

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN POWERPOINT POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PEMAHAMAN HURUF HIRAGANA

Umi Farichah

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

[farikhaumi2003@gmail.com](mailto:farikhaumi2003@gmail.com)

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

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

[rusmiyati@unesa.ac.id](mailto:rusmiyati@unesa.ac.id)

## ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using PowerPoint Powtoon as a learning medium on students' understanding of reading Hiragana characters among tenth-grade students at SMK Semen Gresik. The background of this research is based on the low level of students' understanding of Hiragana characters due to the use of conventional and less interactive learning methods, such as ordinary PowerPoint presentations. This research employs a quantitative method with a true experimental design, specifically the pretest-posttest control group design. The research sample consists of two classes, namely X RPL 1 as the experimental class and X TPM 1 as the control class, which were randomly selected to avoid bias and to ensure equality of students' initial abilities. The research instruments include a multiple-choice test to measure students' understanding of reading Hiragana characters and a questionnaire to identify their responses. Data were analyzed using the non-parametric Mann-Whitney statistical test because the data were not normally distributed, with a significance level less than  $\alpha = 0.05$ . The results show that there is a significant difference between the posttest scores of the experimental and control classes ( $p < 0.05$ ), indicating that the use of PowerPoint Powtoon is more effective than the use of ordinary PowerPoint media. Students' responses to this learning medium were also highly positive, with the average score falling into the "very good" category. These findings indicate that PowerPoint Powtoon can serve as an interactive learning media alternative that effectively enhances students' motivation and understanding in learning Hiragana characters.

**Keywords:** PowerPoint Powtoon, learning media, Hiragana, reading comprehension, Japanese language learning.

## 要旨

本研究の目的是、パワーポイント・ポウトゥーン (PowerPoint Powtoon) を用いた学習媒体が、SMKスメント・グレシックの10年生におけるひらがなの読解理解に与える効果を明らかにすることである。研究の背景には、従来のインタラクティブ性に乏しい教授法の使用により、生徒のひらがな理解が低いという問題がある。本研究は、\*\*真の実験デザイン (Pretest-Posttest Control Group Design) \*\*を用いた量的研究法に基づいて行われた。サンプルは無作為に選ばれた2クラスで、X RPL 1を実験群、X TPM 1を統制群とした。研究の測定には、ひらがなの読解理解を測る多肢選択式テストと、生徒の反応を把握するアンケートを使用した。データ分析には、正規分布しないデータのため、ノンパラメトリック検定であるマン・ホイットニー検定を用いた。その結果、実験群と統制群のポストテストの平均点に有意な差 ( $p < 0.05$ ) が認められ、パワーポイント・ポウトゥーンを用いた授業は従来型のパワーポイントよりも効果的であることが示された。また、生徒の反応は非常に肯定的で、平均スコアは「非常に良い」カテゴリーに分類された。以上の結果から、パワーポイント・ポウトゥーンは、生徒の学習意欲とひらがな理解を向上させることができる、効果的なインタラクティブ学習媒体の一つとなり得ることが示唆された。

キーワード：パワーポイント・ポウトゥーン、ひらがな、読解理解、インタラクティブ学習媒体、日本語教育

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat sekolah menengah kejuruan menuntut penguasaan dasar-dasar bahasa, salah satunya kemampuan membaca huruf Hiragana. Hiragana merupakan aksara dasar yang menjadi pondasi penting dalam memahami teks, dialog sederhana, dan materi lanjutan seperti Katakana dan Kanji. Namun, penguasaan huruf Hiragana oleh siswa sering kali menjadi tantangan karena bentuk karakter yang abstrak, jumlah karakter yang banyak, serta kemiripan bentuk antar huruf. Kondisi ini diperparah oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat statis dan kurang menarik perhatian siswa.

