

## Pengembangan Media Kartu Kanji AR

**Mochamad Ival Tawakal<sup>1</sup>, Yanuar Lutfi Rohman<sup>2</sup>**

Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang), Gedung B4 Fakultas Bahasa dan Seni UNNES Kampus Sekaran Jalan Raya Sekaran Gunungpati Semarang, 50229

Correspondence Email : [mochamadival@gmail.com](mailto:mochamadival@gmail.com)

### Abstract

This research was conducted with an R & D (Research and Development) approach or development research aimed at producing a product. This study aims to develop learning media for basic kanji letters. The resulting product consists of 2 products, 1) Kanji cards: cards with a collection of kanji letters, 2) card scanner applications: to display illustrations of kanji meanings in 3D.

The development of the Kanji AR Card media adopts the design model developed by Sugiyono. In the initial development process, the developer collects data on the needs of learning media from educators and students. The media is developed according to the data needs, then validated by matter experts and media experts to assess the content and aesthetics of the media. The next step is revision product design according to the input of the previous validator. Last step, the media is presented to students and then takes feedback or students' perceptions about the AR Kanji Card media.

The research results obtained from the validation results of media experts and material experts show that the Kanji AR Card media has met the eligibility standards of learning media. The score obtained from the media validation test is 82.5 with revisions while the score from the matter validation test is 85 with revisions. Revisions are made according to the advice given by experts in the validation test. Students' perceptions of the revised media can be categorized as good with a total score of 85.5. overall AR Kanji Card media can be categorized as good.

**Keywords:** *kanji, card game, augmented reality*

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R & D (Research and Development) atau penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran huruf kanji dasar. Produk media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari 2 produk, yaitu 1) Kartu kaji : katu berisikan materi huruf kanji, 2) aplikasi pemindai kartu : untuk menampilkan ilustrasi makna kanji dalam bentuk 3D.

Pengembangan media Kartu Kanji AR mengadopsi model desain yang dikembangkan oleh Sugiyono. Dalam proses pengembangan awal, pengembang mengumpulkan data kebutuhan media pembelajaran dari pendidik dan peserta didik. Media dikembangkan sesuai dengan data kebutuhan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk dinilai bobot materi dan estetika media. Selanjutnya tahap revisi desain produk sesuai dengan masukan validator sebelumnya. Terakhir media dipresentasikan ke peserta didik kemudian mengambil feedback berupa persepsi peserta didik mengenai media Kartu kanji AR.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan media Kartu Kanji AR sudah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran. Skor yang diperoleh dari uji validasi media adalah 82,5 dengan revisi sedangkan skor dari uji validasi materi adalah 85 dengan revisi. Revisi dilakukan sesuai saran yang diberikan ahli pada uji validasi. Persepsi peserta didik mengenai media yang telah direvisi dapat dikategorikan baik dengan total skor 85,5. Dengan demikian media Karu Kanji AR dapat dikategorikan baik.

**Kata kunci:** *kanji, kartu, augmented reality*

## **Pendahuluan**

Sering kali huruf *kanji* dianggap susah dibandingkan dengan ketiga jenis huruf yang digunakan oleh masyarakat Jepang lainnya. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:56) huruf kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang dikarenakan bentuknya yang rumit serta jumlahnya yang sangat banyak. Selain itu kanji juga merupakan jenis huruf yang terbilang unik. Keunikan di dalam kanji menurut Takebe (1980:20) adalah setiap kanji terdiri dari perpaduan 3 unsur yaitu: on 音(bunyi), kei 形(bentuk) dan gi 儀 (arti) hal ini tidak dimiliki oleh jenis huruf lain seperti huruf latin atau romaji. Selain itu jumlah huruf kanji terbilang banyak. Jumlah huruf kanji yang terdapat dalam kamus kanji terbesar yang disusun di Jepang, terdapat sebanyak 50.000 kanji. Ishida dalam Sudjianto (2009: 57). Hal tersebut membuktikan bahwa mempelajari kanji bukanlah perkara mudah.

Bagi pembelajar Bahasa Jepang, kanji sangatlah penting dalam menghafalkan kosakata dan untuk berkomunikasi khususnya dalam ragam tulisan. Sudjianto dan Dahidi (2007:8) dalam (Sherly 2014) mengatakan bahwa pengajaran kanji mutlak diperlukan bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ingin menguasai bahasa Jepang terutama dalam ragam tulis. Selain itu kanji juga menjadi "tulang punggung" dalam kosa kata bahasa Jepang. Selain itu kanji juga menjadi "tulang punggung" dalam kosa kata bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan pada dasarnya sebagian besar kata yang terbentuk dari huruf kanji dapat dianalisa melalui arti huruf kanji dasarnya, dengan kata lain jika menguasai kanji dasarnya, maka akan lebih mudah untuk mempelajari kanji turunannya. Maka dari itu menghafalkan kanji beserta makna dasar dari kanji akan sangat membantu dalam mempelajari kanji secara mendalam.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran kanji. P Yusufhadi Miarso (1984: 99) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi cara belajar siswa sehingga siswa dapat lebih baik dalam menangkap pelajaran setra tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih mudah. Media pembelajaran meliputi bahan cetak, media yang dapat dilihat (visual), media yang dapat didengar (audio), dan media yang dapat didengar dan dilihat (audio-visual), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung (Hamalik 2007:51-52). Media pembelajaran yang cocok untuk mempelajari huruf adalah media visual yang mana sering diwujudkan kedalam bentuk buku bergambar, poster, atau *flash card*.

