

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU ASOSIASI GAMBAR ”KATAKANA-INA” UNTUK PEMBELAJARAN KATAKANA BAGI PEMULA DI SMA NEGERI 4 SINGARAJA

A.F.Delani¹, I.K.Antartika¹, D.M.S.Mardani²

¹²³ Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

e-mail: anastasiafriska25@gmail.com
antartika.kadek@undiksha.ac.id desak.mardani@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu asosiasi gambar untuk pembelajaran *Katakana* bagi pemula di SMA Negeri 4 Singaraja. Subjek penelitian ini adalah guru pengajar bahasa Jepang dan siswa kelas X IPS 1 dan 2 SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah (1) observasi, (2) kuesioner, dan (3) wawancara. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) media pembelajaran yang dibuat merupakan media kartu asosiasi gambar yang memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang. Pada sisi depan terdapat gambar yang diasosiasikan dengan huruf *Katakana* dan urutan penulisan huruf *Katakana*. Pada sisi belakang terdapat gambar dan contoh kosakata yang ditulis dengan huruf *Katakana*, (2) berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh uji ahli dan juga pengajar, media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan sangat sesuai.

Kata Kunci : *Katakana*, kartu, *mnemonic*

バリ州立シンガラジャ第四高等学校の日本語初級学習者のカタカナ表記学習で使用する絵カード教材「カタカナイナ」の作成

要旨

本研究はバリ州立シンガラジャ第四高等学校の初級学習者の日本語カタカナ表記学習で使用する絵カード教材の作成を目的としたものである。対象はバリ州立シンガラジャ第四高等学校社会科学コース 10年1組、2組の生徒および同校日本語教師である。本研究は作成調査研究であり。データは(1)観察、(2)アンケート、(3)インタビューにより収集した。この結果、(1)作成した絵カード教材は両面から成り立ち、表側にカタカナ文字とその書き順、裏側に表側で表したカタカナを使用した語彙が記されている、(2)日本語専門家教師によるこの絵カード教材に対する評価は良く学習要項に沿ったものであるとというものであった。

キーワード: カタカナ、カード、ムネモニック学習法

PENDAHULUAN

Minat belajar bahasa Jepang di Indonesia bisa dikatakan mengalami peningkatan tiap tahunnya. Saat ini pengajaran bahasa Jepang sudah semakin meluas dan tersebar, baik di perguruan tinggi, lembaga-lembaga kursus, maupun sebagai mata pelajaran di SMA/SMK.

Menurut Alim (2014) jika ingin mempelajari dan menguasai bahasa Jepang, ada empat komponen dasar yang harus dipelajari, salah satunya adalah baca-tulis. Dalam hal baca-tulis, Jepang memiliki huruf khas dan unik. Semua pembelajar bahasa Jepang wajib

mengetahui dan bahkan menghafal huruf-huruf tersebut. Adapun huruf yang terdapat dalam bahasa Jepang yaitu *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*. Setiap jenis huruf ini memiliki perbedaan dan kesulitannya masing-masing, mulai dari bentuk hurufnya, urutan goresan, dan juga jumlah goresan. Huruf dasar yang pertama kali dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang adalah huruf *Hiragana*. *Hiragana* memegang peranan yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang karena sebagian besar bahasa tulis dalam bahasa Jepang menggunakan huruf *Hiragana*. Namun huruf *Katakana* juga merupakan komponen yang penting dalam proses belajar bahasa Jepang.

