

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF JEPANG SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG
PADA SISWA SMA NEGERI 4 MAGELANG**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Dedy Setiyo Nugroho
NIM.10105241018

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF JEPANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG PADA SISWA SMA NEGERI 4 MAGELANG”** yang disusun oleh Dedy Setiyo Nugroho, NIM 10105241018 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Pembimbing I,

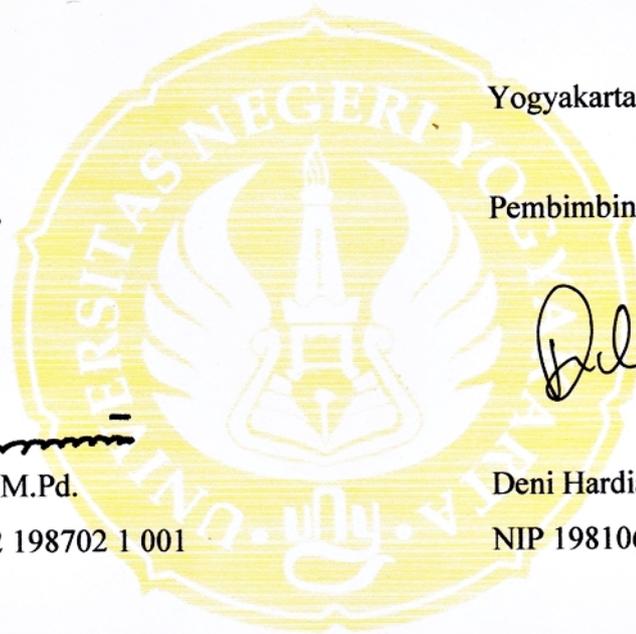
Pembimbing II,


Dr. Maryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001


Deni Hardianto, M.Pd.

NIP 19810605 200501 1 003



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF JEPANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG PADA SISWA SMA NEGERI 4 MAGELANG

Development of Media Card Letter Japan as Media Study of Language Japan for Student of State Senior High School 4 Magelang.

Oleh : Dedy Setiyo Nugroho KTP / Teknologi Pendidikan, goldenblasters@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran Kartu Huruf Jepang yang layak digunakan siswa SMA Negeri 4 Magelang, sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Jepang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi produk operasional, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) hasil produk akhir. Instrumen penelitian yang digunakan adalah panduan wawancara dan angket kelayakan media huruf Jepang. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna kemudian data hasil angket kelayakan media dianalisis dengan konversi skala likert.

Dilihat dari semua indikator penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan, Media Kartu Huruf Jepang dikatakan "Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang dan memperoleh hasil akhir indikator penilaian yaitu "Sangat Baik" (SB). Penilaian yang didapatkan, meliputi penilaian dari ahli materi pelajaran Bahasa Jepang dengan kriteria sangat baik (4,72), penilaian dari ahli media pembelajaran dengan kriteria sangat baik (4,21), uji coba lapangan awal memperoleh penilaian sangat baik (4,55), uji coba lapangan utama memperoleh penilaian sangat baik (4,68) dan uji coba lapangan operasional memperoleh penilaian sangat baik (4,325).

Kata kunci: *kartu huruf jepang, media pembelajaran, Bahasa Jepang*

Abstract

This study aims to produce instructional media decent Japanese Alphabet Cards used student State Senior High School 4 Magelang, as a medium of learning in Japanese subjects.

This type of research is Research and Development. This study used measures of research and development Borg and Gall. Steps taken in the development of this research are: 1) the initial research and information gathering, 2) development planning, 3) early product development, 4) early trials, 5) major product revisions, 6) main trials, 7) revision of operational products, 8) operational trials, and 9) the results of the final product. The research instrument used is a guide media interviews and questionnaires feasibility Japanese characters. The feasibility of the product is based on the results of expert assessment of materials, media experts, and students as users of the data then analyzed media eligibility questionnaire with Likert scale conversion.

Judging from all the feasibility assessment indicators developed instructional media as a whole, Media Card Japanese letters said to be "worth it" to be used in the Japanese language learning process and obtain the final results of the assessment indicators of "Very Good". Assessment obtained, include an assessment of the subject matter of Japanese experts with the criteria very well (4.72), assessment of learning media experts with a very good criterion (4.21), field trials beginning earn excellent ratings (4.55), major field trials to obtain excellent ratings (4.68) and operational field trials to obtain excellent ratings (4.325).

