x 9.5 cm, sedangkan lembar aturan permainan, dan lembar spesifikasi kartu dicetak dengan ukuran 10 x 14.5 cm menggunakan kertas berbahan art paper 260 gsm dengan laminasi glossy, agar kertas lebih kokoh dan desain tidak mudah pudar. Untuk tempat produk digunakan wadah thinwall dengan ukuran 17,3 x 12 x 4 cm sedangkan untuk desain covernya dicetak menggunakan kertas stiker bontax agar lebih mudeh dipasang.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini hasil media yang telah dicetak dilakukan validasi oleh ahli serta diuji cobakan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini, dilakukan guna mengetahui kevalidan serta kelayakan media KARUDOU sebagai media pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini apabila menurut penilaian ahli terdapat komponen produk yang kurang sesuai maka dapat dilakukan revisi sebelum uji coba.

Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba produk dilakukan pada siswa pelatihan tingkat N5 di LPK Oosaka gakkou. Pada tahap validasi ahli, validator diminta untuk mengisi lembar validasi yang berisi indikator penilaian kevalidan media, sedangkan untuk uji coba nantinya siswa diminta untuk mengisi angket responden guna megetahui respon siswa terhadap media KARUDOU. Berikut disajikan data hasil dari validasi ahli serta respon siswa.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Berikut pemaparan hasil dari data kualitatif maupun kuantitatif validasi ahli materi.

Tabel 1 Data kualitatif ahli materi

Kritik dan saran
Ukuran petunjuk penggunaan dan spesifikasi kartu dikecilkan/yang sesuai dengan ukuran tempat kartu

Berdasarkan saran yang diberikan ahli materi, terdapat revisi ukuran untuk lembar petunjuk penggunaan dan spesifikasi kartu. Ukuran lembar perlu dikecilkan dan disesuaikan dengan ukuran tempat produk serta cukup dijadikan satu atau bolak-balik agar lebih efisien.

Tabel 2 Data kuantitatif ahli materi

No	Indikator	Skor
1.	Materi pada KARUDOU sesuai dengan tujuan pembelajaran kata kerja (どうし)	5
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuam penelitian pengembangan media ajar KARUDOU	**4**

4.	Penambahan terjemahan bahasa Indonesia pada Torifuda dapat membantu peserta didik dalam memahami penggunaan kata kerja （どうし）	5
5.	Materi perubahan bentuk pada Yomifuda dapat membantu peserta didik memahami berbagai bentuk perubahan kata kerja （どうし）	4
6.	Penambahan informasi seperti arti, bentuk kanji serta pengelompokan kata kerja dapat menambah wawasan peserta didik	4
7.	Materi yang disajikan pada Yomifuda sesuai dengan ilustrasi pada Torifuda	5
8.	Ketepatan penulisan kata kerja（どうし）dalam bahasa Jepang (hiragana dan kanji)	5
9.	Kesesuaian penggunaan serta penulisan bentuk perubahan kata kerja atau konjugasi	4
10.	Penggunaan pola kalimat bahasa Jepang sesuai kaidah kebahasaan	5
11.	Pemilihan kosakata serta pola kalimat bahasa Jepang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
12.	Ketepatan penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia	4
13.	Bahasa Indonesia yang digunakan mudah dipahami	5
14.	Keterbacaan teks baik bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia pada kartu	5
15.	Tidak ada kesalahan penulisan dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia	5
Jumlah Skor		**70**
Skor Maksimal		**75**

Data yang telah didapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Mardiah, 2002).

Vah = $\frac{Tse}{Tsh}$ x 100%

Vah = $\frac{70}{75}$ x 100%

Vah = 93,3%

Hasil penghitungan Skor tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

81% - 100% : Sangat Valid
61% - 80% : Valid
41% - 60% : Cukup Valid
21% - 40% : Kurang Valid
0% - 20% : Sangat Kurang Valid

3.	Materi yang digunakan pada KARUDOU sesuai dengan tingkat kemampuan siswa N5	5

Berdasarkan hasil penghitungan data tersebut, kevalidan media KARUDOU berdasarkan validasi ahli materi yaitu sebesar 93,3%. Hasil penghitungan data tersebut jika menggunakan pedoman Skala Likert dapat dikategorikan **"Sangat Valid".**

b. Hasil Validasi Ahli Media

Berikut pemaparan hasil dari data kualitatif maupun kuantitatif validasi ahli media.