Katakana merupakan huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata serapan. Oleh karena itu huruf *Katakana* lebih jarang muncul jika dibandingkan dengan huruf *Hiragana*. Karena itulah maka sebagian pembelajar bahasa Jepang tidak begitu memperhatikan huruf *Katakana* dan cenderung menganggap mudah. Namun kenyataan di lapangan berkata lain. Berdasarkan observasi di salah satu SMA yang mendapatkan pelajaran bahasa Jepang, yaitu SMA Negeri 4 Singaraja, ditemukan banyak masalah terkait pembelajaran huruf *Katakana*. Hal ini disampaikan oleh para siswa dan didukung pula oleh keterangan yang diberikan oleh pengajar. Masalah utama yang terdapat di SMA Negeri 4 Singaraja adalah kesulitan yang dialami oleh para siswa dalam menghafal huruf *Katakana*. Banyak pendapat yang diutarakan, diantaranya adalah huruf *Katakana* merupakan huruf yang sulit, huruf *Katakana* memiliki kemiripan satu dengan lainnya, dan huruf *Katakana* memiliki kemiripan dengan huruf *Hiragana* sehingga sulit membedakan keduanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirumuskanlah sebuah rumusan masalah, yaitu : Apakah media pembelajaran berupa kartu asosiasi gambar *Katakana*-lna sesuai untuk pembelajaran *Katakana* bagi pemula?

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Pertiwi (2015) yang meneliti tentang media pembelajaran berupa kartu huruf *rensō kōdo* berbasis metode *mnemonic* untuk pembelajaran *Hiragana* pada siswa kelas X di SMAN 1 Sukasada. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Primayanti, Mega (2014) yang meneliti mengenai pengembangan media pembelajaran kartu pintar kosakata bahasa Jepang bagi kelas pemula. Perbedaan antara penelitian yang dibuat dengan penelitian yang relevan terletak pada objek penelitian. Penelitian yang dibuat meneliti tentang *Katakana*, sedangkan penelitian yang relevan meneliti tentang *Hiragana*.

Kajian Pustaka

Pengertian Media Pembelajaran

Munadi (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sumber-sumber belajar lain, selain guru, yang dimanfaatkan sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana dan terstruktur oleh para guru atau pendidik. Wicaksono dan Hakim (2011) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran siswa, menarik minat dan perhatian siswa, dan dapat membawa perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau komponen yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai segala tujuan pendidikan secara umum dan mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Fungsi Media Pembelajaran

Munadi (2013) berpendapat bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang akan mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Nugraheni (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam mengajar, dapat memberikan pengalaman nyata dan akan

menarik perhatian siswa. Penggunaan media juga akan membuat siswa lebih berminat mengikuti pelajaran.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Jenis Media Pembelajaran

Nugraheni (2010) menyebutkan beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, antara lain : Media Grafis (gambar, foto, grafik, dan lain sebagainya), Media Tiga Dimensi (model susunan, diorama, dan lain sebagainya), Media Proyeksi (*slide*, film, dan lain sebagainya), dan lingkungan sekitar yang dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2016) menyimpulkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu : pembelajaran akan lebih menarik, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, metode pengajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan, dan dapat membantu siswa agar lebih fokus dalam pembelajaran.

Media Kartu Gambar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah lembar persegi panjang untuk permainan beragam, memiliki gambar, tanda, dan nomor di sisinya. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (Partanto dan Yuwono, 1994) kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang dan digunakan untuk berbagai keperluan.

Metode Mnemonic

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar adalah teknik *mnemonic*. Lensun (2016) menyatakan bahwa *mnemonic* merupakan sebuah usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah hafalan pada siswa maupun mahasiswa. Metode *mnemonic* adalah cara menghafal dengan menggunakan dua prinsip utama, yaitu imajinasi dan asosiasi. Secara terminologis, *mnemonic* adalah alat pemacu ingatan atau bantuan untuk mengingat sesuatu. Mahadiani (2013) menyatakan bahwa imajinasi, perasaan, informasi, dan pengalaman yang telah dialami sebelumnya memiliki peranan yang sangat penting dalam penerapan *mnemonic* ini. Melalui imajinasi dan pemberian makna tertentu baik berupa emosi, visualisasi yang semakin tidak wajar pada informasi baru yang ingin diingat akan semakin mempermudah seseorang dalam mengingat informasi baru tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *mnemonic* merupakan metode yang digunakan untuk membantu para siswa untuk dapat mengingat suatu materi maupun beberapa kosakata dengan cara memberikan visualisasi yang unik dalam pengasosiasian materi sehingga akan mempermudah siswa dalam mengingat materi ataupun informasi yang diberikan.

