

NASKAH PUBLIKASI SKRIPSI
KEEFEKTIFAN APLIKASI ANDROID “KANJI MEMORY HINT 2”
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS
KANJI

Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa
Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2017-2018

Siska Mustika, Sonda Sanjaya, Arsyl Elensyah Rhema Machawan

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Pendidikan Bahasa
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

ABSTRAK

Kanji merupakan salah satu jenis huruf Jepang. Untuk dapat memiliki kemampuan berbahasa Jepang yang baik, pembelajar harus memenuhi empat keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran *kanji*, sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’. Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen kuasi dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian pada penelitian ini yaitu 15 mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Instrumen yang digunakan adalah instrument tes dan non-tes.

Hasil dari analisis data, diketahui nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75. Dengan hasil *t_{hitung}* sebesar 6.511 lebih besar dari *t_{tabel}* sebesar 2.04 dengan $db = 29$ untuk taraf signifikan 5% dan 2,76 untuk taraf signifikan 1%, maka dengan kata lain H_k diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *kanji* sebelum menggunakan aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*” dan sesudah menggunakan aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*”. Data nilai yang diperoleh dari *pre-test* juga dibandingkan dengan hasil *post-test* menggunakan rumus *Normalized Gain* untuk mengetahui keefektifan dari media aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*”. Dari hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa hasil dari *Normalized Gain* diperoleh nilai rata-rata 0.724 dengan kriteria **tinggi** atau aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’ efektif digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, respon terhadap aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’ sangat baik, bahwa aplikasi tersebut efektif dan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*.

Keyword : keefektifan, aplikasi *android*, *kanji memory hint 2*, *kanji*

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan unsur penting dalam hal berkomunikasi. Salah satu fungsi dari bahasa yaitu sebagai alat penghubung antara satu orang dengan orang yang lainnya. Setiap bahasa memiliki tingkat keunikan dan kesulitan yang berbeda. Salah satu contohnya adalah bahasa Jepang. Salah satu keunikan dalam bahasa Jepang yaitu terdapat pada hurufnya yang beragam. Bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yaitu, *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. *Kanji* merupakan huruf bahasa Jepang yang paling kompleks berdasarkan variasi bentuk, bunyi dan maknanya dibandingkan dengan tiga huruf bahasa Jepang yang lainnya.

Pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang tentunya cenderung mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf *kanji*, terutama para pembelajar yang tidak memiliki latar belakang budaya menggunakan huruf *kanji*, seperti halnya Indonesia. Kesulitan-kesulitan itu salah satunya terlihat dari cara penulisan huruf *kanji* dan cara baca *kanji*. Maka dari itu perlunya strategi, metode dan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran *kanji* menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan data-data kesulitan dalam mempelajari *kanji* dan juga data-data maraknya penggunaan *smartphone* di Indonesia, peneliti berpendapat bahwa perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran *kanji*. Untuk itu, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Keefektifan Aplikasi Android ‘*Kanji Memory Hint 2*’ dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis *Kanji*”**. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester II kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini terdapat dua poin rumusan masalah yaitu, bagaimana tingkat keefektifan penggunaan aplikasi android “*Kanji Memory Hint 2*” yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji* pada mahasiswa semester II kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 dan bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi android “*Kanji Memory Hint 2*” yang digunakan sebagai media

pembelajaran *kanji*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan aplikasi serta untuk mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi.

Adapun penelitian terdahulu yang peneliti jadikan referensi dalam penelitian ini adalah penelitian Rasiban, dkk (2017) yang berjudul **Efektivitas Aplikasi Android “Katakana Memory Hint” dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Katakana di Kelas Minor Bahasa Jepang** dan penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2016) yang berjudul **Efektivitas E-Learning Aplikasi “Katakana Memory Hint” dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana (Penelitian pada siswa kelas X SMA PGRI 1 BANDUNG)**.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Adapun dalam penelitian ini metode eksperimen yang digunakan adalah eksperimen kuasi (*quasi experimental research*). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018.

Adapun instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dan non tes. Instrumen tes digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama, sedangkan instrumen non tes digunakan untuk menjawab rumusan kedua. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik tes dengan soal tes dan teknik non tes yaitu angket. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif, sehingga proses pengolahan datanya dengan menggunakan rumus *t*-hitung dan *Normalized Gain* untuk mencari tingkat keefektifan serta signifikansi media aplikasi yang diteliti.

C. Hasil Analisis Data

Hasil penelitian menunjukkan data pada penghitungan *t*hitung, diketahui bahwa nilai *t*hitung lebih besar dari pada *t*tabel yaitu $t_{hitung} = 6.511$ dan $t_{tabel} = 2.04$, $db = 29$ dengan taraf signifikan 5%. Sehingga dari hasil analisis data tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *kanji* setelah

menggunakan aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*” dengan pembelajaran *kanji* sebelum menggunakan aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_k (Media aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*” efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*) diterima, dan H_0 (Media aplikasi *android* “*Kanji memory Hint 2*” tidak efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*) ditolak.

