

Pengembangan Media Permainan Kartu ‘*Kanji Speed*’ Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU ‘*KANJI SPEED*’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF KANJI LEVEL DASAR PADA SISWA KELAS XII IBB 2 SMAN 1 BANGIL TAHUN AJARAN 2018/2019

Nafisah Aulia

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

nafisahaulia@mhs.unesa.ac.id

Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.

nisesamudra@unesa.ac.id

Dosen S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu *Kanji Speed* Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019”. Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran bahasa Jepang dan angket kebutuhan siswa, siswa masih mengalami kesulitan ketika belajar huruf kanji. Selain itu dari hasil angket diketahui bahwa 97% siswa membutuhkan media permainan untuk belajar huruf kanji. Oleh sebab itu, dikembangkan sebuah media permainan *Kanji Speed* yang digunakan sebagai media pembelajaran huruf kanji level dasar. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media permainan *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran dan mengetahui respon siswa terhadap media permainan tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Sumber data dalam penelitian 38 siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil sedangkan data berupa hasil wawancara, angket kebutuhan siswa, hasil dari uji coba media yang berupa angket respon siswa dan validasi media dan materi oleh validator.

Hasil dari penelitian pengembangan media kartu *Kanji Speed* adalah sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media kartu *Kanji Speed* dilakukan dengan 5 tahapan.
 - 1) Tahapan pertama, yaitu wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang dan penyebaran angket kebutuhan siswa.
 - 2) Tahap kedua merancang desain kartu *Kanji Speed* menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.
 - 3) Tahap ketiga menghasilkan sebuah *prototype* media permainan *Kanji Speed* kemudian divalidasi oleh ahli media dengan hasil 91,3%, ahli materi 1 dengan hasil 97,8% dan ahli materi 2 sebesar 88,9%.
 - 4) Tahap keempat melewati dua tahapan yaitu uji coba produk kelompok kecil yang memperoleh respon siswa sebesar 83% dan uji coba produk kelompok besar memperoleh respon siswa sebesar 84%.
 - 5) Tahap kelima mengolah data yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator, media permainan *Kanji Speed* dikatakan layak sebagai media pembelajaran huruf kanji.
2. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa terhadap media permainan *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji mendapat respon sebesar 84%. Sehingga dengan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media permainan *Kanji Speed* adalah sangat kuat dan dapat dikatakan layak.

Kata kunci : pengembangan media, media pembelajaran, *Kanji Speed*, huruf kanji

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

ABSTRACT

This research title is "Media Development of Kanji Speed Card Game as Learning Media for Basic Kanji in Class XII IBB 2 of Senior High School 1 Bangil Academic Year 2018/2019". Based on the results of interviewing Japanese language teacher and questionnaires answered by students, students still have difficulty in learning kanji. In addition, from the results of the questionnaire it is found that 97% of students needed a game based media to learn kanji. Therefore, a Kanji Speed game media was developed which was used as a basic kanji learning media. The purpose of this study is to describe the process of the Kanji Speed games development as learning media and knowing the students' responses to it.

The development model used in this study is the ADDIE model. The ADDIE model stands for analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data sources in this research were 38 students of class XII IBB 2 Students of Senior High School 1 Bangil, while the data obtained by interviews, questionnaires filled by students, the results of media test with questionnaires, media validation, and subject material by validator.

The results of the Kanji Speed card media development research are as follows:

1. The process of Kanji Speed cards media is done in 5 stages.
 - 1) The first stage was interviewing Japanese language teachers and questionnaires for students.
 - 2) The second stage was designing the Kanji Speed card using Adobe Photoshop CS3.
 - 3) The third stage was the result of media prototype of the Kanji Speed game, then validated by media expert with the result 91.3%, the result of material expert 1 was 97.8% , and the result of material expert 2 was 88.9%.
 - 4) The fourth stage went through two stages, the first one was testing within small group of students and responses shows 83%. The second one was on big group of students, and responses shows 84%.
 - 5) The fifth stage is processing the data obtained from the previous stage. Based on the results of the validator's assessment, the Kanji Speed game media categorized as feasible to be a learning media for kanji.
2. Based on the result of student responses questionnaire calculation toward Kanji Speed game as kanji learning media, responses shows with 84%. With this percentage, can be concluded that student's responses is very strong and categorized as feasible.

