

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

Maya Amelia

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

mayaamelia@mhs.unesa.ac.id

Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.

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

jokoprasetyo@unesa.ac.id

ABSTRAK.

Dalam penelitian ini digunakan aplikasi KanBen untuk menguji apakah media pembelajaran tersebut mempengaruhi penguasaan kanji yang meliputi cara membaca, mengartikan, serta menuliskan huruf kanji pada siswa kelas XI Bahasa di SMA negeri di kota Surabaya. Media Aplikasi KanBen ini berbasis android sehingga memudahkan siswa dalam belajar Kanji karena dapat digunakan di manapun dan kapanpun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media aplikasi KanBen dan mendiskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media aplikasi KanBen dalam pembelajaran huruf Kanji.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMA negeri di Surabaya yang terdapat mata pelajaran Bahasa Jepang yang berjumlah 9 sekolah. Sampel dari penelitian ini terdiri dari empat SMA negeri di Surabaya yang terdapat kelas Bahasa dan mata pelajaran Bahasa Jepang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sample*. Data yang diambil adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil angket respon siswa.

Berdasarkan hasil *independent sample t-test* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dengan bantuan software SPSS 25 for windows di empat SMA tersebut, didapatkan hasil dari tiga SMA yaitu t hitung lebih besar daripada t tabel yang berarti media aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” memiliki pengaruh terhadap kemampuan penguasaan kanji level *shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan satu dari tiga SMA tersebut didapatkan hasil t hitung lebih kecil daripada t tabel yang berarti media aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan penguasaan kanji level *shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Apabila dilihat dari angket respon siswa, dari ke empat SMA didapatkan hasil yang positif terhadap aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*).

Kata Kunci: Pengaruh media, Aplikasi ‘Kanji no Benkyou’, media pembelajaran, huruf Kanji.

ABSTRACT

In this research, the KanBen app was used to test whether the learning media affected the mastery of kanjis’s characters which included how to read, interpret, and write in class XI Language students in state high schools in Surabaya. This KanBen App is based on android, making it easier for students to learn Kanji because it can be used everywhere and anytime. The purpose of this study is describe the influence of KanBen app and describe student’s responses to the use of KanBen app in learning Kanji’s characters.

This research is a quantitative research with Quasi Experiment method. The population in this research were nine state high schools in Surabaya that have Japanese subjects. And the sample of this research consisted of four state high schools in Surabaya which have laguage classes and Japanese subjects. The sampling technique used was *purposive sample*. The data taken are the *pretest* and *posttest* scores of the experimental class and control class students and the result of the student response questionnaire.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

Based on the result of the independent sample t-test that was carried out in the experimental class with the help of SPSS 25 software for windows in the four high schools, three high school stated that t-arithmetic is greater than t-table which means the “KanBen (Kanji no Benkyou)” app has an influence on shokyuu level (basic) kanji mastery ability in class XI Language high school students in Surabaya in the academic year 2018/2019. While one of the three high schools stated that t-arithmetic is smaller than t-table which means the “KanBen (Kanji no Benkyou) app doesn’t have an influence on the mastery ability on shokyuu level (basic) in class XI Language high school students in Surabaya in the academic year 2018/2019. Based on the result from the student response quetionnaire, the KanBen app has positive response.

Keywords: The influence of the media, ‘Kanji no Benkyou’ app, learning media, Kanji’s characters.



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

PENDAHULUAN

Pada era *millennium* saat ini persaingan untuk menuju pada taraf internasional tidak dapat dielakkan. Tidak hanya dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saja, melainkan juga dalam bidang pendidikan. Maka dari itu banyak instansi pendidikan yang mengajarkan bahasa asing agar ilmu pengetahuan terbaru dari berbagai negara dapat diserap dan dipahami oleh seseorang yang berlainan bahasa. Dan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang.

Menurut survei yang dilakukan Japan Foundation pada tahun 2015 dalam situsnya <https://www.jpf.go.jp>, Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak siswa yang Bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal setelah Cina. Minat terhadap budaya Jepang dan faktor lainnya membuat jumlah siswa yang Bahasa Jepang di Indonesia meningkat 22,2% dibandingkan survey sebelumnya.

