

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KANJI LEVEL MENENGAH BERBASIS MEDIA SOSIAL INSTAGRAM

Yenny Aristia Nasution<sup>1</sup>, Adisthi Martha Yohani<sup>2</sup>, Dini Budiani<sup>3</sup>, Nana Rahayu<sup>4</sup>

Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau  
Pekanbaru, Indonesia

email: [yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id](mailto:yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id)<sup>1</sup>, [adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id](mailto:adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[dini.budiani@lecturer.unri.ac.id](mailto:dini.budiani@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>, [nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id](mailto:nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id)<sup>4</sup>



This is an open-access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Received: August, 2023

Accepted: April, 2024

Published: June, 2024

### ABSTRAK

Pembelajaran Kanji sulit dilakukan jika media ajar yang digunakan kurang menarik dan relevan dengan kemajuan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap-tahap dalam pengembangan media ajar Kanji level menengah berbantuan media sosial Instagram untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Kanji level menengah. Subjek penelitian adalah peserta didik yang menempuh pembelajaran Kanji di semester tiga Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di FKIP Universitas Riau. Metode yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*) dan evaluasi (*evaluate*). Pada penelitian ini pengembangan baru dilaksanakan hingga tahap desain media ajar. Materi ajar sebanyak 45 Kanji level menengah diunggah ke sebuah akun Instagram. Setiap post memuat satu Kanji dilengkapi dengan ilustrasi mnemonik, makna Kanji, cara baca *on'yomi*, cara baca *kunyomi*, video urutan penulisan serta dilengkapi dengan contoh kosakata dan penerapan Kanji tersebut dalam kalimat sederhana. Hasil dari pengembangan media ajar pada penelitian ini adalah 1) ditemukannya analisis bahwa nilai rata-rata peserta didik rendah karena media ajar yang kurang menarik hingga sulit diingat. 2) dihasilkannya desain media ajar berbasis Instagram yang berisi ilustrasi dan video tutorial terkait pengajaran Kanji yang visualisasinya menarik. Simpulan dari penelitian adalah bahwa diperlukan kehadiran media ajar berbasis visual menarik serta bantuan media sosial seperti Instagram untuk meningkatkan pemahaman dengan terhadap materi ajar Kanji level menengah.

**Kata kunci:** Kanji, level menengah, media ajar, Instagram, pengembangan.

### ABSTRACT

*Kanji learning is difficult if the teaching medium used is not interesting and relevant to technological advances. This research aims to describe the stages in developing middle-level Kanji teaching media with the help of Instagram social media to increase students' interest in learning middle-level Kanji. The research subjects were students studying Kanji in the third semester of the Japanese Language Education Study Program at FKIP, Riau University. The method used in this development research is the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. In this research, development was only carried out until the teaching media design stage. Teaching materials for 45 intermediate-level kanji were uploaded to an Instagram account. Each post contains one kanji accompanied by a mnemonic illustration, the meaning of the kanji, how to read onyomi, how*

*to read kunyomi, a video of the writing sequence, and is equipped with examples of vocabulary and the application of the kanji in simple sentences. The results of the development of teaching media in this research were: 1) analysis found that the average score of students was low because the teaching media was less interesting and difficult to remember. 2) produce an Instagram-based teaching media design containing illustrations and video tutorials related to Kanji teaching with interesting visualizations. The conclusion of the research is that the presence of interesting visual-based teaching media and the help of social media such as Instagram are needed to increase understanding of intermediate-level Kanji teaching material.*

**Keywords:** *Kanji, intermediate level, teaching media, Instagram, development*

## **PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hingga abad ke-21 ini berkembang cepat hingga memberi dampak yang besar ke dalam kehidupan manusia. Masyarakat menjadi begitu mudah dalam bertukar pesan dan informasi dikarenakan terciptanya teknologi *smartphone* atau *digital mobile* yang terhubung oleh jaringan internet. Pada abad ini masyarakat tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu dalam berinteraksi.

