

## Penerapan Media Gambar Asosiatif dan *Game Shinkei Suijaku* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Huruf Jepang pada Siswa SMA N 12 Semarang

Andy Moorad Oesman<sup>1</sup>, Dwi Puspitosari<sup>2</sup>, Yanuar Lutfi<sup>3</sup>,  
Reigan Dwanu Bratananda<sup>4</sup>, Nidaa' Nur Afifah<sup>5</sup>

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Kampus Sekaran, Kec. Gunungpati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Telp. (024) 8508093

E-mail: <sup>1)</sup>[andy Mooradoesman@mail.unnes.ac.id](mailto:andy Mooradoesman@mail.unnes.ac.id), <sup>2)</sup>[dwi.puspitosari@unnes.ac.id](mailto:dwi.puspitosari@unnes.ac.id), <sup>3)</sup>[lutfi@mail.unnes.ac.id](mailto:lutfi@mail.unnes.ac.id)

### Abstrak

*Pandemi Covid-19 membawa berbagai dampak di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Khususnya dalam pendidikan bahasa Jepang di SMA, standar penilaian dan pembelajaran pun harus disesuaikan dengan benturan kondisi yang dihadapi. Tidak sedikit sekolah yang menyederhanakan capaian pembelajaran, serta ditemui banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru SMA dalam pembelajaran bahasa Jepang terkait perubahan kondisi karena pandemi. Dalam pengabdian ini, yang menjadi mitra adalah SMAN 12 Semarang, dikarenakan guru yang mengampu bahasa Jepang adalah alumni Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, serta mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah alumni dari SMAN 12 Semarang. Setelah dilakukan komunikasi melalui pesan Whatsapp dan kunjungan ke sekolah langsung, diketahuilah penyampaian pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana mengalami kesulitan dan cenderung monoton.*

*Mulai diberlaluakannya Kurikulum Merdeka, muncul pula kelas “Lintas Minat”, dimana semua siswa dapat mengambil kelas mata pelajaran yang diminati meskipun di luar bidang peminatan yang diambil (IPA, IPS, Bahasa). Salah satu akibatnya adalah jam pelajaran bahasa Jepang menjadi lebih banyak. Hal ini membuat guru pengampu bahasa Jepang kesulitan dalam menerapkan aktivitas baru di kelas.*

*Kegiatan pengabdian ini mengenalkan media pembelajaran huruf Jepang menggunakan kartu gambar asosiasi serta game Jepang “Shinkei Suijaku” sebagai evaluasinya. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif baru dalam pemanfaatan media pengenalan dan pengajaran huruf serta menjadi aktivitas kelas (kurasu katsudou) yang menyenangkan, sehingga minat dan prestasi siswa dapat kembali bahkan lebih tinggi daripada sebelumnya. Rangkaian kegiatan pengabdian akan dilakukan pada awal semester penerimaan siswa baru, dengan sasaran adalah para siswa baru yang belum mengenal huruf Hiragana dan Katakana.*

**Kata Kunci:** Media Kartu Gambar Asosiatif, Game Shinkei Suijaku, Hiragana, Katakana

### Abstract

*The Covid-19 pandemic has had various impacts in various fields, including education. Especially in Japanese language education in high school, assessment and learning standards must be adjusted to the conflicting conditions. Few schools simplify learning outcomes, and many students experience decreased motivation. A preliminary study was conducted to determine the needs of high school teachers in learning Japanese regarding changing conditions due to the pandemic. In this service, the partner is SMAN 12 Semarang because the teachers who teach Japanese are alumni of the Japanese Language Education Study Program, and the students involved in this activity are alumni of SMAN 12 Semarang. After communicating via Whatsapp messages and direct visits to*

*schools, it was discovered that the delivery of learning Hiragana and Katakana letters experienced difficulties and tended to be monotonous.*

*Starting from the implementation of the Independent Curriculum, "Cross Interest" classes also appeared, where all students could take courses in subjects they were interested in even if they were outside the field of specialization taken (science, social studies, language). One of the consequences is that there are more hours of Japanese language lessons. This makes it difficult for Japanese language teachers to implement new classroom activities.*

*This service activity introduces Japanese letter learning media using association picture cards and the Japanese game "Shinkei Suijaku" as an evaluation. It is hoped that this activity can be a new alternative in using media for recognizing and teaching letters and being a fun class activity (kurasu katsudou) so that students' interest and achievement can return even higher than before. A series of service activities will be carried out at the beginning of the new student admission semester, targeting new students who do not yet know the Hiragana and Katakana letters.*

