

Pengembangan Media Pembelajaran Alternatif pada *Kanji Shokyuu* (Dasar) Berbasis *Instagram*

Tara Annisa Meilfin, Merri Silvia Basri, Yenny Aristia Nasution,
Universitas Riau

tara.annisa1108@student.unr.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran alternatif kanji shokyuu berbasis Instagram, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran alternatif kanji shokyuu berbasis Instagram, dan (3) mengetahui respon kemenarikan pengembangan media pembelajaran alternatif kanji shokyuu berbasis Instagram. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan 5 tahapan. Hasil penelitian ini adalah berupa media pembelajaran alternatif kanji level shokyuu berbantuan media sosial Instagram yang dibuat menggunakan berbagai aplikasi yang layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Kanji Shokyuu, Instagram, Media Pembelajaran.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat hingga abad ke-21 ini berdampak besar terhadap kehidupan masyarakat. Adanya teknologi smartphone dan teknologi digital mobile menjadikan masyarakat sangat mudah dalam berbagi informasi dan berita karena tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu dalam berinteraksi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) dari situs resmi www.bps.go.id didapatkan informasi bahwa sebesar 98,31% penduduk Indonesia berusia 5 tahun keatas yang mengakses internet melalui ponsel dalam tiga bulan terakhir tahun 2020. Data ini menunjukkan bahwa *gadget* sudah menjadi kebutuhan masyarakat termasuk bagi pelajar (Yuberti, 2015)

Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia dan kemampuan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut merupakan tujuan dari pendidikan (Rusman, 2012). Dengan adanya E-Learning tujuan tersebut dapat dicapai dengan mudah.

E-Learning adalah metode sukses transfer pengetahuan (Tessier dan Dalkir, 2016). Pada pembelajaran *E-Learning*, pelajar atau mahasiswa akan dipaksa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajarannya, hal ini dikarenakan pembelajaran *E-Learning* mengharuskan pelajar atau mahasiswa mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet juga dapat memberikan ruang belajar yang bebas dan luas bagi pelajar, karena pembelajaran menggunakan teknologi internet tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pada mata kuliah kanji I pengajar menyediakan berbagai macam media pembelajaran mulai dari buku teks hingga aplikasi elektronik yang memudahkan mahasiswa dalam belajar kanji dasar. Kemudian berdasarkan wawancara terhadap 10 orang mahasiswa angkatan 2021 program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau didapatkan informasi bahwa mahasiswa merasa kurang tertarik belajar menggunakan buku teks dan aplikasi elektronik yang disediakan. Hal ini dikarenakan kurang menariknya ilustrasi kanji pada buku teks serta pengaksesan aplikasi elektronik yang terbatas menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran kanji.

Perlu dilakukan pembaharuan terkait media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun salah satu metode pembelajaran yang baik diterapkan dalam pembelajaran kanji adalah penggunaan media visual dengan pendekatan *E-Learning* yang mempermudah peserta didik dalam proses belajar karena dapat dilakukan menggunakan komputer, laptop dan perangkat android kapanpun dan dimanapun.

Media Sosial merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena fungsinya yang sangat banyak seperti mempermudah berbagi foto dan video, serta informasi apapun. Tercapainya tujuan pendidikan dikarenakan adanya sarana dan prasarana yang mendukung, salah satunya dengan memanfaatkan internet atau sosial media (Miarso, 2015).

Instagram merupakan media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi foto, video dan membagikan ke berbagai layanan jejaring sosial. Dengan kelengkapan fitur yang dimiliki instagram saat ini, maka peneliti mengembangkan konten materi mata kuliah kanji shokuyuu (dasar) kedalam bentuk gambar yang memuat materi pembelajaran kanji dasar kemudian diunggah melalui akun Instagram yang dinamai @kanji_visual. Peneliti berharap dengan dikembangkannya konten materi kanji shokuyuu (dasar) melalui platform aplikasi Instagram dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari kanji shokuyuu yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

B. KAJIAN TEORI

1. E-Learning

E-Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan alat elektronik (Zain & Dkk, 2015). Proses pembelajaran E-Learning biasanya menggunakan jaringan informasi dan komunikasi (Yazdi, 2012). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka penulis

menyimpulkan bahwa E-Learning adalah pembelajaran melalui media elektronik yang digunakan untuk memenuhi dan mengembangkan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran.