Pembelajaran tingkat perkuliahan juga tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti adanya penggunaan gawai dan internet. Dosen dapat memanfaatkan aplikasi tertentu sebagai media ajar yang dapat menarik minat peserta didik. Salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan oleh peserta didik di antaranya adalah aplikasi Instagram. Tidak terbatas hanya pada akun konten hiburan, Instagram sebagai media sosial juga berisi akun-akun bermuatan pembelajaran. Salah satu contoh pembelajaran yang memungkinkan diunggah pada akun Instagram adalah pembelajaran Kanji. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhlisian et al. (2019) yang menyatakan bahwa pemanfaatan dari fitur Instagram memberikan hasil yang positif yang dapat mempermudah proses pembelajaran Kanji level menengah.

Uosaki et al. (2016) menyatakan bahwa belajar Kanji merupakan tantangan yang nyata bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua, khususnya yang bukan berasal dari Jepang. Kanji sebagai aksara Jepang yang berjumlah ribuan menjadi salah satu tantangan bagi pembelajar asing dalam mempelajarinya. Selain jumlah yang banyak, cara baca yang beragam, penulisan yang rumit, terkadang media ajar yang digunakan di kelas pun cenderung membuat peserta didik bosan. Melalui hasil observasi dosen pengampu di kelas mata kuliah Kanji, peserta didik cenderung merasa bosan dengan media ajar berupa buku teks sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Buku teks yang digunakan memiliki ilustrasi yang hitam putih, sehingga tidak menarik minat peserta didik. Cara tulis yang dimuat pun tidak dilengkapi gambar panah sebagai penunjuk arah penulisan, sehingga meskipun telah dijelaskan di kelas oleh dosen pengampu, peserta didik kesulitan saat mengingat kembali cara

menulisnya di luar kelas. Selain itu, beberapa di antara contoh kalimatnya disajikan dengan menggunakan beberapa kata yang tingkat kesulitannya lebih tinggi dari level yang peserta didik sedang ditempuh peserta didik sehingga peserta didik semakin kesulitan untuk mengingat Kanji.

Kendala-kendala di atas menyebabkan berkurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran Kanji, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Salah satu hal yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah pengembangan media ajar. Media berbasis visual (*image*) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2015). Melalui aplikasi Instagram, penulis bermaksud untuk mengunggah materi ajar berbasis visual sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas mata kuliah Kanji.

Media ajar visual ini memuat ilustrasi mnemonik untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat Kanji. Metode ini juga digunakan oleh Hawari (2020) dalam penelitiannya dalam pembuatan aplikasi yang membantu pembelajar menghafal Kanji dan telah mendapatkan tanggapan positif. Sejalan dengan dampak positif mnemonik ini, Fitriana (2019) mengemukakan bahwa metode ini merupakan salah satu solusi untuk menghilangkan persepsi ‘sangat sulit dan membosankan’ terhadap mata kuliah Kanji. Adapun Meilfin et al. (2022) mengemukakan bahwa media ajar visual Kanji berbantuan Instagram memiliki tampilan yang dikategorikan sangat baik oleh subyek uji coba.

Berbeda dengan buku, media ini akan memuat pula cara penulisan dalam format video yang memungkinkan peserta didik melihat arah penulisan huruf lebih baik dari buku. Berkaitan dengan pendapat Iwabuchi dalam Sudjianto et al. (2014) yang menyebutkan bahwa Kanji merupakan *hyooi moji* atau huruf yang melambangkan bunyi pengucapannya sekaligus melambangkan arti, maka untuk memudahkan pemahaman makna Kanji tersebut, selain menggunakan ilustrasi mnemonik, media ajar ini akan dilengkapi contoh penggunaan Kanji tersebut dalam kalimat sederhana.

