

PENGARUH MEMORY HINT TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA

Della Wulanda Putri

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

della.18006@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This research is about the effect of memory hint application on the ability to read Hiragana in class X SMA LAB School UNESA. This research is focused on how to increase the students' fluency in reading Hiragana by memorizing it. The researcher chose this theme because in learning Japanese, mastering Hiragana is one of the most basic yet important steps, as Hiragana is the most used letters in Japan. Hiragana have its own shapes, that is different from alphabets. This unfamiliar shapes cause difficulties for the non-native students to mastering Hiragana. To resolve this problem, a media that can effectively, efficiently support learning Hiragana and yet interesting and fun is needed. The researcher believed that media is Hiragana Memory Hint Application. Hiragana Memory Hint Application is a Hiragana learning application with Android / IOS based that can be downloaded in any Smartphone. This application is easy to use and can be opened everytime, everywhere. In this research, the researcher aims to determine the effect of using the Hiragana Memory Hint Application on students' reading abilities. The method used in this research is quasi-experimental research method with Nonequivalent Control Group Design. The sample in this research was 70 students of class X SMA LAB School UNESA of the academic year 2022-2023. The instruments used are test instruments and questionnaires. This results of data analysis in the experimental class obtained the average pre-test score of 38 and post-test score of 86. The t-count value of the experimental class in significance level of 5% got value 10.43 bigger than t-table 2.023. Because of it, Hiragana Memory Hint Application use affects the ability to increase the students' fluency in reading Hiragana by memorizing it. Based on the data obtained from the questionnaire, the response to Hiragana Memory Hint application was very positive, students felt that the application was effective and could help improve Hiragana reading skills.

Keywords: Effect of Application Media, Memory Hint, Hiragana

要旨

この研究は、クラス X SMA LAB School UNESA でひらがなを読む能力に対する Memory Hint アプリケーションの効果に関するものです。この研究は、ひらがなを暗記することで生徒がひらがなを読む能力を高める方法に焦点を当てています。ひらがなは日本で最もよく使われる文字であるため、日本語を学ぶ上で、ひらがなをマスターすることは最も基本的かつ重要なステップの 1 つであるため、研究者はこのテーマを取り上げました。ひらがなには、アルファベットとは異なる独自の形があります。このなじみのない形は、ネイティブではない学生がひらがなを習得するのを困難にします。この問題を解決するには、ひらがなの学習を効果的かつ効率的にサポートしながら、面白くて楽しいメディアが必要です。研究者は、メディアがひらがなメモリーヒントアプリであると信じていました。ひらがなメモリーヒントアプリは、スマートフォンにダウンロードできる Android/IOS ベースのひらがな学習アプリです。このアプリケーションは使いやすく、いつでもどこでも開くことができます。この研究では、研究者は、ひらがなメモリーヒントアプリケーションを使用して学生の読解力に与える影響を特定することを目指しています。この研究で使用される方法は、非等価対照群計画による準実験的研究方法です。この研究のサンプルは、2022-2023 年度の SMA LAB 学校 UNESA のクラス X の 70 人の学生でした。使用されるツールは、テストツールとアンケートです。この実験クラスのデータ分析結果は、テスト前の平均得点が 38 で、テスト後の得点が 86 でした。有意水準 5% の実験クラスの t-count 値は、t-table 2.023 よりも 10.43 大きい値を取得します。そのため、ひらがな Memory Hint アプリの使用は、ひらがなを暗記することで生徒のひらがなを読む能力を高めることに影響します。アンケートから得られたデータに基づいて、ひらがな Memory Hint アプリケーションへの反応は非常に肯定的であり、学生はアプリケーションが効果的であり、ひらがな読解力の向上に役立つと感じました。

キーワード: アプリケーション メディアの効果, Memory Hint, ひらがな

PENDAHULUAN

Manusia berkomunikasi antarsatu individu dengan individu lainnya menggunakan sebuah bahasa yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Di dunia terdapat banyak sekali macam-macam bahasa dan setiap bahasa memiliki tingkat keunikan dan kesulitan yang berbeda. Salah satu bahasa yang memiliki keunikan dan sedikit berbeda dari bahasa lainnya yaitu bahasa Jepang. Huruf dalam bahasa Jepang memiliki bentuk yang berbeda dari huruf latin merupakan sebuah keunikan yang dimiliki oleh bahasa tersebut. Bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yaitu, Hiragana, Katakana, Kanji dan Romaji. Untuk tingkat SMA di Indonesia atau pelajar pemula bahasa Jepang, huruf Jepang yang pertama kali dikenalkan dan dipelajari adalah Hiragana. Menurut Sadewa (Sadewa, dikutip dalam Siska, 2017) Hiragana (ひらがな) dipakai untuk menuliskan segala sesuatu yang berasal dari Jepang seperti kosakata murni bahasa Jepang, untuk membantu cara membaca huruf kanji, menuliskan partikel, kata kerja dan lain-lain.

Bagi pelajar bahasa Jepang tingkat pemula, belajar huruf bahasa Jepang cenderung mengalami kesulitan dalam mengingat huruf hiragana. Pelajar di Indonesia sudah terbiasa menggunakan huruf latin/romaji dalam kegiatan belajar (membaca dan menulis), sedangkan huruf dalam bahasa Jepang memiliki bentuk yang berbeda dari huruf latin/romaji, dan ada beberapa huruf hiragana yang memiliki kemiripan bentuk seperti huruf hiragana Nu (ぬ) dan Me (め).

Bahasa Indonesia dan bahasa Jepang memiliki banyak perbedaan terutama tentang huruf yang digunakan dalam bahasa tersebut. Pada bahasa Jepang terdapat 4 jenis huruf yang digunakan, sedangkan pada bahasa Indonesia hanya menggunakan huruf alfabet atau huruf Latin. Hal berikut merupakan salah satu faktor kesulitan pelajar asing dalam mempelajari bahasa Jepang, terutama bagi pembelajar bahasa Jepang pemula atau pembelajar *non-native*. Mengenai huruf hiragana peserta didik mengalami beberapa kesulitan dalam mengingat bentuk dari masing

masing huruf dan pelafalan hiragana yang sedikit berbeda bentuk huruf dan beberapa huruf hiragana memiliki cara baca yang berbeda dari huruf latin biasanya. Salah satu contohnya bentuk dan pelafalan huruf dalam bahasa Indonesia {C} dibaca {ce} sedangkan dalam bahasa Jepang pelafalan untuk huruf {C} bentuk hiragana dan cara membacanya {ち・chi}. Huruf hiragana dalam bahasa Jepang juga sangat terbatas tidak sebanyak huruf alfabet dalam bahasa Indonesia. Dan setiap kosakata murni bahasa Jepang, cara baca Kanji, dan kata benda biasanya ditulis menggunakan huruf hiragana. Karena beberapa sebab yang telah dijabarkan diatas, mempelajari huruf hiragana merupakan salah satu hal penting dan paling dasar untuk dipelajari. Dengan belajar membaca dan mengingat huruf hiragana akan memudahkan pelajar untuk memahami setiap kata bahasa Jepang.

Hiragana merupakan aksara Jepang hasil penyederhanaan aksara Cina. Huruf hiragana dasar terdiri dari 46 huruf dan masing-masing huruf hiragana mewakili bunyi-bunyi dalam bahasa Jepang. Garis atau coretan yang melengkung (*kyokusenteki*) merupakan bentuk dari huruf hiragana. Huruf hiragana digunakan dalam penulisan kosakata murni bahasa Jepang, penulisan partikel dan kata benda, dan cara membaca kanji. Huruf ini merupakan huruf yang pertama kali dikenalkan/dipelajari oleh pelajar pemula atau siswa tingkat dasar sebelum mempelajari Kanji. Berikut merupakan tabel huruf Hiragana dan cara membacanya:

Tabel 1. Tabel Huruf Hiragana

	A	I	U	E	O	
	あ	い	う	え	お	
K	か	き	く	け	こ	
S	さ	し Shi	す	せ	そ	
T	た	ち Chi	つ Tsu	て	と	
N	な	に	ぬ	ね	の	
H	は	ひ	ふ	へ	ほ	
M	ま	み	む	め	も	
Y	や		ゆ		よ	
R	ら	り	る	れ		
W	わ				を	
N						ん

Dalam pelafalan hiragana terdapat beberapa hal khusus yang perlu diperhatikan, seperti penulisan Hiragana dasar yang di gabungkan dengan huruf ya (や), yu (ゆ), yo (よ) yang ditulis lebih kecil dari huruf didepannya mewakili bunyi konsonan seperti, kya (きゃ), syu (しゅ), ryo (りょ). Kemudian, dalam bahasa Jepang ada beberapa kata yang memiliki vocal panjang (しょう おん) dan ada juga yang memiliki vokal pendek (せい おん), penulisan untuk vocal panjang dengan menambahkan a (あ), i (い), u (う). Contoh: oishii (おいしい), Ohayou (おはよう), Okaasan (おかあさん).

Beberapa guru menggunakan metode pembelajaran hafalan cara baca dan penulisan huruf bahasa Jepang, dan ada juga yang menggunakan media berupa kartu hiragana. Metode pembelajaran tersebut sudah cukup baik, namun menurut peneliti cara tersebut kurang efektif dan efisien. Karena siswa akan mudah merasa bosan, dan juga sistem hafalan cara baca dan penulisan hiragana hanya dilakukan saat jam pelajaran bahasa Jepang sehingga mengakibatkan siswa menghafal huruf hiragana dalam jangka pendek saja. Karena kesulitan tersebut, maka dibutuhkannya strategi, metode

dan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran hiragana menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat digunakan dimana saja.

Kemajuan ilmu teknologi yang sudah berkembang pesat saat ini, membuat masyarakat tidak lagi asing mengenai *gadget* (*Handphone, Laptop, Tab, dan Komputer*). Anak usia remaja saat ini hampir seluruhnya telah memiliki *Handphone*, baik digunakan untuk berkomunikasi, bermain game, menonton animasi, bermain internet dan juga sebagai media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan hal tersebut merupakan inovasi baru yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pelajar akan mendapatkan banyak sekali informasi dari internet, dan sistem belajar yang menarik dari aplikasi-aplikasi pembelajar yang telah tersedia dan dapat diakses secara gratis, dengan adanya hal tersebut pelajar dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Untuk itu, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengaruh Hiragana Memory Hint Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hiragana**” Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X1 dan X2 SMA LAB School UNESA Tahun Akademik 2022/2023. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana kemampuan membaca dan mengingat huruf hiragana siswa kelas X SMA LAB School UNESA sebelum menggunakan media aplikasi *Hiragana Memory Hint*, Bagaimana kemampuan membaca dan mengingat huruf hiragana siswa kelas X SMA LAB School UNESA sesudah menggunakan media aplikasi *Hiragana Memory Hint*, dan Bagaimana tanggapan siswa siswi terhadap penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan tanggapan penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* terhadap kemampuan membaca siswa X SMA LAB School UNESA. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli s/d 20 Agustus 2022.

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini diantaranya adalah, Penelitian Mustika (2017) tentang penggunaan aplikasi

Kanji Memory Hint pada pembelajaran kanji. Dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kanji Memory Hint efektif untuk membantu pembelajaran Kanji, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai mahasiswa setelah diterapkan pemakaian aplikasi Kanji Memory Hint pada perkuliahan. Dan penelitian serupa juga dilakukan oleh Arni (2021) tentang efektivitas aplikasi Katakana Memory Hint pada pembelajaran *Shokyu Moji Goi Zenhan* di perkuliahan. Dari dua penelitian terdahulu yang penulis jadikan sebagai referensi, peneliti ingin mengetahui pengaruh dari aplikasi Hiragana Memory Hint terhadap kemampuan membaca huruf hiragana dengan subjek penelitiannya yaitu siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pada proses belajar mengajar kemampuan membaca merupakan hal yang paling dasar yang dilakukan pertama kali. Pengertian dari membaca adalah menangkap amanat yang tersirat dari bahan yang tersurat atau menangkap apa yang tersirat dari bahan yang tersurat serta mengarahkan pada lambang-lambang tertulis dengan pelafalan yang tepat dimana biasanya setiap huruf memiliki pelafalan yang berbeda-beda satu sama lainnya.

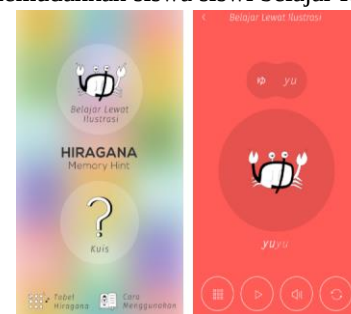
Definisi membaca menurut H.G. Tarigan (2008:7) yaitu sebuah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk mengetahui pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Menurut Munawir Yusuf (2003: 69) kegiatan membaca merupakan suatu aktivitas audiovisual untuk memperoleh makna dari simbol yang berupa huruf atau kata. Pendapat Puji Santosa (2009: 6.3) mengenai kegiatan membaca yaitu proses membaca sangat kompleks dan rumit karena melibatkan beberapa aktivitas, baik berupa kegiatan mental maupun kegiatan fisik. Salah satu proses membaca menurut Puji Santosa yaitu kemampuan memahami simbol-simbol tertulis (aspek sensori).

Pada era-globalisasi, *Smartphone* merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi, dimana barang tersebut telah menjadi barang yang dibutuhkan dan dipakai oleh hampir seluruh penduduk di bumi, hingga setiap kegiatan yang manusia lakukan, *Smartphone* adalah benda

yang tidak akan ditinggalkan. Karena, manusia sudah hidup berdampingan dengan teknologi terutama *gadget* (*Smartphone*), lambat laun dunia pendidikan juga mengalami perubahan sedikit demi sedikit, saat ini hampir sebagian besar sekolah di Indonesia menggunakan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang pembelajaran secara digital agar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Gambaran pembelajaran digital yaitu, belajar dengan menggunakan aplikasi yang ada di *Smartphone* sebagai media bantu proses pembelajaran.

Menurut Aribowo (2015:13) Pemakaian perangkat *Mobile*, terutama pada *Smartphone* dapat berguna untuk tujuan teoritis dan sebagai media penunjang pembelajaran di dalam kelas. *Smartphone* berbasis Android/iOS dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran sehingga proses belajar akan terlihat lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis digital dalam hal ini yaitu *Mobile Learning* berbasis Android/iOS. Aplikasi pembelajaran pada *Smartphone* dibuat untuk menunjang proses belajar mengajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru ataupun siswa-siswinya. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat ditemukan di Playstore dan beberapa dapat diunduh secara gratis. Aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran, misalnya pembelajaran bahasa Jepang.

Salah satu aplikasi belajar Bahasa Jepang yang dibuat oleh *Japan Foundation* yaitu *Hiragana Memory Hint*. Aplikasi ini diluncurkan untuk menunjang para pembelajar pemula bahasa Jepang agar lebih mudah menghafal huruf-huruf bahasa Jepang terutama *Hiragana*. Aplikasi ini menggunakan ilustrasi atau gambar-gambar yang dapat memudahkan siswa siswi belajar Hiragana.



Gambar 1. Aplikasi Hiragana Memory Hint

Aplikasi *Hiragana Memory Hint* memiliki banyak keunggulan dari aplikasi bahasa jepang lainnya, seperti menu yang ada pada aplikasi ini dikemas dengan tampilan yang menarik, terdapat fitur suara berfungsi untuk membantu pengguna cara membaca huruf dengan tepat, serta ilustrasi yang sangat membantu untuk mengingat huruf Hiragana, juga terdapat fitur kuis yang akan membantu pengguna mengevaluasi huruf Hiragana yang sudah dipelajari, dilengkapi juga dengan tabel huruf Hiragana yang bermanfaat untuk memudahkan urutan penulisan huruf Hiragana, serta Kompatibilitas untuk semua Android/iOS.

Berikut langkah-langkah pemakaian aplikasi Hiragana Memory Hint:

Aplikasi ini sebenarnya cukup mudah digunakan karena tampilan pada aplikasinya yang ringkas dan mudah dipahami. Saat anda membuka aplikasi ini, Tampilan awal akan terdapat dua menu yang dapat anda pilih yaitu menu belajar huruf hiragana lewat ilustrasi dan yang kedua tombol kuis untuk mengukur kemampuan membaca hiragana setelah mempelajarinya di menu belajar lewat ilustrasi.



Gambar 2. Menu Home Aplikasi Hiragana Memory Hint

Dibagian bawah juga terdapat menu tabel hiragana yang berfungsi untuk memudahkan melihat seluruh huruf hiragana. Dan juga terdapat menu cara menggunakan aplikasi bagi pengguna yang masih merasa kesulitan menggunakan aplikasi tersebut.

Jika memilih menu belajar lewat ilustrasi tampilan aplikasi akan berganti seperti pada gambar berikut,



Gambar 3. Tampilan fitur pada menu belajar menggunakan ilustrasi

Terdapat tiga fitur cara belajar membaca hiragana yang disajikan dalam aplikasi Hiragana Memory Hint. Fitur yang pertama yaitu satu per satu yang artinya belajar cara membaca secara satu per satu huruf hiragana dimulai dari huruf A hingga huruf N.



Gambar 4. Tampilan fitur cara belajar membaca hiragana menggunakan ilustrasi pada Aplikasi Hiragana Memory Hint

Gambar di atas merupakan salah satu gambaran dari fitur cara belajar hiragana menggunakan ilustrasi. Setiap huruf hiragana memiliki ilustrasi yang berbeda-beda sesuai dengan bentuk huruf Hirananya, dibagian bawah terdapat 4 tombol yang dapat kalian klik, ikon yang berbentuk *speaker* akan membantu pengguna cara membaca setiap huruf hiragana dengan benar.

Fitur kedua yaitu per baris, fitur ini dapat digunakan apabila pengguna ingin belajar huruf hiragana secara sebaris,

seperti baris huruf A,I,U,E,O atau Ka, Ki, Ku, Ke, Ko dan seterusnya.



Gambar 5. Tampilan fitur per baris

Fitur ketiga yaitu seluruh hiragana, fitur ini biasanya digunakan setelah pengguna berkali kali belajar cara membaca hiragana menggunakan fitur satu per satu atau per baris, fitur ini digunakan untuk melihat secara keseluruhan huruf hiragana dari A hingga huruf N. Namun fitur ini juga dapat digunakan oleh pengguna yang ingin langsung belajar seluruh huruf hiragana pada satu waktu yang bersamaan.



Gambar 6. Tampilan fitur seluruh hiragana

Ketiga fitur tersebut sangat menunjang pembelajaran cara membaca huruf hiragana, dan dengan adanya fitur fitur tersebut pengguna dapat menyesuaikan belajar huruf hiragana sesuai dengan keinginannya.

Selain belajar membaca pada aplikasi ini juga terdapat menu kuis dimana menu ini bermanfaat untuk mengukur kemampuan mengingat huruf huruf yang telah di pelajari.



Gambar 7. Tampilan Kuis pada Aplikasi Hiragana Memory Hint

Soal soal kuis yang ditampilkan seperti pada gambar diatas. Terdapat huruf hiragana yang akan muncul secara acak, pengguna harus menebak cara membaca huruf yang ditampilkan pada soal tersebut. Seperti pada umumnya, terdapat waktu yang terbatas saat pengguna mengerjakan kuis tersebut.

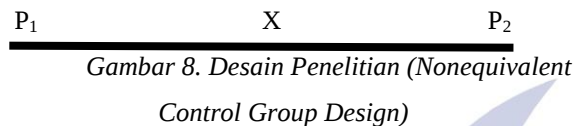
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi ekperimental resarch* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Data Pre-test dan Post-test diolah menggunakan Microsoft Excel. Hasil Pre-test digunakan untuk penentuan perubahan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seberapa besar akibat dari eksperimen diperlihatkan dengan hasil nilai post-test yang didapat oleh siswa siswi. Pada rancangan penelitian ini, kelompok eksperimen dan kontrol tidak ditentukan secara acak. Dalam penelitian ini melibatkan 2 kelompok penelitian, yaitu kelas X-1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelompok kontrol. Alasan kelas X dijadikan sebagai subjek penelitian karena kelas ini merupakan kelas pemula dimana siswa/siswi pada kelas tersebut masih baru mengenal tentang huruf-huruf Jepang terutama huruf hiragana. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di sekolah tersebut, siswa kelas X merasa kesulitan membaca dan mengingat setiap huruf hiragana, sehingga hal tersebut berdampak pada penilaian pelajaran huruf Jepang yang rendah. Melalui

penelitian ini akan dibagikan angket berisi 10 poin tentang persepsi siswa yang telah diberi treatment mengenai penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dalam meningkatkan keterampilan membaca Hiragana.

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran bahasa Jepang di **SMA Lab School UNESA** pada **semester ganjil 2022/2023**.

Desain penelitian digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Keterangan:

P₁ : Pre-test

X : Treatment

P₂ : Post-test

Tahap penelitian yang dilakukan pertama kali yaitu pemberian instrument test yang dilakukan pada tanggal 29 Juli 2022. Langkah pertama yang dilakukan adalah seluruh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi soal pre-test untuk mengukur kemampuan huruf hiragana. Setelah dilakukan pre-test, siswa siswi akan diperkenalkan mengenai huruf hiragana. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan pembelajaran huruf hiragana dengan aplikasi *Memory Hint* sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 29 Juli, 5 Agustus, dan 12 Agustus 2022. Penelitian dilakukan pada setiap hari Jum'at pada jam ke-10 hingga jam ke-12 (13.30 s/d 15.00). Untuk kelas kontrol perlakuan yang akan dilakukan yaitu menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional disini adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru di kelas yaitu metode ceramah dan latihan tanpa strategi dan media khusus. Huruf hiragana akan dijelaskan kepada siswa sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 29 Juli, 5 Agustus, dan 12 Agustus 2022. Penelitian dilakukan pada setiap hari Jum'at pada jam ke-1 hingga jam ke-3 (07.00 s/d 08.30).

Setelah rangkaian treatment pembelajaran huruf hiragana dengan aplikasi maupun dengan pembelajaran konvensional selesai dilakukan, pertemuan selanjutnya

seluruh siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kemampuan membaca huruf hiragana dan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* terhadap kemampuan membaca huruf Hiragana pada siswa. Dan juga akan dibagikan angket kepada seluruh siswa kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.

Instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti, berupa soal-soal sebanyak 30 soal, salah satu tipe soalnya adalah pilihan ganda seperti berikut:

- Bagaimana bunyi huruf-huruf hiragana di samping?

さ	し	せ	す
---	---	---	---

- ka, ki, ku, ke
- ma, mi, mu, me
- sa, shi, se, su
- ha, hi, fu, he

Angket berisi 10 poin yang berkaitan dengan persepsi siswa terhadap penerapan penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dalam pembelajaran huruf Hiragana dibagikan oleh peneliti kepada seluruh siswa kelas eksperimen. Tahap akhir yang akan dilakukan, yaitu mengolah data-data tersebut, kemudian hasil dari data-data tersebut digunakan untuk menyimpulkan jawaban dari setiap rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Data Test

Data penelitian berupa hasil pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan huruf Hiragana pada kelompok eksperimen dan kontrol, kemudian hasil pre-test akan menjadi dasar penentuan perubahan. Pemberian Post-test akan dapat memperlihatkan seberapa besar akibat perlakuan tersebut. Hasil dari kedua tes tersebut akan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana.

Penelitian ini dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berikut akan diberikan gambaran singkat hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen sebelum perlakuan (pre-test)

	Pre-test Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Valid	35
Nilai Mean	38
Nilai Median	38
Nilai Modus	34
Std. Deviation	14,642
Min	18
Max	70

Hasil perhitungan yang ada pada tabel diatas, pre-test pada kelas eksperimen mendapatkan jumlah sampel yang valid sebanyak 35, skor rerata= 38, nilai tengah= 38, Simpangan baku= 14,642, nilai min. 18 dan nilai max. 70.

Tabel 3. Hasil Belajar Kelas Eksperimen sesudah perlakuan (post-test)

	Post-test Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Jumlah Valid	35
Nilai Mean	86
Nilai Median	86
Nilai Modus	86
Std. Deviation	15,489
Min	36
Max	100

Hasil perhitungan yang ada pada tabel diatas, post-test pada kelas eksperimen mendapatkan jumlah sampel yang valid sebanyak 35, skor rerata= 86, nilai tengah= 86, Simpangan baku= 15,489, dengan nilai min. 36 dan nilai max. 100

b. Hasil Belajar kelas Kontrol

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Kontrol sebelum perlakuan (pre-test)

	Pre-test Hasil Belajar Kelas Kontrol
Jumlah Valid	35
Nilai Mean	38
Nilai Median	38
Nilai Modus	42
Std. Deviation	14,513
Min	20
Max	72

Hasil perhitungan yang ada pada tabel diatas, pre-test pada kelas kontrol mendapatkan jumlah sampel yang valid sebanyak 35, skor rerata= 38, nilai tengah= 38, Simpangan baku= 14,513, nilai min.20 dan nilai max. 72.

Tabel 5. Hasil Belajar Kelas Kontrol sebelum perlakuan (post-test)

	Post-test Hasil Belajar Kelas Kontrol
Jumlah Valid	35
Nilai Mean	72
Nilai Median	72
Nilai Modus	72
Std. Deviation	15,783
Min	35
Max	100

Hasil perhitungan yang ada pada tabel diatas, post-test pada kelas kontrol mendapatkan jumlah sampel yang valid sebanyak 35, skor rerata= 72, nilai tengah= 72, Simpangan baku= 15,783, dengan nilai min. 35 dan nilai max. 100.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan eksperimen, uji normalitas dan uji homogenitas telah dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk menguji apakah semua variabel telah berdistribusi normal atau tidak. Rumus Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam perhitungan Uji normalitas dengan menggunakan Ms.

Excel. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidaknya, yaitu: jika Kolmogorov hitung < Kolmogorov Tabel (0,224) maka keputusannya adalah data berdistribusi **normal**. Sebaliknya, jika Kolmogorov Hitung > Kolmogorov Tabel (0,224), maka data berdistribusi **tidak normal**. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 6. Ringkasan Uji Normalitas

No	Kelompok	Kolmogorov Hitung	Kesimpulan
1	Pre-test Kelas Eksperimen	0,166	Normal
2	Post-test Kelas Eksperimen	0,110	Normal
3	Pre-test Kelas Kontrol	0,136	Normal
4	Post-test Kelas Kontrol	0,073	Normal

Pada Tabel diatas, data pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi secara **Normal**, dimana hasil Kolmogorov Hitung lebih kecil daripada Kolmogorov Tabel (0,224).

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas langkah selanjutnya, dilakukan uji homogenitas. Sebuah data penelitian sebaiknya bersifat homogen atau terdapat kesamaan data. Uji homogenitas dilakukan kepada kelompok pre-test dan kelompok post-test untuk diketahui kesamaan antar variansi kelompok tersebut. Sebuah data dapat dikatakan homogen apabila nilai X^2 hitung $\leq X^2$ tabel pada selang kepercayaan 95% atau $\alpha=0,05$. Besaran X^2 tabel yang digunakan sebagai acuan pada perhitungan ini dengan derajat kebebasan 1, yaitu 3,841. Hasil perhitungan Uji Homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Ringkasan Uji Homogenitas

	X^2 hitung	sig	kesimpulan
Pre-test	0,099	3,841	Normal
Post-test	0,126	3,841	Normal

Hasil Uji Homogenitas variansi yang digambarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa X^2 hitung pre-test 0,099 dengan nilai signifikan 3,841 dan X^2 hitung post-test 0,126 dengan nilai signifikan 3,841. Dari hasil perhitungan harga signifikan data pre-test ataupun post-test lebih kecil dari nilai X^2 tabel 3,841 (X^2 hitung $\leq X^2$ tabel) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang bersifat **homogen**.

c. Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar membaca huruf hiragana menggunakan aplikasi dan yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji-t dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan dari hasil eksperimen. Hipotesis pada Uji-t ini adalah H_a diterima jika t -hitung > t -tabel_(95%) artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar membaca huruf Hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Sebaliknya H_a ditolak jika t -hitung < t -tabel_(95%) artinya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil hasil belajar membaca huruf Hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.

Tabel 8. Ringkasan Hasil Uji-t berpasangan Pre-test dengan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Pretest Kelas Eksperimen	Post-test Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol	Post- test Kelas Kontrol
Rata-rata	38	86	38	72
Rata-rata Selisih nilai pretest dan post-test (Gainscore)	40		32	
t-table	1,667			
t-hitung	10,43		11,015	

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan dimana sebelum perlakuan rata-rata nilai

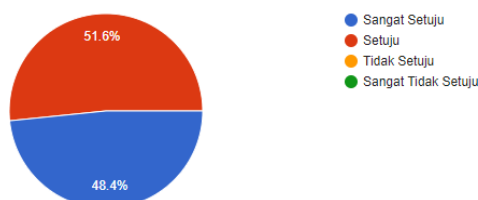
yang didapat sebesar 38, setelah diberi perlakuan rata-rata nilai pada kelas eksperimen meningkat menjadi 86 dan kelas kontrol meningkat menjadi 72. Kelas Eksperimen lebih efektif daripada kelas kontrol, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata selisih nilai pretest dan post-test (*gainscore*). Pada kelas eksperimen *gainscore* sebesar 40 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32, karena rata-rata nilai *gainscore* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, berarti intervensi yang diberikan pada kelas eksperimen efektif meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

Dari analisis uji-t pada kelas eksperimen menghasilkan nilai t-hitung 10,43. Berdasarkan t-tabel, nilai t-tabel dengan $df = 68$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 0,05) adalah 1,667. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}_{(95\%, df = 68)}$ yaitu $10,43 > 1,667$. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan diterima (H_a diterima, sedangkan H_o ditolak). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca huruf Hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.

3. Data Angket

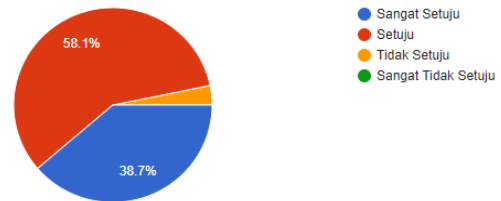
Data yang diperoleh dari angket akan mendeskripsikan 10 poin yang berkaitan dengan persepsi siswa siswi mengenai pembelajaran huruf Hiragana menggunakan *Aplikasi Hiragana Memory Hint*.

1. Aplikasi Hiragana Memory Hint sangat mudah digunakan



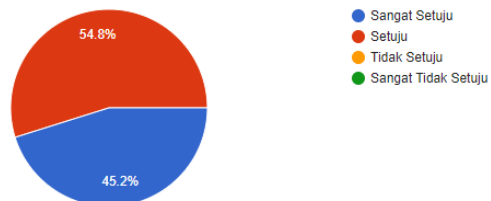
Gambar 8. Respon Angket Butir 1

2. Aplikasi Hiragana Memory Hint sangat memadai untuk pembelajaran huruf Hiragana



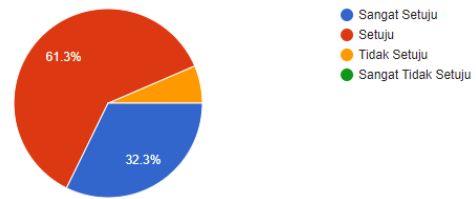
Gambar 9. Respon Angket Butir 2

3. Aplikasi Hiragana Memory Hint dapat mendukung pembelajaran dalam memahami huruf Hiragana



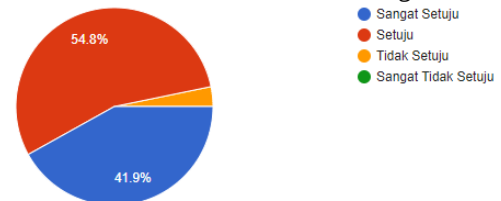
Gambar 10. Respon Angket Butir 3

4. Menghafal Huruf Hiragana lebih mudah menggunakan Aplikasi Hiragana Memory Hint daripada menggunakan media pembelajaran yang pernah digunakan sebelumnya



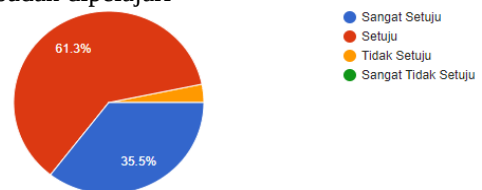
Gambar 11. Respon Angket Butir 4

5. Pada Aplikasi Hiragana Memory Hint, animasi, suara serta Ilustrasi mudah untuk dimengerti



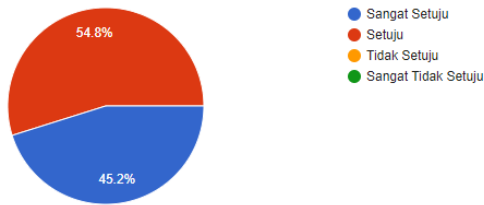
Gambar 12. Respon Angket Butir 5

6. Pada Aplikasi Hiragana Memory Hint dengan adanya menu Kuis Hiragana dapat membantu saya mengevaluasi kemampuan membaca huruf Hiragana yang sudah dipelajari



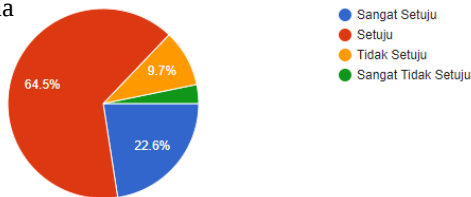
Gambar 13. Respon Angket Butir 6

7. Aplikasi Hiragana Memory Hint dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.



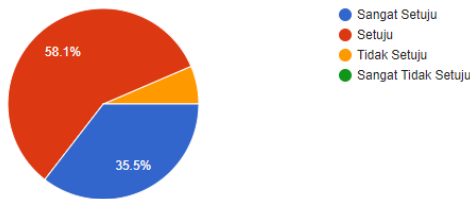
Gambar 14. Respon Angket Butir 7

8. Setelah menggunakan Aplikasi Hiragana Memory Hint, saya lebih bersemangat mempelajari huruf hiragana



Gambar 15. Respon Angket Butir 8

9. Pengetahuan serta pemahaman saya meningkat sesudah menggunakan Aplikasi Hiragana Memory Hint



Gambar 16. Respon Angket Butir 9

Angket pada butir 10 berisi tentang kesan dan pesan siswa terhadap aplikasi Hiragana Memory Hint, hampir seluruh siswa merasa sangat terbantu belajar huruf Hiragana menggunakan aplikasi tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil analisis penelitian yang telah dijabarkan. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu siswa kelas X-1 (kelas eksperimen) dan X-2 (kelas kontrol) SMA Labschool UNESA. Data penelitian terdiri dari pre-test, post-test, dan angket tentang huruf hiragana. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juli s/d 20 Agustus 2022.

Pada pertemuan pertama, Hari Jum'at tanggal 29 Juli 2022, dilakukan pre-test terlebih dahulu kepada siswa kelas X-2 jam ke 1-3 (07.00-08.30). Kelas X-2 dijadikan sebagai kelas kontrol sehingga perlakuan pada kelas ini menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional disini adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru di kelas yaitu metode ceramah dan latihan tanpa strategi dan media khusus. Sebelum memasuki materi, siswa terlebih dahulu diberikan soal pre-test. Soal-soal pre-test yang diberikan kepada siswa siswi berjumlah 30 soal, berupa 20 soal pilihan ganda jika benar menjawab maka akan mendapatkan skor total 60, 10 soal mencocokkan jawaban dengan skor total 20, 5 soal melingkari dengan skor total 10 dan 5 soal memilih salah/benar dengan skor total 10. Setelah dilakukan pre-test selama kurang lebih 45 menit, diberikan pengenalan awal mengenai huruf hiragana seperti penggunaan huruf tersebut dan diberikan gambaran bentuk huruf hiragana. Saat siswa siswi telah mengenal dan memahami huruf hiragana. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah peneliti menyampaikan materi tentang huruf hiragana dari huruf Hiragana A (あ) hingga huruf Hiragana So (そ) dengan cara mencatat di papan tulis baru kemudian menjelaskan huruf tersebut. Setelah selesai dijelaskan, siswa diberi kesempatan untuk berlatih membaca.

Pada hari yang sama, dilakukan pre-test pada kelas X-1 jam ke 10-13 (13.30-15.00) oleh peneliti. Untuk kelas X-1 yang telah dipilih sebagai kelas eksperimen, maka perlakuan yang akan diberikan pada kelas ini yaitu pembelajaran huruf hiragana menggunakan Aplikasi Hiragana Memory Hint. Seperti pada kelas kontrol, kelas eksperimen juga melakukan pretest dengan bobot soal yang sama. Setelah dilakukan pre-test selama kurang lebih 45 menit. Diberikan pengenalan awal mengenai huruf hiragana oleh peneliti. Saat siswa siswi telah mengenal dan memahami huruf hiragana. Langkah selanjutnya diperkenalkan sebuah Aplikasi Hiragana Memory Hint yang dapat membantu siswa siswi belajar Hiragana dengan efektif, efisien dan dapat digunakan dimana saja. Setelah siswa siswi berhasil download aplikasi Hiragana Memory

Hint, dijelaskan tata cara penggunaan aplikasi tersebut secara singkat. Lalu, Aplikasi tersebut digunakan siswa siswi untuk belajar huruf Hiragana A (あ) hingga huruf Hiragana So (そ) terlebih dahulu dengan pendampingan peneliti.

Pertemuan kedua, pada hari juma'at tanggal 5 Agustus 2022. Dilanjutkan materi dari huruf Hiragana Ta (た) hingga huruf Ho (ほ) pada Kelas X-2 pada jam ke 1-3 (07.00-08.30). Begitu pula untuk kelas X-1 pada jam ke 10-13 (13.30-15.00), dilanjutkan pembelajaran huruf hiragana dengan *Aplikasi Hiragana Memory Hint*, dimulai dari huruf Ta (た) hingga huruf Ho (ほ).

Pertemuan ketiga, pada hari jum'at tanggal 12 Agustus 2022. Hari ini merupakan pertemuan terakhir belajar tentang huruf Hiragana. Dilanjutkan materi dari huruf Hiragana Ma (ま) hingga huruf N/Ng (ん) oleh Kelas X-2 pada jam ke 1-3 (07.00-08.30). Setelah belajar seluruh huruf Hiragana secara keseluruhan. Dibuat sebuah permainan yang dapat melatih daya ingat dan cara membaca huruf Hiragana pada siswa, permainannya yaitu dengan memberikan beberapa kosakata bahasa Jepang yang ditulis menggunakan Hiragana, kemudian siswa siswi akan mencoba membaca kosakata tersebut. Begitu pula untuk kelas X-1 pada jam ke 10-13 (13.30-15.00), dilanjutkan pembelajaran huruf Hiragana dengan *Aplikasi Hiragana Memory Hint*, dimulai dari huruf Ma (ま) hingga huruf N/Ng (ん). Setelah seluruh huruf Hiragana berhasil dipelajari, menu Kuis pada aplikasi *hiragana Memory Hint* dicoba oleh siswa siswi kelas X1 untuk mengukur sejauh mana kemampuan mengingat dan membaca huruf hiragana.