Keywords: *Japanese alphabet card, instructional media, Japanese*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang sangat vital dalam melakukan interaksi sosial dengan individu lainnya. Melalui kemampuan berbahasa, individu dapat memahami hidup dan kehidupan. Bahasa juga memungkinkan individu lainnya untuk saling menyatakan perasaan, pikiran atau maksud mereka masing-masing. Kemampuan berbahasa juga terkait secara langsung dengan pendidikan, karena bahasa merupakan suatu alat untuk berfikir sehingga bahasa juga menjadi sangat penting dalam proses pendidikan.

Pada prinsipnya tujuan pengajaran bahasa di sekolah supaya para siswa terampil berbahasa yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin kaya kosa kata yang dimiliki seseorang maka semakin besar pula kemungkinan seseorang terampil berbahasa. Menurut Bruner (C. Asri Budiningsih 2005: 41) menyatakan bahwa perkembangan bahasa seseorang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif seseorang.

Bahasa yang ada di dalam dunia pendidikan sekarang juga beragam. Mata pelajaran bahasa yang inti di Indonesia adalah Bahasa Indonesia, tetapi dalam era pendidikan yang semakin berkembang ini bahasa asing juga dimasukkan ke dalam dunia pendidikan dan diuji dalam standar nasional salah satunya yaitu Bahasa Jepang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa SMA Negeri 4 Magelang saat pembelajaran Bahasa Jepang berlangsung, siswa kesulitan dalam menghafal huruf Jepang

yaitu hiragana, katakana, dan kanji yang berbeda dengan huruf abjad dan media yang di gunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang masih kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari masalah yang ada, maka dibuat sebuah media pembelajaran Bahasa Jepang, yaitu Media Kartu Huruf Jepang. Media kartu Huruf Jepang merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim pesan ke penerima pesan dan dapat menimbulkan pengertian serta minat untuk belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Media Kartu Huruf Jepang ini dikembangkan sesuai dengan desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh C. Asri Budiningsih (2003: 118-128) yaitu, 1) prinsip kesiapan dan motivasi; 2) prinsip penggunaan alat pemusat perhatian; 3) prinsip partisipasi aktif siswa; 4) prinsip umpan balik; dan 5) prinsip perulangan. Media ini juga didesain sesuai dengan elemen-elemen desain visual seperti yang dikemukakan oleh Philips (Sudharta dan Tegeh 2009: 70) yaitu mencakup tentang garis, bentuk, tekstur, keseimbangan, ruang, warna, dan teks.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan Media Pembelajaran Kartu Huruf Jepang untuk pembelajaran Bahasa Jepang pada siswa SMA Negeri 4 Magelang ini mengacu pada jenis penelitian *Research and Development*. Menurut Brog & Gall (1983: 772), *education research*

and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. Jika secara umum diartikan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Jenis Penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdapat 10 tahap.

Langkah-langkah tersebut antara lain adalah melakukan penelitian awal dan mengumpulkan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, melakukan ujicoba lapangan awal, merevisi produk, melakukan ujicoba lapangan utama, merevisi produk, melakukan ujicoba lapangan operasional, revisi produk akhir, dan diseminasi dan implementasi. Lalu berikut ini adalah sedikit ulasan mengenai 10 langkah dalam penelitian *R&D* :

1. Melakukan penelitian awal dan mengumpulkan informasi
Pada tahap ini, dicari informasi awal dan juga masalah-masalah yang ada di lapangan.
2. Perencanaan
Dilakukan perencanaan untuk memecahkan masalah yang ditemukan saat observasi dan pengamatan
3. Mengembangkan bentuk produk awal
Mengembangkan dan mencetak prototype dari Kartu Huruf Jepang, kemudian dilakukan validasi pada ahli materi dan ahli media.
4. Melakukan ujicoba lapangan awal

Dilakukan percobaan Kartu Huruf Jepang kepada subyek penelitian, dimana jumlah dari subyek penelitian yaitu 5 orang.