Keywords: media development, learning media, Kanji Speed, learning kanji

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah yaitu antara siswa dengan pendidik. Interaksi antara siswa dengan pendidik bertujuan untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa ke arah yang lebih positif. Pengembangan materi/bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat melalui berbagai cara, salah satunya yaitu pengembangan media. Selain digunakan untuk menyampaikan materi, media juga dapat mengefektifkan dan mengefesiensikan proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 1 Bangil dan hasil angket kebutuhan siswa yang diambil pada tanggal 7 Desember 2018, hasilnya adalah siswa kelas XII IBB 2 masih merasa kesulitan ketika belajar huruf kanji karena beberapa huruf kanji terlihat sama seperti huruf 月(つき) dengan 日(ひ). Menurut Mintarsih dan Subandi (2017:7) kesulitan dalam mengenali huruf kanji dapat disebabkan karena banyaknya jumlah huruf kanji, huruf kanji memiliki coretan garis pembentuk yang banyak, detail, dan rumit, huruf kanji juga memiliki banyak cara baca/pengucapan karena karakteristik huruf kanji itu sendiri.

Selain itu tidak semua huruf kanji mempunyai cara baca *on* dan *kun* karena ada huruf kanji yang hanya dibaca secara *onyomi* dan ada huruf kanji yang hanya dibaca secara *kunyomi*. Contohnya, 駅、肉、鉄、農, dan 府, adalah huruf kanji yang dibaca hanya secara *on*. Sedangkan 貝、咲く、 dan 畑 adalah huruf kanji yang dibaca hanya secara *kun* (Fanani, 2017:3). Terbatasnya jam pelajaran bahasa Jepang yang setiap minggunya hanya 2x pertemuan dengan waktu 1 jam pelajaran. Dibutuhkan sebuah media yang dapat digunakan untuk mempelajari huruf kanji di luar jam pelajaran.

Siswa membutuhkan sebuah media permainan yang menyenangkan untuk mengatasi kesulitan saat belajar huruf kanji. Dengan bermain, siswa dapat belajar serta melatih daya ingat. Memotivasi siswa dengan permainan yang

menarik sehingga tumbuh minat untuk mempelajari huruf kanji dan siswa dapat mengenali huruf kanji yang terlihat sama. Menurut Sadiman (dalam Musfiquon, 2012:99) bahwa kelebihan media permainan yaitu dapat memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dan permainan menjadi menarik sebab terdapat unsur kompetensi di dalamnya.

Berdasarkan permasalahan serta kebutuhan siswa, dikembangkan suatu media pembelajaran yaitu media permainan kartu *Kanji Speed* yang dapat membantu siswa berlatih belajar huruf kanji dengan cara yang menyenangkan. Media permainan *Kanji Speed* diadaptasi dari permainan *Jungle Speed*. *Jungle Speed* merupakan sebuah permainan yang menggabungkan unsur permainan *UNO* dan *Spoons*. Nilai positif dari permainan ini adalah melatih konsentrasi dan kesabaran, membutuhkan kecepatan, dan membangun sikap saling menghargai antar pemain. *Jungle Speed* terdiri dari 72 kartu berpola yang masing-masing 18 kartu dibagi menjadi 4 warna yaitu merah, kuning, biru, dan hijau. Pola yang terdapat dalam kartu *Jungle Speed* berbentuk campuran lingkaran dan poligon. Selain itu juga dilengkapi dengan 1 buah Totem sebagai pusat dari permainan *Jungle Speed*, dan 8 kartu spesial yaitu 3 kartu *inward facing arrows*, 3 kartu *outward facing arrows*, dan 2 kartu *colored arrows*.

Pada permainan *Jungle Speed*, pemain diberi kartu dengan jumlah yang sama dan setiap pemain tidak mengetahui pola apa saja yang didapat sampai pemain membuka 1 buah kartu teratas karena kartu masing-masing pemain diletakkan di depan dalam keadaan tertutup. Ketika dalam satu putaran terdapat 2-3 pemain mengeluarkan kartu yang berpola sama, para pemain tersebut harus melakukan duel yaitu bersaing memegang totem terlebih dahulu. Sebelum permainan dimulai, totem harus diletakkan di tengah para pemain. Pemenang dari permainan ini ditentukan ketika seorang pemain telah menghabiskan seluruh kartu yang dimiliki. Dengan seiring berkembangnya teknologi, siswa lebih sering menggunakan *smartphone* dan hal tersebut mempengaruhi kehidupan sosial antar siswa. Dengan dikembangkan sebuah media permainan kartu *Kanji Speed*, selain dapat membantu dalam hal belajar huruf kanji, juga

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

dapat membuat siswa menjadi aktif ketika belajar huruf kanji.