Kanji merupakan kendala bagi para siswa yang belajar Bahasa Jepang karena tidak terbiasa menggunakan jenis-jenis huruf tersebut. Untuk mengingat 46 buah huruf hiragana saja terkadang membutuhkan waktu yang cukup lama. Namun untuk siswa menengah atas jurusan Bahasa, mempelajari dan mampu menguasai kanji adalah penting. Alasan kelas Bahasa dipilih karena kurikulum yang terdapat di SMA saat ini mengharuskan siswa dapat menguasai beberapa kanji. Nantinya siswa akan menghadapi Ujian Nasional yang di dalamnya terdapat materi mengenai kanji. Hal ini sesuai dengan Silabus SMA Kurikulum 2013 Bahasa dan Sastra Jepang dalam situsnya <https://silabus.org>, kompetensi Bahasa Jepang di SMA/MA yaitu pembelajaran Bahasa sastra Jepang di pendidikan menengah diharapkan agar pada lulusannya dapat berkomunikasi baik lisan maupun tulis dalam situasi formal ataupun informal dengan bahasa yang sederhana. Sehingga aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) dinilai cocok untuk dikenalkan kepada siswa SMA jurusan bahasa.

Terdapat media hasil pengembangan berupa aplikasi berbasis android yang dirancang dengan tujuan membantu siswa yang belajar bahasa Jepang yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kanji di Indonesia. Media tersebut adalah aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” berbasis android untuk mengasah kemampuan penguasaan kanji pada siswa kelas XI Bahasa SMA di kota Surabaya. Media aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” ini dikembangkan oleh Arum Ashfaraini pada tahun 2018. Kelebihan dari media aplikasi KanBen yang dikembangkan oleh Ashfaraini (2018) adalah

penjelasan yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia, sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh siswa yang mempelajari bahasa Jepang di Indonesia.

Aplikasi KanBen menunjukkan hasil pengembangan yang baik, terlihat dari validasi kelayakan media aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” yang dinyatakan sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 89%. Dari hasil validasi materi dalam aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” dinyatakan sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 92,8%. Kemudian berdasarkan analisis angket respon siswa, yang juga terdapat aspek penggunaan, aspek tampilan media, dan aspek kesesuaian tujuan dan kelayakan produk menurut pengguna, aplikasi “KanBen (*Kanji no Benkyou*)” mendapat respon baik sebesar 83,9%.

Ashfaraini (2018) melakukan uji eksperimen aplikasi KanBen sebagai bagian dari proses pengembangan media yang dilakukan di satu sekolah yaitu SMA Negeri 1 Bangil. Oleh karena itu pada penelitian ini aplikasi tersebut digunakan untuk diujikan kepada kelas eksperimen di empat SMA di kota Surabaya untuk mengetahui apakah media aplikasi KanBen dapat mempengaruhi penguasaan kanji pada siswa.

Berikut adalah tampilan gambar aplikasi KanBen:

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah:

1. Mendeskripsikan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media aplikasi kanben (*Kanji no Benkyou*) terhadap kemampuan penguasaan kanji level *Shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019
2. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media aplikasi kanben (*Kanji no Benkyou*) terhadap kemampuan penguasaan kanji level *Shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019.

Gambar 1.5 Media Aplikasi KanBen



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

KAJIAN TEORI

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama yaitu teori yang dikemukakan Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 19) bahwa proses belajar mengajar, pemakaian media pembelajaran yang menarik akan membantu meningkatkan keinginan serta minat dan motivasi dalam melaksanakan kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa akan lebih cepat menangkap apa yang diajarkan.

Djamarah (1997: 223) terdapat dua macam motivasi, yang pertama yaitu motivasi yang didapat dari luar misalnya oleh guru, orang tua, atau lingkungan sekitarnya atau yang disebut dengan motivasi ekstrinsik. Sebaliknya, motivasi yang datang dari dalam dirinya sendiri disebut dengan motivasi intrinsik. Sardiman (2012, 85-86) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa yang rendah harus segera ditangani dengan cepat karena dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan, karena intensitas motivasi siswa itulah yang menentukan tingkat belajar siswa.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) menyatakan bahwa yang disebut media adalah materi, manusia, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Media dalam penelitian ini berupa guru, buku teks, dan lingkungan.

Media pembelajaran yang dikemukakan taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2014:80-98) ada 5, yaitu: 1) berbasis manusia, 2) berbasis cetakan, 3) berbasis visual, 4) berbasis audio-visual, dan 5) berbasis komputer. Berdasarkan media pembelajaran tersebut, dapat diketahui bahwa KanBen (*Kanji no Benkyou*) merupakan media berbasis komputer yang inovatif di zaman teknologi seperti saat ini. Aplikasi ini berisi tentang tutorial belajar kanji dan latihan soal kanji.

Menurut Supardi (dalam Utami, 2017:10), android adalah perangkat lunak sistem operasi dengan berbasis kode komputer yang mendistribusikan secara terbuka sehingga pengguna dapat membuat aplikasi baru di dalamnya.

Media pembelajaran berbasis Android memiliki kegunaan sebagai berikut: (1) media pembelajaran dapat dipakai secara individu dan dapat diakses secara langsung pada *handphone* pengguna. (2) Dapat dikategorikan sebagai *mobile learning* sehingga bisa melatih siswa dalam kemandirian belajar (3) Mempunyai fitur konversi bilangan yang bisa menambah interaksi antara

media pembelajaran dengan pengguna. (4) Memerlihatkan evaluasi-evaluasi yang dapat mengukur seberapa jauh keterampilan pengguna media aplikasi. (5) Memerlihatkan hasil skor evaluasi agar siswa bisa mengetahui level pemahaman pengetahuan yang dimilikinya. (6) Mudah untuk dipakai karena memiliki petunjuk yang mudah dipahami dan dijangkau. (7) Meningkatkan fungsi ponsel yang dimiliki siswa sebagai sumber pembelajaran. (8) Memerlihatkan kemajuan evaluasi siswa sehingga mereka mengetahui hasil evaluasi secara keseluruhan. (9) Memerlihatkan hasil evaluasi. Berikut adalah kelemahan dari media pembelajaran berbasis android: (1) Keterbatasan koneksi membuat tidak adanya intrasi diantara pengguna dengan media pembelajaran. (2) Penyampaian materi tidak dilengkapi animasi untuk mempermudah pemahaman. (3) Tampilan yang tidak berwarna sehingga kurang menarik minat siswa untuk menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran (Husnaini, 2016: 82).

Poerwanti (2009:10) mengemukakan bahwa kanji merupakan karakter asli dari Cina. Kanji digunakan untuk menjelaskan arti dari kata (kata benda, kata sifat, kata kerja, atau kata sandang). Kanji memiliki dua cara baca yaitu: 1) *Kun-yomi* (訓読み), cara membaca Jepang yang ditulis menggunakan Hiragana. 2) *On-yomi* (音読み), cara membaca Cina yang ditulis menggunakan katakana. Kanji juga memiliki kosakata yang terbentuk dari dua kanji atau lebih disebut dengan *Jukugo*. Seperti *Nijijuugo* (2字熟語) yaitu dua kanji yang membentuk satu kosakata, *Sanjijukugo* (3字熟語) yaitu tiga kanji, *Yonjijukugo* (4字熟語) yaitu empat kanji, *Gojijukugo* (5字熟語) lima kanji, dan seterusnya (Fanani, 2017: 111).

Alim (2014: 8) menyatakan bahwa orang Jepang menyebut huruf Cina sebagai kanji adalah karena kanji termasuk dalam tulisan ideograf yang berasal dari Cina, yakni gambar atau symbol yang mewakili konsep kata. Misalnya 山 memiliki arti gunung, 田=sawah, 木=pohon, 人=orang, dan lain-lain. Huruf Cina atau kanji ditemukan kira-kira pada tahun 1500 sebelum Masehi. Ada banyak huruf-kanji dalam bahasa Jepang. Namun yang menjadi fokus pada aplikasi ini adalah 92 kanji level *Shokyuu*(dasar) dari buku *みんなの日本語初級 1 漢字 Unit 1-8*.

Menurut Ashfaraini (2018: 4-5), kata ‘Benkyou’ sudah tidak asing lagi bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula, dalam bahasa Indonesia ‘Benkyou’ memiliki arti belajar. Siswa atau pengguna aplikasi KanBen dapat memanfaatkan media aplikasi ini untuk belajar mengenai kanji level *Shokyuu* dengan cara atau melalui media

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

pembelajaran yang lebih menyenangkan, mulai dari cara membaca, arti, penulisan, dan penggunaan dalam sebuah kalimat. Konsep dari aplikasi ini adalah memberikan sarana bagi pengguna (siswa) ‘KanBen (*Kanji no Benkyou*)’ . Dalam media aplikasi ini, kanji yang terdapat pada aplikasi ini adalah kanji yang sudah ada dalam buku *みんなの日本語初級 | 漢字 Unit 1-8*. Buku tersebut digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa yang belajar Bahasa Jepang di berbagai negara, dan negara Indonesia adalah salah satunya.