5. Merevisi produk
Memperbaiki produk dan menanggapi *feedback* dari subyek ujicoba.
6. Melakukan ujicoba lapangan utama
Melakukan ujicoba kedua terhadap subyek penelitian berdasarkan produk yang sudah direvisi dan diperbaiki, subyek penelitian yaitu 10 siswa.
7. Merevisi produk
Setelah dicobakan untuk kedua kalinya, masukan dari subyek penelitian ditampung dan dijadikan bahan untuk merevisi produk supaya layak guna.
8. Melakukan ujicoba lapangan operasional
Ujicoba ketiga ini dilakukan pada subyek penelitian, jumlahnya 20 siswa, bisa dikatakan subyek penelitian 1 kelas.
9. Revisi produk akhir
Revisi terakhir dari sebuah produk sebelum dikatakan layak dan bisa dipublikasikan. Revisi berdasarkan masukan dari subyek penelitian dan pengamatan saat produk diaplikasikan.
10. Diseminasi dan implementasi
Tahap terakhir dari penelitian R&D ini adalah publikasi dimana produk atau hasil penelitian di sebarluaskan.

Namun pada pengembangan Kartu Huruf Jepang ini hanya mengadopsi 9 dari 10 langkah model penelitian R&D dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 4 Kota Magelang. Waktu penelitian dilaksanakan antara Bulan April hingga Bulan Mei 2015.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan siswa SMA Negeri 4 Kota Magelang.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini terbagi menjadi sembilan tahap yakni 1) melakukan penelitian awal dan mengumpulkan informasi, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk awal, 4) melakukan ujicoba lapangan awal, 5) merevisi produk, 6) melakukan ujicoba lapangan utama, 7) merevisi produk, 8) melakukan ujicoba lapangan operasional, dan 9) revisi produk akhir

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan data dilakukan pada 3 tahapan instrumen, yaitu :

1. Instrumen studi pendahuluan

Pada studi pendahuluan, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Menurut S. Margono (2005: 165), wawancara atau interview adalah pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Dapat dikatakan bahwa wawancara merupakan instrument pengumpulan data dengan jalan melakukan tanya-jawab langsung kepada subjek penelitian atau sampel.

Dalam mewawancarai guru Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Kota Magelang ini, peneliti menggunakan jenis wawancara tak

terstruktur. Menurut Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2010: 320), wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan pada narasumber. Wawancara tidak terstruktur ini sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malah penelitian yang mendalam tentang subyek yang diteliti.

2. Instrumen penilaian ahli

Instrumen penilaian ahli menggunakan metode angket atau kuesioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 140) jenis-jenis angket menurut bentuknya dibagi menjadi 4 jenis yaitu, pertama angket pilihan ganda, kedua angket berupa isian, ketiga angket berupa check list, dan keempat angket skala bertingkat. Ada pula angket berdasarkan cara memberikan respon yaitu pertama angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian yang sesuai dengan kehendak untuk merespon masalah yang ditanyakan. Kedua angket tertutup adalah angket yang disusun sedemikian rupa sehingga responden hanya memberikan tanda chek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Dalam pengembangan Media Kartu Huruf Jepang ini dilakukan dua kali validasi dengan menggunakan angket. Validasi

media dan validasi materi, dan jenis angket yang dipilih adalah angket tertutup.

Validasi media berfungsi untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah produk media pembelajaran untuk digunakan di lapangan dimana tinjauan kelayakan itu dilihat dari kemudahan dan kesederhanaan desain, kegunaan, kemenarikan, ukuran, keawetan, kebutuhan, kemanan, kebersamaan saat bermain, dan fantasi anak.

Kemudian validasi materi berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari materi Kartu Huruf Jepang, meliputi standar kompetensi/kompetensi dasar, kedalaman materi, dan penulisan materi.

3. Instrumen penilaian siswa

Instrumen penilaian siswa ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Penilaian siswa ini dilakukan kepada semua siswa namun bertahap sesuai dengan prosedur pengembangan yang ada.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian Awal dan Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SMA Negeri 4 Kota Magelang, peneliti melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi saat pembelajaran Bahasa Jepang di kelas berlangsung. Peneliti mengamati media pembelajaran yang digunakan, metode mengajar yang digunakan, dan juga respon siswa saat pembelajaran Bahasa Jepang berlangsung. Dan setelah hasil

dari pengamatan tersebut antara lain media yang digunakan saat mengajar menggunakan media yang kurang menarik perhatian siswa serta siswa masih esulitan dalam menghafal huruf Jepang.

Dari permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jepang berupa Media Kartu Huruf Jepang. Pengembangan Media Kartu Huruf Jepang untuk pembelajaran Bahasa Jepang ini diharapkan mampu menarik minat dan mempermudah siswa untuk belajar Bahasa Jepang khususnya kosakata Bahasa Jepang yang terdiri dari 3 huruf yaitu katakana, hiragana, dan kanji.

2. Hasil Perencanaan

Hasil perencanaan mencakup tujuan dan fungsi dari pengembangan Media Kartu Huruf Jepang yaitu siswa dapat tertarik dan lebih mudah dalam mempelajari kosakata Bahasa Jepang yang berpedoman pada silabus dan RPP. Media Kartu Huruf Jepang ini cenderung berbentuk media grafis/visual.

3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini keseluruhan desain Kartu Huruf Jepang mulai dari desain dan materi direalisasikan ke dalam bentuk fisik. Setelah produk selesai selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi sesuai dengan indikator penilaian yang telah disiapkan, berikut ini adalah hasil dari validasi dengan ahli :

a. Validasi Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dian Wahyuningsih, M.Pd, penilaian terdiri dari 19 indikator. Pada

validasi tahap I, jumlah skor yang didapat adalah 3,42 dengan persentase sebesar 68,57% dan masuk ke dalam kategori “Baik” ditinjau dari beberapa aspek yang tertera. Namun ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada Kartu Huruf Jepang ini antara lain:

- 1) Warna dan motif dibuat lebih samar (*transparency*) dan huruf dibuat lebih jelas.

Pada awalnya warna dan motif batik terlalu terang sehingga huruf yang ada kurang terlihat.

- 2) Desain pada bagian depan dikurangi motif batiknya.

Pada awalnya motif batik pada bagian depan terlalu banyak sehingga membuat huruf yang ada kurang jelas.

- 3) Petunjuk penggunaan dibuat model buku

Pada awalnya petunjuk penggunaan hanya satu lembar kertas.

Setelah direvisi, maka validasi media dilanjutkan ke tahap II dan tidak terdapat revisi. Hasil dari validasi media tahap II adalah “Sangat Baik”, mendapat skor 4,21 dengan persentase 82,85% dan media Kartu Huruf Jepang dikatakan layak dan siap untuk diuji cobakan.

b. Validasi Materi

Ahli materi pada penelitian pengembangan ini adalah seorang dosen Bahasa Jepang di Fakultas Bahasa dan Seni UGM. Beliau adalah Stedi Wardoyo, M.A. Pada validasi materi ini terdapat 11 indikator. Pada validasi materi tahap I mendapatkan skor sebesar 3,65 dan

persentase sebesar 72,08%, bila dikonversikan maka termasuk ke dalam kategori “Baik”. Masih perlu dilakukan satu perbaikan untuk Kartu Huruf Jepang ini, yaitu Huruf Jepang ada beberapa yang salah pada kata “*kane*” dirubah menjadi “*okane*” yang mempunyai arti uang.

Setelah selesai dengan revisi materi, maka langkah selanjutnya adalah validasi materi tahap II. Dan hasil validasi materi tahap II mendapat skor sebesar 4,72 dengan persentase sebesar 94,58% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Media Kartu Huruf Jepang dikatakan layak dan siap untuk diuji cobakan.

4. Hasil Ujicoba Lapangan awal

Pada ujicoba awal dilakukan oleh 5 orang siswa SMA Negeri 4 Kota Magelang. Uji coba dilakukan di perpustakaan. Pada ujicoba ini peneliti menjelaskan cara penggunaan Media Kartu Huruf Jepang, dan kemudian diaplikasikan terhadap siswa.

Hasil nilai dari angket tersebut adalah 4,51, dengan persentase sebesar 90,33%. Nilai tersebut jika dikonversikan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada saat ujicoba tidak ada kendala dari siswa. Secara keseluruhan hasil ujicoba awal ini sudah mendapat respon yang baik dengan tidak adanya kritik dan saran sehingga dikatakan layak dan siap dalam uji coba selanjutnya.

5. Hasil Revisi Ujicoba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil ujicoba awal, Media Kartu Huruf Jepang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, dan tidak ada kritik dan saran dari siswa. Dengan demikian Media Kartu

Huruf Jepang ini dikatakan layak dan dapat langsung melanjutkan ke ujicoba selanjutnya.