Di SMK Semen Gresik, pembelajaran Hiragana sebelumnya menggunakan *powerpoint* konvensional berisi teks dan gambar tanpa elemen animasi atau interaktivitas. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam mengingat dan membedakan huruf. Observasi awal juga menunjukkan bahwa banyak siswa tidak mampu mengingat karakter Hiragana secara konsisten, terutama huruf dengan bentuk mirip seperti 「ぬ-め」 「れ-ね」 「き-さ」. Kesulitan ini berakibat pada rendahnya skor evaluasi pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang untuk menciptakan media inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah powtoon, sebuah aplikasi berbasis animasi yang memungkinkan penyajian materi secara visual, menarik, dan interaktif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga melalui visual bergerak, warna, karakter animasi, serta suara pendukung yang merangsang perhatian.

Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan powtoon dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian Santika dkk. (2024) menemukan bahwa powtoon meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami huruf Hiragana melalui visualisasi animasi yang memudahkan proses internalisasi bentuk huruf. Hasil penelitian Fajar dkk. (2017) juga menunjukkan bahwa penggunaan powtoon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu, terutama pada aspek

pemahaman konsep. Dari berbagai hasil penelitian ini menunjukkan bahwa powtoon bukan hanya media hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang mampu memperkuat pemahaman konsep melalui penyajian informasi yang berstruktur dan menarik perhatian siswa.

Secara teoretis, media animasi seperti powtoon mendukung prinsip *dual coding theory*, yaitu teori yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui kombinasi visual dan verbal. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis multimedia juga mendukung gaya belajar siswa yang beragam, terutama siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik. Dengan memanfaatkan animasi, siswa dapat melihat bagaimana huruf dibentuk, bagaimana cara melafalkannya, dan kapan huruf digunakan dalam konteks tertentu.

Melihat pentingnya media yang sesuai dengan kebutuhan kognitif siswa, penggunaan powtoon diharapkan mampu meningkatkan pemahaman membaca Hiragana secara signifikan. Namun demikian, belum ada banyak penelitian yang menguji efektivitas powtoon dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMK, khususnya pada kompetensi dasar membaca huruf Hiragana. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji secara empiris apakah penggunaan media powtoon efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca Hiragana dibandingkan pembelajaran konvensional.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menggunakan desain true experimental *pretest-posttest control group*, sehingga dapat dibandingkan secara objektif perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan powtoon dan kelompok yang menggunakan media biasa. Dengan desain ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas powtoon sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Penelitian ini secara teoretis memberikan kontribusi pada pengembangan kajian mengenai media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya terkait efektivitas penggunaan Powtoon dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf Hiragana. Hasil penelitian ini memperluas pemahaman mengenai bagaimana visualisasi dinamis dan animasi dapat mendukung proses kognitif dalam pengenalan huruf, pemahaman bentuk, serta peningkatan retensi siswa dalam pembelajaran aksara Jepang.

## KAJIAN TEORI

Penelitian terdahulu pertama dilakukan oleh Santika, S., Basri, M.S., Widiati, S.W, pada tahun 2024. Penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa, penggunaan power point powtoon efektif dan berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menghafal huruf Hiragana. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan peningkatan dalam mengartikulasikan huruf-huruf hiragana dan kemampuan peserta didik menghafal huruf hiragana. Adapun dalam penerapan media powtoon ini mengalami kendala yang teletak pada ketergantungan pada koneksi internet.

Penelitian kedua, oleh Fajar, S., Riyanti, C., & Hanoum., N pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *powtoon*. Hasil penelitian ini didapat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media powtoon pada ranah kognitif aspek C1, C2 dan C3 pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ketiga oleh Irwan Retyanto tahun 2010 dari Universitas Negeri Semarang dengan judul "Efektivitas Media Slide Power Point dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA Kesatria 2 Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media slide powerpoint efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Dibandingkan dengan ketiga penelitian terdahulu yang disebutkan di atas, hal baru yang akan diangkat dalam penelitian kali ini adalah mengenai penggunaan media *powerpoint* *powtoon* dalam meningkatkan pemahaman huruf hiragana siswa.