Aplikasi ini selain berisi tutorial cara membaca dan mengartikan kanji, cara menggunakan kanji dalam sebuah kalimat, soal-soal untuk berlatih, dan ada *fitur extra* tentang macam-macam *jukugo* pada kanji. Selain itu juga terdapat bagian evaluasi yaitu latihan-latihan soal mengenai kanji yang telah dipelajari di bagian materi aplikasi ini. Tidak hanya pilihan ganda, tetapi juga terdapat soal latihan menulis kanji. Sehingga pengguna aplikasi ini bisa benar-benar memahami apa itu kanji, bagaimana cara membaca, mengartikan, dan menuliskannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, eksperimen yang digunakan adalah dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. (Sugiyono, 2015: 114) mengemukakan bahwa apabila dalam sebuah penelitian sulit mendapatkan kelompok kontrol maka yang digunakan untuk penelitian adalah metode *Quasi Experimental design*.

Pada penelitian ini, bentuk *Quasi experimental design* digunakan karena dalam penelitian ini hanya dibutuhkan kelas Bahasa sebagai sumber data, sedangkan di setiap sekolah hanya terdapat satu kelas Bahasa. Sehingga satu kelas tersebut akan menjadi kelas eksperimen sekaligus menjadi kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah 9 SMA Negeri di kota Surabaya yang terdapat mata pelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian ini digunakan teknik sampel *purposive sample*. Teknik tersebut dipilih karena dalam penelitian ini dibutuhkan sekolah yang memiliki kelas bahasa dan juga terdapat mata pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga penelitian ini akan menggunakan empat SMA Negeri yang terdapat kelas bahasa dan juga mengajarkan mata pelajaran bahasa Jepang sebagai sumber data penelitian.

Untuk lokasi penelitian dilakukan di empat SMA Negeri yang ada di kota Surabaya. SMA A memiliki izin operasional sejak tanggal 4 Januari

1966. Telah terakreditasi A sejak tahun 2008 dan terdapat mata pelajaran bahasa Jepang sejak tahun 1990 dengan adanya satu orang guru bahasa Jepang. SMA B telah terakreditasi A sejak tahun 2017 dan terdapat mata pelajaran bahasa Jepang sejak tahun 2007 dengan adanya satu orang guru bahasa Jepang. SMA C memiliki izin operasional sejak tanggal 5 Oktober 1964. Telah terakreditasi A sejak tahun 2008 dan terdapat mata pelajaran bahasa Jepang sejak tahun 2007 dengan adanya satu orang guru bahasa Jepang. SMA D telah terakreditasi A sejak tahun 2008 dan terdapat mata pelajaran bahasa Jepang sejak tahun 1992 dengan adanya satu orang guru bahasa Jepang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah soal tes (*pretest* dan *posttest*) serta angket. Soal yang diberikan kepada siswa seluruhnya berdasarkan pada soal yang ada pada aplikasi KanBen, sehingga peneliti tidak perlu membuat soal dan melakukan uji validitas soal terlebih dahulu. Tujuan dari angket tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media aplikasi KanBen sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang.

Teknik analisis data diawali dengan menghitung uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal/tidak. Kemudian dilakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test* yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama. Penghitungan dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, dilakukan analisis hasil angket respon siswa dengan penghitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil tersebut akan diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut:

0% - 20%	: Sangat Lemah
21% - 40%	: Lemah
41% - 60%	: Cukup
61% - 80%	: Kuat
81% - 100%	: Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di kelas XI Bahasa pada empat SMA. SMA Negeri A berjumlah 28 siswa, 14 siswa kelas eksperimen dan 14 siswa kelas kontrol. Di kelas XI Bahasa SMA Negeri B berjumlah 23 siswa, 11 siswa kelas eksperimen dan 11 siswa kelas kontrol. Jumlah siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri B menjadi 22 siswa dikarenakan satu orang siswa tidak mengikuti *pretest*. Untuk kelas XI Bahasa di SMA Negeri C berjumlah 29 siswa, 14 siswa kelas eksperimen, 14

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI "KANBEN (KANJI NO BENKYOU)" TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

siswa kelas kontrol. Jumlah siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri C menjadi 28 siswa dikarenakan satu orang siswa tidak mengikuti *posttest*. Kemudian kelas XI Bahasa di SMA Negeri D berjumlah 25 siswa, 12 siswa kelas eksperimen dan 12 siswa kelas kontrol. Jumlah siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri D menjadi 24 siswa dikarenakan satu orang siswa tidak mengikuti *posttest*. Syarat menjadi responden yaitu siswa mengikuti pretest dan *posttest* yang diberikan, sehingga apabila siswa tidak mengikuti salah satu tes maka akan dianggap gugur menjadi responden.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas SMA A diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,074 > 0,05$. Sedangkan nilai *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada *posttest* sebesar $0,164 > 0,05$. Hasil uji normalitas SMA B diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,618 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,867 > 0,05$. Sedangkan nilai *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas kontrol sebesar $0,600 > 0,05$ dan pada *posttest* sebesar $0,540 > 0,05$. Hasil uji normalitas SMA C diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,091 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,200 > 0,05$. Sedangkan nilai *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada *posttest* sebesar $0,200 > 0,05$. Hasil uji normalitas SMA D diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,03 > 0,05$. Sedangkan nilai *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* kelas kontrol sebesar $0,086 > 0,05$ dan pada *posttest* sebesar $0,200 > 0,05$. Dari rangkuman tersebut, terlihat bahwa nilai *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05 yang artinya data **berdistribusi normal**.

