

## TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *KANJI LEARNING!*

\*Muhammad Rayhan Akbar<sup>1</sup>, Anisa Arianingsih<sup>2</sup>

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia  
Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia  
[rayhan\\_akbar@mahasiswa.unikom.ac.id](mailto:rayhan_akbar@mahasiswa.unikom.ac.id)

### ABSTRACT

*This study aims to determine the respondents' responses to the Kanji Learning! media. The research method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kanji Learning! is made using software Adobe Flash CS6 and Adobe Photoshop CC 2015 for it's media design. The questionnaire was used to collect respondents' responses and distributed to 13 peoples of first-year students academic year 2020/2021 at the Japanese Department, Universitas Komputer Indonesia. The results to the Kanji Learning! shows that it belong to a good interval with a criterion value of 502 on the rating scale with a percentage of 85.8%. The results of these criteria can be concluded that the Kanji Learning! is good and can help learn kanji as well as an alternative media for learning kanji. This learning media is expected to help learners in learning the N5 kanji.*

**Keywords:** *japanese language, Kanji N5, learning media, adobe flash*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Kanji Learning!*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pembuatan media *Kanji Learning!* menggunakan software Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CC 2015. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan responden dan dibagikan kepada 13 orang mahasiswa tingkat I tahun akademik 2020/2021 di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Hasil tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Kanji Learning!!!* menunjukkan bahwa *Kanji Learning!* termasuk ke dalam interval yang baik dengan nilai kriterium 502 pada *rating scale* dengan persentase sebesar 85,8%. Hasil kriterium tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Kanji Learning!* adalah baik dan dapat membantu belajar kanji sekaligus sebagai media alternatif pembelajaran kanji. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajar dalam belajar kanji N5.

**Kata Kunci:** *bahasa Jepang, kanji N5, media pembelajaran, adobe flash*

## PENDAHULUAN

Saat ini jumlah peminat untuk belajar bahasa Jepang sangat banyak, salah satunya adalah Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation (2018) yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat pertama dari seluruh negara yang ada di Asia Tenggara dengan jumlah pembelajar sebanyak 709.479 orang. Hasil tersebut berasal dari seluruh tingkatan institusi pendidikan yang ada di Indonesia. Ketika akan mulai belajar bahasa Jepang, hal pertama yang harus diketahui terlebih dahulu adalah huruf bahasa Jepang yang memiliki karakter yang khas. Karakter huruf yang digunakan di dalam bahasa Jepang yaitu hiragana, katakana, dan kanji. Ketiga karakter tersebut memiliki cara membaca dan pengucapan, kosakata, serta tata bahasa yang berbeda.

Menurut Akamatsu (dalam Inoue, 2017) hiragana adalah karakter yang berkembang ketika mengadaptasi karakter China dan merupakan karakter yang unik dari Jepang. Karakter hiragana hingga saat ini berjumlah 46 karakter dasar. Sedangkan katakana menurut Winingsih (2010) adalah karakter yang digunakan untuk menuliskan kata serapan dari bahasa asing atau ketika ingin menegaskan suatu kata dalam kalimat. Karakter dasar katakana berjumlah 46, sama seperti karakter dasar hiragana. Kedua karakter tersebut biasa disebut juga sebagai kana dan merupakan karakter yang harus dikuasai terlebih dahulu saat pertama kali mempelajari bahasa Jepang. Prasetiani (2013) mengatakan, secara umum hiragana digunakan untuk menulis kata-kata asli dari Jepang, sementara katakana biasa digunakan untuk menulis kata serapan bahasa asing.

Berbeda dengan hiragana dan katakana, kanji menurut Setiana (2014) adalah suatu huruf yang merupakan satuan kata-kata yang memiliki arti dan terdiri dari simbol gambar, simbol garis, serta titik yang kemudian berkembang menjadi bentuk inti yang memiliki tiga unsur penting yaitu bentuk, bunyi, dan makna. Oleh karena itu, kanji menjadi sangat menantang untuk pelajar yang berasal dari latar belakang alfabet dan tidak memiliki latar belakang budaya kanji. Setiap karakter kanji juga memiliki beberapa cara baca dan cara penulisan yang berbeda. Seperti yang dikemukakan oleh Zhang (2014) kanji juga memiliki banyak coretan (*stroke*) atau biasa disebut juga sebagai urutan coretan (*stroke order*). Cara menulis setiap karakter kanji dengan mengikuti pola yang menentukan proporsi dari karakter.