2. **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik (Musfiqon, 2012). Media pembelajaran dapat membantu berlangsungnya suatu pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Diani, 2016).

3. **Instagram**

Sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berbagi foto dan video, mengambil foto dan video, menerapkan filter digital dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial termasuk milik *Instagram* sendiri (Irwandani, 2016).

4. **Kanji**

Kanji merupakan huruf logografik berasal dari cina yang bersifat konseptual seperti kata benda, kata sifat dan kata kerja (Hadamitzky dan Spahn, 2012). Kanji melambangkan bunyi pengucapannya sekaligus melambangkan arti (Takebe, 1993).

5. **Genki Kanji Look and Learn**

Buku yang digunakan sebagai referensi materi untuk media yang dibuat. Buku ini disajikan dengan ilustrasi mnemonik agar mempelajari kanji lebih menarik dan mudah. Buku ini juga dilengkapi dengan cara baca, cara tulis dan kosakata.

C. **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Metode kuantitatif deskriptif untuk hasil validasi dan angket respon mahasiswa terhadap prosuk yang di uji coba. Untuk data yang dijabarkan menggunakan teknik analisis statistik antara lain:

a) **Data Hasil Validasi Materi**

Validasi yang dilakukan oleh validator menghasilkan perbandingan jumlah skor yang didapatkan. Perbandingan tersebut diolah dan dihitung dengan menggunakan prosentase.

Rumus menghitung persentase (Sudijono, 2016) antara lain:

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

Keterangan:

f = jumlah hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

P = angka persentase

b) Data Respon Mahasiswa

Data ini untuk mengetahui respon mahasiswa setelah uji coba produk dilakukan. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

P = prosentase jawaban

f = frekuensi jawaban responden

N = jumlah responden

Berdasarkan persentase yang telah diperoleh, maka dalam kesimpulannya digunakan kriteria menurut Riduwan (2013) seperti dibawah ini:

0%-20% : sangat tidak baik

21%-40% : tidak baik

41%-60% : cukup baik

61%-80% : baik

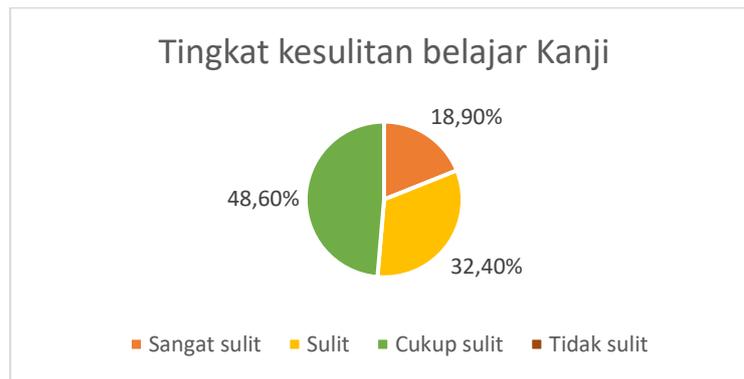
81%-100% : sangat baik

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Potensi dan Masalah

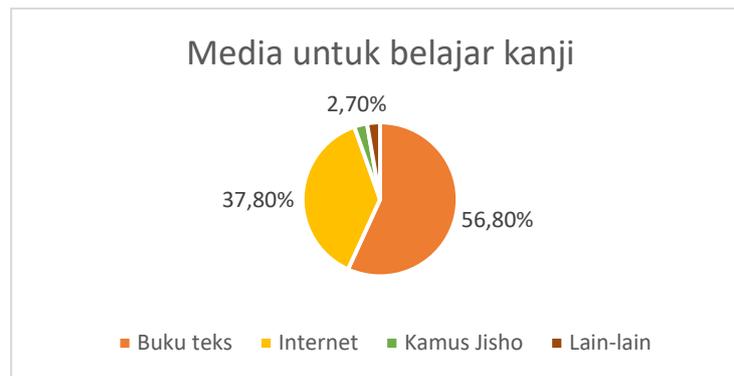
Peneliti melakukan analisa potensi masalah yang dialami oleh mahasiswa saat proses pembelajaran kanji dasar dengan melakukan wawancara terhadap 10 orang mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa mahasiswa merasa kurang tertarik belajar melalui buku teks dan perangkat elektronik yang telah disediakan. Kemudian peneliti menyebarkan angket mengenai tingkat kesulitan mahasiswa dalam belajar kanji hingga penggunaan gawai dan sosial media Instagram. Data ini dibutuhkan untuk mendukung penelitian yang menggunakan sosial media Instagram sebagai alternatif media pembelajaran. Berikut hasil yang telah dikumpulkan:

1. Menurut Anda menghafal dan membaca Kanji itu sulit?



Data ini untuk mengetahui tingkat kesulitan yang dialami mahasiswa dalam belajar kanji. Dari 37 mahasiswa, 48,60% menjawab cukup sulit, 32,40% menjawab sulit dan 18,90% menjawab sangat sulit.

2. Selama ini Anda belajar kanji menggunakan media apa?



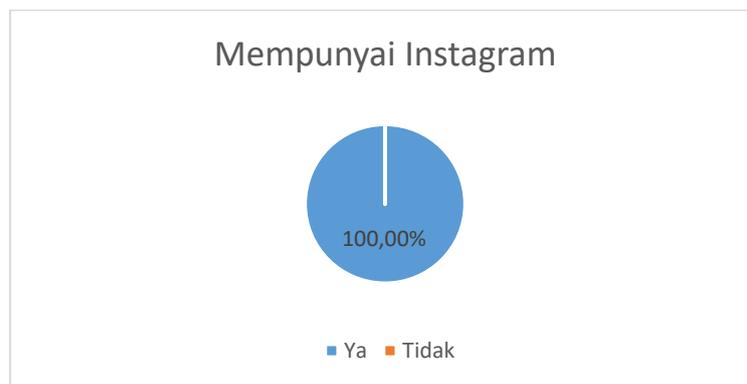
Data ini untuk mengetahui media apa yang digunakan mahasiswa atau pemelajar pemula bahasa Jepang belajar kanji. Dari hasil angket yang dibagikan kepada 37 mahasiswa, 56,80% menjawab buku teks, 37,80% menjawab dengan media internet, 2,7% menjawab melalui kamus dan 2,7% menjawab melalui semua pilihan yang ada.

3. Apakah Anda menggunakan smartphone?



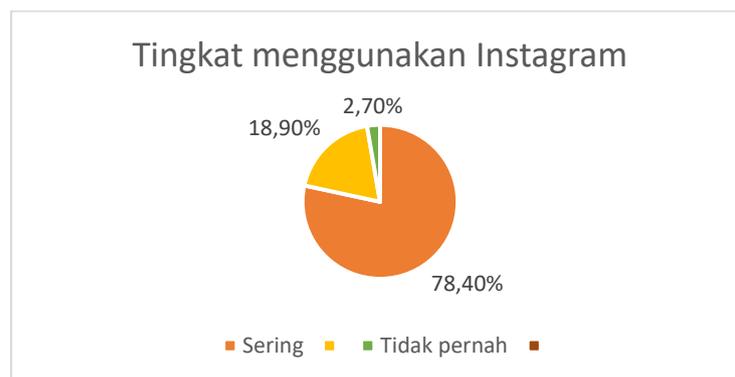
Data ini untuk mengetahui apakah mahasiswa mempunyai Hp (smartphone). Dari hasil angket yang dibagikan 100% menjawab 'Ya' yang berarti mereka semua mempunyai smartphone. Sehingga mahasiswa dapat menggunakan media sosial Instagram melalui smartphone mereka masing-masing.

