

## PENGUNAAN KARTU FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS KANJI DI LPK

M. Amri<sup>1</sup>, Muhammad<sup>2</sup>, W. Kurniawati<sup>3</sup>, Y.B. Adhimas<sup>4</sup>

<sup>123</sup>Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

e-mail: miftachulamri@unesa.ac.id, muhammadmuhammad.21009@mhs.unesa.ac.id,  
wismakurniawati@unesa.ac.id, yogiadhimas@unesa.ac.id

### Abstrak

Bahasa Jepang memiliki sistem penulisan seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. *Kanji* merupakan karakter logografik yang diadopsi dari bahasa Jepang. *Kanji* dalam *Joyokanjihyo*, ada sekitar lebih dari 2.000 karakter. Jumlah *kanji* yang banyak, menyebabkan pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam menguasainya. Oleh karena itu, pembelajar membutuhkan materi pembelajaran membaca dan menulis *kanji* yang praktis dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran kartu *kanji* dan *flashcard* dalam pelajaran membaca dan menulis *kanji* pada peserta didik di LPK. Kartu *kanji* & *flashcard* adalah media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010:125) penelitian eksperimen bertujuan untuk menemukan pengaruh suatu tindakan bagi prestasi atau hasil belajar peserta didik dalam kondisi yang teratur. Desain rancangan penelitian dalam pengumpulan data ini adalah *True Experimental Design* berupa *pre-test* dan *post-test*. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan teknik pengumpulan datanya berupa Observasi, Tes dan Angket. Sampel penelitian ini berjumlah 62 peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik di kelas A sebagai kelas kontrol (menggunakan media kartu *kanji*) dan 30 peserta didik di kelas B sebagai kelas eksperimen (menggunakan media *flashcard*) dalam pembelajarannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil persentase observasi aktivitas pendidik sebesar 83,75% dan observasi aktivitas peserta didik sebesar 87,5% dalam pembelajaran keterampilan menggunakan media *flashcard*. (2) Uji t-signifikan pada analisis data *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil perhitungan menunjukkan  $t_o$  lebih besar dari pada  $t_a$ , dengan demikian penggunaan media *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis *kanji*. (3) Hasil analisis data angket respon peserta didik yang terdiri dari 10 pernyataan hasilnya memuaskan. Hasil keseluruhan persentase masing-masing butir pernyataan berada pada rentang nilai 81%-100%. Merujuk pada skala likert menunjukkan adanya pengaruh positif dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran membaca dan menulis *kanji*, karena mudah dipahami oleh peserta didik.

**Kata kunci:** *kanji*, *flashcard*, pembelajaran membaca dan menulis *kanji*, LPK

### Abstract

The Japanese language has writing systems such as *hiragana*, *katakana*, *kanji*, and *romaji*. *Kanji* are logographic characters adopted from Chinese. *Kanji* in *Joyokanjihyo*, there are about more than 2,000 characters. The large number of *kanji* causes Japanese language learners to have difficulty mastering it. Therefore, learners need learning materials to read and write *kanji* that are practical and interesting. The purpose of this study was to determine the use of *kanji* card and flashcard learning media in reading and writing *kanji* lessons in students at LPK. *Kanji* cards & flashcards are the learning media used in this study. The method used in this study is an experimental method with a quantitative approach. According to Arikunto (2010: 125) experimental research aims to find the influence of an action on the achievement or learning outcomes of students in regular conditions. The research design in collecting this data is True Experimental Design in the form of pre-test and post-test. The data sources used are primary data sources and data collection techniques in the form of Observations, Tests and Questionnaires. The sample of this study amounted to 62 students consisting of 32 students in class A as a control class (using *kanji* card media) and 30 students in class B as an experimental class (using flashcard media) in their learning. The results of this study showed that: (1) The results of the percentage of observation of educator activities amounted to 83.75% and observation of student activities amounted to 87.5% in learning skills using flashcard media. (2) T-significant tests in the analysis of pre-test and post-test data obtained calculation results show to be greater than  $t_a$ , thus the use of flashcard media has a significant influence on *kanji* reading and writing skills. (3) The results of the analysis of student response

questionnaire data consisting of 10 statements of satisfactory results. The overall percentage result of each statement item is in the range of 81%-100%. Referring to the Likert scale shows a positive influence in the "very good" category, thus it can be concluded that the use of flashcards has a significant influence on learning to read and write *kanji*, because it is easily understood by students.

**Keywords:** *kanji cards, flashcards, learning to read and write kanji, LPK*

## 1. Pendahuluan

Proses pembelajaran Bahasa Jepang tidak terlepas dari keterampilan dasar yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*kiku/聞く*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada pendengaran, keterampilan berbicara (*hanasu/話す*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada kemampuan pengucapan atau cara berbicara, kemudian keterampilan membaca (*yomu/読む*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada membaca, dan yang terakhir adalah keterampilan menulis (*kaku/書く*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada penulisan aksara dalam bahasa Jepang yang berupa aksara *hiragana*, *katakana* dan *kanji* dan juga *romaji*. Empat keterampilan tersebut saling berkesinambungan, sesuai dengan pendapat Tarigan [4] yang mengemukakan empat keterampilan berbahasa pada hakikatnya adalah sebuah kesatuan, saling berkaitan satu sama lain.

Pembelajaran Bahasa Jepang pada keterampilan menulis merupakan salah satu komponen yang sulit untuk dipelajari oleh peserta didik. Hal ini disebabkan adanya perbedaan pada keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia. Penulisan Bahasa Indonesia menerapkan sistem penulisan yang dikenal dengan 26 huruf dan lebih mudah diingat, sedangkan dalam Bahasa Jepang pembelajar harus mengenal dan juga peserta didik harus mampu menguasai setiap goresan lalu menghafalkan wujud tulisan serta urutannya

Keterampilan membaca dan menulis karakter *kanji* diperlukan sebuah ketelitian. Adanya penambahan satu goresan pada sebuah *kanji* akan menjadikan karakter baru dengan arti yang berbeda. Hal ini sering terjadi terutama bagi pemula. Seperti yang disampaikan oleh Darmayanti dan Amri [3] dalam belajar berbahasa tidak luput dari kesalahan, perilaku ini diartikan sebagai suatu bentuk terhadap adanya penyimpangan berbahasa, akan tetapi apabila kesalahan yang dialami dapat diperbaikinya maka diperlukan pembelajaran secara berulang-ulang dengan mengingat letak kesalahan sebelumnya, agar dapat mengurangi kesalahan yang sama. Pernyataan itu dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa tiap individu pernah atau sering mengalami suatu kesalahan baik itu kesalahan disengaja maupun tidak. Pernyataan ini bisa muncul karena beberapa faktor lain seperti lupa, atau belum mengetahui dan belum memahami secara lebih spesifik. Kesalahan dalam sebuah pembelajaran merupakan sebuah kejadian yang alamiah dan sering terjadi.

Pembelajaran membaca dan menulis *kanji* Kelas Bahasa Jepang tingkat dasar masih bersifat konvensional dan belum menerapkan pembelajaran yang inovatif. Peserta didik diindikasikan belum berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*). Selain itu, pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal terutama penggunaan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan salah satu alternatif tindakan dalam rangka penggunaan media untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis *kanji* dengan media gambar bagi peserta didik kelas bahasa Jepang level dasar. Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah media gambar *flashcard* dan kartu *kanji* yang merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran membaca dan menulis *kanji* level dasar bagi peserta didik LPK. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran perlu dibahas mengingat sebagian besar peserta didik Kelas Bahasa Jepang tingkat dasar masih rendah kemampuannya dalam membaca dan menulis *kanji*.

Agar terciptanya proses pembelajaran Bahasa Jepang dalam kelas yang efektif, maka pendidik harus bisa membuat suasana dalam kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sudah tidak bisa dipungkiri lagi pada era saat ini merupakan masa

kehidupan generasi milenial yang tidak bisa lepas dari teknologi, oleh karena itu seorang pendidik harus bisa memanfaatkan keadaan ini secara maksimal dengan memberikan pembaharuan pada pola pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut ditegaskan oleh Khairunnisa [5], dalam proses pembelajaran pendidik berperan sebagai pengajar, pendidik berperan sebagai pendidik dan fasilitator, pendidik sebagai pemimpin, pendidik sebagai ahli mendidik, pendidik sebagai rekan seprofesi, pendidik sebagai inisiator, pendidik sebagai pemancar, pendidik sebagai penengah dan penilai yang baik. Dari pernyataan tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa pendidik memiliki peran yang sangat banyak dalam proses belajar-mengajar, meskipun menyertakan peserta didik.

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang, media *flashcard* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pelajaran membaca dan menulis kanji pada level dasar. Dengan bantuan berbagai media cetak salah satu di antaranya adalah media *flashcard*.

Pendidik dapat menggunakan bahan ajar ini secara menarik dan efektif sehingga dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik. Bahan ajar cetak seperti media *flashcard* diindikasikan masih jarang digunakan pada saat pembelajaran. Pembelajaran dengan bahan ajar di LPK tersebut menggunakan media *kanji* yang masih sangat sederhana dan bahan ajar media tersebut masih sangat konvensional secara tampilan, sehingga kurang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, imbasnya hasil belajar pun masih kurang dari yang diharapkan.

Guna mengatasi masalah-masalah tersebut peneliti mengadakan penelitian tentang penggunaan bahan ajar untuk pembelajaran membaca dan menulis kanji level dasar dengan media *flashcard* variatif di LPK. Berangkat dari masalah itu, maka tujuan penelitian ini secara khusus adalah mendeskripsikan efektivitas penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran membaca dan menulis kanji pada level dasar di LPK, di samping hasil angket dan proses pembelajarannya.

*Flashcard* sering digunakan dalam berbagai macam konteks pembelajaran, mulai dari pendidikan anak-anak hingga pembelajaran bahasa asing. Mereka dapat digunakan secara individu atau dalam kelompok, dan sering kali digunakan sebagai teknik pengulangan yang efektif. *Flashcard* juga dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan, dengan menambahkan gambar atau ilustrasi untuk memperkuat pemahaman.

Penggunaan *flashcard* dapat membantu meningkatkan pemahaman, mengingat informasi, dan mempercepat proses pembelajaran. Metode ini melibatkan penglihatan dan interaksi aktif, yang dapat membantu meningkatkan daya tangkap dan retensi informasi. *Flashcard* juga fleksibel dan portabel, sehingga mudah dibawa dan digunakan di mana saja.

Dalam era digital, *flashcard* juga telah ada dalam bentuk aplikasi atau *platform online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, menyimpan, dan mengakses *flashcard* secara virtual melalui perangkat elektronik seperti ponsel atau komputer.

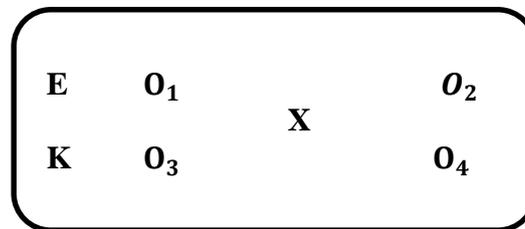
## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan desain penelitian dalam pengumpulan data ini adalah *True Experimental Design* berupa *pre-test* dan *post-test*. Media yang digunakan dalam penelitian terapan ini adalah media *flashcard* dengan materi pembelajaran membaca dan menulis kanji dasar. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes dan angket. Sampel penelitian ini berjumlah 62 peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik di kelas A sebagai kelas kontrol (menggunakan media *kanji*) dan 30 peserta didik di kelas B sebagai kelas eksperimen (menggunakan media *flashcard*) dan dapat dalam bentuk PPT dalam pembelajarannya

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Kursus Bahasa Jepang Japan Corner, Malang Jawa Timur. Subyek penelitian ini dipilih secara langsung oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik Kursus Bahasa Jepang Japan Corner. Objek penelitiannya adalah penerapan pembelajaran media *flashcard* dalam pembelajaran membaca dan menulis kanji bahasa Jepang tingkat dasar. Adapun jenis persyaratan yang harus dipenuhi saat melakukan penelitian eksperimen adalah adanya kelompok lain yang

belum diketahui oleh kelompok eksperimen dan ikut serta dalam hal pengamatan. Perlakuan yang berbeda dari kedua kelompok, membantu peneliti selama proses perlakuan penelitian berlangsung. Sehingga peneliti dapat mengetahui hasil yang diperoleh pada masing-masing kelas.

Desain penelitian ini yaitu *True Experiment Design* berupa *pre-test* dan *post-test*. Rancangan desain penelitian pada kedua kelompok menurut Sugiyono [9].



Keterangan :

- K : Kelompok kelas kontrol
- E : Kelompok kelas eksperimen
- X** : Perlakuan yang diberikan
- O<sub>1</sub> : *Pre-test* pada kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : *Post-test* pada kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : *Pre-test* pada kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : *Post-test* pada kelas kontrol

Berikut merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

- 1) Pada kelas kontrol
  - a) Peserta didik kelas kontrol mengerjakan soal *pre-test* yang diberikan oleh pendidik sebelum dijelaskan materi tentang membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O<sub>3</sub>.
  - b) Penyampaian materi pada kelas kontrol oleh pendidik tanpa menggunakan media *kartu kanji*
  - c) Peserta didik kelas kontrol mengerjakan soal *post-test* yang diberikan oleh pendidik sesudah dijelaskan materi tentang membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O<sub>4</sub>.
- 2) Pada kelas eksperimen
  - a) Peserta didik kelas eksperimen mengerjakan soal *pre-test* yang diberikan oleh pendidik sebelum dijelaskan materi tentang membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O<sub>1</sub>.
  - b) Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen oleh pendidik dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan X.
  - c) Peserta didik kelas eksperimen mengerjakan *post-test* yang diberikan oleh pendidik setelah pemberian perlakuan dalam proses pembelajaran membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O<sub>2</sub>.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hal yang dijabarkan pada hasil dan pembahasan ini meliputi 3 hal, ulasan pertama meliputi proses penggunaan media *flashcard*, kedua, efektifitas penggunaan *flashcard* dan respon Peserta didik dalam penggunaan *flashcard* dalam keterampilan membaca dan menulis kanji di LPK Lembaga Kursus Bahasa Jepang Japan Corner, Malang Jawa Timur. Pada hasil dan pembahasan ini, terdapat ulasan berdasarkan penelitian yang dilakukan di LPK tersebut. Berikut ini merupakan ulasan dari hasil penelitian dan pembahasan. Pada kesempatan ini yang dipaparkan hanya hasil di kelas eksperimen.

No.	Aspek yang diamati selama KBM	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik tertarik dengan media pembelajaran bahasa Jepang yang diberikan oleh pendidik	√			
2.	Peserta didik mendengarkan pendidik ketika menyampaikan uraian kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan seksama	√			
3.	Peserta didik memberikan respon secara positif dalam pembelajaran bahasa Jepang	√			
4.	Peserta didik berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang	√			
5.	Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan menggunakan media <i>flashcard</i>		√		
6.	Saat pembelajaran Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dengan baik dan benar		√		
7.	Peserta didik memiliki antusias yang cukup baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i>	√			
8.	Peserta didik termotivasi dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i> dalam pembelajaran bahasa Jepang		√		
9.	Peserta didik dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan baik menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i>	√			
10.	Peserta didik dapat mengambil kesimpulan di akhir pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i>		√		
Jumlah		5	5		

Tabel 4.1 data dari hasil observasi aktivitas peserta didik di kelas B:

$$p = \frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{skor ideal (kriteria) untuk seluruh item}} \times 100\%$$

$$p = \frac{(5 \times 4) + (5 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{20 + 15} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{35} \times 100\%$$

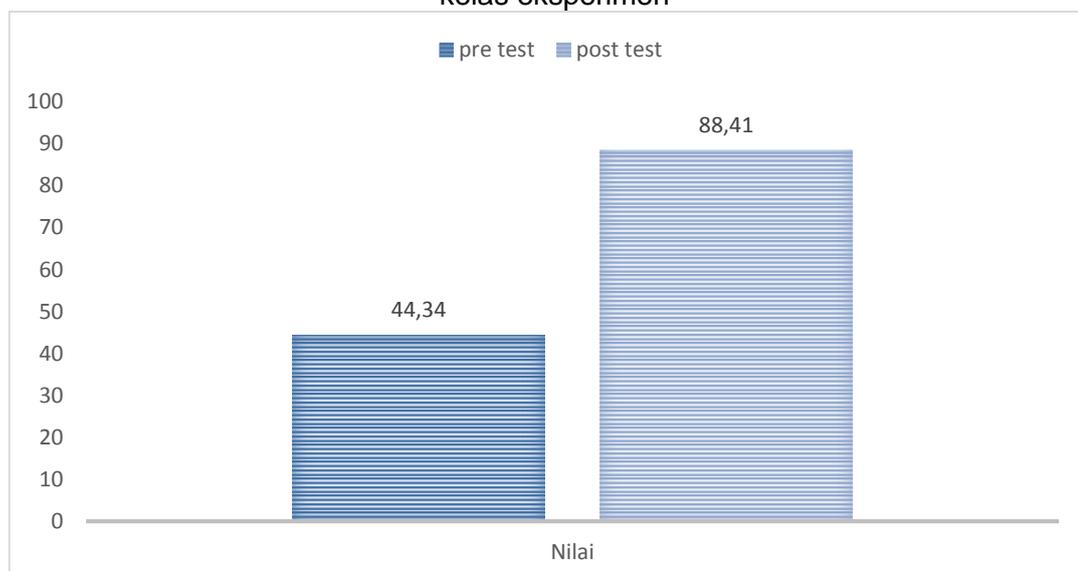
$$p = 87,5\%$$

Hasil perhitungan data pada lembar pengamatan peserta didik di kelas B diperoleh hasil perhitungan pada pertemuan pertama sebanyak 80% dan pada pertemuan kedua sebanyak 87,5%. Analisis data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan di kedua pertemuan. Pernyataan ini timbul karena Peserta didik yang kurang antusias dan belum menguasai cara penggunaan media *flashcard* yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran. Peserta didik memerlukan waktu yang cukup untuk memahami cara penggunaan media tersebut. Dengan seiring pembelajaran dan pemberian pertanyaan yang berkaitan membaca dan menulis *kanji* pada pembelajaran sebelumnya. Peserta didik merasa lebih mudah menjawab pertanyaan tersebut dengan media *flashcard* selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut, membuat peserta didik tertarik, merasa senang dan antusias.

Berdasarkan skala skor hasil observasi nilai 80% artinya berjalan dengan baik (61%-80%) dan skala skor hasil observasi nilai 87,5% artinya berjalan dengan sangat baik (81%-100%). Dengan demikian penerapan media *flashcard* memiliki pengaruh sangat baik untuk melatih keterampilan membaca dan menulis *kanji* pada kelas eksperimen. Pengamatan dapat dilakukan secara runtut dan terstruktur, serta peserta didik bisa melakukan kegiatan pembelajaran selama 2 kali pertemuan.

Sedangkan untuk hasil efektivitas penggunaan *flashcard* dapat dilihat hasil berikut. Berdasarkan hasil nilai rata-rata peserta didik dalam menjawab lembar soal *pre-test* sebelum adanya penerapan media *flashcard* adalah 44,34% dan *post-test* setelah adanya penerapan media *flashcard* yang diberikan pada peserta didik kelas XI IPA 3 adalah 88,41%. Terdapat peningkatan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yaitu sebanyak 44,07%. Dalam analisis data nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *flashcard* yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Media tersebut lebih efektif, praktis dan efisien digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Dikarenakan setiap individu dapat menggunakan media tersebut tanpa adanya batasan waktu. Strategi penerapan media *flashcard* memberikan bantuan terhadap peserta didik untuk memaksimalkan pembelajarannya yang berkaitan dengan keterampilan membaca dan menulis *kanji*.

Grafik 1. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas eksperimen



Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik kelas B (eksperimen) mengalami peningkatan yang signifikan dan dikategorikan pada tabel *skala likert* termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa respon peserta didik terhadap keterampilan menulis *kanji* melalui media *flashcard* menunjukkan perilaku yang positif yaitu

peserta didik merasakan hal yang menarik, antusias tinggi dan terdapat kesenangan selama berlangsungnya pembelajaran. Persentase yang diperoleh pada masing masing pernyataan lembar angket yaitu sebanyak 89,65%, 88,79%, 92,24%, 93,96%, 92,24%, 92,24%, 91,37%, 83,62%, 93,96%, 92,24%. Mayoritas peserta didik mengisi pernyataan “sangat setuju” atau pilihan nomor 4, terkait adanya pembelajaran membaca dan menulis *kanji* melalui media *flashcard*. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran melalui media *flashcard* benar-benar sesuai dengan penggunaannya. Peserta didik lebih antusias, terampil, tertarik dan mudah menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Peserta didik mendapatkan ilmu, pengalaman dan keterampilan sekaligus kesempatan untuk memperoleh informasi membaca dan menulis *kanji* dengan meningkatnya perolehan hasil belajar.

Dari hasil respon peserta didik diketahui bahwa peserta didik lebih antusias, merasa senang, tertarik dan mudah membaca dan menulis *kanji* dengan baik dan benar, dengan adanya media *flashcard*. Pelaksanaan ini juga dirasakan oleh peserta didik dengan adanya media *flashcard* yang diterapkan dalam keterampilan membaca dan menulis *kanji* dapat lebih mudah dengan mengetahui jumlah coretan *kanji*, hal ini menimbulkan minat peserta didik bahasa Jepang dalam keterampilan membaca dan menulis *kanji*.

#### 4. Simpulan dan Saran

##### *Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan. Dapat diambil kesimpulan bahwa:

Proses pelaksanaan pembelajaran membaca dan menulis *kanji* yang diterapkan pada kelas B (eksperimen) melalui media *flashcard* berjalan dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan. Peneliti melakukan peran sebagai pendidik memiliki keaktifan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, pernyataan tersebut dapat ditunjukkan melalui kenaikan hasil persentase aktivitas pendidik dan peserta didik.

Efektivitas pembelajaran membaca dan menulis *kanji* pada peserta didik kelas B (eksperimen) melalui media *flashcard* terbukti efektif dan mempunyai pengaruh yang signifikan. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan melalui selisih rata-rata nilai sebelum dan sesudah tes dengan menunjukkan signifikan dalam hasil akhir kelas eksperimen. Adanya pembelajaran membaca dan menulis *kanji* melalui media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca-menulis *kanji*.

Hasil angket respon peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan tanggapan sangat baik, terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca-menulis *kanji* pada peserta didik kelas kelas B di LPK. Keterampilan peserta didik dalam penguasaan semua aspek menulis serta mengidentifikasi macam-macam huruf *kanji* mengalami peningkatan dengan baik. Terbukti dari hasil keseluruhan hasil respon peserta didik melalui angket, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran membaca dan menulis *kanji* dengan media *flashcard* dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta didik kelas B (eksperimen).

##### *Saran*

Saran yang dapat disampaikan yaitu: 1) Media ini hendaknya digunakan dalam pembelajaran kanji karena menyenangkan dan dapat membantu peserta didik membaca dan menulis kanji, utamanya dalam menghafalkan cara penulisan urutan goresan *kanji*. 2) Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, dan bisa dilanjutkan dengan penelitian pengembangan melalui pengembangan media *flashcard* interaktif dengan mengkolaborasikan dengan aplikasi yang lain.

#### 5. Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada rekan dosen dan mahasiswa S-1 dan S-2 di Prodi Jepang dan Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni Unesa. Juga kepada

Alumni Unesa yang sekarang mengajar di Undiksha Yeni sensei, yang telah memberikan kesempatan penulis memperbaiki artikel ini.

### Daftar Pustaka

- [1] A. Azhar, "Media Pembelajaran," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- [2] A. Azhar, "Media Pembelajaran (edisi revisi)," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- [3] Darmayanti, Y. Eka dan M. Amri, "Analisis Kesalahan Penulisan Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018," 11 Juli 2023. [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/26383/2416>.
- [4] H. G. Tarigan, "Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa," Bandung: Angkasa, 2013.
- [5] Khairunnisa, "Peranan Guru dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial," *Universitas Negeri Medan*, vol. 49, no. 4, pp. 413-416, 2017.
- [6] Purwandani, Indri and M. Amri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tamaire Terhadap Kemampuan Menyimak Secara Aktif Bab Watashi no Kazoku Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019," 12 Juli 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/41709/35890>.
- [7] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)," Bandung: Alfabeta, 2015.
- [9] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif," Bandung: Alfabeta, 2018.
- [10] Zafrullah, Sulthoni dan Bambang Suprianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Flip Flop Menggunakan Lectora Inspire pada mata pelajaran Teknik Elektro Dasar di SMKN 2 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 5, no. 3, pp. 717-723, 2016.