**Key words:** *Associative Picture Card Media, Game Shinkei Suijaku, Hiragana, Katakana*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Analisis Situasi

Dapat dikatakan bahwa minat belajar bahasa Jepang di Indonesia meningkat setiap tahunnya. Saat ini, pelajaran bahasa Jepang semakin populer di universitas, lembaga pelatihan dan sebagai mata pelajaran di sekolah dasar/ sekolah kejuruan (SMK). Menurut Alim (2014), ada empat komponen dasar yang harus dipelajari jika ingin belajar dan menguasai bahasa Jepang, salah satunya adalah membaca dan menulis. Dalam hal literasi, Jepang memiliki karakter yang khas dan unik. Semua siswa bahasa Jepang pasti mengetahui huruf-huruf tersebut yakni *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*. Setiap jenis huruf memiliki perbedaan dan kesulitannya masing-masing, mulai dari bentuk hurufnya, urutan guratannya, dan juga jumlah guratannya. Pembelajar bahasa menguasai huruf dasar pertama bahasa Jepang adalah *Hiragana*. *Hiragana* berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang karena sebagian besar tulisan bahasa Jepang menggunakan karakter *Hiragana*. Namun, karakter *Katakana* juga merupakan bagian penting dalam belajar bahasa Jepang.

Huruf *Hiragana* adalah salah satu karakter dasar dari bahasa Jepang digunakan untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang. Adimiharja (2007) menunjukkan bahwa *Hiragana* dan *Katakana* adalah dua jenis. Huruf-huruf bahasa Jepang yang pasti kita kenal untuk belajar bahasa Jepang Belajar bahasa Jepang tanpa huruf tidak mungkin untuk mencapai kesempurnaan. Direktur Eksekutif Japan Foundation Jakarta Tadashi Ogawa mengungkapkan Indonesia merupakan negara dengan banyak pelajar bahasa Jepang terbesar kedua di dunia setelah Cina. Berdasarkan informasi tersebut, total pada tahun 2012 adalah 872.406 orang terdaftar sebagai pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Angka tersebut meningkat 21,8 persen dibandingkan tahun 2009, yaitu 716 353 orang. Sebagian besar adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang belajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing pilihan. Selain harus mempelajari banyak mata pelajaran baru di SMA, siswa menengah atas juga diharuskan belajar huruf saat mempelajari bahasa Jepang. Berbeda halnya dengan bahasa asing lain, jika dibandingkan dengan kelas bahasa Inggris yang menggunakan alfabet, bahasa Jepang

menggunakan tiga dari empat jenis huruf (*Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*). Oleh sebab itu, siswa SMA lebih membutuhkan waktu lama dalam belajar dan kesulitan mengingat huruf yang sangat berbeda dengan abjad. Lupakan *Kanji*, siswa SMA terkadang kesulitan mengingat 46 *Hiragana* dan 46 *Katakana* (92 kana) (Kusgunarti, C. P. 2016).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* oleh siswa SMA berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan dasar bahasa Jepang. Oleh karena itu, perlu upaya untuk mengembalikan minat serta meningkatkan kualitas pembelajaran pengenalan huruf pasca pandemi Covid-19. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. Munadi (2013) menyatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran haruslah sebagai alat pengajaran, mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan diciptakan oleh guru. Nugraheni (2010) menemukan bahwa media pendidikan dapat memfasilitasi pembelajaran siswa dan pengajaran guru, menyampaikan pengalaman nyata dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media juga meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Windura (2010:51) menjelaskan bahwa teknik asosiatif adalah sistem memori yang paling sederhana. Masih dalam bukunya, ia melanjutkan dengan mengatakan bahwa teknik asosiasi adalah teknik menghafal dua buah informasi atau lebih dengan cara menggabungkan potongan-potongan informasi tersebut dengan fungsi pengikat. Yokomizo (2005:169) menunjukkan bahwa metode asosiasi adalah metode yang memfasilitasi hafalan *Hiragana* berdasarkan hubungan antara bunyi dan bentuk. Menurut Quackenbush dan Ohso (1999:3) metode asosiasi digunakan untuk membuat *Hiragana* lebih mudah diingat dengan mengaitkan bentuk dan pengucapan *Hiragana* dengan kata, gambar, atau konsep yang mudah diingat siswa. Selanjutnya dalam bukunya *Quackenbush and Ohso* (1999:6) merekomendasikan guru atau siswa untuk memodifikasi gambar dalam metode asosiasi ketika lingkungan belajar mengajar berbeda dengan media gambar dalam buku mereka. Dalam hal ini lingkungan bahasa guru dan siswa adalah bahasa Indonesia, sehingga akan lebih baik jika media gambar metode ini disajikan dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran *Hiragana* melalui teknik asosiatif adalah teknik mempelajari hal-hal yang belum diketahui siswa dengan cara mengasosiasikan hal-hal yang sudah diketahui siswa.