### Huruf Hiragana

Huruf Hiragana merupakan salah satu aksara dasar dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menulis kosakata asli, perubahan bentuk kata, partikel, serta unsur gramatikal lainnya. Hiragana terdiri atas 46 huruf dasar yang dibentuk dari goresan-goresan melengkung seperti あ、い、う、え、

お dan mencakup komponen khusus seperti *hatsuon* (ん) dan *sokuon* (っ) yang memiliki fungsi fonetik tertentu. Sebagai aksara fonetik, setiap karakter Hiragana mewakili satu bunyi sehingga penguasaan aksara ini menjadi pondasi awal bagi pembelajar bahasa Jepang.

Selain mempelajari bentuk dasarnya, pembelajar juga perlu memahami variasi Hiragana seperti *youon* (や、ゅ、よ) serta aturan perubahan bunyi tertentu. Hiragana digunakan secara luas dalam berbagai konteks, terutama untuk kosakata asli Jepang dan elemen tata bahasa. Oleh karena itu, kemampuan membaca Hiragana dibutuhkan agar siswa dapat memahami kalimat sederhana hingga teks yang lebih kompleks. Penguasaan Hiragana yang baik akan mempermudah pembelajar memasuki tahap berikutnya, yaitu Katakana dan Kanji.

### Kesulitan dalam Mempelajari Huruf Hiragana

Kesulitan dalam mempelajari Hiragana umumnya berhubungan dengan perbedaan sistem tulisan Jepang dan alfabet Latin yang digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sutedi (2009) dan Danasasmita (2002), pembelajar sering kesulitan dalam mengingat bentuk-bentuk huruf, membedakan huruf yang mirip, serta memahami pengucapan yang berbeda dengan bahasa ibu mereka. Kompleksitas bentuk karakter membuat siswa memerlukan waktu lebih lama untuk menguasainya.

Beberapa huruf juga memiliki bentuk visual yang mirip sehingga menambah tantangan, seperti 「ぬ-め」, 「れ-ね」, atau 「あ-お」 yang kerap membingungkan pembelajar pemula. Selain itu, aturan penulisan goresan (*stroke order*) yang harus diikuti dengan benar menambah tingkat kesulitan. Faktor-faktor tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi jelas, menarik, dan membantu siswa membedakan serta mengingat bentuk huruf dengan lebih efektif.

## Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi agar lebih efektif dan menarik minat siswa. Media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar peserta didik. Menurut Zagoto *et al.* (2019), tujuan penggunaan media pembelajaran adalah merangsang keinginan, minat, dan aktivitas belajar siswa, sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dipilih sesuai karakteristik siswa dan perkembangan teknologi.

### Media Pembelajaran Powerpoint

PowerPoint merupakan software presentasi yang banyak digunakan guru karena menawarkan kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi sederhana untuk mendukung penyampaian materi. Menurut Suardi (2019), media powerpoint mempermudah guru menyajikan materi secara sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Penyajian visual ini dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih jelas.

Namun demikian, powerpoint bersifat statis sehingga kurang efektif jika digunakan untuk materi yang membutuhkan visualisasi dinamika atau pergerakan. Dalam pembelajaran huruf Hiragana, siswa membutuhkan tampilan animasi untuk memahami bentuk serta urutan goresan huruf. Keterbatasan powerpoint membuat guru perlu mengombinasikannya dengan media lain atau menggunakan media animasi yang lebih interaktif.

### Media Pembelajaran Powtoon

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan presentasi dan video animasi dengan karakter kartun, transisi, dan audio pendukung. Astika *et al.* (2019) dan Fatmawati (2021) menyatakan bahwa Powtoon mampu menarik perhatian siswa melalui kombinasi visual dan animasi yang dinamis sehingga membuat pembelajaran

lebih menyenangkan dan interaktif. Media ini dirancang dengan sistem *drag-and-drop* sehingga mudah digunakan guru.

Keunggulan powtoon terletak pada kemampuannya menyampaikan informasi secara visual sekaligus auditif, yang dapat membantu siswa memahami materi yang sulit atau memerlukan penguatan visual. Penelitian Kotimah (2024) menunjukkan bahwa Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan. Dengan demikian, powtoon menjadi pilihan media yang efektif untuk pembelajaran materi yang bersifat visual seperti huruf Hiragana.

### Media Pembelajaran Powerpoint Powtoon

Media *powerpoint powtoon* merupakan kombinasi antara struktur presentasi PowerPoint dan animasi Powtoon, sehingga menghasilkan tampilan materi yang lebih hidup dan menarik. Media ini memungkinkan guru mengubah slide powerpoint biasa menjadi video animasi dengan karakter, gambar bergerak, dan transisi visual yang mempermudah pemahaman siswa. Selain mudah digunakan, Powtoon berbasis web sehingga perubahan tersimpan otomatis dan dapat diakses kapan saja oleh guru

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain true experimental tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan secara langsung hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media *powerpoint powtoon* dan kelompok yang belajar dengan media konvensional. Kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media *powerpoint powtoon*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran biasa. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberi posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
R	O <sup>1</sup>	X	O <sup>2</sup>
R	O <sup>3</sup>	-	O <sup>4</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Semen Gresik tahun pelajaran berjalan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* sehingga diperoleh dua kelas yang dijadikan sampel, yaitu kelas X RPL 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TPM 1 sebagai kelas kontrol. Pemilihan secara acak dilakukan untuk memastikan bahwa setiap siswa dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel dan agar hasil penelitian lebih objektif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda untuk mengukur kemampuan membaca huruf Hiragana. Tes diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Selain itu, digunakan angket respons siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *powerpoint powtoon* dalam pembelajaran. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban yang mengukur aspek pengenalan bentuk huruf hiragana, pelafalan huruf hiragana, penulisan huruf hiragana dan penerapan dan pemanfaatan secara umum.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pemberian *pretest* kepada kedua kelompok, pemberian perlakuan berupa penggunaan media *powtoon* pada kelas eksperimen, dan pemberian *posttest* kepada kedua kelompok. Data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar, sedangkan data angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media.

Data hasil tes dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas. Karena data tidak berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji *Mann-Whitney*, yang digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis ini sesuai dengan karakter data yang tidak parametrik. Hasil angket dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persentase kecenderungan respons siswa terhadap penggunaan media *powtoon*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Efektivitas Media Powerpoint Powtoon

#### Terhadap Membaca Huruf Hiragana

##### a. Uji Pretest dan Posttest

Uji normalitas dilakukan sebagai langkah awal sebelum menentukan jenis uji statistik yang tepat untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* diukur melalui *Kolmogorov-Smirnov* karena sampel yang digunakan, lebih dari >50 sampel. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tidak berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi  $Sig<0.05$  pada sebagian besar kelompok data.

**Tabel 2. Uji Pretest dan Posttest**

Kelas	Pretest	Posttest	Hasil
Eksperimen	0,004	0,000	Tidak normal
Kontrol	0,021	0,158	Tidak normal

Dari hasil uji *pretest* dan *posttest* berdistribusi tidak normal, hal ini menunjukkan bahwa asumsi uji parametrik tidak terpenuhi. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu uji *Mann Whitney* untuk membandingkan hasil belajar antara dua kelompok tersebut.

##### b. Uji Mann-Whitney

Uji *Mann-Whitney* dilakukan karena data *posttest* tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *Asymp. Sig=0.037*, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Hal ini menandakan bahwa media *powerpoint powtoon* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf Hiragana siswa SMK Semen Gresik.

**Tabel 3. Uji Mann-Whitney**

Test Statistics		
Kelas	Pretest	Posttest
Mann-Whitney U	215.500	253.000
Wilcoxon W	425.500	578.000
Z	-1.361	-2.083
Asymp. Sig. (2-tailed)	.173	.037

Perbedaan skor antara kedua kelompok menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media Powtoon mampu mengenali huruf dengan lebih cepat, memahami bentuk huruf yang mirip, serta lebih mudah mengingat pola goresan karena dibantu oleh visualisasi animasi yang jelas dan menarik.