Huruf Katakana

Asal Mula Huruf Katakana

Alim (2014) menyebutkan bahwa huruf *Katakana* diciptakan oleh seorang intelektual Jepang, yaitu Kibi no Makibi (693-775). Beliau berhasil melakukan modifikasi bunyi *Kanji* menjadi huruf baru yang sekarang dikenal dengan nama *Katakana*. Nama asli Kibi adalah Shimotsumichi Makibi. Beliau juga disebut sebagai Kibi Daijin karena pernah menjadi menteri.

Pada awalnya huruf *Katakana* digunakan untuk menulis partikel. Selain itu huruf *Katakana* juga digunakan untuk menulis cara baca *Kanji* yang terdapat dalam buku wirid agama Budha. Pada pertengahan abad ke-10, *Katakana* dipergunakan untuk menulis *waka*,

yaitu puisi Jepang yang terdiri atas 31 suku kata (5-7-5-7-7). Kemudian pada abad ke-12 *Katakana* dipergunakan secara bersama-sama dengan *Kanji* untuk menulis foleklor.

Fungsi Huruf *Katakana*

Alim (2014) menjabarkan beberapa fungsi dari huruf *Katakana*, diantaranya : untuk menulis bacaan on'yomi pada kamus *Kanji*, untuk menulis kosakata serapan (contohnya *koohi* = kopi yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *coffee*), untuk menulis kosakata non-bahasa Jepang (contohnya *dorian* = durian), untuk menulis istilah ilmu flora dan fauna dan teknologi (contohnya *raion* = lion), untuk menulis nama tempat, negara atau kota (contohnya *Indo* = India), untuk menulis nama orang luar negeri selain Jepang (contohnya *Ibrahim* = Ibrahim), untuk menulis jenis olahraga non-Jepang (contohnya *saafin* = *surfing*), dan untuk menulis bunyi mimetis atau dikenal dengan onomatope (contohnya *wanwan*, yang merupakan suara yang ditimbulkan ketika anjing menggonggong).

METODE

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah lembar kuesioner. Kuesioner berisi sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang harus direspon dan dijawab oleh para responden untuk mengetahui media kartu seperti apa yang diinginkan oleh responden. Selain itu kuesioner juga digunakan pada saat melakukan uji ahli dan pakar pembelajaran. Kuesioner uji ahli yang diberikan akan menggunakan rentang skor 5, yakni Sangat Sesuai (SS) = 5, Sesuai (S) = 4, Kurang Sesuai (KS) = 3, Tidak Sesuai (TS) = 2, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) = 1.

Metode dan Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik deskriptif kualitatif. Teknik ini akan digunakan untuk mengolah data hasil penilaian dari uji ahli, baik dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan penilaian dari pengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pengembangan media kartu asosiasi ini dilakukan dengan mengikuti alur dari model penelitian pengembangan oleh Hanafin dan Peck. Model penelitian pengembangan oleh Hanafin dan Peck terdiri dari tiga fase, yaitu Fase Penilaian Kebutuhan, Fase Desain, dan Fase Pengembangan dan Implementasi.

Fase 1 (Penilaian Kebutuhan)

Pada fase ini dilakukan penilaian kebutuhan. Data penilaian kebutuhan didapatkan dari hasil analisis kuesioner yang telah diberikan kepada siswa di SMA Negeri 4 Singaraja yang mendapatkan pelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan hasil kuesioner, didapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran *Katakana* di kelas guru sudah menggunakan media. Namun media bersifat monoton dan cenderung membuat para siswa merasa bosan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran *Katakana* di kelas belum efektif. Berdasarkan kuesioner yang diberikan, ditemukan pula beberapa kendala yang dialami siswa dalam mempelajari huruf *Katakana*, diantaranya : banyak siswa yang kesulitan dalam menghafal car abaca huruf *Katakana*, kesulitan dalam membedakan huruf *Hiragana* dan *Katakana*, kesulitan dalam menghafal bentuk dan urutan penulisan huruf *Katakana*. berdasarkan kuesioner pula didapatkan hasil bahwa siswa menginginkan media kartu bergambar, dengan warna yang menarik dan dilengkapi dengan urutan penulisan dan contoh kosakata.

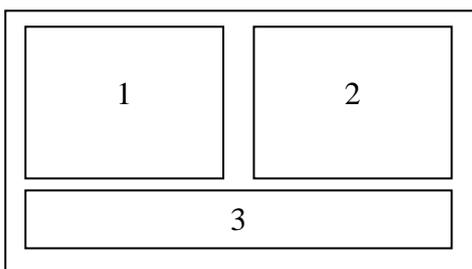
Berdasarkan hasil kuesioner dan observasi yang dilakukan, maka dikembangkanlah media kartu asosiasi gambar *Katakana* ini. Pada kartu ini akan terdapat gambar yang mengasosiasikan huruf *Katakana*, urutan penulisan huruf *Katakana*, dan juga contoh kosakata.

Fase 2 (Fase Desain)

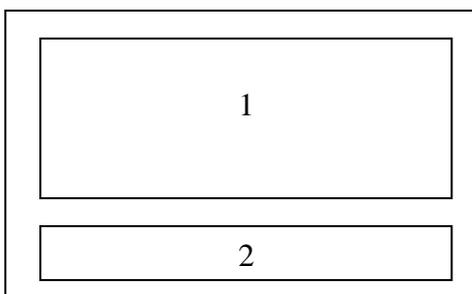
Fase ini merupakan tindak lanjut dari fase penilaian kebutuhan. Pada fase ini, informasi yang didapatkan dari fase penilaian kebutuhan dipindahkan ke dalam bentuk dokumen.

Jumlah kartu yang dirancang sebanyak 45 buah. Kartu akan terdiri dari dua sisi yaitu tampak depan dan tampak belakang. Pada kotak nomor 1 tampak depan akan berisi gambar asosiasi dari huruf *Katakana*. Pada kotak nomor 2 akan terdapat goresan serta urutan penulisan huruf *Katakana*. Pada kotak nomor 3 akan terdapat penjelasan singkat mengenai hubungan antara gambar asosiasi dengan huruf yang dimaksud.

Pada kotak nomor 1 tampak belakang akan terdapat gambar. Pada kotak nomor 2 berisi nama benda dalam bahasa Jepang yang ditulis menggunakan huruf *Katakana*. Berikut adalah desain awal dari kartu asosiasi gambar yang akan dibuat.



Gambar 1. Tampak Depan Kartu

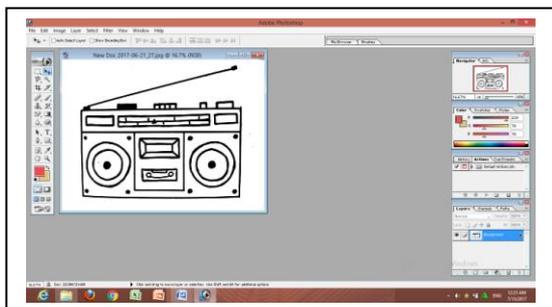


Gambar 2. Tampak Belakang Kartu

Kartu yang dibuat memiliki ukuran 20cm x 28cm. gambar yang digunakan akan dibuat secara manual di buku gambar A4 yang kemudian akan discan dan diwarnai menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 7.0*. Warna yang digunakan sebagai background dari kartu yang akan dibuat akan disamakan untuk semua kartu, yakni perpaduan antara warna *Rose Quartz* dan *Serenity*. *Rose Quartz* merupakan warna merah muda dan *Serenity* merupakan warna biru muda. Perpaduan kedua warna ini dipilih karena tone warnanya yang lembut dan tidak mendominasi, sehingga siswa akan terfokus pada gambarnya. Jenis huruf yang digunakan untuk menulis alphabet (romaji) adalah *Times New Roman*. Jenis tulisan ini dipilih karena jenis tulisan ini merupakan huruf standar untuk penulisan dan hurufnya juga terbaca jelas. Ukuran tulisan disesuaikan, dan warna tulisan yang dipilih adalah hitam.