Cara bermain *Kanji Speed* tidak jauh beda dengan *Jungle Speed*. Pola berbentuk campuran lingkaran dan poligon berubah menjadi huruf-huruf kanji yang telah diajarkan di sekolah. Huruf kanji tersebut diambil dari buku yang digunakan di sekolah yaitu buku にほんご 1 dan にほんご 2. Permainan *Kanji Speed* diterapkan pada siswa kelas XII IBB 2. Siswa diminta untuk membuat kelompok yang beranggotakan 8-9 orang dengan posisi melingkar. Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 set permainan kartu *Kanji Speed*. Setelah diberi penjelasan mengenai cara bermain *Kanji Speed*, siswa mempraktikkannya bersama anggota kelompok masing-masing. Siswa dapat memanfaatkan media ini sebagai media pembelajaran di kelas maupun saat di luar jam pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan kartu *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji level dasar pada siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji level dasar pada siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil tahun ajaran 2018/2019?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan kartu *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji level dasar pada siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil tahun ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji level dasar pada siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil tahun ajaran 2018/2019.

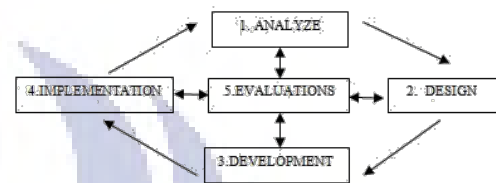
METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sukmadinata (2013:164)

menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Model pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Berikut tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE (Tegeh, 2014:42).

Tahapan Model ADDIE



Sumber data dalam penelitian adalah siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil yang berjumlah 38 siswa dan ahli media serta ahli materi. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil wawancara oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang, angket kebutuhan siswa, hasil uji coba media yang berupa angket respon siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed* dan hasil validasi media dan materi oleh validator ahli.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar wawancara, lembar angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang, penyebaran angket kebutuhan siswa, validasi media dan materi oleh ahli, dan penyebaran angket respon siswa setelah penggunaan media.

Teknik analisis data ini digunakan untuk menghitung hasil angket respon siswa, hasil validasi media, dan hasil validasi materi. Berikut rumus yang digunakan pada penelitian ini.

Analisis Nonstatistik

Proses pengembangan media permainan kartu *Kanji Speed* berawal dari mengumpulkan data mengenai kesulitan dan kebutuhan siswa saat belajar huruf kanji melalui wawancara dan angket. Tahap selanjutnya merancang instrumen dan merancang desain media yang disesuaikan

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

dengan karakteristik siswa. Setelah itu media divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi. Media yang telah diperbaiki kemudian diujicobakan pada kelompok kecil. Selanjutnya diujicobakan pada kelompok besar yaitu kelas XII IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil. Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi untuk mengetahui kualitas media.

Analisis Data Angket Respon

Dalam menjawab rumusan masalah mengenai respon siswa, digunakan penilaian berdasarkan skala *Likert*. Berikut bentuk jawaban skala berdasarkan skala *Likert*.

Sangat setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Netral (N)	= 3
Tidak setuju (TS)	= 2
Sangat tidak setuju (STS)	= 1

Analisis data angket respon siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor kriteriaum = Skor tertinggi tiap item X jumlah item X jumlah responden

(Riduwan, 2015:23)

Kriteria Interpretasi Skor :

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat
(Riduwan, 2015:15)

Analisis Data Validasi

Analisis data ini digunakan untuk menjawab kelayakan media yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Rumus yang digunakan antara lain :

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor kriteriaum = Skor tertinggi tiap item X jumlah item X jumlah responden

(Riduwan, 2015:23)

Kriteria Interpretasi Skor :

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

(Riduwan, 2015:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1) Analisis Kebutuhan Siswa (*Analyze*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang SMAN 1 Bangil, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan saat belajar huruf kanji. Kemampuan yang perlu dikuasai selain tata bahasa adalah kemampuan membaca huruf kanji. Maka sesuai dengan kemampuan yang dituntut, perlu dikembangkan dengan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa siswa kelas XII IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil tertarik untuk belajar huruf kanji namun masih merasa kesulitan dalam membaca huruf kanji dan membedakan huruf kanji. Maka dari itu, siswa setuju bahwa mereka membutuhkan penggunaan media permainan yang menyenangkan.