Ketika mempelajari bahasa Jepang, pelajar sering mengalami kesulitan, terutama untuk kanji. Tollini (dalam Paxton dan Svetanant, 2014) berpendapat bahwa bagi pelajar yang tidak berlatar belakang kanji, memperoleh keahlian dalam membaca dan menulis kanji merupakan kendala yang cukup besar karena banyaknya jumlah kanji yang harus dipelajari. Tidak hanya latarbelakang dan budaya saja yang menyebabkan pelajar sulit untuk mempelajari kanji. menurut Mintarsih dan Subandi (2017) bahwa kesulitan dalam mengenali dan membaca huruf kanji karena banyaknya jumlah huruf kanji, coretan (*stroke*) kanji yang rumit dan detail juga banyaknya cara baca dan pengucapan dari kanji itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, untuk membantu dan mempermudah pelajar mempelajari kanji dibuatlah suatu media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Asryad (2011) media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, serta keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta. Media pembelajaran berbasis multimedia memiliki potensi untuk mengubah cara seseorang untuk belajar. Almarabeh (2015) berpendapat bahwa dengan multimedia, proses pembelajaran dapat

menjadi lebih berorientasi pada tujuan, lebih partisipatoris, fleksibel dalam waktu dan ruang, tidak terpengaruh oleh jarak dan disesuaikan dengan gaya belajar individu.

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Kusnandar (2020) yang diberi nama “*Meiji*” untuk *smartphone android* dan berisi kanji N5. Kanji pada aplikasi *Meiji* memiliki cara baca *onyomi* dan *kunyomi*. Perbedaan media pembelajaran yang penulis buat terletak pada cara penulisan stroke kanji yang tidak ada pada aplikasi sebelumnya dan perangkat yang akan digunakan untuk menjalankan media pembelajarannya.

Alasan penulis memilih media pembelajaran multimedia, karena ingin membantu dan memudahkan proses belajar, serta membuat belajar menjadi menyenangkan dengan membuat media interaktif. Media pembelajaran yang dibuat penulis di beri nama *Kanji Learning!*. Media ini terdiri dari bentuk karakter kanji, cara penulisan kanji, cara baca, dan contoh kalimat. *Kanji Learning!* juga memiliki soal latihan kanji dan quiz. Buku yang digunakan sebagai landasan materi adalah *Kanji Master N5* terbitan *Alc Academy* yang terdiri dari 15 bab. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis akan menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan dibantu dengan *Adobe Photoshop CC 2015*.

Berdasarkan hal di atas, dibuatlah sebuah media pembelajaran bernama “*Kanji Learning!*” dan dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media pembelajaran tersebut.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian deskriptif. Sudaryono (2016) menyatakan metode deskriptif adalah metode penelitian yang menjabarkan suatu keadaan atau fenomena apa adanya. Penulis menentukan jumlah sampel sebanyak 13 orang yang berasal dari mahasiswa tingkat I program studi Sastra Jepang tahun akademik 2020/2021, Universitas Komputer Indonesia. teknik pengambilan sampel menggunakan metode *random sampling* dan kuesioner tertutup digunakan sebagai metode pengumpulan data.

Untuk menganalisis data yang diperoleh melalui kuesioner, digunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah suatu teknik pengolahan data yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Jawaban tersebut kemudian diberi nilai seperti yang ada di Tabel 1.

**Tabel 1. Nilai Skala Likert**

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah menentukan nilai untuk skala *likert* seperti pada tabel 1 di atas, penulis kemudian menghitung jawaban dari responden kedalam bentuk presentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- P = Presentase
- F = Frekuensi dari setiap jawaban angket
- N = Jumlah responden
- 100 = Nilai tetap

Selanjutnya hasil persentase dari tanggapan responden akan dimasukkan ke dalam skala sikap seperti Tabel 2.

