

Pengaruh Aplikasi *Poro* Belajar Bahasa Jepang Kanji terhadap Kemampuan Kanji pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau

Ramadhany A.¹

Merri Silvia Basri²

Adisthi Martha Yohani³

¹²³Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

ramramadhany5@gmail.com¹

merri.silvia@lecturer.unri.ac.id²

adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung yang dapat membantu suatu proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media aplikasi dalam pembelajaran kanji. Aplikasi tersebut bernama "Poro Belajar Kanji Jepang (Poro)". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penerapan media aplikasi terhadap pembelajaran kanji pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2019 Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menyebarkan pertanyaan pre-test dan post-test melalui Google Form. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 34 sampel, 24 orang mengalami pengaruh peningkatan perubahan nilai dalam pembelajaran kanji setelah penerapan media aplikasi Poro. Kemudian 3 orang mengalami penurunan nilai, sedangkan 7 orang lainnya tidak ada pengaruhnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kanji, Aplikasi

Abstrak

Learning media is one of the supporting components that can help a learning process. One of the learning media that can be applied is the application media in learning kanji. The application is called "Poro Learn Japanese Kanji (Poro)". The purpose of this study was to see the effect of applying application media on kanji learning for class of 2019 students of Japanese Language Education, Universitas Riau. This study used the experimental method. The data for this study were collected by distributing pre-test and post-test questions via Google Form. The results of this study indicate that of the 34 samples, 24 people experienced the effect of increasing value changes in learning kanji after the application of Poro application media. Then 3 people experienced a decrease in value, while the other 7 people did not have any effect.

Keywords: Learning Media, Kanji, Application

Pendahuluan

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal (Ramli, 2012). Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti materi pembelajaran sehingga dapat memberikan motivasi, perhatian, maupun pikiran kepada peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan (Jannah, 2009).

Sudjana dan Ahmad (2010) menyebutkan bahwa salah satu fungsi media pada pembelajaran berperan penting sebagai alat yang dapat berfungsi untuk memperjelas pengajaran. Maknanya, apabila terjadi suatu kekurangan dari sisi pengajar saat menyampaikan materi, media pembelajaran dapat membantu dari sisi siswa. Hal tersebut juga berarti media atau alat tambahan dalam suatu proses pembelajaran dapat meningkatkan pengaruh baik dari segi keefektifan penyampaian dan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu pembelajaran.

Selanjutnya menurut penuturan Ramli (2012) bahwa perkembangan media pembelajaran sesuai zaman memiliki banyak sekali jenisnya, seperti media proyeksi dan tanpa proyeksi, serta media audio dan visual. Apabila disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini, tidak sedikit pengajar yang mengandalkan media pembelajaran yang disebutkan oleh Ramli. Namun media tersebut kemudian disesuaikan lagi dengan kebutuhan, misalnya seperti melibatkan penggunaan internet. Media pembelajaran yang menerapkan jaringan internet umumnya bisa diakses dari perangkat seperti *handphone*, *PC* atau *laptop*. Media-media ini biasanya dapat pula disebut dengan *e-learning*.

Aplikasi adalah sebuah sistem perangkat lunak yang ditujukan untuk melakukan sebuah tugas khusus yang tersedia di *smartphone* atau *PC*. Sebuah aplikasi dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga dapat menambah kinerja sesuai kebutuhan dari sebuah perangkat. Untuk mendapatkan sebuah aplikasi, pengguna dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi perangkat yang dimiliki. *Google Play* dan *AppStore* merupakan fitur sistem operasi yang telah tersedia pada perangkat *smartphone* (*android* dan *iOS*) yang dapat digunakan untuk mengunduh sebuah aplikasi. Penjelasan tersebut juga dikemukakan oleh Irsan (2015), yakni aplikasi digunakan untuk menambahkan fungsionalitas dari suatu perangkat yang digunakan manusia. Dengan demikian, menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran bisa lebih efektif.