2) Merancang Desain Media (*Design*)

Pemilihan huruf kanji berdasarkan hasil diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang yang diambil dari buku にほんご 1 dan にほんご 2. Dari jumlah keseluruhan huruf kanji yaitu 81 huruf kanji kemudian dipilih sebanyak 24 huruf kanji yang akan digunakan dalam media permainan kartu *Kanji Speed*. Berikut langkah-langkah mendesain kartu *Kanji Speed*.

- Membuat bentuk dasar kartu dengan ukuran 9x8 cm
- Memilih *background* dan mendesain kartu
- Memasukkan huruf kanji dan menambahkan urutan penulisan (*kakijun*)

Pengembangan Media Permainan Kartu 'Kanji Speed' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

Tampilan kartu Kanji Speed



d. Membuat kartu totem dan *special cards*

Tampilan special cards



Tampilan kartu totem



- e. Membuat desain belakang kartu
- f. Membuat desain buku petunjuk dan kunci jawaban
- g. Membuat desain kemasam media

3) Pengembangan Media (Development)

Media permainan kartu *Kanji Speed* dicetak di kertas *art paper* 260 gsm. Sedangkan untuk buku petunjuk permainan dan kunci jawaban dicetak di kertas *art paper* 120 gsm agar saat dilipat tidak retak dan mengelupas. Khusus untuk kotak kartu permainan dicetak di kertas *blues white* 250 gsm.

a) Hasil validasi ahli media

Berikut hasil validasi media permainan kartu *Kanji Speed* oleh dosen jurusan desain komunikasi visual UNESA sebagai ahli media.

Skor kriterium = skor tertinggi tiap item X
jumlah item X jumlah
responden

$$= 5 \times 16 \times 1$$

$$= 80$$

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriterium}} \times 100\%$$

$$= \frac{73}{80} \times 100\%$$

= 91,25 % dibulatkan menjadi 91,3%

Jumlah keseluruhan penilaian kelayakan oleh ahli media adalah sebesar 91,3% dengan kriteria sangat kuat. Media permainan kartu *Kanji Speed* dapat dikatakan layak dan siap untuk digunakan pada pembelajaran huruf kanji dengan sedikit revisi.

b) Hasil validasi ahli materi

Validasi materi dinilai oleh 2 validator yaitu guru mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 1 Bangil dan dosen jurusan bahasa dan sastra Jepang UNESA. Tiap validator mendapatkan lembar angket validasi materi untuk mengetahui nilai kelayakan materi dalam media permainan kartu *Kanji Speed*. Berikut adalah persentase keseluruhan yang diberikan oleh ahli materi 1.

Skor kriterium = skor tertinggi tiap item X
jumlah item X jumlah
responden

$$= 5 \times 9 \times 1$$

$$= 45$$

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriterium}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{45} \times 100\%$$

= 97,77 % dibulatkan menjadi 97,8%

Jumlah keseluruhan penilaian kelayakan oleh ahli materi adalah sebesar 97,8% dengan kriteria sangat kuat.

Berikut adalah persentase keseluruhan yang diberikan oleh ahli materi 2.

Skor kriterium = skor tertinggi tiap item X
jumlah item X jumlah
responden

$$= 5 \times 9 \times 1$$

$$= 45$$

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriterium}} \times 100\%$$

$$= \frac{40}{45} \times 100\%$$

= 88,88 % dibulatkan menjadi 88,9%

Jumlah keseluruhan penilaian kelayakan oleh ahli materi adalah sebesar 88,9% dengan kriteria sangat kuat.

Dari hasil validasi oleh ahli materi di atas, dapat disimpulkan bahwa materi huruf kanji

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

serta media dinyatakan layak untuk diujicobakan pada siswa.

c) Revisi media

- Tulisan 'kunci jawaban' pada halaman depan dan 'Speed' pada bagian belakang diganti dengan warna yang lebih gelap seperti biru atau hitam karena *background* yang digunakan berwarna cerah.
- Huruf kanji pada *background* berwarna biru dengan tulisan hitam diganti dengan tulisan berwarna putih agar dapat dibaca dengan jelas.
- Tulisan berwarna merah pada kemasan/kotak kartu permainan diganti dengan warna kuning.
- Tulisan yang ada di buku petunjuk sebelumnya berukuran 8 pt berubah menjadi 10 pt.