Tabel 3 Data kualitatif ahli media

Kritik dan saran
KARUDOU dapat membantu siswa memahami peruahan bentuk kata kerja

Berdasarkan saran yang disampaikan oleh ahli media, terdapat beberapa kesalahan penulisan kalimat dalam bahasa Jepang, sehingga sebelum dilakukan uji coba kesalahan penulisan tersebut dapat diperbaiki terlebih dahulu.

Tabel 4 Data kuantitatif ahli media

No	Indikator	Skor
1.	Ukuran kartu sesuai dan mudah digunakan peserta didik	5
2.	Desain kartu menarik secara visual	5
3.	Warna pada kartu serasi dan tidak mengganggu keterbacaan	5
4.	Tulisan pada kartu jelas dan mudah dibaca	5
5.	Ilustrasi/gambar pada kartu sesuai dengan materi	5
6.	Material/ketahanan kartu layak digunakan	5
7.	Ukuran tempat kartu sesuai dengan ukuran kartu	5
8.	Tempat kartu mudah digunakan dan praktis	5
9.	Desain tempat kartu menarik dan rapi	5
10.	Material/ketahanan tempat kartu layak digunakan	5
11.	Lembar petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
12.	Langkah-langkah penggunaan tersusum secara sistematis	5
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak membingungkan	5
14.	Lembar petunjuk dapat membantu peserta didik dalam menggunakan media	5
15.	Material/ketahanan lembar petunjuk penggunaan layak digunakan	5
16.	Lembar spesifikasi kartu mudah dipahami	5

UNESA Universitas Negeri Surabaya

17.	Lembar spesifikasi kartu tersusum secara sistematis	5
18.	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak membingungkan	5
19.	Lembar spesifikasi kartu dapat membantu peserta didik dalam memahami isi KARUDOU	5
20.	Material/ketahanan lembar spesifikasi kartu layak digunakan	5
Jumlah Skor		**70**
Skor Maksimal		**75**

Data yang telah didapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Mardiah, 2002).

Vah = $\frac{Tse}{Tsh}$ x 100%

Vah = $\frac{100}{100}$ x 100%

Vah = 100%

Hasil penghitungan Skor tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

81% - 100% : Sangat Valid
61% - 80% : Layak
41% - 60% : Cukup Valid
21% - 40% : KurangValid
0% - 20% : Sangat Kurang Valid

Berdasarkan hasil penghitungan data tersebut, kevalidan media KARUDOU berdasarkan validasi ahli media yaitu sebesar 100%. Hasil penghitungan data tersebut jika menggunakan pedoman Skala Likert dapat dikategorikan "sangat valid".

c. Data Angket Penilaian Responden

Untuk mempermudah dalam proses analisis data yang diperoleh, dalam penyebutan nama responden digunakan kode nama "PD" (Peserta Didik) + angka.

Tabel 5 Data kuantitatif responden

No	Responden	Skor
1.	PD1	40
2.	PD2	40
3.	PD3	36
4.	PD4	38
5.	PD5	38
6.	PD6	34
7.	PD7	34
8.	PD8	34
9.	PD9	40
10.	PD10	33
11.	PD11	39
12.	PD12	35
13.	PD13	38
14.	PD14	39
15.	PD15	36
16.	PD16	37
17.	PD17	40
18.	PD18	36
19.	PD19	37
20.	PD20	37
21.	PD21	40
22.	PD22	40
Jumlah Skor		**821**
Rata-rata Skor		**880**

Data yang telah didapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Mardiah, 2002).

Vah = $\frac{Tse}{Tsh}$ x 100%

Vah = $\frac{100}{100}$ x 100%

Vah = 100%

Hasil penghitungan Skor tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut:

81% - 100% : Sangat Layak
61% - 80% : Layak
41% - 60% : Cukup Layak
21% - 40% : Kurang Layak
0% - 20% : Sangat Kurang Layak

Berdasarkan hasil penghitungan data tersebut, kelayakan media KARUDOU berdasarkan responden atau peserta didik, yaitu sebesar 93,2%. Hasil penghitungan data tersebut jika menggunakan pedoman Skala Likert dapat dikategorikan "Sangat Layak".