Cara Pembuatan Kartu

Setelah membuat desain awal kartu, langkah selanjutnya adalah pembuatan kartu yang dilakukan secara mandiri dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 7.0*. Gambar akan dibuat secara manual di buku gambar A4, lalu discan, dan diwarnai menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 7.0*. Berikut merupakan langkah pembuatan gambar yang dilakukan :

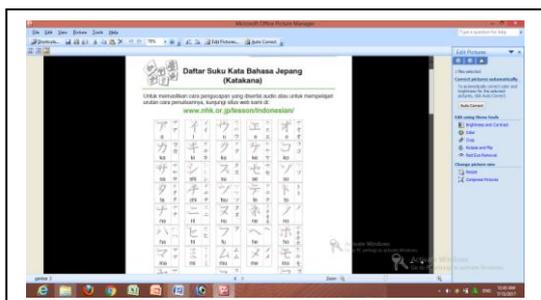


Gambar 3. Gambar yang Telah Discan

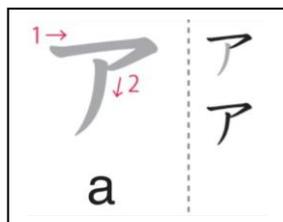


Gambar 4. Gambar Setelah Diwarnai

Gambar urutan penulisan didapatkan dari situs resmi *NHK World*. Gambar yang didapat dari sumber tersebut dipotong sesuai dengan kebutuhan. Gambar dipotong menggunakan aplikasi *Microsoft Office Picture Manager*. Berikut merupakan langkah pemotongan gambar yang dilakukan :

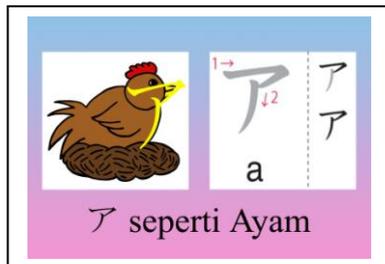


Gambar 5. Gambar Sebelum Dipotong



Gambar 6. Gambar Setelah Dipotong

Pemilihan gambar asosiasi yang digunakan pada setiap kartu didasari dengan aspek familiaritas dan keunikan gambar. Gambar yang familiar akan mudah dikenali dan juga diingat oleh para siswa. Gambar yang unikk juga akan menimbulkan ketertarikan bagi para siswa. Gambar yang digunakan diwarnai dengan warna yang cerah dan beragam. Dengan demikian maka siswa akan merasa tertarik dan fokus siswa akan tertuju pada pembelajaran. Berikut adalah contoh dari kartu asosiasi yang telah dibuat :



Gambar 7. Tampak Depan dari Kartu A



Gambar 8. Tampak Belakang Kartu A

Pada tampak depan kartu terdapat gambar ayam sebagai gambar yang diasosiasikan dengan huruf A. Huruf A diposisikan di bagian paruh ayam karena paruh ayam memiliki bentuk yang mirip dengan huruf A dalam *Katakana*. Huruf pada gambar menggunakan warna kuning agar terlihat dengan jelas walaupun diposisikan dalam sebuah gambar. Selain itu terdapat pula gambar urutan penulisan huruf yang dimaksud. Kemudian di kolom bagian bawah terdapat penjelasan mengenai hubungan antara huruf A dengan gambar ayam.

