

The Application of Android Application's Learning Media "Kana Augmented Reality" in *Hiragana*'s Learning

An Experimental Study Conducted on Second Grade in SMKN 1 Depok Sleman
Year of 2018/2019

Rizky Permana

Language Education Faculty, Yogyakarta Muhammadiyah University
e-mail: kyzen912@gmail.com

ABSTRACT

One of the important factors in learning Japanese language is to mastering *hiragana*. Basic Japanese language learner especially high school students are still having trouble in learning *hiragana*. Based on this problem, researchers want to help students in learning *hiragana* by using a learning media called "Kana Augmented Reality". The reason researchers choose the media is because "Kana Augmented Reality" could suitable for *hiragana* learning in this era or called by digital learning.

This study aims to determine the effectiveness of media "Kana Augmented Reality" for improving the study evaluation Japanese language learning in SMKN 1 Depok Sleman. The method used on this research is experimental research, where the data is obtained by giving test in the form of pretest and posttest which has been implemented in control class and experimental class. Also, to determine the review of learning *hiragana* with using the media "Kana Augmented Reality" questionnaire is also given to the respondents.

The alternative hypothesis was used in this research that H_a be accepted and H_o was rejected if $t_{count} > t_{table}$ and $normalized\ gain_1 > normalized\ gain_2$ are proved. The acquired t_{count} is 29.494, which is larger than the t_{table} 2.056. The gain result obtained from the experiment class is 0.84, which is larger than 0.49 of the gain results obtained from the control class. Which means using the media "Kana Augmented Reality" are effective to improve the study evaluation of learning *hiragana*. In addition, students' responses of using the media "Kana Augmented Reality" is excellent, which this learning media is actually proven to improving the study evaluation of learning *hiragana*.

Keywords: Effectiveness, Kana Augmented Reality, Study Evaluation, *Hiragana*

平仮名学習における『カナ拡張現実』というアンドロイドアプリの教材応用
スレマン第1デポク国立職業高等学校の2年生より実験的研究

Rizky Permana

言語教育学部, ジョグジャカルタムハマディヤ大学

メール: kyzen912@gmail.com

要旨

平仮名学習は日本語学習を始める時から一つの重要なことだと考えられる。特に高等学校の初級日本語学習者は平仮名学習に対する悩みがまだあるという。このことから、筆者は『カナ拡張現実』というアンドロイドアプリの教材を平仮名学習に適用したいと考えている。この教材を選択した理由は『カナ拡張現実』の教材が現代の学習へのデジタル学習の形として相応しいと考えられる。

本研究はスレマン第1デポク国立職業高等学校の平仮名学習の評価を豊かにするため、『カナ拡張現実』の有効性を理解することである。今や使用している研究方法は実験的デザインである。データは実験クラスとコントロールクラスに行った事前テストと事後テストという評価から取得した。それ以外にも研究アンケートを配り、『カナ拡張現実』に対して学習者の反応を理解する必要がある。

「 H_a を受け入り、 H_o を断ると t_{count} は t_{table} より大きく、*normalized gain*₁ は *normalized gain*₂ より大きい」というこの研究で使用した仮説は証明された。取得した t_{count} は 29.494 であり、決められた t_{table} の 2.056 より大きいという。実験クラスより取得した *gain* 結果は 0.84 であり、コントロールクラスより取得した *gain* 結果の 0.49 より大きいである。要するに、『カナ拡張現実』の教材は平仮名学習の評価を豊かにするための有効性は証明された。更に、『カナ拡張現実』を使用した上で平仮名学習に対する学習者の反応は素晴らしいと言われている。従って、平仮名学習における『カナ拡張現実』の教材応用は学習の評価に有効性があるという。

キーワード：有効性、カナ拡張現実、学習評価、平仮名

Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Android*
“Kana Augmented Reality” pada Pembelajaran *Hiragana*
Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Depok Sleman
Tahun Ajaran 2018/2019

Rizky Permana, Sonda Sanjaya, Wistri Meisa
Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
e-mail: kyzen912@gmail.com

ABSTRAK

Penguasaan *hiragana* sering disebut salah satu faktor yang penting dalam memulai pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang tingkat awal khususnya siswa sekolah menengah atas masih mengalami kesulitan dalam mempelajari *hiragana*. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menerapkan media ajar “Kana Augmented Reality” pada siswa dalam mempelajari *hiragana*. Peneliti memilih media tersebut karena media ajar “Kana Augmented Reality” dirasa cocok untuk pembelajaran di era sekarang atau yang biasa disebut dengan *digital learning*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media ajar “Kana Augmented Reality” dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimental dimana data diperoleh dari hasil tes berupa *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu pada penelitian ini angket juga digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap “Kana Augmented Reality”.

Hipotesis alternatif yang berbunyi H_a diterima dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $normalized\ gain_1 > normalized\ gain_2$ dalam penelitian ini terbukti. Dimana t_{hitung} yang didapat senilai 29.494 lebih besar daripada t_{tabel} yang ditetapkan yaitu 2.056, dan hasil *gain* kelas eksperimen yang didapatkan sebesar 0.84 lebih besar daripada hasil *gain* kelas kontrol yaitu 0.49. Dengan begitu penggunaan media ajar “Kana Augmented Reality” efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan *hiragana*. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran *hiragana* menggunakan media ajar “Kana Augmented Reality” juga sangat baik, sehingga media ajar “Kana Augmented Reality” efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *hiragana*.

Kata Kunci : Keefektifan, Kana Augmented Reality, Hasil Belajar, *Hiragana*