Keberhasilan penggunaan media *powtoon* dalam membantu pemahaman membaca huruf Hiragana dan motivasi belajar siswa terlihat dari kemampuannya memudahkan siswa dalam membedakan setiap huruf, khususnya pada bentuk yang memiliki kemiripan. Sejalan dengan penelitian Thesarah dan Tiwow dalam Ni Gusti Ayu Putu Widiastari (2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis animasi mampu meningkatkan motivasi, minat, fokus dan hasil belajar siswa.

Dampak positif tersebut tercermin pada hasil belajar, di mana kelas eksperimen yang menggunakan media *powtoon* menunjukkan capaian lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa *powtoon* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca huruf Hiragana siswa.

## 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam membaca huruf Hiragana setelah pembelajaran menggunakan media *powerpoint powtoon*, dilakukan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perbandingan Nilai Pretest dan posttest**

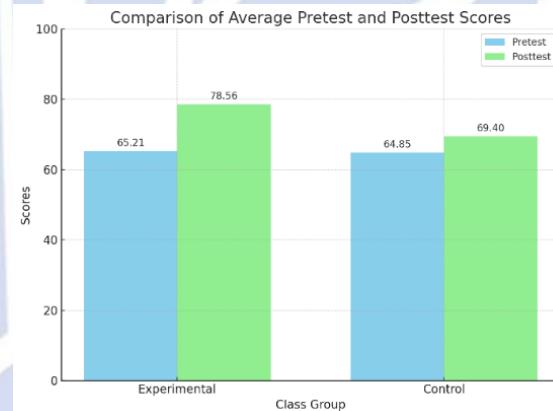
Kelas	Rata-rata	Rata-rata	Peningkatan
	Pretest	Posttest	
Eksperimen	65,21	78,56	+13,35
Kontrol	64,85	69,40	+4,55

Berdasarkan tabel 4 diatas, terlihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil

belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan signifikan terjadi pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *powerpoint powtoon* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pemahaman membaca huruf hiragana dibandingkan kelas kontrol, baik dari segi peningkatan nilai maupun pemerataan kemampuan siswa.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang berbeda terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perbandingan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *powerpoint powtoon* dan kelas kontrol yang menggunakan *powerpoint* biasa yang disajikan dalam diagram batang berikut:

**Gambar 1. Diagram perbandingan nilai pretest dan posttest**



Berdasarkan diagram batang di atas yang memperlihatkan perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat adanya peningkatan pemahaman membaca huruf hiragana pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint powtoon* menunjukkan peningkatan nilai dari 65,21 saat pretest menjadi 78,56 saat posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan *powerpoint* biasa hanya mengalami peningkatan dari 64,85 menjadi 69,40. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animatif seperti *powtoon* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar

siswa dibandingkan media statis seperti powerpoint biasa

### **3. Respon Siswa Terhadap Powerpoint Powtoon**

Hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media *powerpoint powtoon* menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang digunakan.

**Tabel 5. Uji Angket Respon Siswa**

No	Pernyataan	Persentase (%)	Kriteria
1	Saya dapat mengenali bentuk huruf Hiragana dengan lebih mudah melalui powerpoint powtoon	80,5%	Sangat Baik
2	<i>Powerpoint powtoon</i> membantu saya membedakan bentuk-bentuk huruf Hiragana yang mirip	81%	Sangat Baik
3	Visualisasi huruf dalam media membuat saya cepat hafal bentuk huruf Hiragana	82,5%	Sangat Baik
4	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>powerpoint powtoon</i> membantu saya memahami cara membaca huruf Hiragana dengan benar	77,5%	Baik
5	Saya merasa lebih percaya diri dalam melaftalkan hiragana setelah belajar dengan media	75%	Baik
6	Media <i>powerpoint powtoon</i> membantu saya memahami urutan penulisan huruf hiragana	79,2%	Baik
7	Saya dapat menulis huruf hiragana dengan benar setelah melihat media	81%	Sangat Baik
8	Media <i>powerpoint powtoon</i> membuat saya lebih mudah memahami penggunaan hiragana dalam kata	76,7%	Baik
9	Saya merasa pemahaman saya tentang huruf hiragana meningkat setelah belajar dengan media ini	78,3%	Baik