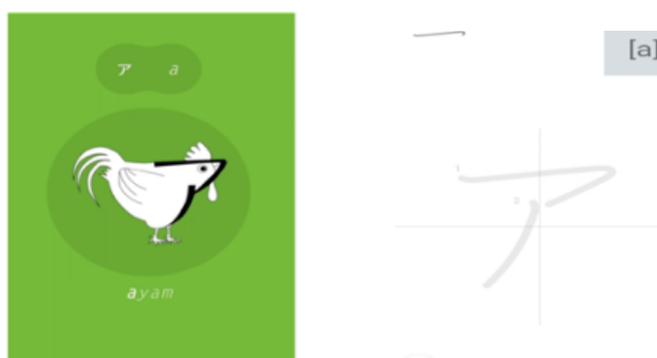
Sedangkan untuk evaluasi dari pembelajaran huruf adalah dengan permainan kelas yakni *Shinkei Suijaku*, yaitu permainan konsentrasi dan daya ingat mencocokkan 2 gambar yang merupakan pasangan, dimana kartu-kartu huruf atau kosakata diletakkan terbalik, sehingga siswa harus mengingat dimana pasangan kartu berada.

Pada pengabdian ini, jumlah media kartu gambar asosiasi yang dirancang sebanyak jumlah huruf *Hiragana* dan *Katakana*, yakni masing-masing 46 huruf. Setiap media kartu akan dipilih gambar asosiasi dalam bahasa Indonesia dengan ilustrasi yang sedekat mungkin dengan kehidupan sekitar siswa. Beberapa contoh penampilan media kartu gambar untuk kartu gambar asosiasi adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Contoh Media Kartu Gambar Asosiasi *Hiragana* “A”

Kartu yang akan dibuat di kegiatan ini hanyalah kartu gambar asosiasi. Untuk kartu huruf *Hiragana* dan *Katakana*, akan menggunakan media kartu yang selama ini telah dipakai dalam pengenalan huruf di kelas. Untuk contoh penampilan media kartu asosiasi huruf *Katakana* adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.** Contoh Media Kartu Gambar Asosiasi *Katakana* “A”

Pemilihan gambar asosiasi yang digunakan pada setiap kartu didasari dengan aspek familiaritas dan keunikan gambar. Gambar yang familiar akan mudah dikenali dan juga diingat oleh para siswa. Gambar yang unik juga akan menimbulkan ketertarikan bagi para siswa. Gambar yang digunakan diwarnai dengan warna yang cerah dan beragam. Dengan demikian siswa akan merasa tertarik dan fokus siswa akan tertuju pada pembelajaran.

Terkait warna latar, baik kartu *Hiragana* maupun *Katakana*, akan dipilihkan *background color* yang sama untuk bunyi huruf yang sama, misal gambar 1 dan gambar 2 di atas, memiliki persamaan yakni bunyi “A”, meski gambar asosiasinya berbeda, warna latar yang dipakai adalah sama yaitu warna hijau. Hal ini akan diterapkan juga di pasangan huruf lain antara huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Kartu yang dibuat memiliki ukuran 20cm x 28cm. gambar yang digunakan akan dibuat secara manual di buku gambar A4 yang kemudian akan discan dan diwarnai menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 7.0*. Jenis huruf yang digunakan untuk menulis alphabet (*romaji*) adalah *Times New Roman*. Jenis tulisan ini dipilih karena jenis tulisan ini merupakan huruf standar untuk penulisan

dan hurufnya juga terbaca jelas. Ukuran tulisan disesuaikan, dan warna tulisan yang dipilih adalah hitam.

Untuk *Game Shinkei Suijaku*, cara mainannya adalah kartu *Hiragana* lengkap dan kartu cara bacanya dibalik semua di atas meja atau lantai. 2 siswa atau lebih (atau gurup) bermain secara bergiliran. Siswa pertama yang mendapatkan giliran membuka 2 kartu secara berurutan, dan harus mengingat semua kartu yang telah dibuka agar nantinya jika ada kartu yang merupakan pasangan cara baca, bisa membuka 2 kartu yang diharapkan yakni 1 kartu *Hiragana* dan 1 kartu cara baca yang sesuai. Siswa yang dapat membuka 2 kartu yang berpasangan berhak mengambil kartu tersebut dan mendapatkan giliran untuk melanjutkan permainan.

Dalam prakteknya, kartu *Game Shinkei Suijaku* akan menggunakan media kartu ajar huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang telah dipakai selama ini, serta kartu pasangannya yakni kartu cara baca dari masing-masing *Hiragana* dan *Katakana* dengan menggunakan alfabet. Berikut gambar ilustrasi *Game Shinkei Suijaku* yang bisa dimainkan baik hanya antara 2 siswa, maupun secara berkelompok.



Gambar 3. Gambar Ilustrasi Game Shinkei Suijaku 2 orang  
Sumber: <https://nboget.com/2020/10/moshi-moshi-card/>



Gambar 4. Gambar Ilustrasi Game Shinkei Suijaku 3 orang  
Sumber: <https://hoiku-is.jp/article/detail/1207/>

Tabel 1. Harapan perubahan kondisi pra dan pasca program pengabdian

No	Unsur	Pra Kegiatan	Pasca Kegiatan
1.	Memberikan pelatihan terkait pembuatan dan penggunaan media kartu gambar asosiasi kepada guru bahasa Jepang di SMAN 12 Semarang.	Media ajar yang digunakan selama ini tidak variatif dan monoton.	Guru bahasa Jepang SMAN 12 Semarang memiliki alternatif baru dalam penggunaan media ajar huruf bahasa Jepang
2.	Pendampingan dalam penerapan pengenalan huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> di dalam kelas.	Aktivitas kelas selalu sama dan kurang menarik.	Tercipta suasana baru dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya saat pengenalan dan pengajaran huruf bahasa Jepang, <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> .
3.	Pelatihan, evaluasi, dan monitoring pengajaran huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> dengan <i>Game Shinkei Suijaku</i> .	Evaluasi pembelajaran based on paper test dan membutuhkan waktu banyak dalam proses mengoreksinya.	Evaluasi dapat dilaksanakan dengan melihat hasil dari <i>Game Shinkei Suijaku</i> , dengan tetap mengedepankan akurasi jawaban siswa.

## 2. METODE

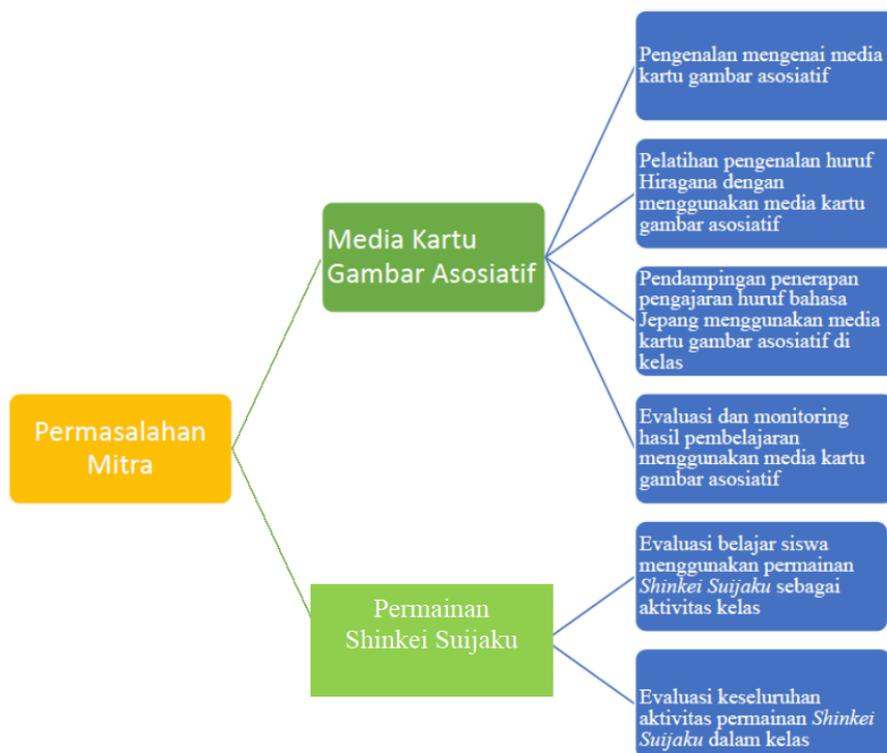
Untuk mencapai target dan tujuan yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan adalah berupa pelatihan, pendampingan, evaluasi dan monitoring penerapan media kartu gambar asosiatif dan *Game Shinkei Suijaku* kepada guru pengampun bahasa Jepang, lalu kepada para siswa. Dikarenakan mitra adalah guru SMA yang telah berusia dewasa, pendekatan pendidikan yang tepat untuk diterapkan adalah andragogi dengan melibatkan khalayak sasaran secara optimal.