Uji Paired Sample t-test

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Penghitungan dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen SMA A, *df* yang diperoleh sebesar 13 dan *t* hitung yang diperoleh adalah $-20,472$. Ternyata $-1,761 > -20,472$. Sehingga jika ditarik kesimpulan **ada perbedaan** yang signifikan

antara nilai *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen SMA B, *df* yang diperoleh sebesar 10 dan *t* hitung yang diperoleh adalah $-11,200$. Ternyata $-1,795 > -11,200$. Sehingga jika ditarik kesimpulan **ada perbedaan** yang signifikan antara nilai *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen SMA C, *df* yang diperoleh sebesar 13 dan *t* hitung yang diperoleh adalah $-26,244$. Ternyata $-1,761 > -26,244$. Sehingga jika ditarik kesimpulan **ada perbedaan** yang signifikan antara nilai *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen SMA D, *df* yang diperoleh sebesar 9 dan *t* hitung yang diperoleh adalah $-16,316$. Ternyata $-1,812 > -16,316$. Sehingga apabila ditarik kesimpulan **ada perbedaan** yang signifikan antara nilai *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen.

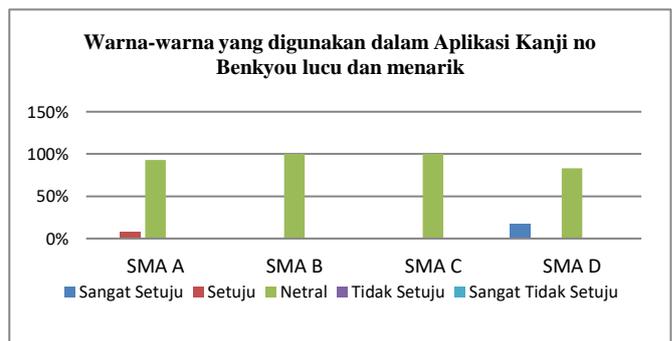
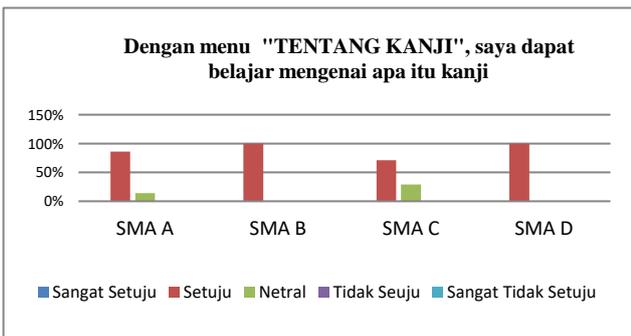
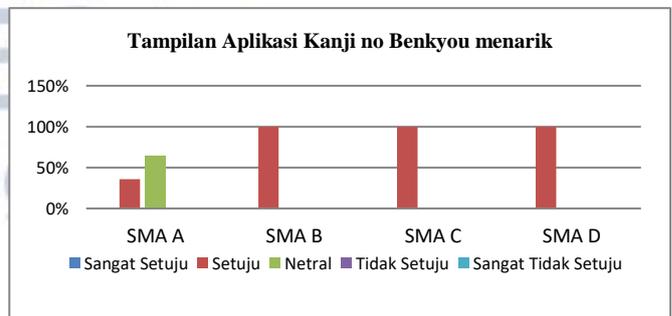
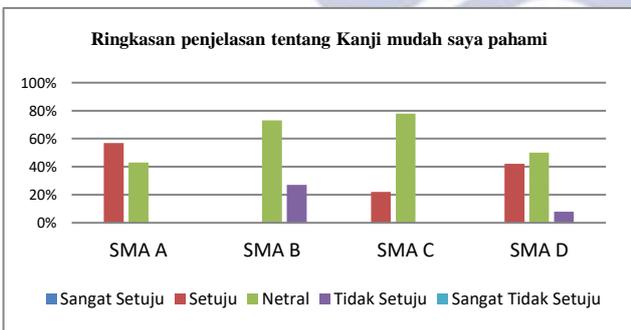
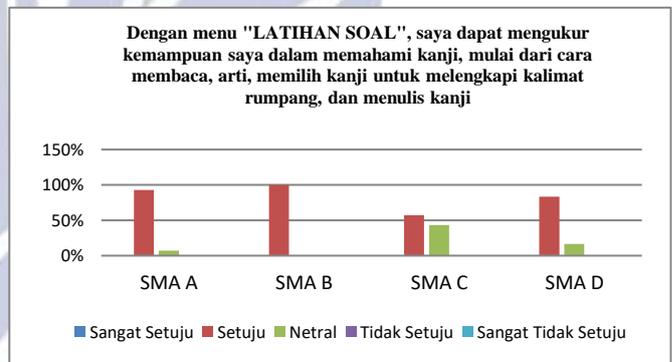
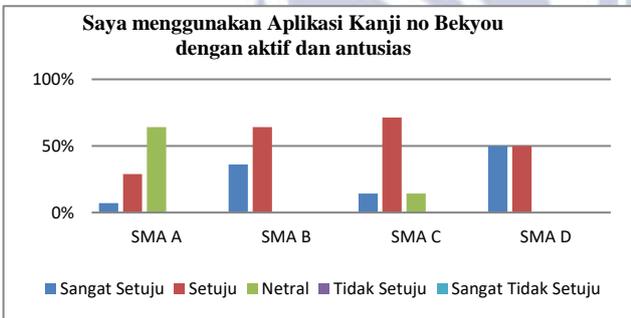
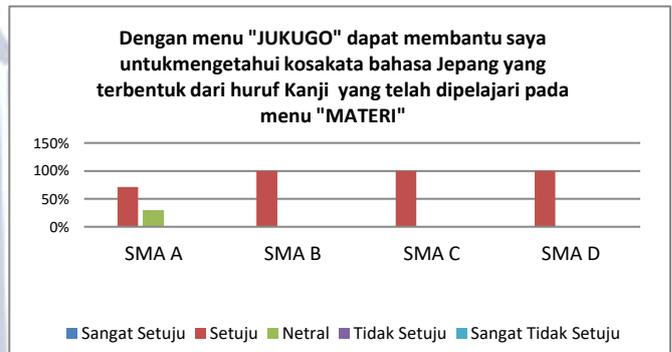
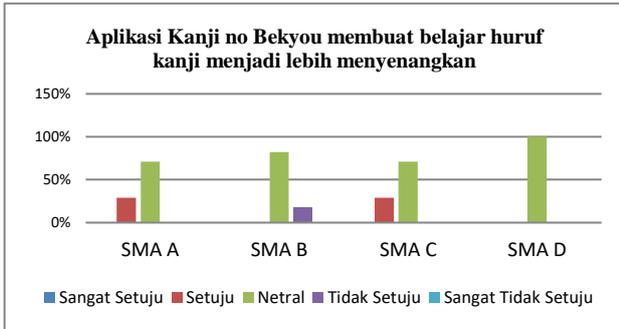
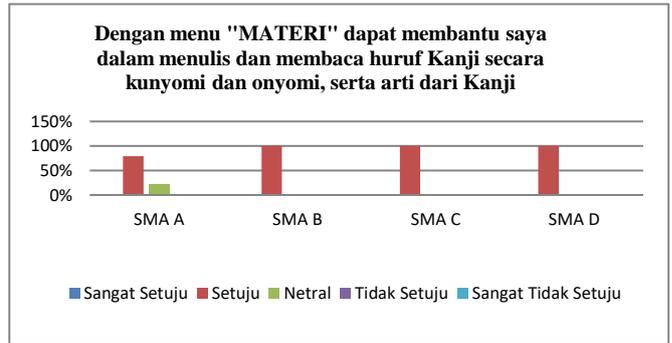
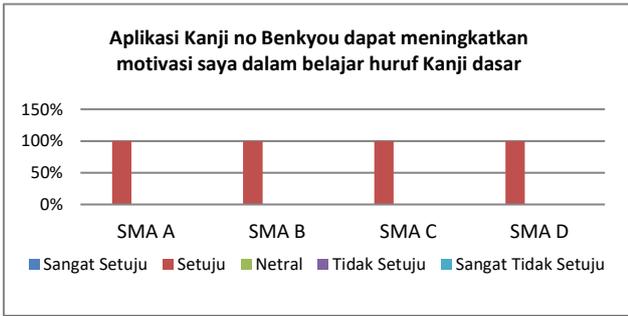
Uji Independent Sample t-test

Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penghitungan dilakukan dengan bantuan *software SPSS 25 for windows* menggunakan perhitungan apabila antara t_{hitung} dan t_{tabel} jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Hasil uji *independent t-test posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, *df* yang diperoleh sebesar 26 dan t_{tabel} taraf 0,05 adalah 1,705. Ternyata $-1,705 > -3,936$. Sehingga jika disimpulkan **ada pengaruh**. Hasil uji *independent t-test posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA B, *df* yang diperoleh sebesar 20 dan t_{tabel} taraf 0,05 adalah 1,724. Ternyata $-1,705 < -0,989$. Sehingga jika disimpulkan **tidak ada pengaruh**. Hasil uji *independent t-test posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA C, *df* yang diperoleh sebesar 27 dan t_{tabel} taraf 0,05 adalah 1,703. Ternyata $-1,703 > -5,256$. Sehingga jika disimpulkan **ada pengaruh**. Hasil uji *independent t-test posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen SMA D, *df* yang diperoleh sebesar 26 dan t_{tabel} taraf 0,05 adalah 1,705. Ternyata $-1,705 > -2,417$. Sehingga jika disimpulkan **ada pengaruh** penggunaan media aplikasi "KanBen (Kanji no Benkyou)" terhadap kemampuan penguasaan kanji level *shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA di kota Surabaya tahun pelajaran 2018/2019.

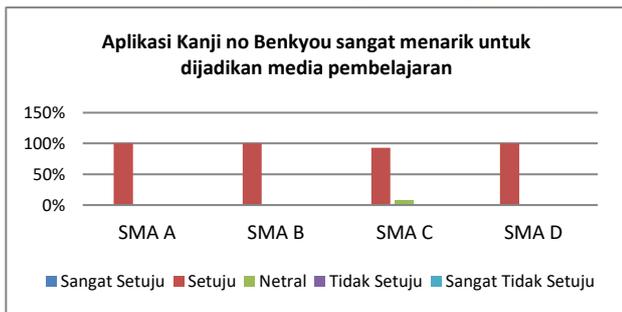
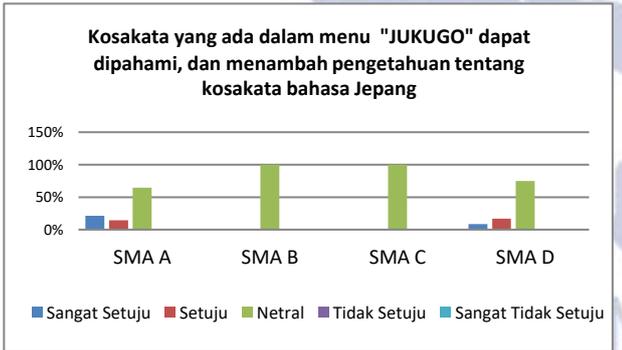
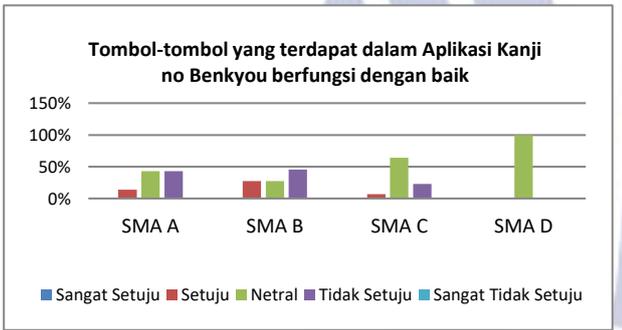
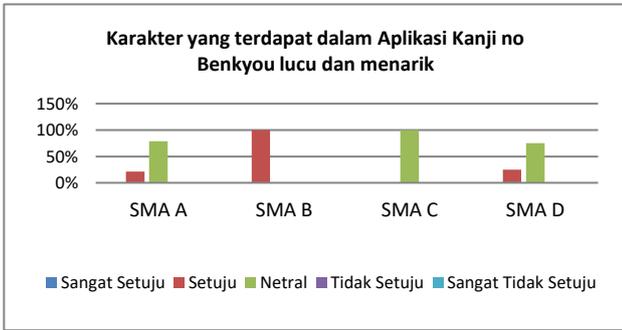
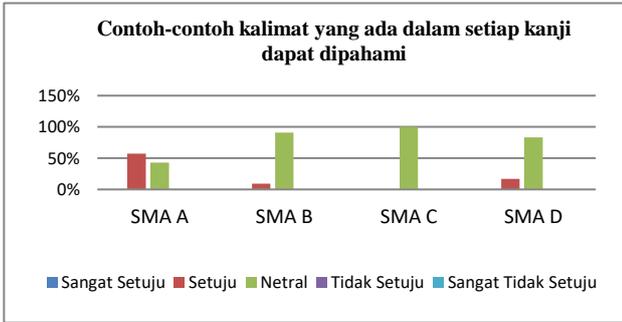
Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Terdapat 15 butir pernyataan yang terdapat pada angket respon siswa.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI "KANBEN (KANJI NO BENKYOU)" TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)



Pembahasan

Setelah melakukan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka didapatkan hasil berupa data

nilai *pretest* dan nilai *post-test* dari kedua kelas tersebut. Data tersebut dihitung dengan bantuan *software* SPSS 16 for windows. Setelah perhitungan hasil nilai *pretest* dan hasil nilai *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kedua kelas tersebut sama-sama mengalami peningkatan. Namun, satu dari empat sekolah menyatakan tidak adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang berarti H_0 diterima. Jika dilihat melalui kompetensi yang ada pada soal tes yang diberikan kepada siswa, pada *point* soal A yaitu mengenai kemampuan membaca kanji, ditemukan rata-rata jawabansiswa SMA B tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Begitu juga pada *point* B yaitu mengenai kemampuan mengartikan kanji, juga rata-rata jawaban siswa SMA B tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Kemudian pada *point* C yaitu mengenai kemampuan menulis kanji, lebih dari 50% siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak menuliskan kanji dengan tepat. Jika dibandingkan, nilai siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan pula. Hasil tersebut dapat dilihat pada data nilai siswa yang disajikan dalam tabel 4.8. Meskipun nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* meningkat, namun selisih nilai *posttest* kedua kelas hanya 3,18. Sehingga pada saat dilakukan perhitungan menggunakan SPSS, didapatkan hasil nilai *t* tabel lebih kecil daripada *t* hitung yang berarti H_0 diterima.

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, bagaimana respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019 terhadap media aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) sebagai media pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri di kota surabaya tahun ajaran 2018/2019 dapat dilihat dari tabel yang dipaparkan. Rata-rata butir pernyataan mendapatkan hasil yang positif yaitu $\geq 61\%$ dengan kriteria kuat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada rumusan masalah yang pertama, tiga dari empat sekolah diperoleh jawaban bahwa **ada pengaruh** yang signifikan mengenai pengaruh penggunaan media aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) terhadap kemampuan penguasaan Kanji Level *Shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri di kota surabaya tahun ajaran 2018/2019 yang berperan sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut dapat diibuktikan dari hasil

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “KANBEN (KANJI NO BENKYOU)” TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

penghitungan uji *independent sample t-test* nilai *posttest* dengan bantuan *software SPSS25 for windows*. Dari keterangan tersebut, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) **memberikan pengaruh** terhadap kemampuan penguasaan Kanji Level *Shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019.

2. Melalui lembar angket respon siswa yang disebarakan pada kelas eksperimen selaku kelas yang mendapatkan media aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) rata-rata butir pernyataan mendapatkan hasil yang positif yaitu $\geq 61\%$ dengan kriteria **kuat**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) dapat **memberikan pengaruh positif** terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya kemampuan penguasaan Kanji Level *Shokyuu* (dasar) pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri di kota Surabaya tahun ajaran 2018/2019.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi mengajar bagi guru untuk menggunakan media aplikasi KanBen (*Kanji no Benkyou*) agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif, menarik dan bisa mempermudah siswa dalam menguasai huruf kanji. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang media KanBen untuk memasuki tahap diseminasi dalam penelitian R&D. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan mengambil sumber data lebih dari satu wilayah dan atau dapat melakukan pengembangan media dengan tidak terbatas pada kanji level *Shokyuu* (dasar) saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arum A. 2018. *Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android ‘Kanji No Benkyou (KANBEN)’ Sebagai Media Pembelajaran Kanji Level Shokyuu (Dasar)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Bahasa Dan Seni. Universitas Surabaya: Surabaya.
- Djamarah, S.B. 1997. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fanani, Zaenal. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam *Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. Jurnal ASA Online Vol. 4

(<https://journal.unesa.ac.id//index.php/asa>) diakses pada tanggal 29 November 2019 pukul 13.00 WIB.

- Husnaini, Azizah Nurul. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kompetensi Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sirkuit Programmable Logic Controller (PLC)*. Tidak diterbitkan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Poerwanti, Novie. 2009. *EasyKanji For Learning*. Jogjakarta: Garailmu.
- Sardiman, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.