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Proses pengembangan media KARUDOU dilakukan dengan menggunakan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan dkk. Dalam penelitian ini model pengembangan 4D dimodifikasi sehingga pengembangan media ini meliputi tiga tahapan saja yaitu *define, design, development.* Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan meliputi analisis permasalahan utama yang terjadi selama kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di LPK Oosaka Gakkou, analisis karakteristik peserta didik selama mengikuti pembelajaran, analisis capaian yang harus dikuasai peserta didik selama mengikuti pembelajaran, analisis konsep materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media KARUDOU dan analisis kebutuhan spesifik dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap *design*, media pembelajaran mulai dirancang, terdapat beberapa Langkah-langkah kegiatan yang perlu dilakukan, yaitu menyusun instrument tes, pemilihan jenis media pembelajaran yang akan dibuat serta menentukan isi materi yang akan dimuat dalam media, menentukan format pengembangan media pembelajaran, dan mendesain tampilan media KARUDOU.

Selanjutnya pada tahap *development,* dilakukan proses validasi media KARUDOU oleh ahli materi dan ahli media, selain itu juga dilakukan proses uji coba media pada peserta didik.

2. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media KARUDOU dinyatakan "sangat valid" dengan skor persentase 93,3%.. Sedangkan berdasarkan hasil validasi ahli media, media KARUDOU dinyatakan"sangat valid" dengan skor persentase 100%.
3. Berdasarkan hasil uji coba media KARUDOU pada siswa pelatihan di LPK Oosaka Gakkou, hasil penghitungan skor kelayakan dari angket respon peserta didik yaitu sebesar 93,2%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik, media pembelajaran KARUDOU dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang.
2. Bagi Peserta Didik, media KARUDOU dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri maupun kelompok untuk memperdalam pemahaman terhadap kata kerja bahasa Jepang.
3. Bagi Penelitian Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media KARUDOU dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti penambahan variasi bentuk kata kerja atau tema kosakata lainnya.
4. Bagi Pengembangan Media, KARUDOU masih dapat dikembangkan lebih lanjut dari segi desain, variasi permainan, maupun kelengkapan komponen agar lebih menarikdan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, S. N., & Fanani, U. Z. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dokoni Karuta terh-adap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bab 6 Buku 'Nihongo Kirakira'Peserta didik Kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018. Hikari: Jurnal Pen-didikan Bahasa Jepang, 6(1), 1-9.

Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 01–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Kaligis, J. T., Kaunang, S. T. G., & Sugiarso, B. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi: Karuta Card Game.

KAROMAH, Fahrin Nailatil et al. PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS. [S.l.], v. 15, n. 2, p. 211-222, dec. 2024. ISSN 2656-4459. Available at:

Landong, A., Rangkuti, Y. M., Sujarwo, Fadlan, M. N., Sukmowarti, & Dwi, D. F. (2023). Media pembelajaran. Jejak Pustaka.

Larasati, G. I., Setiawati, N., & Noverisa, E. J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang SMA Negeri 110 Jakarta. Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang, 16(1), 39-48.

Madjid, M. N., Pratama, D. N., & bin Ismail, Z. (2024). Implementation of Arabic Karuta to Improve the Student's Arabic Vocabularies in the Elementary School of Muhammadiyah Kauman. Arabiyati: Journal of Arabic Language Education, 1(1).

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. Kampret Journal, 1(1), 1–10. https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8

Mardiah, M. (2023). Pengembangan media karuta untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik Kelas 1 SD Islam Al-Ghaffaar dalam membaca permulaan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 412-420.

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1(1), 86-100.

Putri, C. K., & Koeswanti, H. D. (2022). Karuta Ceria: Media Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran APACIN Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Peserta didik. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2), 236-248.

Renariah, D., & Hum, M. (2002). Bahasa Jepang dan karakteristiknya. Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha, 1(2), 1-16.

Rizki Ichimaychita (2021) KORELASI ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN BAHASA JEPANG (sAKUBUN). S1 thesis, Universitas