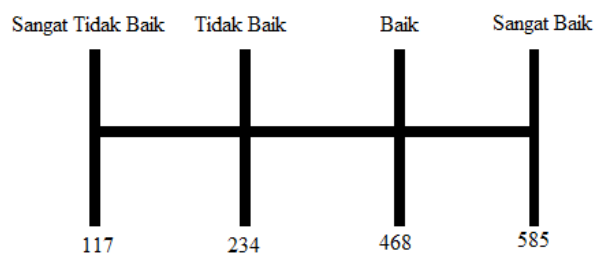
**Tabel 2. Skala Sikap**

Interval	Keterangan
P = 100%	Seluruhnya
75% < P < 99%	Sebagian Besar
50% < P < 75%	Hampir Sebagian Besar
P = 50%	Separuh
25% < P < 50%	Hampir Separuhnya
0% < P < 25%	Sebagian Kecil
P = 0%	Tidak Seorangpun

Kemudian untuk mengetahui nilai ideal penulis menggunakan rumus seperti berikut ini:

$$\text{Nilai ideal (kriterium)} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

Misalkan, penulis membagikan kuesioner kepada 13 orang sampel, apabila seluruh sampel menjawab Sangat Setuju, dan jumlah pertanyaan 10 maka:  $5 \times 10 \times 13 = 585$ . Hasil yang didapatkan di atas, kemudian oleh penulis akan dimasukkan ke dalam *rating scale* seperti gambar 1 berikut ini.



**Gambar 1. Rating Scale**

Setelah data dari kuesioner didapat, penulis menghitung hasil jawaban dari pertanyaan. Setelah didapat nilai persentase dan kriterium pada setiap angket sesuai pada gambar 1, hasil tersebut akan dijabarkan untuk ditarik sebuah kesimpulan.

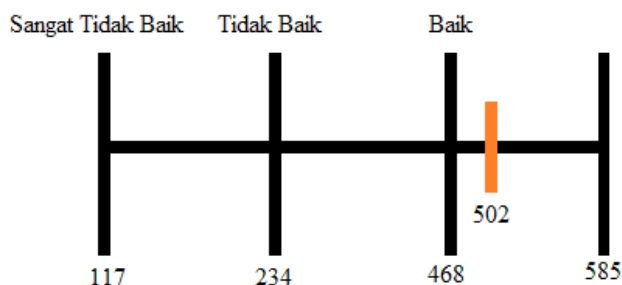
**HASIL**

Setelah kuesioner tertutup dibagikan, penulis memperoleh hasil dari tiga kategori penilaian yaitu materi, tampilan, dan fungsi pada media pembelajaran *Kanji Learning!*. hasil tanggapan responden dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Keseluruhan Tanggapan Responden**

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Apakah kanji yang terdapat pada media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> sudah sesuai?	6	7	0	0
		46%	53%	0%	0%
2	Jumlah soal pada media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> cukup?	3	10	0	0
		23%	76%	0%	0%
3	Gambar kanji yang ada pada media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> jelas?	5	8	0	0
		38%	61%	0%	0%
4	Teks yang digunakan pada media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> jelas dan mudah dibaca	4	8	1	0
		30%	61%	7%	0%
5	Apakah petunjuk penggunaan dan petunjuk pengisian soal mudah dipahami	4	8	1	0
		30%	61%	7%	0%
6	Apakah keseluruhan tampilan pada media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> menarik?	1	10	2	0
		7%	76%	15%	0%
7	Apakah media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> mudah digunakan?	5	7	1	0
		38%	53%	7%	0%
8	Apakah media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> membuat belajar menjadi lebih mudah?	9	4	0	0
		69%	30%	0%	0%
9	Media pembelajaran <i>Kanji Learning!</i> dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran kanji N5?	7	6	0	0
		53%	46%	0%	0%
	$\Sigma$	44	68	5	0
	Kriterium	220	272	10	0
	$\Sigma$ Kriterium			502	

Berdasarkan hasil dari kuesioner pada tabel 1 langkah berikutnya adalah mencari nilai ideal. Penulis menggunakan skala *likert* untuk mengetahui nilai ideal. Nilai ideal digunakan untuk memberikan batasan nilai maksimum dari kuesioner tersebut. Untuk menghitung nilai ideal adalah  $5 \times 9 \times 13 = 585$ . Nilai rata – rata dari penilaian kuesioner tersebut sebesar 502, jika dimasukkan ke dalam *rating scale* skor akhirnya seperti pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Rating Scale Hasil Kuesioner

Untuk mengetahui indikator penilaian berdasarkan skala jawaban, skor akhir juga disesuaikan dengan kategori *rating scale* yang sudah ada sebelumnya. Skor akhir yang didapatkan dari hasil penghitungan adalah 502, garis berwarna jingga pada *interval scale* berada pada skala 468 – 585 yang berarti secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media pembelajaran *Kanji Learning!* adalah baik. Dalam menghitung persentase dari kriterium yang diperoleh, penulis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{502}{585} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase yang didapat dari rumus tersebut, media pembelajaran *Kanji Learning!* memperoleh nilai 85,8%. Dapat disimpulkan bahwa *Kanji Learning!* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu belajar kanji.