Bedasarkan uraian diatas, pembelajaran kanji bukanlah hal yang mudah baik dari sudut pandang pengajar atau peserta didik. Hamalik dalam Arshad (2015:19) Mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, serta motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran kanji yang efektif sangat dibutuhkan guna

mempermudah pembelajaran huruf kanji terutama menghafal bentuk, cara baca dan arti huruf kanji. Terutama 110 kanji dasar atau setara dengan JLPT N5 dalam buku Nihongo Challenge Kanji N5.

Dari latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media Kartu Kanji AR (*Augmented Reality*) sebagai media pembelajaran kanji dasar. Dengan media kartu ini juga dapat dilakukan pengembangan model pembelajaran yang ada, dari yang sebelumnya kartu kanji digunakan sebagai media hafalan, dengan menambahkan fitur AR (*Augmented Reality*) Kartu Kanji dapat memunculkan makna dasar dari kanji dengan perwujudan objek ketika dilakukan scan dengan menggunakan *smartphone*.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk rancangan produk baru untuk memenuhi kebutuhan di bidang pendidikan.

Pendekatan ini mengacu pada 10 langkah penelitian yang dilakukan oleh Borg and Gall (dalam Sugiyono (2007:298) dengan beberapa penyesuaian terhadap konteks penelitian yang dilakukan sehingga penelitian hanya dilakukan 5 langkah penelitian, diantaranya (1) Potensi masalah pembelajaran kanji dasar (2) Pengumpulan data kebutuhan pendidik dan peserta didik (3) Desain prototype media pembelajaran (4) Validasi prototipe (5) Revisi media dan angket persepsi media pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

Adanya kebutuhan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran kanji khususnya kanji dasar. Kemudian dikembangkanlah media pembelajaran dalam bentuk kartu kanji yang berisikan materi kanji dasar. Selain itu kartu kanji dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* sebagai pelengkap dan menambah daya tarik media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari kanji dasar mulai dari bentuk kanji, makna kanji, dan cara baca kanji, baik kanji dasar, maupun kanji turunannya.

Simpulan yang didapatkan berkaitan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran baik dari sudut pandang pendidik maupun peserta didik, pengembangan media pembelajaran, dan terakhir penilaian dan perbaikan media pembelajaran.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran kanji, baik pendidik maupun peserta didik merasa adanya media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya pembelajarannya kanji dasar. Pendidik dalam hal ini membutuhkan media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari kanji serta dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah. Sedangkan peserta didik mengharapkan media

- pembelajaran yang inovatif dan menarik serta dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kanji baik bentuk huruf kanji, cara baca kanji, maupun makna kanji.
2. Media pembelajaran kartu kanji AR didesain berdasarkan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Media yang dikembangkan dikemas dalam bentuk kartu kanji dengan tambahan fitur *Augmented Reality* yang diharapkan dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menambah motivasi peserta didik dalam mempelajari kanji. Desain kartu kanji dibuat sederhana dan seestetik mungkin dengan pertimbangan lebih mengedepankan fungsinya sebagai media pembelajaran tanpa mengurangi unsur estetikanya. Selain itu aplikasi yang dibuat untuk memindai kartu juga didesain sesedemikian mungkin dari segi ukuran memori, sehingga memungkinkan untuk diakses oleh *smartphone* dengan spesifikasi menengah kebawah.
  3. Uji validasi media kartu kanji AR ini secara keseluruhan mendapatkan penilaian baik dari ahli media dan ahli materi. Dari penilaian ahli media, estetika media kartu kanji AR ini mendapatkan nilai 82,5. Sedangkan dari ahli materi, kesesuaian isi materi dan kegunaan media kartu kanji AR ini mendapat nilai 85.
  4. Perbaikan yang dilakukan terhadap prototipe media kartu kanji AR yaitu (1) Penyesuaian ukuran font yang digunakan (2) Penyesuaian warna pada ilustrasi (3) Penambahan link/barcode untuk pengunduhan (4) Penambahan *splashscreen* (5) Penyesuaian ilustrasi makna kanji dari model 2D ke 3D
  5. Persepsi peserta didik terhadap media kartu kanji AR dinilai baik. Mayoritas peserta didik memberikan penilaian yang baik terhadap produk jadi media kartu kanji AR dengan total skor 85,5 dimana media ini sudah memenuhi kriteria media penunjang pembelajaran kanji yang diharapkan oleh peserta didik.

## Rujukan

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D.2008/Prof.Dr. Sugiyono*. Alfabeta
- Ahmad Dahidi & Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Black
- Yusufhadi Miarso, penterjemah. (1986). *Definisi Teknologi Pembelajaran; Satuan Tugas dan Terminologi*. Jakarta: Rajawali Press
- Hamalik, Oemar. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada