

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “HIRAGANA BENTOU” BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS HURUF HIRAGANA (あーん) PADA SISWA KELAS X IPS 5 SMA KEMALA BHAYANGKARI 3 PUSDIK SABHARA PORONG TAHUN AJARAN 2017/2018

Azizah Ramadhani Muslim

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, azizahramadhani@gmail.com

Amira Agustin Kocimaheni

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, amira.sensei@yahoo.com

Abstrak

Siswa SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong khususnya kelas X IPS 5 mengalami kesulitan dalam mempelajari penulisan hiragana. Oleh karena itu, diujicobakan suatu media yang menarik dan praktis yaitu media aplikasi “Hiragana Bentou”. Media aplikasi “Hiragana Bentou” itu berbasis android sehingga siswa cukup menggunakan *smartphone* nya masing-masing dan bisa digunakan siswa dimanapun untuk belajar hiragana. Di dalam media ini tidak hanya mempelajari penulisannya saja, melainkan juga contoh kosakata dan tes untuk mengasah kemampuan membaca hiragana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas media aplikasi “Hiragana Bentou” dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media aplikasi “Hiragana Bentou” dalam pembelajaran hiragana. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berjenis eksperimen murni (*true experiment design*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong dengan sampel kelas X IPS 5 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X IPA 6 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan media kartu hiragana sedangkan di kelas eksperimen menggunakan media aplikasi “Hiragana Bentou”. Data yang diambil adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil angket respon siswa dan wawancara. Berdasarkan hasil *independent sample t-test* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*, diperoleh nilai t hitung = 0,154 dan t tabel = 2,649, sehingga $0,154 < 2,649$. Dari hasil tersebut diketahui bahwa media aplikasi “Hiragana Bentou” tidak memiliki pengaruh. Namun, hal tersebut berbanding terbalik dengan nilai rata-rata angket respon siswa pada indikator 1 yang menyatakan keefektifan media “Hiragana Bentou” sebesar 88,3% dengan kriteria sangat kuat. Hasil angket respon siswa ini selaras dengan hasil wawancara yang telah dilakukan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa siswa tertarik menggunakan media aplikasi “Hiragana Bentou” dan mengaku kemampuan menulis hiragana mereka meningkat.

Kata Kunci: Media aplikasi “Hiragana Bentou”, kemampuan menulis, huruf hiragana

Abstract

Students of SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong especially class 10 Social 5 have difficulty in studying hiragana writing. Therefore, it is tested an interesting and practical media that is application media “Hiragana Bentou”. Media application “Hiragana Bentou” is based on android so that students simply use their own *smartphone* and can be used any student to learn hiragana. In this media not only learn the writing, but also examples of vocabulary tests to hone the ability to read hiragana. The purpose of this research is to describe the effectiveness of the media application “Hiragana Bentou” and describe students, responses to the use of media application “Hiragana Bentou” in learning hiragana. This research is a quantitative research type *true experiment design*. The population in this study were 10 grade students of SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong with class 10 Social 5 sample as experimental class and class 10 Science 6 as control class with 36 students. Learning in the control class using hiragana card while in the experimental class using “Hiragana Bentou”. the data taken are the *pretest* and *posttest* value of the both class as well as the result of questionnaire of student respon and interview. Based on the result of *independent sample t-test* which has been done in the experimental class with the help of *software SPSS 25 for windows*, obtained t value = 0,154 and t table = 2,649, so $0,154 < 2,649$. From the result it is known that the application media “Hiragana Bentou” has no influence. However, this is inversely related to the mean value of student response questionnaire of indicator 1 which states the effectiveness of “Hiragana Bentou” media of 88.3% with very strong criteria. The results of this student response questionnaire is consistent with the results of the interview that have been conducted. From the results of interviews that have been done, it can be seen that students are interested in using the media application “Hiragana Bentou” and claimed their hiragana writing skills increased.

Keyword: Media application “Hiragana Bentou”, writing ability, hiragana letter

PENDAHULUAN

Dewasa ini belajar bahasa asing dibutuhkan untuk semua kalangan, mulai dari bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, dan lain-lain. Pelajaran bahasa asing ini sudah diajarkan pada jenjang SMP dan SMA. Namun, pada saat ini pelajaran bahasa asing hanya menjadi pelajaran Lintas Minat (LM) di program IPA dan IPS dan merupakan pelajaran wajib bagi program Bahasa pada jenjang SMA.

Salah satu pelajaran bahasa asing yang diajarkan pada jenjang SMA adalah pelajaran bahasa Jepang yang sudah mulai diajarkan sejak kelas sepuluh. Karena pelajaran bahasa Jepang ini hanya sebagai lintas minat, pengajarannya pun tidak seluruhnya ada di semua kelas. Hanya kelas-kelas tertentu saja yang dipilih sendiri oleh pihak sekolah yang akan mendapatkan pelajaran lintas minat bahasa Jepang.

Kegiatan pra penelitian telah dilakukan dengan cara menyebarkan angket kebutuhan siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang di SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong. Hasilnya, sebanyak 50% dari 36 siswa mengatakan tertarik dalam pembelajaran bahasa Jepang namun mereka jarang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu dan terkadang pembelajaran yang dilakukan kurang menarik minat siswa.

Ketika pra penelitian peneliti juga memberikan latihan menulis hiragana di papan tulis, hasilnya banyak siswa yang merasa kesulitan terutama dalam urutan pencoretan. Kemudian dalam angket kebutuhan siswa yang telah disebarkan, terdapat pertanyaan seputar pembelajaran hiragana di sekolah. Hasilnya, sebanyak 17 dari 36 siswa mengaku kesulitan mempelajari hiragana. Kesulitan tersebut disebabkan karena kurangnya pembelajaran hiragana pada siswa. Kemudian, 15 siswa mengaku harus sering belajar agar pembelajaran bahasa Jepang terasa mudah. Dari angket kebutuhan siswa tersebut, peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan media untuk belajar.

Untuk menguasai huruf hiragana, siswa perlu belajar membaca dan menulis huruf hiragana. Siswa SMA yang baru saja mendapatkan pelajaran bahasa Jepang khususnya siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018, merasakan kesulitan dalam membaca serta penulisan huruf hiragana. Hal tersebut telah diungkapkan siswa pada angket kebutuhan siswa yang telah disebarkan ketika pra penelitian dilakukan.

Siswa akan lebih mudah memahami huruf hiragana apabila memiliki media yang efektif dan mudah digunakan untuk semua kalangan termasuk siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018. Menurut informasi dari guru bahasa Jepang di SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong, huruf hiragana sudah diajarkan mulai awal pelajaran. Namun, karena banyaknya huruf yang dipelajari serta urutan pencoretannya, siswa merasa kewalahan dan masih belum memahami dalam mempelajari huruf hiragana termasuk urutan pencoretannya.

Peneliti menggunakan media berbasis visual untuk menarik minat siswa. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Media tersebut adalah aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android untuk mengasah penguasaan huruf hiragana pada kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018. Media aplikasi “Hiragana Bentou” ini dikembangkan oleh Sinar Endah Utami pada tahun 2017. Media aplikasi “Hiragana Bentou” ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari huruf hiragana serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis huruf hiragana.

Dalam media aplikasi “Hiragana Bentou”, terdapat huruf hiragana あーん serta cara pencoretannya dalam menu penguasaan, latihan soal dalam menu tes, latihan membaca dalam menu *mastering*, serta ada *game* mencari cara baca huruf hiragana yang tertera yang terdiri dari 5 level. Peneliti hanya mengambil media yang mengajarkan huruf hiragana あーん karena huruf hiragana あーん sudah menjadi dasar dalam penulisan bentuk huruf hiragana yang lain.

Jika dilihat dari segi isi aplikasi dan kebutuhan siswa, siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018 membutuhkan media yang mudah digunakan dan fleksibel. Untuk mendeskripsikan efektivitas media “Hiragana Bentou”, peneliti mengambil judul “Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi “Hiragana Bentou” Berbasis Android Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Hiragana (あーん) Pada Siswa Kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong Tahun Ajaran 2017/2018” yang selanjutnya media tersebut bisa digunakan setiap hari oleh siswa.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan aplikasi “Hiragana Bentou” sebagai media belajar hiragana. Media ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran bahasa Jepang. Selain itu, dalam aplikasi “Hiragana Bentou” juga terdapat contoh kosakata yang menggunakan huruf hiragana sehingga siswa tidak hanya belajar hiragana namun juga belajar kosakata.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas penggunaan media aplikasi “hiragana bentou” berbasis android terhadap kemampuan menulis huruf hiragana (あーん) pada siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media aplikasi “hiragana bentou” berbasis android terhadap kemampuan menulis huruf hiragana (あーん) pada siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Bentuk eksperimen yang diambil adalah *True Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran

Efektivitas Penggunaan Media “Hiragana Bentou” Berbasis Android Terhadap Kemampuan Menulis Hiragana

2017/2018 dengan sampel kelas X IPA 6 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa dan kelas X IPS 5 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa mengenai penulisan huruf hiragana sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media “Hiragana Bentou”. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media “Hiragana Bentou”. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *independent sample t-test*. Sebelum menganalisis data, dilakukan uji normalitas terhadap nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, langkah selanjutnya yaitu melakukan *uji paired sample t-test*. Analisis data tersebut dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*.

Hasil dari angket respon siswa diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pernyataan. Klasifikasi prosentase responden disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Prosentase

Prosentase	Kategori
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup kuat
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas Sampel		Asymp Sig (2-tailed)	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Pretest	0,200	Data Berdistribusi Normal
	Posttest	0,033	Data Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	Pretest	0,015	Data Berdistribusi Normal
	Posttest	0,018	Data Berdistribusi Normal

Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila Sig 2 tailed lebih besar dari 0,01. Berdasarkan tabel 1, semua data menghasilkan Sig 2 tailed yang lebih besar dari 0,01 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Paired Sample T-test

Paired Sample T-test dilakukan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang digunakan yaitu nilai *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas. Hasil perhitungan testing signifikansi dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3 *Paired Sample T-test* Kelas Kontrol

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	11,407	35	0,000	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 3 di atas, df yang diperoleh sebesar 35 dan nilai t hitung yang diperoleh adalah 11,407. Sehingga $11,407 > 2,724$. Dari rangkuman hasil *uji paired sample t-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} kelas kontrol.

Tabel 4 *Paired Sample T-test* Kelas Eksperimen

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	5,365	34	0,000	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 4 diatas, df yang diperoleh sebesar 34 dan nilai t hitung yang diperoleh adalah 5,365. Sehingga $5,365 > 2,724$. Dari rangkuman hasil nilai t hitung tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} dan M_{post} kelas eksperimen.

T-test Perbedaan Mean Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

T-test digunakan untuk pengujian perbedaan mean dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, t-test dicari dengan rumus *Independent Sample t-test* pada tabel 5.

Tabel 5 *Independent Sample T-test*

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	0,154	69	0,878	Tidak terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 4.7, df yang diperoleh sebesar 69 dan t_{tabel} untuk df 69 dalam taraf 0,01 adalah 2,649.

Maka diperoleh $0,154 < 2,649$. Dari rangkuman hasil uji-t

Efektivitas Penggunaan Media “Hiragana Bentou” Berbasis Android Terhadap Kemampuan Menulis Hiragana

tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara *postest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Peneliti menyebar angket respon siswa di akhir penelitian di kelas eksperimen untuk melihat respon siswa setelah melakukan pembelajaran. Angket yang diberikan merupakan angket yang bersifat tertutup. Untuk memperjelas hasil respon yang diberikan oleh siswa, peneliti juga melakukan wawancara kepada 12 siswa sebagai data pendukung angket respon siswa. Angket yang diberikan berisi 10 pernyataan yang memuat tentang bagaimanakah pembelajaran hiragana menggunakan media aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android khususnya terhadap kemampuan menulis siswa. Jawaban butir soal angket respon siswa dapat dilihat pada diagram berikut

Indikator 1: Keefektifan media “Hiragana Bentou”

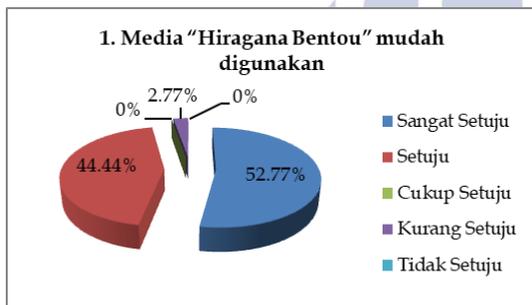


Diagram 1 Angket Respon Butir 1

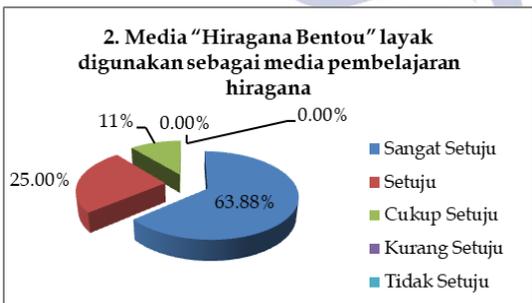


Diagram 2 Angket Respon Butir 2

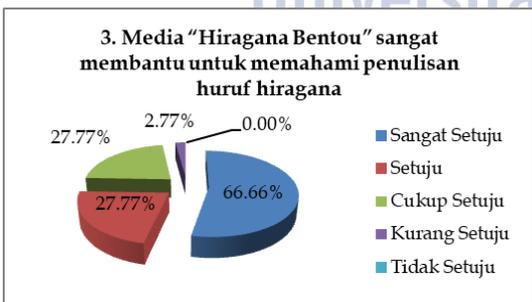


Diagram 3 Angket Respon Butir 3

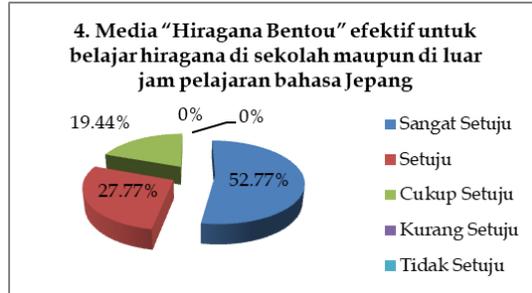


Diagram 4 Angket Respon Butir 4

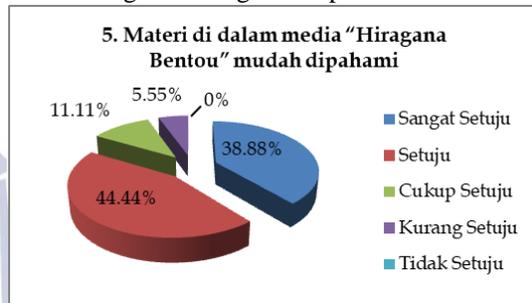


Diagram 5 Angket Respon Butir 5

Setelah dihitung rata-rata angket respon pada indikator 1 yang menyatakan keefektifan media “Hiragana Bentou”, hasil dari rata-rata tersebut memiliki kriteria sangat kuat, sebab berada pada rentang 81%-100%. Jadi, dari perhitungan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi “Hiragana Bentou” dapat dikatakan efektif.

Indikator 2: Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media “Hiragana Bentou”

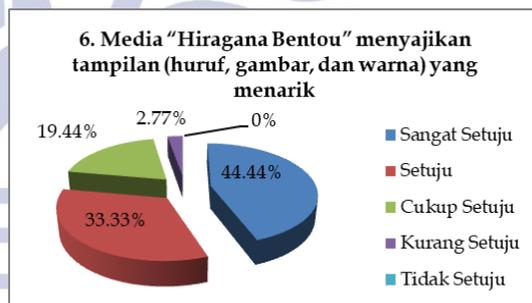


Diagram 6 Angket Respon Butir 6

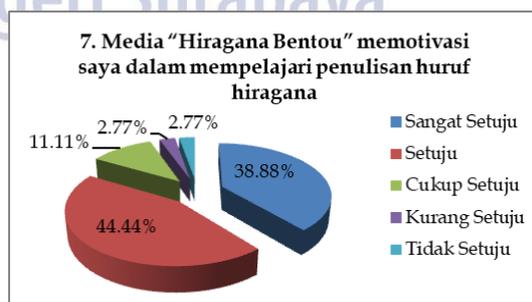


Diagram 7 Angket Respon Butir 7

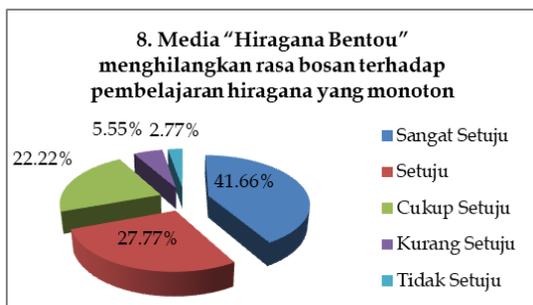


Diagram 8 Angket Respon Butir 8

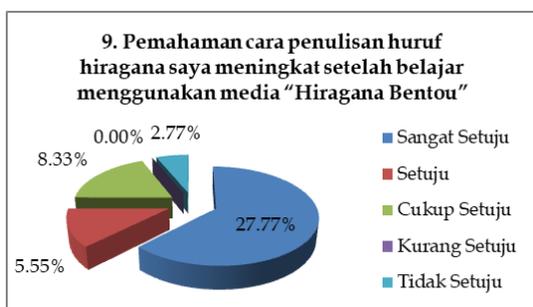


Diagram 9 Angket Respon Butir 9

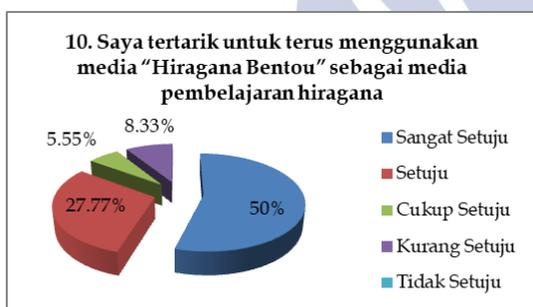


Diagram 10 Angket Respon Butir 10

Setelah dihitung rata-rata pada indikator 2 yang menyatakan motivasi siswa setelah belajar menggunakan media “Hiragana Bentou” memiliki kriteria sangat kuat, sebab berada pada rentang 81%-100%. Jadi, dari perhitungan rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi “Hiragana Bentou” dapat dikatakan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran hiragana.

Angket yang telah disebar kepada siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018 yang dihitung dan disajikan dalam diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan oleh siswa positif serta media aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android dikatakan efektif terhadap kemampuan menulis hiragana. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata tentang keefektifan media “Hiragana Bentou” sebesar 88,33% dengan kriteria sangat kuat.

Analisis Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendukung hasil angket yang telah dilakukan. Terdapat 6 sesi wawancara dengan 2 siswa di setiap sesi wawancara. Setelah dilakukan wawancara, hasil rekaman ditranskripsikan dengan hasil yang sesuai dengan hasil angket respon yang telah dihitung.

Pembahasan

Setelah didapatkan data dari nilai *pretest* dan *posttest* kemudian data dihitung menggunakan bantuan *software SPSS 25 for windows*, didapatkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 37,22 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 64,03 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,86 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 64,71.

Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan, namun kelas kontrol mengalami peningkatan lebih banyak daripada di kelas eksperimen. Jadi, media yang digunakan di kelas kontrol berupa media kartu hiragana lebih efektif daripada media yang digunakan di kelas eksperimen yaitu yang berupa aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android.

Sebelum melakukan perhitungan *testing signifikansi*, terlebih dahulu diuji normalitas data. Dari uji normalitas data menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*, didapatkan hasil kesimpulan data berdistribusi normal.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal, peneliti melakukan *uji paired sample t-test* pada masing-masing kelas menggunakan data *pretest* dan *posttest* dengan cara membandingkannya. Dari hasil *uji paired sample t-test* kelas kontrol diperoleh t hitung sebesar 11,407. Sehingga $11,407 > 2,724$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol terdapat perbedaan. Sedangkan hasil *uji paired sample t-test* kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung sebesar 5,365 Sehingga $5,365 > 2,724$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen juga terdapat perbedaan.

Namun, dalam penelitian ini, terdapat hasil yang positif dari jawaban siswa ketika menjawab soal *pretest* dan *posttest*. Hasil positif tersebut dapat dilihat dari cara menulis urutan pencoretan hiragana siswa kelas eksperimen pada soal *posttest* lebih rapi dan lebih tepat dibandingkan jawaban ketika menjawab soal *pretest* namun berbanding terbalik dengan jawaban siswa di kelas kontrol.

Dari hasil yang positif tersebut, ada kesesuaian dengan definisi efektivitas yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang memaparkan bahwa efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai pengaruh atau ada efeknya. Hal serupa juga terdapat dalam pendapat Poerwodarminto (dalam Aryani, 2009:7) yang menyatakan bahwa efektivitas adalah keadaan berpengaruh dan keberhasilan sebagai hasil dari sebuah tindakan dan bernilai positif. Dalam penelitian ini, hasil yang bernilai positif tersebut dapat dilihat dari jawaban tes urutan pencoretan yang telah dilakukan.

Dari uji-t yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan seperti diawal menyatakan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, yang berarti pembelajaran hiragana menggunakan media “Hiragana Bentou” tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut telah menjawab rumusan masalah yang pertama, bagaimanakah efektivitas penggunaan media aplikasi “hiragana bentou” berbasis android terhadap kemampuan menulis huruf hiragana (あーん)

Efektivitas Penggunaan Media “Hiragana Bentou” Berbasis Android Terhadap Kemampuan Menulis Hiragana

pada siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018.

Jawaban untuk rumusan masalah yang kedua, bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android terhadap kemampuan menulis huruf hiragana (あーん) pada siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018 adalah siswa memberikan respon positif terhadap media “Hiragana Bentou”. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata angket respon siswa pada indikator 1 tentang keefektifan media “Hiragana Bentou” sebesar 88,3% dengan kriteria sangat kuat. Serta hasil rata-rata pada indikator 2 yang menyatakan media “Hiragana Bentou” memotivasi dalam pembelajaran hiragana sebesar 81,89% dengan kriteria sangat kuat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis hiragana siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong tahun ajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil angket respon siswa dan wawancara yang telah dianalisis, bertolak belakang dengan hasil tes karena hasil angket dan wawancara didapatkan hasil efektif.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru khususnya dalam mempelajari penulisan huruf hiragana. Hasil penelitian yang telah dipaparkan masih jauh dari sempurna sehingga hal-hal berikut perlu untuk dipertimbangkan:

1. Media aplikasi “Hiragana Bentou” hanya dapat digunakan untuk sarana berlatih huruf hiragana sesuai dengan tujuan pengembang media aplikasi “Hiragana Bentou”. Karena media tersebut kurang berpengaruh jika diterapkan dalam pembelajaran di kelas sebab tidak mempunyai pengaruh yang signifikan.
2. Untuk menggunakan media aplikasi “Hiragana Bentou” berbasis android sebaiknya dalam jangka waktu yang tidak singkat sehingga lebih mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan, maka peneliti menyarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut dan dengan metode pengajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta..
Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
Aryani, Yeni Wahyu Dwi. 2009. *Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 13*

Semarang Tahun Ajaran 2008/2009. (Online), (lib.unnes.ac.id, diakses pada 13 November 2017)
Darjat. 2007. *Siapapun Bisa Hiragana dan Katakana*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
Julaikah, Dwi Imroatu. 2017. Menghadirkan Film Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Sebagai Bahasa Asing (*Deutsch Als Fremdsprache*). *Jurnal Paramasastra*, (Online), Vol 4, (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>, diakses 11 Juli 2018)
KBBI Online
Kida, Mari dkk. 2011. *文字・語彙を教える*. Tokyo: 株式会社ひつじ書房
Pratita, Ina Ika. 2017. Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal ASA*, (Online), Vol 4, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada 2 Juli 2018).
Retnani. 2016. Bermain Peran Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal ASA*, (Online), Vol 3, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2542> diakses pada 11 Juli 2018)
Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis*. Bandung: C.V Alfabeta.
Rusmiyati. 2016. Peningkatan Kemampuan Menulis (Sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014 A Tahun Akademik 2015-2016 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik Peer Reading. *Jurnal ASA*, (Online), Vol 3, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/issue/view/290>, diakses pada 2 Juli 2018).
Subandi. 2007. *Pengelolaan dan Pengolahan Data Angket dalam Penelitian Bahasa*. (Online) (<https://banjuchi69.files.wordpress.com/2016/10/seminar-pend-bahasa-jepang-desember-2007.pdf> diakses pada 2 Juli 2018)
Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta.
Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.
Utami, Sinar Endah. 2017. *Pengembangan Aplikasi ‘Hiragana Bentou’ Berbasis Android sebagai Sarana Berlatih Huruf Hiragana (あーん) Siswa Kelas X UPW SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya Tahun Ajaran 2016-2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Bahasa Jepang FBS Unesa.