### 2.1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mengacu pada permasalahan yang ditemukan dari pihak mitra. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian yang direncanakan adalah sebagai berikut.

- a) Pengenalan mengenai media kartu gambar asosiatif;
- b) Pelatihan pengenalan huruf *Hiragana* dengan menggunakan media kartu gambar asosiatif;
- c) Pendampingan penerapan pengajaran huruf bahasa Jepang menggunakan media kartu gambar asosiatif di kelas;
- d) Evaluasi dan monitoring hasil pembelajaran menggunakan media kartu gambar asosiatif;
- e) Evaluasi belajar siswa menggunakan *Game Shinkei Suijaku* sebagai aktivitas kelas;
- f) Evaluasi keseluruhan aktivitas *Game Shinkei Suijaku* dalam kelas.

Tahapan di atas jika digambar dengan alur adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Pemecahan Masalah Dalam Pengabdian

## 2.2. Responden Pengabdian

Pengabdian ini dilaksanakan di kelas XI.10 yang merupakan kelas yang diajarkan bahasa Jepang. Mata pelajaran bahasa Jepang disampaikan sebanyak 6 JP dalam seminggu. Hal ini menjadi dasar pertimbangan tim pengabdian untuk menjadikan para siswa dalam kelas ini menjadi responden pengabdian. Siswa dalam kelas XI.10 berjumlah 32 orang. Diketahui dari info guru bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang, hanya 1 orang yang telah belajar bahasa Jepang secara mandiri selama di kelas X.

## 2.3. Pengaplikasian *Game Shinkei Suijaku*

"*Game Shinkei Suijaku - Concentration Memory Game*" adalah permainan kartu dengan mengandalkan daya ingat. Para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok. Permainan ini dimainkan antara 2 kelompok, dengan tujuan memastikan apakah mereka ingat cara baca *Hiragana* dan *Katakana* yang telah dipelajari. Kartu-kartu yang bertuliskan huruf-huruf *Hiragana* (atau *Katakana*) dan huruf alfabet semua dibalik. Kelompok pertama yang dapat giliran main, membuka 2 kartu, pertama kartu *Hiragana* (atau *Katakana*), kedua kartu alfabet. Jika kartu kedua yang dibuka adalah merupakan pasangan cara baca yang benar dari *Hiragananya*, orang tersebut berhak mengambil kartu yang terbuka, dan tim nya lanjut main. Tetapi, jika kartu huruf alfabet yang dibuka bukan merupakan cara baca dari *Hiragana* (atau *Katakana*) yang benar, kartu tersebut ditutup kembali. Tim lawan dapat giliran main. Di sini, para anggota tim dituntut mengingat letak-letak kartu beserta cara bacanya

yang telah dibuka, sehingga di giliran berikutnya mereka bisa membuka 2 kartu yang merupakan pasangan cara baca. Tim yang mengumpulkan kartu terbanyak adalah pemenang. Berikut foto media dan kegiatan *Game Shinkei Suijaku* yang dilakukan di dalam kelas.



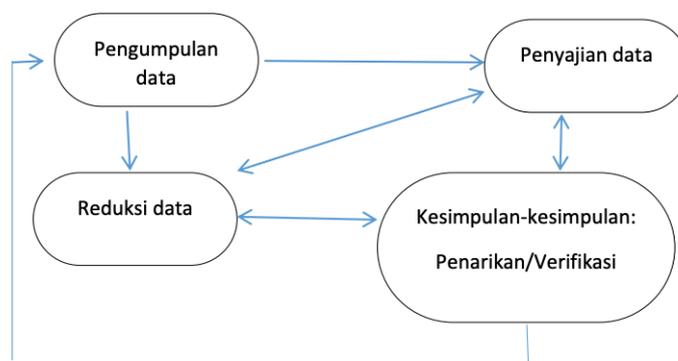
Foto 1. Kartu *Hiragana* dan Alfabet pada *Game Shinkei Suijaku*



Foto 2. Kegiatan *Game Shinkei Suijaku* oleh para siswa SMA N 12 Semarang

#### 2.4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan berdasar pada Miles dan Huberman (1992:20) yakni antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain. Keduanya berlangsung secara simultan, serta prosesnya berbentuk siklus dan interaktif, bukan secara linier. Gambar 2 berikut memperlihatkan sifat interaktif pengumpulan data dengan analisis data, dimana proses ini merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Sedangkan untuk reduksi data, merupakan upaya menyimpulkan data yang telah terkumpul, lalu memilah-milah data dalam satuan konsep tertentu, kategori tertentu, dan tema tertentu.



Gambar 2. Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Pengabdian ini dilakukan dengan dua tahapan. Setelah dikenalkan media ajar kartu asosiatif dalam penyampaian materi huruf *Hiragana* dan aktivitas kelas *Game Shinkei Suijaku*, siswa dan guru mata pelajaran bahasa Jepang akan diberi angket yang merupakan angket evaluasi kegiatan. Berikut isi angket yang dibagikan melalui *google form*.

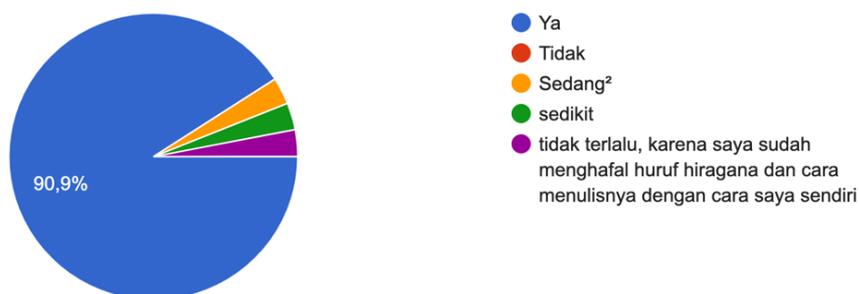
1. Bagaimana kesan Anda saat belajar mengajar huruf menggunakan media gambar asosiasi? Sebutkan juga alasannya.
2. Apakah gambar asosiasi lebih memudahkan Anda dalam mengingat huruf Jepang (*Hiragana*)?
  - Ya
  - Tidak
  - Lainnya..
3. Menurut Anda, apa kelebihan dan kekurangan dari media gambar asosiasi? Serta berikan saran untuk kedepannya dalam penggunaan media gambar asosiasi.  
Contoh jawaban: Gambarnya terlalu kecil, atau gambar asosiasinya sulit diterima, dlsb.
4. Apakah *Game Shinkei Suijaku (Concentration Memory Game)* membuat motivasi belajar/ mengajar *Hiragana* Anda meningkat?  
Sebutkan alasannya.
5. Jika ada, berikan kesan, pesan, dan saran untuk kegiatan *Shinkei Suijaku (Concentration Memory Game)* ke depannya.

Data angket yang terkumpul, disajikan dalam bentuk excel lalu diklasifikasikan menurut kategori tiap jawaban soal. Setelah proses pengklasifikasian selesai, dilakukanlah analisis dan verifikasi data.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang telah dilakukan, diketahui media pembelajaran huruf Jepang dengan menggunakan gambar asosiatif dan aktivitas kelas *Shinkei Suijaku* membuat motivasi belajar siswa meningkat, serta hafalan huruf *Hiragana* lebih cepat dan menyenangkan. Berikut adalah gambar diagram lingkaran hasil dari jawaban angket *google form*.

Pertanyaan: “Apakah gambar asosiasi lebih memudahkan Anda dalam mengingat huruf Jepang (*Hiragana*)?”



Gambar 3. Diagram Bulat Hasil Jawaban *Google Form*

Dari diagram di atas dapat diketahui sebanyak 30 orang merasa gambar asosiasi yang digunakan dalam pengenalan huruf *Hiragana* memudahkan dalam proses mengingat huruf. Sedangkan 3 orang lainnya menjawab gambar asosiasi pada media ajar huruf *Hiragana* tidak terlalu membantu dalam mengingat huruf-huruf yang diajarkan.