6. Hasil Ujicoba Lapangan Utama

Jumlah siswa yang akan mencoba Media Kartu Huruf Jepang ini adalah 10 orang siswa SMA Negeri 4 Kota Magelang. Percobaan dilakukan didalam kelas dengan pengawasan dari peneliti dan guru Bahasa Jepang. Media Kartu Huruf Jepang langsung digunakan oleh Guru Bahasa Jepang secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang. Hasil dari penilaian Kartu Huruf Jepang ini mendapatkan nilai 4,68 dengan persentase 93,66% dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dari ujicoba lapangan utama tidak ditemukan kendala, saran, dan kritik. Media Kartu Huruf Jepang dikatakan layak dan siap untuk uji coba selanjutnya.

7. Hasil Ujicoba Produk Operasional

Ujicoba produk operasional ini dilakukan oleh 20 orang siswa SMA Negeri 4 Kota Magelang. Pada penelitian ini dilakukan dalam satu kelas dengan pengawasan guru Bahasa Jepang dan peneliti. Hasil dari penilaian siswa, mendapat nilai 4,68 dengan persentase sebesar 93,66%. Penilaian ini jika dikonversikan termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" sehingga dikatakan layak. Tidak ada kendala yang dialami saat ujicoba ini berlangsung, semua berjalan lancar.

8. Penyempurnaan Produk Akhir

Secara keseluruhan dari siswa yang mencoba Media Kartu Huruf Jepang ini sangat tertarik dan senang. Semua siswa bisa menggunakan media ini dengan mudah, dan

mereka menyukai warna dan desain yang terdapat pada Media Kartu Huruf Jepang ini.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa Media Kartu Huruf Jepang untuk pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Kota Magelang. Berikut adalah hasil akhir dari produk :

- a. Media Kartu Huruf Jepang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10cm x 15cm yang terdiri dari 2 jenis yaitu kartu huruf hiragana dan kartu huruf katakana. Selain itu Kartu Kata Jepang berukuran 13cm x 35cm yang terdiri dari 3 jenis kartu yaitu kartu kata hiragana, katakana, dan kanji. Bahan dari kartu adalah kertas ivory 280gr yang dilaminasi agar warna lebih awet.
- b. Produk berisi semua huruf Jepang yaitu huruf hiragana, katakana, dan kanji. Serta terdapat kartu kata Jepang yang dirangkai menjadi sebuah kata benda, kata kerja, dan kata sifat.
- c. Setiap jenis kartu di kemas dalam kardus yang telah disesuaikan dengan kartu yang ada. Serta terdapat kardus utama yang dibuat besar untuk tempat semua kartu huruf Jepang.
- d. Petunjuk penggunaan dikemas dengan warna yang menarik dan berupa buku.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Kartu Huruf Jepang yang peneliti kembangkan secara keseluruhan telah memenuhi

8 *Jurnal Teknologi Pendidikan Edisi Juni Tahun ..ke.. 20...*
tahap penelitian R&D Model Borg dan Gall dengan menggunakan 9 tahap pengembangan yang meliputi 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan pengembangan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi hasil uji coba lapangan utama, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) hasil produk akhir.

Dilihat dari semua indikator penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan, Media Kartu Huruf Jepang dikatakan “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang dan memperoleh hasil akhir indikator penilaian yaitu “Sangat Baik” (SB). Penilaian yang didapatkan, meliputi penilaian dari ahli materi pelajaran Bahasa Jepang dengan kriteria sangat baik (4,72), penilaian dari ahli media pembelajaran dengan kriteria sangat baik (4,21), uji coba lapangan awal memperoleh penilaian sangat baik (4,55), uji coba lapangan utama memperoleh penilaian sangat baik (4,68) dan uji coba lapangan operasional memperoleh penilaian sangat baik (4,325).

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan memanfaatkan Media Kartu Huruf Jepang untuk kegiatan belajar dan pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah maupun di luar sekolah.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat memanfaatkan Media Kartu Huruf Jepang sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran Bahasa Jepang lebih menyenangkan, menarik perhatian, dan lebih memacu semangat siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat lebih menyempurnakan media huruf Jepang yang telah dikembangkan dan lebih inovatif yang bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- C. Asri Buningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- S. Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudhata & Tegeh. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2010). *metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.