Berbagai jenis aplikasi yang telah diciptakan oleh sebuah *developer*, penelitian ini mengambil satu jenis aplikasi yang dapat membantu dalam mempelajari bahasa Jepang yang bernama "*Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji*", yang selanjutnya disebut dengan nama *Poro*. Aplikasi *Poro* dikembangkan oleh *developer* bernama *Poro Nihongo* yang pertama kali diluncurkan pada tanggal 26 Desember 2018. Sesuai dengan namanya, media aplikasi ini digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan penggunaannya dalam penguasaan kanji sebagai salah satu komponen utama bahasa Jepang.

Hasil wawancara acak kepada dosen dan mahasiswa di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, terdapat sebagian jumlah mahasiswa yang mahir dalam pelajaran kanji dan ada pula yang tidak terlalu menguasai. Oleh karena itu untuk mengetahui lebih mendalam, penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Aplikasi *Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji* dalam Kemampuan Kanji pada Mahasiswa

Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau” yang dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh hasil belajar mahasiswa dengan aplikasi tersebut.

Sesuai dengan penjelasan di atas, aplikasi ini diterapkan dalam pembelajaran kanji mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2019. Kanji sendiri merupakan serapan tulisan dari aksara Cina yang di adaptasi ke dalam bahasa Jepang. Kanji mulai digunakan masyarakat Jepang sebagai alat komunikasi sejak zaman Dinasti Han. Kemudian kanji pun diterapkan ke dalam penulisan dokumen-dokumen penting kerajaan serta karya sastra. Penerapan media aplikasi *Poro* pada mata kuliah kanji berdasarkan observasi acak pada mahasiswa, ditemukan bahwa mahasiswa memiliki beberapa kendala terhadap pemahaman kanji. Misalnya sulit menghafal bentuk-bentuk kanji, lupa cara baca suatu kanji, dan lain sebagainya, sehingga penerapan media aplikasi dalam pembelajaran kanji dirasa diperlukan untuk melihat adanya pengaruh pembelajaran kanji pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Anggraini, Nurhadi, & Yulianto (2020) yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Kanji Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Kamus Digital Akebi Bagi Pembelajar Tingkat SMA/MA*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kamus digital Akebi sebagai panduan untuk menulis huruf kanji dasar terdapat peningkatan pada hasil belajar dari pelaksanaan tes awal ke tes akhir setelah dilakukan tindakan, dengan nilai rata-rata tes akhir adalah 74,8. Adapun respons dari pengguna atau pembelajar terkait penggunaan kamus digital Akebi sebagai panduan untuk meningkatkan kemampuan menulis kanji berada pada kriteria tinggi.

Selanjutnya hasil penelitian Prasetiani (2013) tentang kemampuan membaca kanji menggunakan media *flashcard power point*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media *flashcard power point* dapat membantu dalam menghafal dan mengingat kanji beserta maknanya. Temuan yang tidak jauh berbeda dilakukan oleh Lensun (2016) tentang penguasaan kanji dengan metode nomenik melalui multimedia. Hasil temuan mengungkapkan bahwa penggunaan metode mnemonik dalam bentuk gambar dan warna yang menarik pada multimedia membuat mahasiswa mampu mengevaluasi sendiri pembelajaran mereka seperti ketika membuat kanji, melakukan langkah-langkah penulisan, memeraktikan cara baca, *bushu*, *kakusuu*, dan *hitsujun*.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan aplikasi *poro* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang kanji. Tentunya penelitian terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya, baik dari segi objek yang diteliti maupun pemaparan materi dengan menyesuaikan pada permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yakni hasil penelitian dapat dikaji dengan melalui proses perhitungan data untuk mendapatkan validitas hasil. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdi dan Baharuddin (2014), bahwa penelitian yang bersifat kuantitatif merupakan bentuk penelitian berupa fenomena objektif melalui kajian kuantitatif dengan menggunakan angka-angka, dioalah secara statistik, struktur, dan secara terkontrol. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan proses penelitian yaitu membandingkan nilai hasil dari dua tes yaitu pra tes dan pasca tes. Penelitian eksperimen adalah salah satu cara dalam menemukan hubungan sebab akibat (hubungan kausal) terhadap dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh

peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu. Dengan kata lain, bentuk penelitian eksperimental bertujuan untuk menilai akibat dari suatu perlakuan (Arikunto, 2010).

Desain digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen model *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini anggota nya terdiri dari seluruh sampel yang diberikan sebuah pra tes sebelum dilakukannya perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal dari sampel lalu diberikan sebuah pasca tes untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Berikut adalah desain eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
T_1	X	T_2

Keterangan :

- T_1 = pra tes untuk kelas eksperimen
- T_2 = pasca tes untuk kelas eksperimen
- X = Perlakuan untuk kelas eksperimen

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 3 angkatan 2019 Prodi pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau karena dianggap sudah menuntaskan kanji level N4. Karena jumlah populasi kurang dari seratus orang maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat 3 angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang berjumlah 39 orang.

Beberapa tahap yang dilakukan dalam mengumpulkan data penelitian, yaitu dimulai dengan menyiapkan instrumen tes (pra tes dan pasca tes) berbentuk *Google Form* yang tautannya telah disebar melalui grup *WhatsApp*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes untuk pelaksanaan pra tes dan pasca tes. Jumlah soal pada pelaksanaan pra tes sebanyak 15 butir berformat pilihan ganda dan 5 butir berupa isian singkat tanpa menggunakan Aplikasi *Poro* di awal kegiatan. Adapun pada pasca tes diberikan pertanyaan dengan format yang sama dengan pra tes. Materi tes yaitu tentang kanji JLPT level n4. Sampel diminta untuk menggunakan Aplikasi *Poro* selama 15 menit tiap situasi kanji sebagai perlakuan dan hasil dari pasca tes akan dibandingkan dengan pra tes untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi ini dalam mengingat kosakata kanji. Untuk mengontrol kegiatan sampel, maka peneliti memberikan lembar evaluasi berisikan tingkat pemahaman sampel dari setiap situasi kanji yang disediakan oleh aplikasi ini.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data ialah menggunakan pendekatan kuantitatif komparatif dengan melakukan uji t untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata dari hasil sebelum dan setelah diberikan tindakan. Hal ini untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap tindakan yang sudah diberikan. Beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini, meliputi: 1) melakukan pengelompokan data sesuai variabel yang dijadikan objek penelitian dan melakukan tabulasi dari seluruh data sampel; 2) menyajikan data dari setiap variabel, 3) melakukan analisis statistik sesuai rumusan masalah yang diteliti; dan

4) melakukan tahap pengujian hipotesis. Adapun proses analisis data dalam penelitian menggunakan bantuan SPSS 25 for Windows.

Hasil

Setelah melakukan pra tes dan pasca tes, maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel. 2 Hasil Perolehan Nilai Pra Tes dan Nilai Pasca Tes

No	Aspek	Pra tes	Pasca tes
1	Sampel	34	34
2	Nilai Rata-rata	78	87
3	Nilai tertinggi	100	100
4	Nilai terendah	55	75