Adapun hasil dari analisis *normalized gain* untuk mencari keefektifan dari penggunaan media aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’, dapat disimpulkan bahwa media tersebut memiliki indeks *gain* tinggi. Dengan kata lain, bahwa aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’ efektif digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Sementara itu, dari hasil analisis data angket yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kesimpulan dari angket nomor satu hasilnya adalah seluruh responden tidak mengetahui akan aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’ sebelum diperkenalkan oleh peneliti.
2. Kesimpulan dari angket nomor dua hasilnya adalah lebih dari setengah responden setuju bahwa aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint*’ memiliki tampilan menu yang menarik.
3. Kesimpulan dari angket nomor tiga hasilnya adalah lebih dari setengah responden setuju bahwa aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’ memiliki menu yang mudah untuk dioperasikan.
4. Kesimpulan dari angket nomor empat hasilnya adalah sebagian besar responden setuju bahwa pembelajaran *kanji* dengan media aplikasi *android* *Kanji Memory Hint 2* menjadi lebih menarik.
5. Kesimpulan dari angket nomor lima hasilnya adalah sebagian besar responden setuju bahwa responden menjadi bersemangat mempelajari *kanji* dengan menggunakan aplikasi *android* *Kanji Memory Hint 2*.
6. Kesimpulan dari angket nomor enam hasilnya adalah sebagian besar responden setuju bahwa aplikasi *android* ‘*Kanji Memory Hint 2*’

membantu responden meningkatkan kemampuan cara membaca *kanji* ke dalam *hiragana*.

7. Kesimpulan dari angket nomor tujuh hasilnya adalah sebagian besar responden setuju bahwa aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' membantu responden meningkatkan kemampuan mengubah *kanji* dari kata-kata tertentu yang ditulis dalam *hiragana*.
8. Kesimpulan dari angket nomor delapan hasilnya adalah sebagian besar responden setuju bahwa aplikasi *android* *Kanji Memory Hint 2*, membantu meningkatkan kemampuan responden dalam urutan penulisan *kanji*.
9. Kesimpulan dari angket nomor sembilan hasilnya adalah sebagian besar responden setuju bahwa aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' adalah media yang cocok digunakan dalam pembelajaran *kanji* di kelas.

D. Penutup

Berdasarkan paparan hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yaitu hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* bahwa nilai *t_{hitung}* lebih besar dari *t_{tabel}* ($t_{hitung} = 6.511 > t_{tabel} = 2.04$), maka H_k (Media aplikasi *android* "Kanji memory Hint 2" efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*) diterima, dan H_0 (Media aplikasi *android* "Kanji memory Hint 2" tidak efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*) ditolak. Dengan kata lain, aplikasi *android* "Kanji memory Hint 2" efektif dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji* pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Berdasarkan hasil analisis *Normalized Gain*, diperoleh nilai rata-rata 0.724 dengan kriteria tinggi atau aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' efektif digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

Sedangkan hasil data analisis angket yakni hampir seluruh responden setuju bahwa aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*. Hal tersebut dikarenakan responden

berpendapat bahwa aplikasi *android* 'Kanji Memory Hint 2' memiliki menu yang mudah dioperasikan dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran *kanji*.

E. Referensi

1. Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Peneliiian*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
3. Budiman, Dadan. 2014. "Efektivitas Pembelajaran Kanji dengan Menggunakan *Winds Pro Emulator Game Nazotte Oboeru*".*Skripsi*. Program Strata Satu. Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Kadir, Abdul. 2013. *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: ANDI.
5. Kazuko, dkk. 2010. 「日本語能力試験」対策（にほんごチャレンジ N4 . N5 「かんじ」. Japan : ASK.
6. Kurniasih, Evie. 2016. "Efektivitas E-Learning Aplikasi "Katakana Memory Hint" dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana". *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Nugroho, Sigit. 2010. *Dasar-dasar Metode Statistika*. Jakarta: Cikal Sakti.
8. Prasetiani, Dyah dan Lispridona Diner. 2014. "Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf *Kanji*". *Jurnal Izumi*, Vol 3 No 2. Hal 15-21.
9. Rasiban, dkk. 2017. "Efektivitas Aplikasi Android 'Katakana Memory Hint' dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Katakana di Kelas Minor Bahasa Jepang".____. ____ . Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
10. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
11. Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
12. 国際交流基金. 1978. 日本語漢字入門インドネシア語版 (Nihongo: Pelajaran Pertama Mengenai Kanji). The Japan Foundation.