Kemudian pada tampak belakang kartu terdapat contoh kosakata beserta gambarnya. Gambar yang digunakan adalah gambar Airon yang berarti setrika.

Fase 3 (Pengembangan dan Implementasi)

Fase ketiga dari model pengembangan Hanafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Pada fase ini akan dilakukan validasi atau tinjauan yang dilakukan oleh para ahli, yakni ahli isi atau materi, ahli media pembelajaran, dan juga tinjauan oleh pengajar.

Produk yang telah didesain sedemikian rupa selanjutnya akan dicetak. Kartu yang telah dicetak akan diberikan penilaian oleh para ahli dan juga guru pengajar. Hasil dari penilaian akan digunakan sebagai bahan untuk penyempurnaan produk agar mencapai kualitas yang diinginkan.

Hasil Analisis Data Uji Ahli

Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan layak, maka suatu media harus melewati sebuah tahapan penting, yaitu uji ahli. Uji ahli dilakukan guna mendapatkan hasil akhir yang berkualitas dan sesuai. Uji ahli dilakukan oleh tiga orang. Satu uji ahli isi atau materi oleh dosen jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, satu uji ahli isi dan tampilan media oleh gurur pengajar bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja, dan satu uji ahli media pembelajaran oleh dosen jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Uji ahli dilakukan dengan cara memberikan angket kepada para ahli yang telah ditentukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan nilai yang diberikan. Berikut adalah hasil analisis dari penilaian yang diberikan oleh masing-masing uji ahli.

Aspek Tampilan

Aspek tampilan pada kartu yang dikembangkan ini meliputi tampilan gambar yang digunakan, jenis tulisan yang digunakan, dan tampilan kartu secara keseluruhan. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli, gambar yang digunakan dalam kartu yang dibuat memiliki daya tarik dan juga keunikan tersendiri. Gambar yang digunakan juga jelas dan ukuran gambar sudah sesuai dengan ukuran kartu, tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil. Warna yang dipilih untuk mewarnai gambar juga sudah sesuai karena menggunakan warna yang beragam dan cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa saat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun ada beberapa gambar pada kartu yang masih harus diperbaiki karena kurang sesuai dengan huruf *Katakana* yang dimaksud. Ada pula gambar yang perlu disempurnakan karena gambar yang terlalu polos yang mungkin akan membuat siswa yang melihat justru mengalami kebingungan.

Pada kartu yang dibuat, jenis tulisan yang digunakan adalah *Times New Roman* yang merupakan jenis huruf standar yang sering digunakan. Ukuran huruf yang digunakan pada masing-masing kartu juga disesuaikan. Untuk pemilihan warna huruf, peneliti menggunakan warna hitam untuk semua kartu. Sedangkan untuk warna huruf *Katakana* yang diasosiasikan dengan gambar digunakan warna kuning cerah. Warna kuning cerah dipilih karena warna tersebut terlihat sangat menonjol dan dapat menarik perhatian siswa. Dengan penggunaan warna kuning yang cerah maka tak akan sulit bagi siswa untuk menemukan huruf tersebut pada gambar asosiasi. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli, jenis tulisan yang digunakan sudah sesuai karena tulisan yang terdapat pada kartu terlihat jelas. Ukuran huruf yang cukup besar dan warna hitam yang digunakan terlihat sangat kontras dengan warna *background* yang memiliki warna lebih muda. Pemilihan warna kuning cerah untuk huruf *Katakana* yang diasosiasikan dengan gambar juga sudah sesuai, Huruf terlihat jelas pada masing-masing gambar namun tetap terlihat menyatu dengan gambar. Ukuran masing-masing huruf juga sudah sesuai dengan masing-masing gambar. Urutan penulisan huruf *Katakana* juga sudah sesuai karena pada bagian urutan penulisan dilengkapi dengan petunjuk angka. Petunjuk angka tersebut dinilai sangat membantu siswa untuk memahami urutan penulisan huruf yang benar. Secara keseluruhan tampilan fisik dari kartu yang dibuat sangat menarik karena pemilihan warna gambar yang beragam. Ukuran kartu dan pemilihan warna *background* juga sesuai. Warna *background* tidak mendominasi sehingga fokus siswa tidak akan terganggu. Dapat disimpulkan bahwa aspek tampilan kartu yang dibuat sudah layak dan sesuai, namun harus dilakukan penyempurnaan.