Pengembangan materi ajar ini memungkinkan peserta didik mengaksesnya kapan pun dan di mana pun, sehingga selain dapat dimanfaatkan pada saat perkuliahan, dapat pula diakses di luar perkuliahan kapan pun. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan media ajar visual Kanji level menengah berbasis media sosial Instagram.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2014). Namun proses pengembangan pada penelitian ini masih terbatas pada tahap desain (*design*) dimana peneliti merancang produk awal penelitian berdasarkan berbagai teori dan penelitian terdahulu. Produk awal ini menjadi *prototype* yang akan diuji validitasnya pada penelitian selanjutnya.

Pada penelitian ini, sumber data yang digunakan berupa hasil analisis situasi dan kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang berjumlah 38 orang. Materi ajar dikembangkan dari 45 Kanji level menengah yang diambil dari buku *Dondon*

*Tsunagaru Kanji Renshuuchou Chuukyuu* (Suzuki, 2017) bab 1-5. Buku ini digunakan dalam pembelajaran Kanji 2 di semester III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Materi ajar yang dikembangkan dan diunggah ke akun Instagram mencakup hal-hal berikut; 1) Ilustrasi mnemonik Kanji; 2) Video cara menulis Kanji; 3) Cara baca *kun'yomi* dan *onyomi* Kanji; 4) Daftar Kanji gabungan dan maknanya; 5) Kosakata dan contoh kalimat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Kanji level *chuukyuu* berbantuan media sosial Instagram menggunakan metode pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengembangan penelitian pada artikel ini masih terbatas pada tahap desain (*design*) dimana peneliti merancang produk awal penelitian berdasarkan berbagai teori dan penelitian terdahulu. Produk awal ini menjadi *prototype* yang akan diuji validitasnya pada penelitian selanjutnya. Berikut adalah tahapan dalam pembuatan media ajar Kanji tersebut.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan hasil wawancara terhadap peserta didik, ditemukan beberapa informasi yang diperoleh peneliti yaitu; pembelajaran mata kuliah Kanji dilakukan secara tatap muka di kelas dengan durasi 100 menit dalam satu minggu dengan total satu kali pertemuan. Durasi tersebut terkadang tidak memadai untuk pengajar menyampaikan materi Kanji yang cukup banyak. Selama pembelajaran, pengajar menyampaikan materi berdasarkan buku ajar yang dipakai pada mata kuliah Kanji yaitu *Dondon Tsunagaru Kanji Renshuuchou*. Setiap bab terdiri dari sekitar 10 Kanji utama. Materi yang diajarkan adalah cara baca Kanji, baik itu cara baca Jepang (*kun'yomi*) maupun cara baca Cina (*on'yomi*), cara penulisan Kanji beserta urutannya, Kanji gabungan (*jukugo*), makna Kanji, serta contoh penggunaan Kanji tersebut dalam kalimat sederhana. Sebagai tambahan, digunakan pula *flashcard* berbantuan aplikasi *Quizlet* untuk dapat membantu peserta didik saat belajar mandiri. Padatnya materi ditambah dengan tampilan buku yang monoton berpengaruh pada hasil evaluasi pembelajaran. Berdasarkan data dari dosen pengampu, meskipun kuis mingguan peserta didik memiliki rentang nilai yang cukup memuaskan, nilai rata-rata kelas saat evaluasi sumatif seperti Ujian Tengah Semester kurang memuaskan. Dapat disimpulkan dari hasil kuis dan UTS bahwa Kanji yang dihafal hanya mampu bertahan dalam ingatan dalam jangka pendek saja, misalnya ketika akan menghadapi kuis mingguan. Sementara pada UTS yang berisi materi gabungan pertemuan 1-7, nilai rata-rata peserta didik cenderung lebih rendah. Hal ini dapat disebabkan cara peserta didik yang hanya menghafal mati tanpa teknik tertentu sehingga Kanji tersebut tidak meninggalkan impresi yang mendalam di saat proses menghafal terjadi.

Selain data dari dosen pengampu, penulis juga melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik angkatan 2022 ditemukan beberapa informasi yaitu bahwa menurut peserta didik, belajar melalui buku cetak saja cenderung monoton, ilustrasi-ilustrasi Kanji pada buku cetak kurang menarik dan kurang lengkap serta banyaknya jumlah huruf Kanji yang sulit untuk diingat sehingga membuat kelas terasa kurang menarik.