4. Apakah Anda memiliki Instagram?



Data ini untuk mengetahui apakah mahasiswa mempunyai Hp (smartphone). Dari hasil angket yang dibagikan 100% menjawab 'Ya' yang berarti mereka semua mempunyai Instagram. Sehingga mahasiswa bisa menggunakan media pembelajaran yang dibuat melalui media sosial Instagram yang dapat digunakan melalui smartphone mereka masing-masing.

5. Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi Instagram?



Data terakhir ini untuk mengetahui seberapa besar tingkat keseringan mahasiswa menggunakan Instagram dalam kehidupan sehari-hari. Dari 37 mahasiswa, 78,40% menjawab 'sering', 18,90% menjawab 'kadang-kadang' dan 2,7% menjawab 'tidak pernah'. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kebanyakan dari mereka sering menggunakan Instagram dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memungkinkan alternatif media pembelajaran menggunakan bantuan media sosial Instagram dapat digunakan.

b. Desain Media

1. Tampilan akun Instagram @kanji_visual.

Berikut merupakan tampilan akun Instagram berisikan unggahan gambar dan animasi yang memuat materi kanji dasar yang telah dibuat oleh peneliti.



2. Tampilan desain media.



3. Tampilan animasi cara tulis kanji.

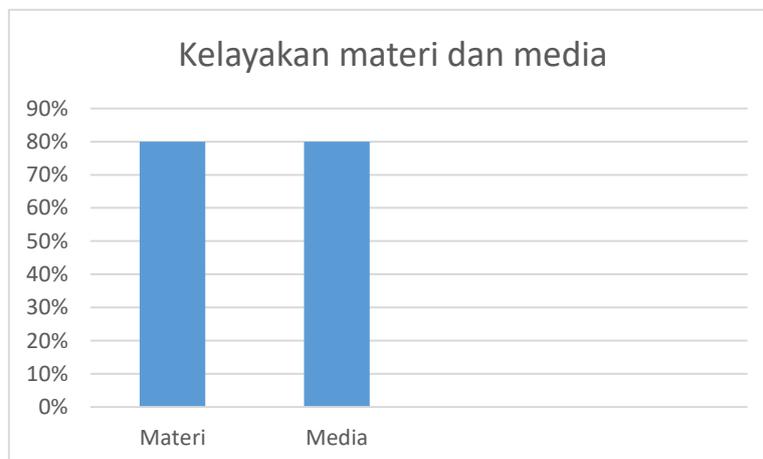


4. Tampilan daftar kosakata kanji.

ことば KOSAKATA	
Kosakata	Arti
1. 聞く (きく)	1. Mendengar
2. 聞こえる (きこえる)	2. Terdengar
3. 新聞 (しんぶん)	3. Koran
4. 聞き取る (ききとる)	4. Memahami

c. Analisis hasil kelayakan Media

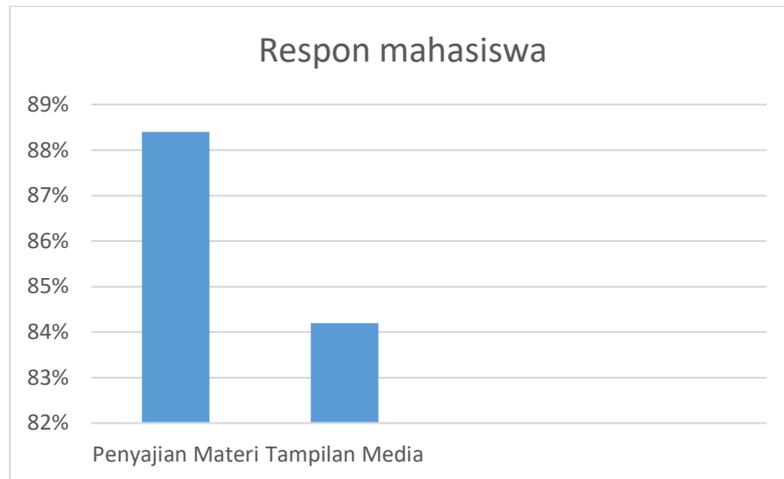
Validasi kanji visual sebagai alternatif media pembelajaran kanji *shokyuu* (dasar) berbantuan media sosial *Instagram* dinilai dari aspek materi oleh 1 orang dosen FKIP Universitas Riau Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang dan aspek media oleh 1 orang dosen FISIP Universitas Riau Jurusan Ilmu Komunikasi. Berikut merupakan hasil validasi yang dapat dilihat pada gambar 1.



