

EFFECTIVENESS OF 'KANJI MEMORY HINT 2' ANDROID APPS TO IMPROVE KANJI READING AND WRITING SKILLS

Experimental Studies on Japanese Language Education of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Academic 2017-2018 of Class A on Semester II

Siska Mustika
20140830034

ABSTRACT

Kanji is one of the Japanese letters. To be able good skills of Japanese language, the basic level Japanese learner must comply four demands of language skills. The four demands of language skills are listening skills, speaking skills, reading skills, and writing skills. In the process of learning Japanese at school, the Japanese latter especially kanji Japanese letter is quite difficult for a student to learn. Therefore, the authors conducted research on the effectiveness of media. The media in this research used 'Kanji Memory Hint 2' android app to improve kanji reading and writing skills.

The method of this research is quasi-experimental design with *one group pretest-posttest design*. The sample was 15 student in semester II of Japanese Language Education of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta academic year 2017-2018. The instruments used are pretest, posttest, and questionnaire.

Based on the date analysis, the value at 6.115. T table at 2.04 on significance level of 5% and 2.76 to 1% significance level. The results obtained that t value is greater than t table at a significance level of 5% ($6.115 > 2.04$). This shows that the usage of application as media is effective in learning kanji. In addition, based on data analysis of the questionnaire, the respondents give a positive response to use of application.

Keywords: Effectiveness, android, kanji memory hint 2, kanji

漢字を読み書き能力向上の「漢字メモリヒント 2」アンドロイドアプリにより実験研究

ジョグジャカルタムハマディヤ大学の日本語教育学科 2017-2018 年度の 1 年生における実験研究

シスカ . ムステイカ
20140830034

要旨

漢字は日本の文字の一種である。良い日本語の能力を持つために初級レベルの日本語の学習は、日本語四技能を理解しなければならない。すなわち聞く能力、話す能力、読む能力、書く能力。学校で日本語の授業を学習する過程では、日本の文字とくに漢字は学生にとって難しいことである。そのことのために、ジョグジャカルタムハマディヤ大学の日本語教育学科の学生にメディアの効果的な研究について試みた。本研究は、授業のメディアが漢字を読み書き能力向上の「漢字メモリヒント 2」アンドロイドアプリの効果分析を行った。

本研究の方法は準実験で、デザインは *One Group Pretest-Posttest Design*。サンプルはジョグジャカルタムハマディヤ大学の日本語教育学科の A クラスの 1 年生の 15 名である。また、データ収集方法はテストとアンケートである。

データ分析した結果から、事前のテストの平均点は 49 点であり、事後のテストの平均点は 75 点であった。そして、テストの分析の結果によると、 t 得点は 6.115 であり、db の 29 による、 t 表 (5%) は 2.04 点であり、 t 表 (1%) は 2.76 点である。 t 得点が t 表より大きいために、作業仮説 (H_0) が受け取られる。また、*Normalized Gain* の結果テストの平均点は 0.724 点である。つまり、有意差があるということが分かり、「漢字メモリヒント 2」アンドロイドアプリのメディアには効果があるということが分かった。

アンケートの結果によると、学習者は漢字を理解するのは楽しいとあったが、「漢字メモリヒント 2」アンドロイドアプリのメディアを使用した後で、授業はほとんど面白く、楽しく、分かりやすいという気持ちもあたえることができる。また、「漢字メモリヒント 2」アンドロイドアプリが漢字を読み書き能力も高めることができると答えた。

キーワード : 効果分析、アンドロイド、漢字メモリヒント 2、漢字