No	Pernyataan	Persentase (%)	Kriteria
10	Saya dapat mengingat dan menggunakan huruf hiragana lebih baik dengan bantuan media	74,2%	Baik
11	Pemahaman saya mengenai huruf hiragana lebih meningkat dengan menggunakan media <i>powerpoint powtoon</i>	78,3%	Baik
12	Saya merasa termotivasi mempelajari materi huruf hiragana menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint powtoon</i>	78,3%	Baik

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media *powerpoint powtoon* dalam pembelajaran huruf Hiragana menunjukkan tanggapan yang positif. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata seluruh aspek penilaian yang berada pada kategori "Baik" hingga "Sangat Baik", dengan nilai tertinggi sebesar 82,5% pada pernyataan nomor 3 dan nilai terendah pada pernyataan nomor 10 yaitu 74,2% pada kategori baik. Nilai ini menunjukkan bahwa animasi pada media *powtoon* sangat membantu siswa dalam mengenali bentuk huruf secara visual dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap media *Powtoon* menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Jepang, khususnya pada materi pengenalan huruf Hiragana. Dukungan animasi, suara, dan visual yang menarik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, membangkitkan minat belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara menyeluruh dan berkesan.

## PENUTUP

### Kesimpulan

- 1) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media PowerPoint Powtoon terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf Hiragana. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen, yaitu sebesar 78,56, dibandingkan dengan nilai pretest sebesar 65,21. Hasil uji statistik menggunakan *Mann-Whitney* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,037 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Penggunaan media *PowerPoint Powtoon* dalam pembelajaran huruf Hiragana mendapat respon sangat positif dari siswa. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi. Meskipun aspek pelafalan masih menjadi yang terendah, siswa tetap merasa terbantu dan termotivasi. Powtoon juga meningkatkan kepercayaan diri, fokus belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memudahkan guru menyampaikan materi secara sistematis dan kreatif.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam memperluas kajian mengenai tuturan imperatif tidak langsung:

- 1) Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek kajian dengan mengeksplorasi penggunaan powtoon pada materi lain dalam pembelajaran Bahasa Jepang seperti Katakana atau Kanji
- 2) Penelitian berikutnya disarankan untuk membuat media pembelajaran powtoon yang lebih variatif, misalnya dengan menambahkan latihan soal interaktif atau

permainan edukatif di media powtoon

- 3) Guru disarankan untuk memanfaatkan media *powerpoint powtoon* sebagai alternatif dalam pembelajaran huruf Hiragana, terutama untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca huruf hiragana.

Dengan demikian, saran-saran tersebut diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya penelitian mengenai penggunaan *powerpoint powtoon*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Santika, S., Basri, M. S., & Widiati, S. W. (2024). Penerapan media pembelajaran PowerPoint Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/jpbj.v10i3.72919>
- Fajar, Syahrul., Riyana, Cepi. & Hanoum, Nadia. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutechnologia*, Vol 3, No. 2, 101–114. FIP UPI, Bandung.
- Irwan retyanto. (2010). Efektivitas Media Slide Power Point Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sma Kesatrian 2 Semarang Tahun Ajaran 2009/ 2010.
- Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora.
- Danasasmita, Wawan. 2002. Masalah-masalah Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia, Bandung: Risqi Press.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 259-265
- Suardi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Serang Banten).
- Astika, R., Y, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96.

<https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>

N. L. Fatmawati, Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia SD di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Alternatif Pemikiran Kependidikan* Vol. 26 No. 1, Juni 2021, 65-77

Kotimah., Erlina Kusnul. 2024. Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*. Volume 1, Nomor 1,

Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, & Ryan Dwi Puspita. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Volume 4, no. 4, 215-222. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/3519/2912>