Pertemuan ke-empat, pada hari jum'at tanggal 19 Agustus 2022. Sebelum dilakukan post-test, huruf hiragana yang telah dipelajari diulas kembali secara bersama sama oleh peneliti dan siswa kelas X-1 di kelas pada jam ke 1-3 (07.00-08.30). Setelah selesai, langkah berikutnya dilakukan post-test kepada seluruh siswa di

kelas. Soal-soal post-test yang diberikan kepada siswa siswi berjumlah 30 soal, berupa 20 soal pilihan ganda jika benar menjawab maka akan mendapatkan skor total 60, 10 soal mencocokkan jawaban dengan skor total 20, 5 soal melingkari dengan skor total 10 dan 5 soal memilih salah/benar dengan skor total 10. Post-test akan dibagikan kepada seluruh siswa kelas X-2 dengan waktu pengerjaan kurang lebih 45 menit. Begitu pula dengan kelas X-1, pada jam ke 10-13 (13.30-15.00), Sebelum dilakukan post-test, huruf hiragana yang telah dipelajari diulas kembali secara bersama-sama. Setelah selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan post-test. Post-test akan dibagikan kepada seluruh siswa kelas X-1 dengan waktu pengerjaan kurang lebih 45 menit dengan bobot soal yang sama. Setelah beberapa kali pertemuan pembelajaran huruf hiragana dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*, pada kelas X-1 ini akan diberikan angket terhadap penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint*, sehingga dapat diketahui bagaimana tanggapan siswa siswi terhadap pembelajaran Hiragana menggunakan Aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, bahwa belajar membaca huruf hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar huruf hiragana menggunakan pembelajaran konvensional atau metode hafalan. Hal ini ditandai dengan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibanding dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai pre-test rata-rata yang diperoleh 38 dan nilai post-test rata-rata yang diperoleh 86. Sedangkan pada kelas kontrol nilai pre-test rata-rata yang diperoleh 38 dan nilai post-test rata-rata yang diperoleh 72. Kelas eksperimen lebih efektif dari pada kelas kontrol, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata selisih nilai pretest dan post-test (*gainscore*). Pada kelas eksperimen *gainscore* sebesar 40 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 32, karena rata-rata nilai *gainscore* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, berarti

intervensi yang diberikan pada kelas eksperimen efektif meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan bahwa, H_a diterima jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}_{(95\%)}$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar membaca huruf Hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Sebaliknya H_a ditolak jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}_{(95\%)}$ artinya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil hasil belajar membaca huruf Hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Maka telah didapatkan nilai $t\text{-hitung}$ dari kelas eksperimen 10,43 lebih besar dari nilai $t\text{-tabel}$ dengan $df = 68$ dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikansi 0,05) adalah 1,667. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}_{(95\%, df = 68)}$ yaitu $10,43 > 1,667$. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan diterima (H_a diterima, sedangkan H_o ditolak) terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca huruf hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.

Dapat dilihat dari hasil perhitungan diatas, disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Hiragana Memory Hint* berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan mengingat Huruf hiragana.

Hasil dari perhitungan angket penelitian yang telah disebar kepada siswa siswi, setiap butir pertanyaan angket memiliki jawaban yang positif seperti pada angket butir 1, 64,5% menjawab setuju bahwa Aplikasi *Hiragana Memory Hint* mudah digunakan. Lalu, Angket butir 2 s/d 9 lebih dari $\geq 50\%$ responden menjawab setuju bahwa Aplikasi *Hiragana Memory Hint* memudahkan siswa siswi dalam belajar Huruf hiragana dan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut sangat menarik siswa siswi belajar hiragana lebih giat.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pre-test, post-test, dan angket yang diberikan oleh peneliti kepada 70 sampel, dapat diambil kesimpulan perlakuan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* berpengaruh terhadap kemampuan membaca karena hasil test yang diperoleh terdapat peningkatan yang cukup signifikan, dan juga aplikasi *Hiragana Memory Hint* memperoleh respon yang sangat baik dari seluruh siswa pada kelas eksperimen. Bisa dikatakan hampir keseluruhan siswa suka mempelajari huruf hiragana dan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* karena pemakaian aplikasi ini sangat mudah digunakan, dapat diakses dimanapun, memiliki tampilan yang menarik seperti terdapat ilustrasi pada setiap huruf hiragana yang memudahkan pembelajar menghafal, terdapat ikon suara untuk membantu cara membaca huruf hiragana dengan tepat, dan fitur yang ada dalam aplikasi sangat menunjang pembelajaran yang inovatif.

Saran

Terkait dengan pembelajaran huruf hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*, terdapat beberapa fitur yang dapat memecah konsentrasi siswa dalam berlatih membaca huruf hiragana. Salah satunya fitur suara membaca huruf hiragana pada aplikasi membuat siswa kehilangan fokusnya, sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya tidak hanya mengandalkan suara yang ada di aplikasi saja namun juga bisa dicontohkan secara langsung dengan pelafalan yang lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Rita. 2021. Efektifitas Pemakaian Aplikasi Katakana Memory Hint Dalam Mata Kuliah Shokyu Moji Goi Zenhan. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Volume 5 No 1 2021.
- Hardiansyah, Septian. 2012. Identifikasi Kesulitan Mempelajari Bahasa Jepang Pada Siswa SMA Islam Sudirman Ambarawa. *Journal of Japanese Learning and Teaching* 1 (1) (2012)
- Mustika, Siska. 2017. Keefektifan Aplikasi Android 'Kanji Memory Hint dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Kanji. Skripsi :Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Mulyana Adimihardja, dkk. (n.d.). *Bahasa Jepang Dasar: Hiragana Katakana*. Humaniora Utama Press.
- Santosa Puji, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, H.G (2008). *Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yusuf, Munawir. dkk. 2003. *Pendidikan Bagi Anak dengan Problem Belajar*. Solo: Tiga Serangkai