Pertanyaan lain di angket *google form* adalah sebagai berikut. “Apakah Game *Shinkei Suijaku* (*Concentration Memory Game*) membuat motivasi belajar/ mengajar *Hiragana* Anda meningkat? Sebutkan alasannya.”



**Gambar 4.** Diagram Bulat Hasil Jawaban Game *Shinkei Suijaku* dan Motivasi Belajar Siswa

Dari diagram di atas, dapat diketahui bahwa hampir seluruh siswa yakni 30 orang (94%) merasa bahwa *Game Shinkei Suijaku* meningkatkan motivasi belajar huruf Jepang (*Hiragana*), sedangkan ada 2 siswa yang menjawab “tidak terlalu berpengaruh karena telah memiliki cara sendiri untuk belajar huruf Jepang”.

Sedangkan untuk *Game Shinkei Suijaku*, seluruh responden berpendapat “sangat menyenangkan dan seru!”. Dari guru pengampu bahasa Jepang pun mengaku inovasi ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, dan dapat menarik minat serta motivasi belajar siswa kelas XI dalam belajar huruf Jepang.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilaksanakan di SMA 12 Negeri Semarang dengan kunjungan sebanyak 3 kali yakni pada tanggal 12 Juli 2023, 25 Juli 2023, dan 7 Agustus 2023, diketahui media pembelajaran huruf Jepang dengan menggunakan gambar asosiatif dan aktivitas kelas *Game Shinkei Suijaku* membuat motivasi belajar siswa meningkat, serta hafalan huruf *Hiragana* lebih cepat dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari antusias para siswa saat pembelajaran bahasa Jepang berlangsung, serta dari pihak pengajar yang merasa suasana kelas semakin hidup dengan adanya metode baru pengenalan huruf dan dilakukannya aktivitas kelas.

Rencana tindak lanjut pengabdian masyarakat ini berdasarkan pada angket siswa dan diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang, adalah mengenalkan lebih banyak lagi media pembelajaran selain pembelajaran huruf. Selain itu memperkaya aktifitas kelas dengan permainan yang menyenangkan dan menantang kemampuan bahasa Jepang para siswa. Untuk itu, rencana tindak lanjut dari pengabdian ini adalah pengenalan lebih banyak lagi media ajar serta permainan aktivitas kelas, dan tidak hanya di SMA N 12 Semarang, melainkan di sekolah-sekolah menengah atas/ kejuruan yang memiliki mata pelajaran bahasa Jepang.

### Daftar Pustaka

- Adimiharja, Mulyana (2007) Bahasa Jepang Dasar Hiragana Katakana. Bandung: Humaniora.
- Alim, Burhanuddin. 2014. Ayo Belajar Bahasa Jepang. Cetakan ke-1. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Cetakan ke-19. Jakarta : PT RajaGrafindo
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Cetakan ke-19. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kawaguchi, Yoshikazu dan Yokomizo (2005). *Seichou suru kyoushi no tame no Nihongo Kyouiku Gaidobukku : LIVE! Jou*. Tokyo: Hitsuji Shohou.
- Krissandi, Apri Damai Sagita, Sudigdo, Anang, & Nugraha, Adhi Surya. (2021). Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA. Yogyakarta, Indonesia: PT Kanisius.
- Kusgunarti, C. P. (2016). Pembelajaran Kanji Dasar Di Sma Dengan Menggunakan Asosiasi Media Gambar [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/25764/>
- Miles, Mattew B. dan A. Michael Huberman. 1992. Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Method. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-PRESS)
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta : REFERENSI (GP Press Group).
- Nugraheni, Catur. 2010. Pemanfaatan Media Gambar sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas V (Lima) MI Al-Iman Banaran Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2008/2009. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Universitas Negeri Semarang.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017) Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Refleksi Edukatika 7 (2). p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Quackenbush, Hiroko C dan Ohso (1999).Hiragana/Katakana in 48 Minutes: teacher guide. Carlton South: Curriculum Corporation.
- Rijali,Ahmad (2018) Analisis Data Kualitatif. Jurnal Alhadharah. Vol. 17 No. 33. UIN Antasari Banjarmasin.
- Windura, S. (2010). Memory Champion School: Rahasia mengingat materi pelajaran apa saja. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.