4) Penerapan Media (Implementation)

a) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2019 dan melibatkan 10 siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Bangil. Siswa tersebut dipilih secara acak oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang. Siswa terlebih dahulu diberi soal untuk menguji validitas dan reliabilitas materi. Berdasarkan penghitungan dengan SPSS 25, sebanyak 23 butir soal dari 62 butir soal dinyatakan tidak valid. Sehingga 24 huruf kanji dipilih dari 39 butir soal yang dinyatakan valid.

Setelah penggunaan media, siswa mengisi lembar angket respon. Berikut hasil angket respon siswa uji coba kelompok kecil kelas XII IBB 1.

$$\begin{aligned}\text{Skor kriterium} &= \frac{\text{skor tertinggi tiap item}}{\text{jumlah item} \times \text{jumlah responden}} \\ &= \frac{5 \times 10 \times 10}{500}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriterium}} \times 100\% \\ &= \frac{414}{500} \times 100\% \\ &= 82,8\% \text{ dibulatkan menjadi } 83\%\end{aligned}$$

Jumlah keseluruhan hasil respon siswa kelas XII IBB 1 terhadap media

permainan kartu *Kanji Speed* adalah 83% dengan kriteria sangat kuat.

b) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba dilakukan pada siswa kelas XII IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil dan dilaksanakan tanggal 27 Maret 2019. Dari 38 siswa, yang hadir saat uji coba produk hanya 34 siswa dan 4 siswa tidak masuk sekolah. Uji coba media permainan kartu *Kanji Speed* dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

- Pembagian kelompok
- Penjelasan alur uji coba media
- Pengenalan media
- Percobaan penggunaan media permainan kartu *Kanji Speed*
- Penggunaan media permainan kartu *Kanji Speed*
- Pembagian angket respon siswa

5) Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hal yang perlu diperbaiki dari media permainan kartu *Kanji Speed* dengan mengumpulkan data dari tahap-tahap sebelumnya.

6) Hasil Angket Respon Siswa

Berikut hasil penghitungan angket respon siswa yang diisi oleh 34 siswa kelas XII IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil.

$$\begin{aligned}\text{Skor kriterium} &= \frac{\text{skor tertinggi tiap item}}{\text{jumlah item} \times \text{jumlah responden}} \\ &= \frac{5 \times 10 \times 34}{1700} \\ &= 1700\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriterium}} \times 100\% \\ &= \frac{1423}{1700} \times 100\% \\ &= 83,7\% \text{ dibulatkan menjadi } 84\%\end{aligned}$$

Jumlah keseluruhan hasil angket respon adalah 84%. Interpretasi skor yang didapatkan dari hasil respon siswa adalah sangat kuat. Dengan hasil ini media permainan kartu *Kanji Speed* bisa dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf kanji.

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

2. Pembahasan

1) Proses Pengembangan Media

Berdasarkan angket kebutuhan pada siswa XII IBB 2 SMAN 1 Bangil pada tanggal 7 Desember 2018, 97% siswa kesulitan saat belajar huruf kanji dan 97% siswa membutuhkan media permainan. Maka dari itu dirancang sebuah media permainan kartu *Kanji Speed* yang diadaptasi dari permainan kartu *Jungle Speed*. Permainan *Kanji Speed* terdiri dari 81 kartu, yaitu 24 kartu huruf kanji warna merah, 24 kartu huruf kanji warna biru, 24 kartu huruf kanji warna kuning, 1 kartu totem, dan 8 kartu spesial. Dilengkapi dengan kunci jawaban dan buku petunjuk permainan. Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media, media permainan kartu *Kanji Speed* memperoleh nilai 91,3% dengan kriteria sangat kuat. Dengan ini media dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan sedikit revisi. Sedangkan untuk penilaian materi yang digunakan dalam media nilai 97,8% dengan kriteria sangat kuat oleh ahli materi 1 dan 88,9% oleh ahli materi 2 dengan kriteria sangat kuat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa materi yang digunakan dalam media permainan kartu *Kanji Speed* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran huruf kanji. Media diujicobakan pada 10 siswa kelas XII IBB 1 dan 34 siswa kelas XII IBB 2.

2) Respon Siswa

Angket respon siswa dibagikan pada setiap siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed* yang digunakan sebagai media pembelajaran huruf kanji. Data angket dalam penelitian ini terdiri dari 10 butir pernyataan yang meliputi aspek tampilan media, aspek penggunaan media permainan kartu *Kanji Speed*, aspek ketertarikan siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed*, dan aspek kesesuaian tujuan media. Hasil data angket respon siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed* adalah 84%. Sesuai dengan kriteria interpretasi skor, 84% masuk dalam

kriteria sangat kuat. Berdasarkan komentar siswa dalam angket respon, siswa tertarik menggunakan media permainan kartu *Kanji Speed* saat belajar huruf kanji. Saran yang diberikan oleh siswa untuk media permainan kartu *Kanji Speed* adalah perubahan pada aturan permainan agar lebih disederhanakan, namun saran ini tidak bisa diaplikasikan karena jika ada salah satu peraturan dihapuskan maka permainan menjadi tidak seimbang dan aturan permainan yang digunakan pada *Kanji Speed* merupakan adaptasi dari permainan *Jungle Speed*. Selain itu perubahan untuk ukuran kartu pada *Kanji Speed* tidak dapat diaplikasikan karena jika ukuran kartu lebih kecil maka huruf kanji yang ada pada kartu kurang terlihat jelas jika dimainkan oleh 10 orang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media permainan kartu *Kanji Speed* dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf kanji adalah sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan Media Permainan Kartu *Kanji Speed*

a. Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan wawancara guru mata pelajaran bahasa Jepang dan angket kebutuhan, siswa masih merasa kesulitan ketika belajar huruf kanji dan membutuhkan media permainan yang menyenangkan.

b. Perancangan (*Design*)

Merancang media pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang dapat dilihat pada hasil angket kebutuhan yang telah disebarkan dan melakukan pemilihan materi huruf kanji dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Bangil. *Software* yang digunakan untuk merancang desain kartu *Kanji Speed* yaitu *Adobe Photoshop CS3*.

c. Pengembangan (*Development*)

Selanjutnya adalah menghasilkan *prototype* media *Kanji Speed*. Kartu *Kanji Speed* dicetak di kertas *art paper* 260gsm. Buku petunjuk permainan dan kunci

Pengembangan Media Permainan Kartu '*Kanji Speed*' Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kanji Level Dasar Pada Siswa Kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil Tahun Ajaran 2018/2019

jawaban dicetak di kertas *art paper* 120 gsm agar saat dilipat tidak retak dan mengelupas. Sedangkan untuk kotak kartu permainan dicetak di kertas *blues white* 250gsm. Setelah menghasilkan bentuk *prototype*, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Media permainan kartu *Kanji Speed* melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba produk kelompok kecil pada siswa kelas XII IBB 1 SMA Negeri 1 Bangil dan uji coba produk kelompok besar pada siswa kelas XII IBB 2 SMA Negeri 1 Bangil.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari tahapan-tahapan sebelumnya.

2. Respon Siswa Terhadap Media Permainan Kartu *Kanji Speed*

Respon siswa terhadap media permainan kartu *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji adalah 84%. Sesuai dengan kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2015:15), nilai 84% masuk dalam kriteria sangat kuat. Berdasarkan komentar siswa dalam angket respon, siswa menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media permainan kartu *Kanji Speed* sebagai media pembelajaran huruf kanji.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Media permainan kartu *Kanji Speed* ideal untuk digunakan saat akhir semester atau persiapan ujian nasional. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran yang bisa digunakan di awal semester.
2. Penelitian ini hanya membahas proses pengembangan media permainan kartu *Kanji Speed* dan mencari tahu respon siswa terhadap media permainan kartu kanji sehingga belum diketahui efektifitas dari media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Diharapkan akan ada penelitian lebih lanjut yang meneliti efektifitas media permainan kartu *Kanji Speed*.

3. Huruf kanji yang digunakan dalam media permainan kartu *Kanji Speed* hanya berjumlah 24 huruf kanji level dasar yang sudah diajarkan di sekolah tingkat menengah atas. Diharap akan ada pengembangan media permainan kartu huruf kanji yang sesuai dengan level JLPT dan dengan aturan permainan yang lebih sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Fanani, Urip Zaenal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) Dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. Jurnal Asa, (Online), Vol.4, (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/view/2480/1596> diakses 26 Mei 2019).
- Mintarsih dan Subandi. 2017. *Tes Penamaan Kata Dalam Evaluasi Penguasaan Kanji*. Jurnal Asa, (Online), Vol. 4, (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/view/2477/1593> diakses 26 Mei 2019).
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