Penilaian dari aspek isi materi mendapatkan persentase sebesar 80% dengan tingkat kategori valid. Kemudian dari aspek media mendapatkan persentase sebesar 80% dengan tingkat kategori kelayakan valid (menurut tingkat kategori kelayakan Riduwan, 2013). Kesimpulan yang bisa diperoleh dari data diatas adalah kanji visual sebagai alternatif media pembelajaran alternatif pada kanji level *shokyuu* berbantuan media sosial *Instagram* layak digunakan.

d. Analisis hasil angket respon mahasiswa

Peneliti menyebar angket respon siswa di akhir penelitian pada 37 mahasiswa angkatan 2021 FKIP jurusan pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau untuk melihat respon siswa setelah menggunakan media yang telah dibuat. Berikut hasil angket respon siswa yang telah disebar oleh peneliti:



Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa media yang telah di uji coba terhadap mahasiswa mendapatkan hasil yang sangat baik. Dari segi penyajian materi diperoleh nilai sebesar 88,4% dalam kategori ‘sangat menarik’ dan dari segi tampilan media diperoleh nilai sebesar 84,2% dalam kategori ‘sangat menarik’ (menurut tingkat kelayakan Riduwan, 2013).

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Kanji Visual sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Kanji level Shokyuu berbantuan Media Sosial Instagram mendapatkan hasil yang sangat baik. Hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 80% dengan kateogore ‘valid’ dan hasil data respon mahasiswa terhadap kemenarikan media diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,4% dari segi materi dan 84,2% dari segi tampilan media.

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memerikan saran untuk pengembangan media pembelajaran kanji berbantuan Instagram. Peneliti merasa bahwa alternatif media pembelajaran kanji shokyuu (dasar) berbantuan Instagram ini masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan media dengan tampilan yang lebih menarik dan materi yang lebih lengkap. Penelitian ini hanya mencari tahu kelayakan dan respon mahasiswa terhadap penggunaan media yang dibuat sehingga belum diketahui efektivitas dan pengaruh dari media yang dihasilkan terhadap hasil

belajar mahasiswa sehingga peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut yang meneliti efektivitas atau pengaruh media Kanji visual sebagai alternatif media pembelajaran kanji *shokyuu* berbantuan media sosial *Instagram* terhadap hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadamitzky, W dan Spahn. M. 2012. *Japanese Kanji & Kana: A Complete Guide to the Japanese Writing System*. Clarendon: Tuttle Publishing.
- Irwandani & Juariyah, S. (2016). 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, No.05 Vol.1, hal:33-34
- Miarso, Yusufhadi. 2015. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Riduwan, (2013). *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju.
- Takebe, Yoshiaki. 1989. *Kanji Ha Muzukashikunai*. Japan: Akuru.
- Tessier, D., & Tessier, D. (2016). 'Knowledge Management & E-Learning Knowledge Management Strategy Knowledge Management Strategy', No.8 Vol.3, hal: 414– 429.
- Yazdi, M. (2012). '*E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi'. *Jurnal Ilmiah Foristek*, No.2 Vol.1, Hal: 147
- Yuberti. (2015). 'Online Group Discussion Pada Mata Kuliah', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, No.04 Vol.2, hal: 145–153.
- Zain, & Dkk. (2015). '*In National Consortium For Implementing E-learning (NCIE) Center for Developing Islamic Education(CDIE)*'. Manajemen Perkuliahan Berbasis Elearning di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga.