

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *HINO* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA HURUF HIRAGANA あーん DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Alfi Rohmaniyah

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

E-mail: alfy_soolee@yahoo.com

ABSTRAK

Media kartu *Hino* merupakan media pembelajaran bahasa Jepang yang dikembangkan dari permainan kartu UNO. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media kartu *Hino* untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media kartu *Hino*.

Metode yang digunakan dalam pengembangan media kartu *Hino* adalah metode ADDIE. Metode ADDIE merupakan singkatan dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah panduan wawancara, angket, observasi, tes, dan dokumentasi. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi dan ahli media kemudian data hasil angket kelayakan media dianalisis secara deskriptif presentase.

Hasil dari penelitian pengembangan media kartu *Hino* yang dilakukan di SMA Negeri 1 Krembung adalah sebagai berikut :

1. Kelayakan media kartu *Hino* dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh seorang ahli media dan dua orang ahli materi. Dari hasil validasi materi diperoleh hasil 83,3% dari aspek penyajian, aspek isi dan materi diperoleh hasil 93,3% dan aspek kualitas media diperoleh hasil 90%. Penilaian dari ahli media menunjukkan presentase rata-rata mendapatkan 100%. Dengan demikian media kartu *Hino* dikatakan “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana.
2. Respon siswa terhadap media kartu *Hino* dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Hasil angket respon siswa yaitu dari aspek ketertarikan siswa terhadap kartu *Hino* memperoleh presentase sebesar 93,3%, aspek penggunaan media kartu *Hino* mendapat nilai sebesar 88,3%, aspek tampilan media kartu *Hino* mendapat 85,2% dan aspek kesesuaian tujuan dan kelayakan produk dinilai dengan 92,5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik terhadap media kartu *Hino*.

Dari hasil penilaian para validator dan hasil angket respon siswa media kartu *Hino* layak digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana

Kata kunci : Pengembangan media, Kartu *Hino*, keterampilan membaca, huruf hiragana

要旨

「HINO カルタ」は「UNO カルタ」から開発された日本語教具である。本研究は日本語学習のひらがなの認識力を向上させるための「HINO カルタ」の開発の研究である。研究の目的は「HINO カルタ」の質を検討することと「HINO カルタ」に対する学習者の反応を検討することである。

研究方法は ADDIE モデルに沿って進める。ADDIE とは *analysis*「分析」、*design*「計画」、*development*「開発」、*implementation*「実施」、*evaluation*「評価」の略語である。本研究の資料はインタビュー、アンケート、観察、テスト、ビデオ、写真である。品質は科目の専門家と教具の専門家により評価された。アンケートの資料は定量的記述法で分析した。

Krembung 第一高校での「Hino カルタ」教具開発分析の結果は以下のとおりである。

1. 「HINO カルタ」の品質は教具の専門家と科目の専門家によって評価された。形の視点からの評価の結果は「良い」が 83.3%である。科目の内容の視点からの評価の結果は「良い」が 93.3%である。教具の品質の視点からの評価の結果は「良い」が 90%である。教具の専門家の評価は「良い」が 100%だった。したがって、「HINO カルタ」はひらがなの学習に適当な教具だと言える。
2. 「HINO カルタ」に対する学習者の反応はアンケートから見た。「HINO カルタ」に対する学習者の興味は「ある」が 93.3%である。「HINO カルタ」教具の使い方の視点からの結果は「良い」が 88.3%である。「HINO カルタ」の形からの結果は「良い」が 85.2%である。学習の目的と品質の適当の視点からの結果は「良い」が 92.5%である。したがって、「HINO カルタ」に対する学習者の反応は非常に良いと言える。

以上の専門家の評価と学習者の反応から「HINO カルタ」はひらがなの学習に適当な教具だと言えることがわかった。

キーワード : メディアの開発、HINO カルタ、読解力、ひらがな

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran melalui proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2008:61). Kimura (1998:13) mengungkapkan bahwa kesulitan semakin terasa jika seseorang mempelajari bahasa asing. Perbedaan budaya sering menimbulkan kesulitan belajar, tetapi kesulitan tersebut dapat diatasi dengan pemakaian metode dan media pembelajaran secara tepat. Pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya bertujuan agar para pembelajarnya mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*) dan menulis (*kaku ginou*) (Sutedi, 2009:39).

Dalam kegiatan membaca, kegiatan lebih banyak dititikberatkan pada keterampilan membaca daripada teori-teori membaca itu sendiri. Ada tiga komponen dalam keterampilan membaca (Tarigan, 2008:10), yaitu 1) Pengenalan terhadap huruf serta tanda-tanda baca; 2) Pengenalan huruf dan tanda-tanda baca dengan bunyi bahasa; dan 3) Menghubungkan huruf dan tanda-tanda baca dengan makna. Komponen keterampilan membaca yang digunakan dalam penelitian ini adalah komponen yang pertama dan kedua, yaitu kemampuan mengenal huruf hiragana dan kemampuan mengenal huruf hiragana dengan bunyi bahasa.

Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:55), huruf bahasa Jepang disebut *moji* 「文字」, termasuk didalamnya huruf-huruf kanji, hiragana, katakana, romaji dan sebagainya. Huruf hiragana terdiri dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung yang disebut *kyokusenteki* 「曲線的」 seperti あ、い、う、え、お, dan sebagainya (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:73). Takebe (dalam Renariah 2002:10) menyebutkan bahwa huruf hiragana digunakan mulai jaman Edo, yang pada awal mulanya digunakan oleh kaum wanita sehingga hiragana dikenal dengan huruf wanita, dalam bahasa Jepang disebut *onnade*. Huruf Hiragana berjumlah 46 huruf di dalamnya mencakup 5 vokal yaitu “a i u e o” dan sisanya adalah suku kata dengan deretan “ka, sa, ta, na, ha, ma, ya ra, wa” dan satu konsonan yaitu “n” serta satu kata bantu “o” yang kadangkala diucapkan “wo”.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung untuk pengambilan data. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jepang SMA Negeri 1 Krembung diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan belajar huruf hiragana. Alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas adalah dengan menggunakan buku Minna no Nihongo dan media kartu hiragana sederhana yang dibeli oleh sekolah di toko barang yang berasal dari Jepang yaitu Daiso. Menurut narasumber

media kartu tersebut kurang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mudah bosan ketika memakai media kartu tersebut. Berdasarkan hasil angket pra penelitian siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung memiliki minat yang tinggi untuk belajar bahasa Jepang dan huruf hiragana. Namun, mayoritas siswa merasa kesulitan untuk belajar dan membaca huruf hiragana. Oleh karena itu, siswa menyatakan bahwa siswa membutuhkan sebuah media pendukung pada saat siswa belajar huruf hiragana. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana.

Peneliti mengembangkan media kartu *Hino* untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana あーん. Kartu *Hino* merupakan kartu adaptasi dari kartu UNO. Permainan kartu UNO merupakan salah satu permainan kartu yang populer di seluruh dunia. Permainan kartu UNO bisa dimainkan dari 2 hingga 7 orang. Cara bermain kartu UNO bermacam-macam. Hakim (2010: 06) menjelaskan bahwa aturan permainan kartu UNO adalah setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu. Pada permulaan permainan, satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*. Untuk dapat memainkan kartu ini, seorang pemain pada gilirannya harus dapat menyamakan angka ataupun warna dari kartu tersebut. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya.

Uji coba produk kelompok kecil dilaksanakan di SMAN 1 Puri Mojokerto dan uji coba kelompok besar dilaksanakan di SMA Negeri 1 Krembung. sampel yang digunakan penelitian berjumlah 2 kelas, yaitu kelas uji coba kelompok kecil dan kelas uji coba kelompok besar. Jumlah sampel secara keseluruhan adalah 38 siswa dengan rincian 8 siswa untuk uji coba kelompok kecil kelas XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto dan 30 siswa untuk uji coba kelompok besar kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

Rumusan masalah pada penelitian ini ada dua yaitu 1) Bagaimana kelayakan media kartu *Hino* untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana あーん dalam pembelajaran bahasa Jepang; dan 2) Bagaimana respon siswa terhadap media kartu *Hino* untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana あーん dalam pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendiskripsikan kelayakan media kartu *Hino* untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana あーん dalam pembelajaran bahasa Jepang; dan 2) Mendiskripsikan respon siswa terhadap media kartu *Hino* untuk meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana あーん dalam pembelajaran bahasa Jepang. Batasan masalah yang digunakan yaitu penelitian ini materi huruf yang diajarkan adalah huruf hiragana あーん dan penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X Bahasa SMA

Negeri 1 Krembung dan media tidak diproduksi secara masal.

Sehubungan dengan rumusan dan tujuan penelitian tersebut penelitian berisi tentang pengembangan media kartu *Hino* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana あーん dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pengertian pengembangan sendiri diambil dari teori *Borg and Gall* yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Dalam penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah media pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Hino* yang dapat digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana. Oleh karena itu, hasil akhir dari penelitian ini adalah tercipta sebuah media pembelajaran kartu *Hino* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf hiragana.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah tahapan ADDIE (Tegeh, 2014:42). Berikut ini adalah tahapan prosedur pengembangan media kartu *Hino* :

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi tentang media belajar yang digunakan di SMA Negeri 1 Krembung, terutama pada mata pelajaran Bahasa Jepang. Informasi didapatkan dengan cara wawancara kepada guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Krembung dan penyebaran angket kepada kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

2. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa (Analysis)

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Jika kita mengharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik dan benar. Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

3. Merencanakan Desain Pengembangan Kartu *Hino* (Design)

Pada tahap perencanaan desain peneliti menjabarkan tahapan-tahapan yang dilakukan tentang garis besar pengembangan media kartu *Hino*, diantaranya :

- Pengumpulan materi sebagai bahan referensi, mencari huruf hiragana terkait materi huruf Jepang yang ada dalam mata pelajaran bahasa

Jepang yang selanjutnya akan dimuat dalam produk.

- Rencana isi pengembangan media pembelajaran berdasarkan materi yang ada dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung.
- Penyediaan alat dan bahan pengembangan media kartu *Hino* diantaranya: seperangkat laptop dengan software *Corel Draw X6* dan *Adobe Photoshop CS5*.
- Merencanakan desain dan konsep pengembangan kartu huruf Jepang sebagai salah satu pilihan media belajar bersama guru kelas dan dosen pembimbing. Hasil pengembangan yang diharapkan adalah media kartu *Hino* yang dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf hiragana.

4. Mengembangkan Bentuk Produk Awal (Development)

Pada tahap ini peneliti membuat bentuk produk awal kartu huruf Jepang, dengan langkah-langkah yang dilakukan adalah :

- Mencari buku referensi yang mencakup tentang bahasa Jepang.
- Merumuskan materi dari kartu huruf Jepang dengan ahli materi.
- Penyediaan alat dan bahan yang akan digunakan yang digunakan dalam membuat media kartu *Hino*. Alat yang digunakan dalam mengembangkan produk adalah satu unit laptop, Software *Corel Draw X6* dan *Adobe Photoshop CS5*. Bahan untuk kartu *Hino* adalah kertas *Artpaper* 230 gr dan 150 gr untuk buku petunjuk. Pelaksanaan dalam pengembangan kartu huruf Jepang dilakukandengan langkah-langkah yaitu mendesain huruf, cover/background dan buku petunjuk.

Dari langkah-langkah tersebut diperoleh produk awal. Ahli materi memberikan penilaian, saran terhadap media yang dikembangkan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Ahli materi menilai media dari aspek cara penyajian, isi dan materi serta kualitas materi. Penilaian dari ahli materi akan disajikan acuan untuk memperbaiki produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Kemudian ahli media menilai media dari segi aspek keterbacaan teks, keserasian warna, penggunaan garis, bentuk, tekstur, ruang/space, bahan dan penggunaan media. Penilaian media akan dijadikan acuan revisi produk sebelum media di uji cobakan di lapangan. Ahli media mencoba produk dengan didampingi oleh peneliti, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan memberikan masukan berupa kritik/saran kepada peneliti yang nantinya digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

5. Validasi Ahli

Produk yang telah dibuat kemudian diperiksa oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk

memberikan penilaian berupa masukan, kritik atau saran terhadap kualitas dan kelayakan media kartu *Hino* sebelum diuji cobakan. Ahli materi adalah orang yang telah memperoleh pengetahuan penuh tentang topik pembelajaran dan ahli media adalah ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang terkait dengan rancangan pembelajaran, meliputi kapasitas analisis tugas, kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian strategi dan media yang digunakan (Tessmer, 1996:82).

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman, dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi. Ahli materi adalah Dosen Pendidikan Bahasa Jepang UNESA dan guru bahasa Jepang SMAN 1 Puri Mojokerto. Sedangkan ahli media adalah Dosen Prodi Desain Grafis UNESA

6. Revisi

Hasil validasi oleh para ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang masih ada. Bila produk masih ada kelemahan, maka pengembang melakukan perbaikan atau revisi. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas program berdasarkan masukan, kritik atau saran perbaikan ahli media dan ahli materi.

Tahap uji coba produk kelompok kecil produk dilakukan dengan 8 siswa kelas XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto dan uji coba produk kelompok besar dilakukan dengan 30 siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik ini merupakan teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya lebih representatif (Sugiyono, 2011:218). Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu siswa yang sudah mempelajari huruf hiragana あーん sampai tuntas.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan wawancara, angket dan soal tes (*pretest & posttest*). Panduan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu panduan wawancara untuk guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Krembung. Lembar angket validasi ahli media guna memperoleh definisi kelayakan media yang berisi penilaian mengenai tampilan, desain, warna media, serta jenis dan ukuran huruf pada media. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh definisi kelayakan media dilihat dari kemampuan media dalam memicu siswa, isi, dan penyajian materi pada media, dan aturan penulisan dalam media. Lembar angket respon siswa yang diberikan kepada siswa berisi butir-butir materi pernyataan yang berhubungan dengan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan media kartu *Hino* selama kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Tes diberikan kepada kedua kelas, baik kelas uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada awal dan akhir pembelajaran menggunakan media kartu *Hino*. Tes yang diujikan berupa *pre-test* dan *post-test*.

Metode analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi atau sumber data lain dengan cara mengorganisasikan, menjabarkan, dan menyusun data, kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2011:86). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Analisis Uji Coba Perangkat Tes

a. Uji Validitas Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas soal yaitu (Arikunto, 2010 : 213) :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\left\{\frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N}\right\}\left\{\frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N}\right\}}}$$

b. Uji Reliabilitas Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas soal yaitu (Arikunto, 2010: 223) :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran soal yaitu (Arikunto 2010:207):

$$\text{Tingkat kesukaran (P)} = \frac{\text{Jumlah skor pada soal}}{\text{Jumlah peserta tes}}$$

d. Daya Pembeda Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal yaitu (Arikunto 2010:211):

$$DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

2. Analisis Data Awal dan Data Akhir

a. Uji Normalitas Data

Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas data yaitu (Gunawan 2013:74):

$$L_{hitung} = |F_z - S_z|$$

b. Uji Homogenitas Data

Rumus yang digunakan untuk menghitung homogenitas data yaitu (Sugiyono, 2013 : 276) :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

c. Uji T

Rumus yang digunakan untuk menghitung uji T yaitu (Siregar 2013:254-259):

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

3. Analisis Hasil Angket

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket yaitu (Riduwan, 2012:71-95):

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media kartu *Hino* dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collection*)

Hasil data penelitian melalui wawancara kepada guru. Wawancara kepada guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung, diantaranya mengenai pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan belajar huruf hiragana. Alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas adalah dengan menggunakan buku Minna no Nihongo dan media kartu hiragana sederhana yang dibeli oleh sekolah di toko barang yang berasal dari Jepang yaitu Daiso. Menurut narasumber media kartu tersebut kurang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mudah bosan ketika memakai media kartu tersebut.

2. Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa (*Analysis*)

Tahap selanjutnya adalah menganalisis kebutuhan dan karakter siswa dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa X Bahasa di SMA Negeri 1 Krembung. Setelah angket disebar kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui tingkat kebutuhan siswa mengenai media sebagai penunjang pembelajaran dan karakter siswa mengenai kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa. Berikut adalah hasil analisis data dari angket kebutuhan siswa pada saat pra penelitian :

Tabel 4.1
Hasil Pengolahan Data Angket Pra Penelitian

No	Pertanyaan	Skala Penilaian	Jumlah	Presentase
1	Anda berminat mempelajari bahasa Jepang.	Sangat Setuju	14	48,27%
		Setuju	15	51,72%
		Kurang Setuju	-	-
		Tidak Setuju	-	-
2.	Saya merasa kesulitan untuk mempelajari huruf	Sangat Setuju	7	24,14%
		Setuju	15	51,72%
		Kurang Setuju	6	20,69%

	hiragana.	Tidak Setuju	1	3,44%
3.	Saya merasa kesulitan untuk membaca huruf hiragana	Sangat Setuju	6	20,69%
		Setuju	16	55,17%
		Kurang Setuju	6	20,69%
		Tidak Setuju	1	3,44%
4	Saya membutuhkan media dalam pembelajaran huruf hiragana.	Sangat Setuju	7	24,14%
		Setuju	21	72,41%
		Kurang Setuju	1	3,44%
		Tidak Setuju	-	-
5	Saya merasa kesulitan mempelajari huruf hiragana tanpa media pembelajaran.	Sangat Setuju	5	17,24%
		Setuju	21	72,41%
		Kurang Setuju	3	10,34%
		Tidak Setuju	-	-
6	Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran.	Sangat Setuju	18	62,06%
		Setuju	11	37,93%
		Kurang Setuju	-	-
		Tidak Setuju	-	-
7	Dengan menggunakan media pembelajaran, saya ingin meningkatkan hasil belajar saya	Sangat Setuju	20	68,96%
		Setuju	9	31,03%
		Kurang Setuju	-	-
		Tidak Setuju	-	-
8	Saya membutuhkan media untuk mempelajari huruf hiragana	Sangat Setuju	18	62,06%
		Setuju	11	37,93%
		Kurang Setuju	-	-
		Tidak Setuju	-	-

Berdasarkan hasil angket pra penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung memiliki minat yang tinggi untuk belajar bahasa Jepang dan huruf hiragana. Namun, mayoritas siswa merasa kesulitan untuk belajar dan membaca huruf hiragana. Oleh karena itu, siswa menyatakan bahwa siswa membutuhkan sebuah media pendukung pada saat siswa belajar huruf hiragana.

3. Deskripsi dan Desain Media Kartu *Hino*

Tahap ini dilakukan sebelum divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan penerapan langsung dalam

pembelajaran huruf hiragana. Berikut tahap produksi media kartu *Hino*

a. Deskripsi Kartu *Hino*

Hino merupakan gabungan dari kata “Hiragana” dan “UNO”. Dalam permainan kartu UNO pemain hanya perlu mencocokkan angka atau warna, namun dalam kartu *Hino* tidak terdapat angka melainkan huruf hiragana, sehingga pemain hanya perlu mencocokkan huruf hiragana dan warna. Permainan ini dapat memberikan nilai kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, kerjasama, pengertian, sportivitas, dan saling menghargai. Dalam kartu UNO terdiri dari 4 warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Namun dalam kartu *Hino* terdiri dari 3 warna yaitu merah, kuning, dan hijau. Kartu *Hino* berjumlah 162 kartu, 138 kartu huruf hiragana dan 24 *Kartu spesial*. Berikut isi dari kartu *Hino*:

- 1) 46 kartu terdiri dari huruf hiragana あーん warna merah.
- 2) 46 kartu terdiri dari huruf hiragana あーん warna kuning.
- 3) 46 kartu terdiri dari huruf hiragana あーん warna hijau.
- 4) 6 kartu *Kartu Dua Plus (2+)*, terdiri dari 2 merah, 2 kuning, dan 2 hijau
- 5) 6 kartu *Balik*, terdiri dari 2 merah, 2 kuning, dan 2 hijau
- 6) 6 kartu *Stop*, terdiri dari 2 merah, 2 kuning, dan 2 hijau
- 7) 3 kartu *Warna*.
- 8) 3 kartu *Warna 4+*

Fungsi *Kartu Spesial* dalam permainan kartu UNO sebagai berikut :

1) *Kartu Dua Plus (2+)*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil dua kartu.

2) *Kartu Balik*

Ketika kartu ini dimainkan, arah permainan dibalik. Permainan yang digilir searah jarum jam diubah menjadi berlawanan jarum jam.

3) *Kartu Stop*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya tidak bisa memainkan gilirannya.

4) *Kartu Warna*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *Kartu Warna* tersebut. Kartu ini juga bisa digunakan saat pemain tidak memiliki kartu berwarna yang dikeluarkan oleh pemain sebelumnya.

5) *Kartu Warna 4+*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil empat kartu dan pemain tersebut juga harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *Kartu Warna 4+*.

Aturan permainan media kartu *Hino* :

- 1) Kartu dapat dimainkan 4-10 orang
- 2) Setiap pemain mendapat 8-10 kartu.
- 3) Permainan ini mencocokkan huruf hiragana dengan huruf hiragana, hiragana dengan romaji atau warna yang sama dari kartu yang dimainkan.
- 4) Pemain harus menyebutkan cara baca huruf hiragana pada kartu yang akan dikeluarkan. Jika tidak dapat menyebutkan huruf hiragana selama 5 detik pemain tidak dapat menggunakan kartu tersebut dan lanjut pada pemain selanjutnya.
- 5) Jika pemain tidak mempunyai kartu yang cocok, maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu *ombean* (kartu sisa yang tidak dimainkan).
- 6) Pemain harus teriak “HINO” jika kartu yang dimiliki tinggal satu kartu
- 7) Permainan berakhir ketika salah satu pemain sudah memainkan semua kartunya sehingga tidak memiliki kartu atau pemain yang memiliki kartu paling sedikit jika permainan dibatasi dengan waktu.

b. Pra Produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan alat yang digunakan untuk memproduksi produk kartu *Hino*. Alat yang dibutuhkan dalam proses produksi yaitu laptop dengan *software Corel Draw X6* dan *Adobe Photoshop CS5*. Alat tersebut digunakan untuk membuat desain kartu *Hino*.

c. Produksi

Tahap produksi ini adalah mendesain kartu. Berikut tahap mendesain kartu *Hino*.

1) Mendesain Tampilan Kartu

Desain kartu *Hino* dibuat dengan *software Adobe Photoshop CS5*.

2) Membuat Desain Kemasan atau wadah

Desain kemasan kartu *Hino* dibuat dengan aplikasi *CorelDRAW X5*.

3) Buku Petunjuk

Pembuatan buku petunjuk didominasi warna biru. Buku petunjuk terdiri dari isi kartu, aturan permainan, kartu spesial, dan cara bermain. Buku petunjuk dibuat dengan ukuran 6 x 9,5 cm. Penulisan buku petunjuk menggunakan huruf *Arial* dengan ukuran 10pt.

d. Pasca Produksi

Tahap dimana desain kartu *Hino* yang sudah jadi dicetak. Kartu *Hino* dicetak di kertas *art paper* 230 gram. Buku petunjuk dicetak di kertas *art paper* 150gram. Setelah dicetak buku petunjuk di jilid spiral. Kemasan dicetak di kertas *art paper* 150gram. Setelah kemasan dicetak selanjutnya membuat kotak/wadah yang terbuat dari *duplex* 350gram.

e. Validasi Media

Tahap validasi dilakukan oleh beberapa ahli sebelum peneliti menerapkan langsung pada

proses pembelajaran di kelas. Validasi media dilakukan oleh ahlimateri dan ahli media. Untuk ahli materi dilakukan Dosen Pendidikan Bahasa Jepang UNESA dan guru bahasa Jepang SMAN 1 Puri Mojokerto. Sedangkan ahli media adalah Dosen Prodi Desain Grafis UNESA.

f. Hasil Kelayakan Uji Coba Media Kartu *Hino*

Berikut hasil data validasi yang dilakukan oleh dua validator ahli materi setelah melihat dan mencoba media kartu *Hino*.

Tabel 4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Max	Skor	Presentase	Ket.
1.	Aspek Penyajian	30	25	83,3 %	Baik
2.	Aspek Isi dan Materi	60	56	93,3 %	SB
3.	Aspek Kualitas Media	30	27	90 %	SB

Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi di atas diperoleh hasil 83,3% untuk aspek penyajian. Sedangkan untuk aspek isi dan materi diperoleh hasil 93,3% dan aspek kualitas media diperoleh hasil 90% dari total nilai maksimum 100%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil perhitungan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan siap untuk diterapkan pada pembelajaran huruf hiragana.

Berikut hasil pengolahan data validasi yang dilakukan oleh validator ahli media setelah melihat dan mencoba media kartu *Hino*.

Tabel 4.3 : Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Max	Skor	Presentase	Ket
1.	Keterbacaan Teks	15	15	100%	SB
2.	Keserasian Warna	15	15	100%	SB
3.	Garis	5	5	100%	SB
4.	Bentuk	5	5	100%	SB
5.	Ruang/space	5	5	100%	SB
6.	Bahan	15	15	100%	SB
7.	Penggunaan Media	30	29	96,6%	SB

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diketahui penilaian dari validator ahli media mengenai media kartu *Hino* yang menunjukkan presentase yang hampir rata-rata mendapatkan 100%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil perhitungan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan siap untuk diterapkan pada pembelajaran huruf hiragana.

4. Implementation (Pelaksanaan)

Pada tahap penerapan ini terbagi menjadi dua tahapan yaitu tahap uji cobaproduk kelompok kecil dan tahap uji coba produk kelompok besar.

a. Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2017 dan melibatkan 8 siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Pada uji coba produk siswa bermain media kartu *Hino* dengan cara berkelompok. Setelah melakukan permainan, kemudian siswa diberi lembar *post-test* dan angket untuk menilai kelayakan media dari aspek pengguna. Berdasarkan uji coba kelompok didapatkan hasil penilaian angket respon siswa sebagai berikut.

Tabel 4.4 : Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Presentase	Keterangan
1.	Ketertarikan Siswa	90%	Sangat Baik
2.	Penggunaan Media	84%	Baik
3.	Tampilan Media	83,7%	Baik
4.	Kesesuaian Tujuan	82,5%	Baik

Berdasarkan hasil angket respon siswa diatas diketahui bahwa media kartu *Hino* layak digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana, maka tahap selanjutnya diterapkan pada kelas kelompok besar.

b. Uji Coba Produk Kelompok Besar

Uji coba produk kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2017 dengan melibatkan 30 siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krebung. Namun pada saat ujicoba terdapat tiga siswa yang tidak masuk sekolah. Pada kegiatan uji coba ini siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 9 siswa. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba kelompok besar sama dengan uji coba kelompok kecil.

5. Evaluation (Penilaian)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah media kartu *Hino* dapat meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana あーん atau tidak. Teknik untuk mengetahui media kartu *Hino* ini dapat meningkatkan keterampilan membaca huruf hiragana atau tidak dilakukan dengan penghitungan dengan metode *pre-test post-test design*. Metode ini dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* sebelum penerapan media kartu *Hino*. Setelah itu nilai tersebut dibandingkan dengan nilai *post-test* dimana siswa telah menggunakan media kartu *Hino*. Proses evaluasi ini juga menentukan pengambilan keputusan yang di ambil berdasarkan atas data yang lengkap, benar, dan akurat mengenai hal-hal yang terkait dengan permasalahan.

6. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Soal

Hasil uji coba soal instrumen penelitian terdiri dari 25 item soal yang di setelah diuji cobakan pada 8 siswa kelas XI IIS SMAN 1 Puri Mojokerto dan dianalisis menggunakan uji validitas korelasi, dan 25 butir soal yang telah diuji sudah valid. Hasil uji coba tersebut selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dan terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 : Hasil Uji Coba Validitas Butir Soal

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0.91	0,707	Valid
2	0.91		Valid
3	0.91		Valid
4	0.91		Valid
5	0.91		Valid
6	0.91		Valid
7	0.91		Valid
8	0.91		Valid
9	0.91		Valid
10	0.87		Valid
11	0.82		Valid
12	0.91		Valid
13	0.87		Valid
14	0.91		Valid
15	0.82		Valid
16	0.85		Valid
17	0.82		Valid
18	0.91		Valid
19	0.87		Valid
20	0.87		Valid
21	0.87		Valid
22	0.85		Valid
23	0.73		Valid
24	0.73		Valid
25	0.73		Valid

Tabel 4.6 : Hasil Uji Coba Reabilitas Soal

r_{11}	r_{tabel}	Kriteria
0.98	0.707	RELIABEL

Dari tabel data uji coba validitas butir soal semua nilai dari setiap butir soal diperoleh $r_{11} > r_{tabel}$ maka setiap butir soal dinyatakan valid tanpa ada perbaikan. Sedangkan pada tabel uji coba reabilitas soal diperoleh $r_{11} > r_{tabel}$ yaitu $0.98 > 0.706$. Karena r_{11} lebih besar dari nilai r_{tabel} maka item instrumen dinyatakan reliabel.

b. Uji Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran didefinisikan sebagai persentase subjek yang menjawab benar butir soal tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien indeks butir soal dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.7 : Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	Butir Soal	Kriteria
1	1,2,3,4,5,6,8,9	Mudah
2	10,11,12,13,14,15	Sedang
3	16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	Sukar

Berdasarkan hasil uji coba tingkat kesukaran butir soal diatas terdapat 9 soal mudah, 6 soal sedang, dan 10 soal sukar. Dari hasil tersebut semua soal dipakai dalam tahap uji coba kelompok besar.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Hasil daya pembeda tersebut selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.8 : Hasil Uji Pembeda Soal

No	Butir Soal	Kriteria
1	1	Cukup
2	2,3,4,5,6,7,8,9,12,14,10,11,13,18	Baik
3	15,16,17,19,20,21,22,23,24,25	Baik Sekali

7. Hasil Pre-test

a. Uji Normalitas Data Pre-test

Hasil uji normalitas kelas XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto dan X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung dapat dilihat pada tabel berikutini:

Tabel 4.10 : Hasil Uji Normalitas Data Pre-test

Kelas	L_{hitung}	Dk	L_{tabel}	Keterangan
XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto	0,187	0,050	0,285	Normal
X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung	0,153	0,050	0,166	Normal

Berdasarkan tabel di atas untuk kelas XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto diperoleh hasil $L_{hitung} = 0,187$ dan $L_{tabel} = 0,285$, jadi $L_{hitung} < L_{tabel}$. Sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut normal. Sedangkan kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung diperoleh $L_{hitung} = 0,153$ dan $L_{tabel} = 0,166$, jadi $L_{hitung} < L_{tabel}$. Sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut normal.

b. Uji Homogenitas Data Pre-test

Hasil perhitungan uji F dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.10 : Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-Test*

Kelas	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto dan X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung	0,05	2,21	2.39	Homogen

Dari tabel di atas uji kesamaan dua varians kemampuan awal (*pretest*) diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari hasil analisis baik uji normalitas dan uji homogenitas kedua kelas yaitu XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto dan X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung, kedua-duanya memenuhi syarat sebagai kelas uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

8. Hasil *Post-Test*

a. Uji Normalitas Data *Post-test*

Dalam uji normalitas ini data dari kedua kelas yaitu kelas uji coba kelompok kecil dan kelas uji coba kelompok besar dimasukkan dalam tabulasi, yang kemudian dikelompokkan berdasarkan jawaban siswa. Berdasarkan uji normalitas data *post-test* dengan menggunakan rumus *Lilliefors* hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.11 : Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

Kelas	L_{hitung}	Dk	L_{tabel}	Ket
XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto	0,212	0,050	0,285	Normal
X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung	0,1118	0,050	0,166	Normal

Berdasarkan tabel di atas untuk kelas XI IIS 1 SMAN 1 Puri Mojokerto diperoleh hasil $L_{hitung} = 0,689$ dan $L_{tabel} = 0,707$, jadi $L_{hitung} < L_{tabel}$. Sehingga H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut normal. Sedangkan kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung diperoleh $L_{hitung} = 0,073$ dan $L_{tabel} = 0,173$, jadi $L_{hitung} < L_{tabel}$. Sehingga H_0 diterima dan dapat dikatakan bahwa kelas uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data *Post-test*

Hasil perhitungan uji F dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.12 : Hasil Uji Homogenitas Data *Post-Test*

Kelas	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
XI IIS 1 SMAN 1 Puri dan X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung	0,05	2,27	2,29	Homogen

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikasinya 0,05 yaitu 2,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas uji coba kelompok kecil dan kelas uji coba kelompok besar termasuk "homogen". Yang berarti kedua kelas tersebut mempunyai karakteristik yang sama. Hasil tabel diatas adalah $F_{hitung} = 1,27$ dan $F_{tabel} = 2,29$, jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut homogen (varians sama). Hal ini berarti bahwa kedua data sampel tersebut mempunyai tingkat variasi yang sama atau mempunyai kemampuan yang sama pula.

c. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah media kartu *Hino* dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana atau tidak. Data yang digunakan adalah data nilai *pre-test* dan nilai *post-test* Hasil perhitungan uji T dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.13 : Hasil Uji *T* *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	T_{hitung}	Dk	Db (n-1)	T_{tabel}	Kriteria
SMAN 1 Krembung	4,22	0,050	26	1,86	Ada Perbedaan

Hasil perhitungan tabel di atas untuk kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung diperoleh $T_{hitung} = 4,22$ dan $T_{tabel} = 1,86$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} \geq T_{tabel}$. Kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca huruf hiragana sebelum dan setelah menggunakan media kartu *Hino*.

9. Hasil Angket Respon Siswa

Kelayakan media dapat pula dilihat dari lembar angket siswa yang diberikan pada siswa. Tujuan dari analisa lembar angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung mengenai media kartu *Hino* pada pembelajaran huruf hiragana. Angket diberikan dan di pandu pengisiannya setelah siswa selesai menggunakan mediakartu *Hino*. Hasil pengolahan data lembar angket respon siswa sebagai berikut :

Tabel 4.14 : Hasil Kelayakan Oleh Siswa

No	Aspek	Presentase	Ket
1.	Ketertarikan Siswa	93,3%	SB
2.	Penggunaan Media	88,3%	SB
3.	Tampilan Media	85,2%	SB
4.	Kesesuaian Tujuan	92,5%	SB

Berdasarkan tabel hasil penilaian angket di atas dari aspek ketertarikan siswa terhadap kartu *Hino* memperoleh presentase sebesar 93,3% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dari aspek penggunaan media kartu *Hino* mendapat nilai sebesar 88,3% dan aspek tampilan media kartu *Hino* mendapat 85,2% kategori sangat baik. Sedangkan dari aspek kesesuaian tujuan dan kelayakan produk dinilai dengan 92,5% kategori sangat baik.

Pembahasan Hasil Penelitian

Media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu *Hino* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana あーん. Langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran tersebut adalah wawancara kepada guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung, diantaranya mengenai pembelajaran bahasa Jepang.

Langkah ke dua dalam pengembangan media kartu *Hino* analisis kebutuhan siswa. Kegiatan analisis kebutuhan ini menganalisis tingkat kebutuhan siswa mengenai media sebagai penunjang pembelajaran dan karakter siswa mengenai kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa.

Media kartu *Hino* merupakan permainan kartu UNO yang digabungkan dari kata “Hiragana” dan “UNO”. Dalam permainan kartu UNO pemain hanya perlu mencocokkan angka atau warna, namun dalam kartu *Hino* tidak terdapat angka melainkan huruf hiragana, sehingga pemain hanya perlu mencocokkan huruf hiragana dan warna. Kartu *Hino* terdiri dari 3 warna yaitu merah, kuning, dan hijau. Kartu *Hino* berjumlah 162 kartu, 138 kartu huruf hiragana dan 24 *Kartu spesial*. Desain kartu *Hino* dibuat dengan software *Adobe Photoshop CS5* dan dicetak di kertas *art paper*.

Dalam proses pembuatan media peneliti harus menentukan model media yang tepat agar media yang dibuat dapat berguna secara efektif. Langkah pertama adalah membuat desain media kartu *Hino* dan dicetak. Setelah media selesai dibuat tahap selanjutnya media dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Langkah ke dua adalah validasi media kartu *Hino* oleh ahli media dan ahli materi. Setelah beberapa kali diperbaiki media kemudian divalidasi dengan pengisian lembar penilaian media pembelajaran. Dari lembar penilaian media pembelajaran dapat diketahui semua kekurangan dari media yang harus diperbaiki dari segi aspek yang telah ditentukan. Berikut tampilan

gambar kartu *Hino* yang sudah divalidasi dan layak untuk diujicobakan.

Gambar 5.1 : Kartu *Hino*

Berdasarkan data hasil yang diperoleh dari pengujian produk media kartu *Hino* oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakannya di dalam proses pembelajaran. Media kartu *Hino* ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian, hasil persentase aspek isi dan materi 93,3%. Hal ini diartikan bahwa media yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang dicapai. Sedangkan dari aspek penyajian diperoleh hasil 83,3% dan aspek kualitas media diperoleh hasil 90%.

Sedangkan berdasarkan pada hasil pengujian media kartu *Hino* oleh ahli media, persentase yang diperoleh hasil aspek ketertarikan siswa terhadap kartu *Hino* memperoleh presentase sebesar 93,3%. Dari aspek penggunaan media kartu *Hino* mendapat nilai sebesar 88,3% dan aspek tampilan media kartu *Hino* mendapat 85,2%. Sedangkan dari aspek kesesuaian tujuan dan kelayakan produk dinilai dengan 92,5%. Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartu *Hino* dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran huruf hiragana あーん.

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan media kartu *Hino*, dengan dua kriteria sebagai acuan penilaian, produk tersebut bisa dikatakan layak. Hal tersebut dikarenakan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan hasil penilaian melalui angket dari siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krembung, persentase yang diperoleh dari aspek ketertarikan siswa terhadap kartu *Hino* memperoleh presentase sebesar 93,3%. Dari aspek penggunaan media kartu *Hino* mendapat nilai sebesar 88,3% dan aspek tampilan media kartu *Hino* mendapat 85,2%. Sedangkan dari aspek kesesuaian tujuan dan kelayakan produk dinilai dengan 92,5%.

Setelah mengisi angket respon siswa beberapa siswa juga menunjukkan ketertarikannya dengan media kartu *Hino* yang dikembangkan pada penelitian ini, beberapa siswa menyarankan pada peneliti untuk membuat media serupa namun dalam huruf katakana. Adapula siswa yang menyarankan untuk memasukkan gambar artis korea atau jepang dalam sampul belakang

media kartu *Hino*. Saran tersebut tidak dilakukan revisi oleh peneliti, hal ini karena tidak semua saran bisa diaplikasikan dalam pengembangan media kartu *Hino* mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Berikut komentar dan saran yang telah diisi oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Krembung.

- Media kartu *Hino* sangat bagus dan kreatif.
- Siswa merasa tertarik belajar huruf hiragana dengan permainan media kartu *Hino*.
- Media kartu *Hino* membuat siswa merasa lebih semangat untuk belajar huruf hiragana dan tidak membuat siswa merasa bosan.
- Media kartu *Hino* cocok digunakan untuk siswa yang baru mulai belajar huruf hiragana.
- Siswa menginginkan gambar artis Korea maupun Jepang dalam sampul belakang kartu.

PENUTUP

Simpulan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE (Tegeh dkk, 2014:42) dengan lima tahapan yaitu analisis, desain atau rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah panduan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa sebagai pengguna kemudian data hasil angket kelayakan media dianalisis dengan secara deskriptif presentase.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media kartu *Hino*

Pengembangan media kartu *Hino* dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan pada tahap analisis yaitu wawancara dengan guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Krembung mengenai pembelajaran bahasa Jepang di sekolah dan penyebaran angket untuk siswa mengenai kebutuhan dan karakteristik siswa.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan isi media yang dikembangkan dalam media pembelajaran, persiapan pengembangan media pembelajaran, yaitu mempersiapkan bahan materi dan alat untuk mendesain media pembelajaran. Alat yang digunakan dalam mendesain kartu *Hino* yaitu laptop dengan aplikasi *software Adobe Photoshop CS5* dan *CorelDRAW X5*.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan dengan mendesain kartu *Hino* dibuat dengan *software Adobe Photoshop CS5* dan mendesain kemasan kartu *Hino* dibuat dengan aplikasi *CorelDRAW X5*. Setelah tahapan tersebut kartu *Hino* dicetak di kertas *art paper*

230 gram dan buku petunjuk dicetak di kertas *art paper* 150gram. Kartu yang sudah dicetak kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi (*Implementation*) dilakukan pelaksanaan uji coba media di sekolah yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian, pelaksanaan tes hasil belajar siswa, pengambilan data angket respon siswa, dan wawancara terhadap guru bahasa Jepang. Uji coba penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Krembung

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi (*Evaluation*) meliputi perekapan dan analisis data yang diperoleh selama tahap implementasi. Data tersebut adalah data hasil angket ahli media dan ahli materi, data hasil angket respon siswa, dan data hasil tes siswa.

Penilaian media kartu *Hino* yang didapatkan, meliputi penilaian dari ahli materi diperoleh hasil 83,3% untuk aspek penyajian dengan kriteria baik. Sedangkan untuk aspek isi dan materi diperoleh hasil 93,3% dan aspek kualitas media diperoleh hasil 90% dari total nilai maksimum 100% dengan kriteria sangat baik. Penilaian dari ahli media menunjukkan presentase yang hampir rata-rata mendapatkan 100% dengan kriteria sangat baik. Respon siswa dari uji coba kelompok besar memperoleh hasil dengan kriteria sangat baik. Dilihat dari semua indikator penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan, media kartu *Hino* dikatakan “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana.

2. Respon siswa terhadap media kartu *Hino*

Persentase yang diperoleh dari hasil angket respon siswa yaitu dari aspek ketertarikan siswa terhadap kartu *Hino* memperoleh presentase sebesar 93,3%. Dari aspek penggunaan media kartu *Hino* mendapat nilai sebesar 88,3% dan aspek tampilan media kartu *Hino* mendapat 85,2%. Sedangkan dari aspek kesesuaian tujuan dan kelayakan produk dinilai dengan 92,5%. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu *Hino* mendapat respon positif dari siswa. Respon positif tersebut diantaranya siswa tertarik menggunakan media kartu *Hino*, siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran menggunakan media kartu *Hino*, dan media kartu *Hino* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang khususnya hiragana.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang disampaikan penulis sebagai berikut:

- Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini hanya mencari tahu kelayakan dan respon siswa terhadap media kartu *Hino* sehingga masih belum diketahui efektifitas dan pengaruh media kartu *Hino* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut yang meneliti efektifitas atau pengaruh media kartu *Hino* terhadap hasil belajar

siswa. Selain itu diharapkan ada penelitian pengembangan mediakartu *Hino* dengan huruf Katakana.

2. Bagi tenaga pengajar/guru bahasa Jepang, diharapkan dapat memanfaatkan media kartu *Hino* sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran huruf hiragana lebih menyenangkan, menarik perhatian, dan lebih memacu semangat siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan memanfaatkan media kartu *Hino* untuk kegiatan belajar dan pembelajaran huruf hiragana dalam proses pembelajaran berlangsung maupun di luar proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kimura, Muneo. 1998. *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Bandung : Percetakan Ekonomi
- Nurhasanah. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Uno dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Tidak dipublikasikan
- Ooki, Hayashi. 1990. *日本語教育ハンドブック*. Tokyo :大修館書店
- Renariah. (2002). Bahasa jepang dan Karakteristiknya. Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha vol 1 No.2 edisifebruari [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa Jepang dan karakteristiknya.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/Bahasa_Jepang_dan_karakteristiknya.pdf)
- Riduwan.2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.Bandung : Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Sofyan. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sriyati, S. Ramadhiana, dkk.2016.Modifikasi Permainan UNO sebagai Alternatif Bahan Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.*UPI Education Journal*, Vol.4, No. 2.Tersedia di <http://antologi.upi.edu/file/mtk-Suci-Rahmadhiana-S-1203399.pdf> (diakses pada 2-2-2017).
- Sudjianto dan Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.