Pada generasi saat ini, sosial media sangat marak digunakan. Salah satunya sosial media tersebut adalah Instagram. Instagram dapat dimanfaatkan menjadi media ajar

dengan mengemas materi Kanji menjadi postingan yang menarik. Akan tetapi, belum banyak pengajar yang memanfaatkan hal tersebut. Berkaitan dengan hal ini, peneliti juga mengumpulkan informasi mengenai penggunaan media sosial Instagram terhadap peserta didik angkatan 2022 dan memperoleh informasi yaitu seluruh peserta didik telah memiliki *smartphone* dan akun Instagram, rata-rata rentang waktu yang digunakan peserta didik mengakses aplikasi Instagram adalah 1-3 jam sehari, mayoritas peserta didik menggunakan aplikasi Instagram sebagai hiburan, mencari informasi terkini, komunikasi dan belajar.

Melalui wawancara dari pengajar dan peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2022 membutuhkan sebuah media pembelajaran alternatif yang menarik dan praktis yang bisa digunakan kapan pun dan di mana pun. Selain itu, berkaitan dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa peserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2022 mengakses media sosial Instagram beberapa jam per hari, maka diputuskan bahwa media ajar Kanji level menengah ini akan dikembangkan dan diunggah ke akun Instagram.

### **Tahap Desain (*Design*)**

Setelah peneliti menemukan potensi dan masalah serta telah menemukan informasi yang ada di kelas, maka peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan di kelas tersebut, yaitu media visual berbantuan Instagram sebagai alternatif pembelajaran pada materi Kanji level *chuukyuu*, menggunakan beberapa program media yang mendukung.

Produk yang dihasilkan adalah produk visual berupa gambar dan video. Produk ini berisikan tentang materi Kanji dasar yang divisualkan dengan bantuan ilustrasi gambar yang menarik dan video animasi langkah-langkah penulisan Kanji dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi Kanji dasar yang disajikan. Kanji visual juga dirancang dengan ilustrasi mnemonik agar lebih menarik dan mudah dipahami. Contoh kosakata dan kalimat dari Kanji yang digunakan sebagai bahan materi.

Produk ini dibuat menggunakan dua *software* utama yaitu Medibang Paint dan Canva. Penulis menggunakan aplikasi Medibang Paint untuk menggambar ilustrasi mnemonik dari Kanji yang akan ditampilkan pada materi pembahasan. Penulis juga menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain konten materi yang disertakan ilustrasi mnemonik yang telah digambar beserta serangkaian materi pembahasan dari tiap Kanji tersebut serta fitur Screen Recorder dan Filmora untuk membuat animasi dari langkah-langkah penulisan setiap Kanji. Selain keempat aplikasi tersebut, penulis juga menggunakan Microsoft Word untuk mempermudah dalam menyusun materi isi pembahasan Kanji yang akan ditampilkan pada konten Kanji visual. Berikut gambar 1 tampilan utama akun *Instagram* yang telah dibuat.





Gambar 1. Tampilan Beranda Akun *Instagram*.

Akun Instagram ini diberi nama "Kanji Roots". Tujuan pembuatan akun ini adalah sebagai sarana untuk mempublikasikan media pembelajaran yang telah selesai dibuat.

### **Produksi media visual pembelajaran Instagram menggunakan aplikasi Medibang Paint dan Canva.**

Pembuatan ilustrasi mnemonik dan penyusunan desain materi pada materi Kanji dasar ini menggunakan aplikasi menggambar Medibang Paint dan aplikasi desain grafis Canva. Materi dibagi menjadi beberapa bagian yaitu ilustrasi mnemonik dari huruf Kanji dan *onyomi-kunyominya*, video animasi langkah-langkah penulisan serta daftar kosakata yang digunakan dalam kalimat sederhana yang kemudian diunggah menjadi tiga bagian *slide* pada Instagram. Berikut merupakan contoh tampilan media visual pada materi Kanji dasar berbantuan Instagram. Untuk tampilan *slide* pertama dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 2. Tampilan rancangan slide ke-1

Gambar 2 merupakan bagian slide pertama yang berisikan ilustrasi mnemonik yang diambil dari buku *Kanji Look and Learn* (Banno et al., 2009) menggunakan aplikasi Medibang Paint kemudian ilustrasi tersebut diimpor ke dalam aplikasi Canva.

Ilustrasi didesain berwarna agar lebih menarik minat pembelajar. Pemilihan ilustrasi juga didasarkan pada kemiripan dengan visual Kanji yang bertujuan untuk memudahkan pembelajar mengingat bentuk Kanji berdasarkan prinsip mnemonik.

Selain ilustrasi dan Kanji, dalam slide ini dimuat pula makna, cara baca Jepang (*kunyomi*), dan cara baca Cina (*onyomi*). Slide ini juga memuat contoh kalimat yang menggunakan Kanji tersebut dalam bahasa Jepang disertai dengan terjemahan kalimat tersebut dalam bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Untuk tampilan *slide* kedua, dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Tampilan rancangan slide 2.

Pada bagian ini, terdapat video animasi langkah-langkah penulisan Kanji yang dibuat menggunakan fitur *Screen Recorder* dan disunting menggunakan aplikasi *editing video Capcut*. Slide video animasi ini menunjukkan langkah-langkah menulis Kanji sesuai urutan yang ada dalam buku ajar. Akan tetapi, berbeda dengan buku ajar, arah penulisan tarikan Kanji yang biasanya ditunjukkan dengan tanda panah, dalam media ajar Kanji berbantuan Instagram ini, urutan penulisan disajikan dengan video. Alasan dipilihnya format *file* dalam bentuk video dan bukannya gambar biasa adalah selain agar pembelajar dapat melihat urutan satu demi satu penulisan Kanji, mereka juga dapat melihat arah penulisan tarikan dalam Kanji tersebut agar dapat memudahkan pengguna mengingatnya sehingga kesalahan pembelajar dalam menulis Kanji dapat diminimalisir. Setelah merancang desain *slide* kedua, peneliti merancang *slide* terakhir. Untuk tampilan slide ketiga dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan rancangan slide 3

Adapun gambar 4 ini merupakan tampilan beberapa kosakata dan penggunaannya dalam kalimat yang didesain menggunakan aplikasi Canva. Daftar kosakata ini dilengkapi dengan kalimat yang memuat Kanji di *slide* pertama. Kosakata terdiri dari Kanji tunggal dan Kanji gabungan (*jukugo*). Kalimat-kalimat tersebut merupakan kalimat sederhana yang mudah dipahami maknanya oleh pembelajar. Adapun kalimat-kalimat tersebut diambil dari buku *Genki Kanji Look and Learn* dan buku *Dondon Tsunagaru Kanji Renshuuchou Chuukyuu*. Kanji sebagai aksara yang memiliki makna, akan lebih mudah dihafalkan jika digunakan dalam sebuah kalimat yang sederhana sehingga dapat terlihat jelas konteks penggunaannya dalam kalimat.

Setelah proses desain, penulis mengunggah materi ajar ini ke dalam akun Instagram Kanji Roots. Peserta didik yang menempuh mata kuliah Kanji 2 akan diminta untuk mengikuti akun Instagram ini. Akun ini tidak terbatas hanya dapat digunakan oleh peserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2022 saja, melainkan terbuka untuk umum agar kebermanfaatannya sebagai media ajar dapat menjangkau komunitas yang lebih luas lagi.

Setelah tahap *Design*, tahap selanjutnya metode ADDIE ini adalah *Development*. Proses ini akan mencakup validasi dengan melibatkan beberapa orang ahli seperti ahli materi dan ahli media, yang akan dilanjutkan ke tahap *Implementing*, dan tahap *Evaluating* sebagai tahap terakhir. Akan tetapi, proses yang dilakukan pada penelitian ini masih terbatas sampai tahap desain media ajar.

Media ajar visual ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Instagram untuk pembelajaran Kanji *chuukyuu* (menengah) selanjutnya.

## SIMPULAN

Salah satu hal yang dapat dikembangkan demi optimalisasi proses pembelajaran bahasa asing adalah media ajar. Dalam pembelajaran Kanji level menengah di tingkat universitas, media ajar memiliki andil dalam membantu peserta didik mengingat Kanji. Keterbatasan jumlah buku ajar dan tampilannya yang monoton membuat peserta didik tidak tertarik mempelajari buku tersebut. Hal ini berdampak langsung dengan hasil pembelajaran di kelas. Untuk itu perlu kiranya dilakukan pengembangan media ajar Kanji dengan metode mnemonik berupa ingatan visual. Media ajar Kanji tersebut dilengkapi ilustrasi yang secara visual memiliki kemiripan bentuk dengan Kanji yang dipelajari. Untuk memudahkan peserta didik mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, maka dimanfaatkanlah fitur foto dan video yang ada pada aplikasi media sosial Instagram. Akun Instagram yang dinamai dengan Kanji Roots tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengingat Kanji.

Hasil dari pengembangan media ajar pada penelitian ini adalah 1) dari hasil analisis, diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik rendah karena media ajar yang kurang menarik sehingga materi yang sudah diajarkan tidak dapat diingat dalam jangka waktu lama. 2) dihasilkannya desain media ajar berbasis Instagram yang berisi ilustrasi *mnemonic* Kanji, cara baca *kunyomi* dan *on'yomi* yang disertai video tutorial terkait pengajaran Kanji berbasis visual yang menarik. Simpulan dari penelitian adalah bahwa diperlukan kehadiran media ajar berbasis visual yang menarik berbantuan media sosial seperti Instagram untuk meningkatkan pemahaman dengan terhadap materi ajar Kanji level menengah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. In A. Rahman (Ed.). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Banno, E., Ikeda, Y., Shinagawa, C., Tokashiki, K., & Tajima, K. (2009). Kanji Look and Learn 512 Kanji with Illustrations and Mnemonic Hints. In *Tokyo: The Japan Times*.
- Fitriana, R. (2019). Strategi Pembelajaran Kanji Dasar menggunakan Metode Mnemonic dan Happyou di Program Studi Sastra Jepang FISIB Universitas Pakuan. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 25(2), 1–11. <https://doi.org/10.33751/WAHANA.V25I2.1598>
- Hawari, M. (2020). *Kanji Visual Sebagai Multimedia Pembelajaran Kanji N4 Pada Smartphone Berbasis Android*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3150/>
- Meilfin, T. A., Basri, M. S., & Nasution, Y. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Alternatif pada Kanji Shokyuu (Dasar) Berbasis Instagram. *Jurnal Bahasa Jepang Taiyou*, 3(2), 1–10. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/taiyou/article/view/10443>
- Muhlisian, A. A., Putri, Y. K., Yapari, S., & Bandung, A. (2019). Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran Kanji. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 3(2), 181–191. <https://doi.org/10.18196/JJLEL.3230>
- Sudjianto, Dahidi, A., & Yoko, M. (2014). *Kanji Dasar Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Suzuki, E. (2017). *だんだんつながる漢字練習帳 中級 - アルク出版サイト 英語学習・語学教育の総合カンパニー*. ALC. <https://book.alc.co.jp/book/b10029688.html>
- Uosaki, N., Matsushita, K., & Suzuki, H. (2016). Supporting JFL Learners with User Customized Kanji Learning System Using Computer Graphics. *Proceedings - 2015 IIAI 4th International Congress on Advanced Applied Informatics, IIAI-AAI 2015*, 264–267. <https://doi.org/10.1109/IIAI-AAI.2015.251>