## PEMBAHASAN

*Kanji Learning!* adalah media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan para pelajar mempelajari kanji. Media pembelajaran *Kanji Learning!* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai *software* pendukung dalam pembuatannya. Sumber materi yang digunakan adalah buku *Kanji Master N5* terbitan *Alc Academy*. Dalam pembuatan media *Kanji Learning!* penulis telah memperhatikan faktor pembuatan media pembelajaran oleh *Asyhari dan Silvia (2016)* yaitu faktor edukatif, pembuatan, dan keindahan. Faktor edukatif menurut hasil kuesioner, sebagian besar responden (53%) menyatakan bahwa kanji yang ada pada media pembelajaran *Kanji Learning!* telah sesuai. Faktor keindahan memperlihatkan bahwa sebagian besar (76%) responden setuju bahwa *Kanji Learning!* memiliki penampilan yang menarik. Sedangkan untuk faktor pembuatan, penulis telah membuat media pembelajaran *Kanji Learning!* yang secara bentuk kuat, tahan lama, dan tidak mudah berubah karena pembuatan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan dijalankan pada laptop atau komputer.

Arsyad (2013) menjelaskan bahwa untuk membuat media pembelajaran, ada syarat-syarat yang harus dipenuhi yaitu sesuai dengan tujuan, praktis dan luwes, mampu dan terampil menggunakan, pengelompokan sasaran, serta mutu teknis. Berdasarkan hasil kuesioner *Kanji Learning!* telah memenuhi beberapa syarat-syarat media pembelajaran. *Kanji Learning!* telah sesuai dengan tujuan yang mengacu pada kognitif dan psikomotorik pada syarat pertama yaitu sesuai dengan tujuan. Penggunaan media *Kanji Learning!* juga praktis dan luwes, hal ini dapat dilihat pada kuesioner yang menunjukkan bahwa *Kanji Learning!* mudah digunakan. Secara mutu teknis, bidang ahli materi sebelumnya menyatakan bahwa *Kanji Learning!* telah memenuhi standar dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Hasil tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Kanji Learning!* melalui kuesioner, responden menyatakan bahwa *Kanji Learning!* termasuk ke dalam interval yang baik dari segi materi, tampilan, dan fungsi dengan nilai kriterium 502 pada *rating scale* dengan persentase sebesar 85,8%. Dengan hasil kriterium tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Kanji Learning!!* adalah baik dan dapat membantu belajar kanji sekaligus sebagai media alternatif pembelajaran kanji.

Penelitian berikutnya tentang media pembelajaran, penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan *Kanji Learning!* agar dapat lebih sempurna, dari segi konten maupun desain sehingga para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan *Kanji Learning!* pada tingkat selanjutnya.

## **REFERENSI**

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada Aunurrahman.
- Asyhari, A., & Silvia, H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*.
- Inoue, T., Georgiou, G., Muroya, N., et al. 2017. *Cognitive predictors of literacy acquisition in syllabic Hiragana and morphographic Kanji*.
- Japan Foundation. 2018. *Survey Report on Japanese - Language Education Abroad 2018*.
- Mintarsih dan Subandi. 2017. "Tes Penamaan Kata dalam Evaluasi Penguasaan Kanji". *Online* <http://journal.unesa.ac.id>, diakses: 11 November 2020.
- Paxton, S., & Svetanant, C. 2014. Tackling the Kanji Hurdle: Investigation of *Kanji Learning!!* in Nonkanji Background Learners. *International Journal of Research Studies in Language Learning*, 3(3), 89-104, <https://www.researchgate.net>, diakses: 13 Oktober 2020.
- Prasetiani, D. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Kanji Melalui Media Flashcard Power Point", <https://ejournal.undip.ac.id>, diakses: 11 November 2020.
- Setiana, S.M. 2014. "Persepsi Mahasiswa Tentang Cara Mengajar Dosen dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Menguasai Kanji", <https://janarusaja.files.wordpress.com/>, diakses: 11 November 2020.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

- Winingsih, I. 2010. Analisis Sistem Fonologi Kosa Kata Benda Bahasa Jepang. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 6(1), 70-82, Online <http://publikasi.dinus.ac.id>, diakses: 18 November 2020.
- Zhang, H. 2014. A Review of Stroke Order in Hanzi Writing. *Language Learning in Higher Education*.