Aspek Efisiensi

Hal-hal yang dinilai pada aspek efisiensi adalah kesederhanaan dalam penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian gambar, dan juga kesesuaian contoh kosakata. Berdasarkan penilaian yang dilakukan para ahli, media yang dibuat sangat mudah digunakan dan penggunaannya pun sederhana. Terdapat petunjuk penggunaan yang dibuat untuk pengajar yang akan menggunakan kartu asosiasi gambar ini. Petunjuk yang dibuat dinilai sudah jelas dan mudah dipahami. Petunjuk yang dibuat dapat disesuaikan dengan masing-masing pengajar yang menggunakannya. Gambar yang digunakan dinilai sangat mudah dipahami. Namun ada beberapa gambar yang perlu diperbaiki dan disempurnakan kembali. Contoh kosakata yang diberikan juga dinilai sudah sangat sesuai. Dikatakan sudah sesuai karena contoh kosakata didukung pula oleh gambar yang disajikan dan juga dilengkapi dengan cara baca. Hal ini tentu saja akan lebih mempermudah siswa untuk mengingat setiap contoh kosakata yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa aspek efisiensi dari kartu yang dibuat sudah layak dan sesuai, namun masih harus dilakukan penyempurnaan kembali.

Aspek Kualitas, Teknis, dan Efektifitas

Pada aspek ini yang dinilai adalah menarik atau tidaknya media yang dibuat, keefektifan dalam penggunaan, dan originalitas dari media yang dibuat. Berdasarkan penilaian oleh para ahli, media yang dibuat sangat menarik dan tidak membosankan. Perbedaan gambar pada masing-masing kartu membuat siswa tidak akan cepat bosan. Selain itu, berdasarkan

penilaian pengajar, media yang dibuat ini sangat baik karena memiliki gambar dan warna yang sangat beragam dan unik sehingga siswa pasti akan tertarik untuk belajar. Media ini juga dinilai akan efektif jika digunakan di dalam pembelajaran, baik pembelajaran huruf *Katakana* maupun pembelajaran kosakata. Media yang dibuat dinilai memiliki originalitas yang baik karena setiap gambar yang digunakan pada masing-masing kartu merupakan gambar yang dibuat secara manual. Selain itu pengajar yang juga sebagai uji ahli juga menilai bahwa jumlah media pembelajaran huruf *Katakana* sangat sedikit jika dibandingkan dengan media pembelajaran huruf *Hiragana*. Oleh karena itu maka originalitas media ini dikatakan sudah baik.

Dari keseluruhan penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat sudah layak, baik dari aspek tampilan, efisiensi, kualitas, teknis, dan juga efektifitas. Namun masih ada beberapa gambar yang perlu diperbaiki dan disempurnakan kembali.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil dari angket penilaian yang diberikan. Revisi juga dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dan juga pengajar. Revisi yang dilakukan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan.

medi
kartu

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat dibuat dari penelitian ini adalah media pembelajaran kartu asosiasi gambar yang sesuai dengan kebutuhan pengajar di SMA Negeri 4 Singaraja. Media yang diharapkan adalah media yang memuat gambar yang unik dan menarik, gambar dengan warna yang beragam dan cerah. Hal ini dikarenakan para siswa akan jauh lebih tertarik dengan media yang penuh gambar dan juga warna. Selain itu, diharapkan pula pada media ini diselipkan langkah-langkah untuk menulis huruf *Katakana* agar para siswa dapat menuliskan huruf dengan sesuai dan dengan bentuk yang proporsional, dan tentunya mengikuti aturan penulisan yang benar. Pada media ini juga diberikan contoh kosakata yang berbeda-beda untuk masing-masing huruf dengan tujuan agar para siswa dapat langsung mempelajari kosakata yang terbentuk dari huruf yang sedang dipelajari. Kosakata ditulis menggunakan huruf *Katakana* agar para siswa terbiasa dengan penulisan kosakata dengan huruf *Katakana*. Namun, pada kartu diberi pula cara membaca kosakata dengan menggunakan huruf latin. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengucapkan contoh kosakata dengan baik dan benar.

Dengan adanya penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal berikut. Bagi Sekolah yang Memberikan Pelajaran Bahasa Jepang, media pembelajaran kartu asosiasi ini dapat digunakan untuk alat bantu mengajar huruf *Katakana* bagi pemula. Bagi Pengajar Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja, dengan adanya media pembelajaran berupa kartu asosiasi ini, diharapkan pengajar dapat membantu para siswa dalam mempelajari huruf *Katakana*. Bagi Peneliti Lain atau Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, diharapkan agar peneliti lain ataupun mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang dapat membuat media yang lebih inovatif lagi. Media juga diharapkan lebih memanfaatkan teknologi yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Cetakan ke-1. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-19. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

- Lensun, Sherly Ferro. 2016. *Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Metode Mnemonic Melalui Multimedia*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Tahun 15, No. 1, ISSN : 0853-2710.
- Mahadiani, Widya dkk. 2013. *Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berbantuan Mnemonic Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus III Sukawati*. Singaraja : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasa, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maryono dan Purnama. 2012. *Education Policy Development With Development Strategy Application Of National Test Exercises For Vocational High School Case Study Vocational High School Bina Taruna Masaran Sragen*. IJCSI International Journal of Computer Science Issues, Vol. 9, Issue 5, No. 1, ISSN (Online) : 1694-0814
- Mawarni, Huber Yaspin Tandil, dan Rizal. 2013. *Peranan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN No. 2 Kalukubula*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 5, No. 8, ISSN : 2354-614X
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : REFERENSI (GP Press Group).
- Nugraheni, Catur. 2010. *Pemanfaatan Media Gambar sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas V (Lima) MI Al-Iman Banaran Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Universitas Negeri Semarang.
- Pertiwi, I Gst. Ag. Mega Mas Dewi. 2015. *Pengembangan Media Kartu "Rensō Kādo" Berbasis Metode Mnemonic untuk Pembelajaran Hiragana Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Sukasada*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA Singaraja.
- Pratiwi, Rini Budiharti, dan Elvin Yusliana Ekawati. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif dalam Bentuk Moodle untuk Siswa SMP pada Tema Matahari sebagai Sumber Energi Alternatif*. Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 2, No. 1, ISSN: 2338-06191.
- Rachman, Artie Arditha dkk. 2014. *Implementation of Mnemonic Technique in Learning Auditing: A Classroom Experiment (Implementasi Teknik Mnemonic dalam Pembelajaran Auditing: Sebuah Eksperimen Kelas)*. Jurnal Ilmiah ESAI, Volume 8, No.3, ISSN : 1978-6034.
- Sudjianto dan Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Cetakan ke-3. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Tegeh, I Made dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta : GRAHA ILMU.
- Utami, Komang Tri Budi. 2014. *Pengembangan Buku Kantan Na Hiragana untuk Pebelajar Bahasa Jepang Pemula*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA Singaraja.
- Wicaksono, dan Fitro Nur Hakim. 2011. *Media Pembelajaran Fisika Interaktif Bahasan Kapasitor Berbasis Flash dan Xmi*. Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Vol. 3, No. 2.

Zahri, Triave Nuzila, Khairani, dan Syahniar. 2013. *Strategi Belajar Mahasiswa BK FIP Universitas Negeri Padang*. Jurnal Ilmiah Konseling KONSELOR, Vol. 2, No.3.