Setelah seluruh tahap penelitian dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Untuk melakukan uji hipotesis, maka peneliti menggunakan bantuan SPSS for Windows versi 25. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas data. Karena jumlah sampel pada penelitian ini melebihi 30, maka menggunakan tes 1 sampel yaitu *kolmogorov-smirnov*. Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui bahwa sebaran data pada sampel berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dari penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pra Tes	.185	34	.005	.923	34	.020
Nilai Pasca Tes	.219	34	.000	.927	34	.025

a. Lilliefors Significance Correction

Tingkat kesalahan yang digunakan dalam pengujian adalah 5% atau 0.05. Adapun dasar dalam menentukan bahwa data berdistribusi normal atau tidak pada penelitian ini merujuk pada taraf signifikan atau *Asymp Sig. 2 tailed* lebih besar dari 0.05, maka data tersebut dapat dirumuskan berdistribusi normal. Sebaliknya apabila taraf nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berdasarkan dari tabel di atas maka data dari penelitian ini berdistribusi tidak normal. Karena distribusi dari data penelitian ini tidak normal maka peneliti menggunakan uji Wilcoxon untuk menganalisis data penelitian ini. Berikut tabel hasil analisis penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai pasca tes - nilai pra tes	Negative Ranks	3 ^a	5.00	15.00
	Positive Ranks	25 ^b	15.64	391.00
	Ties	6 ^c		
	Total	34		

a. nilai pasca tes < nilai pra tes
b. nilai pasca tes > nilai pra tes
c. nilai pasca tes = nilai pra tes

Test Statistics ^a

	nilai pasca tes - nilai pra tes
Z	-4.337 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil uji Wilcoxon dengan menggunakan program SPSS 25 menunjukkan bahwa hasil tes statistik berada pada taraf sig. 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa uji hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Poro* berpengaruh terhadap kemampuan kanji mahasiswa.

Pembahasan

Hasil Wilcoxon dengan SPSS 25 nilai rata-rata pra tes yaitu 78,08 dan pasca tes yaitu 87,94 dengan nilai *Asymp Sig 2 tailed* 0.00. Berdasarkan dari hasil analisis tersebut membuktikan bahwa hipotesis H_0 yang menyatakan bahwa aplikasi *Poro* tidak berpengaruh terhadap kemampuan kanji mahasiswa dipatahkan oleh hipotesis H_a bahwa aplikasi *Poro* berpengaruh terhadap kemampuan kanji mahasiswa. Hal ini sehubungan dengan teori yang disampaikan oleh Ramli (2012) bahwa media pembelajaran dapat membantu pembelajar baik dalam proses pembelajaran individual maupun kelompok. Media pembelajaran berupa aplikasi pun dijelaskan oleh Ramli (2012) sebagai salah satu cara untuk mempercepat daya cerna pembelajar memahami materi pelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Hakim, Rohman, dan Zuriyati (2020) bahwa manfaat media pembelajaran ialah untuk mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik. Dapat dikatakan ketika pembelajar sedang berada di rumah, kemudian tidak mengerti akan suatu materi, maka aplikasi yang menjadi media pembelajaran tambahan bisa membantunya menemukan jawaban dari permasalahan.

Terdapat sedikit kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam mengumpulkan data dari penelitian ini adalah kurangnya disiplin diri dari sampel untuk menyelesaikan tahap perlakuan ini. Ini selaras dengan teori pembelajaran mandiri yang diungkapkan oleh Akrim (2022) bahwa kekurangan dari pembelajaran mandiri adalah kemalasan yang datang dari diri peserta didik dalam menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Tetapi hal ini dapat diatasi dengan pemberian tenggat waktu dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan pada peserta didik. Langkah yang diambil peneliti untuk mengatasi masalah ini adalah dengan terus berhubungan dengan sampel untuk mengetahui kemajuan dari tugas yang telah diberikan pada sampel.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan, nilai *Asymp sig 2 tailed* kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Poro* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kanji mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau Angkatan 2019. Meskipun memiliki pengaruh, juga terdapat beberapa sampel yang memiliki perbandingan nilai antara pra tes dan pasca tes tidak mengalami peningkatan, serta tidak berpengaruh sama sekali baik mengalami penurunan atau peningkatan (tetap).

Daftar Pustaka

- Anggraini, R., Nurhadi, D., & Yulianto, B. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Kanji Dasar Melalui Penggunaan Aplikasi Kamus Digital Akebi Bagi Pembelajar Tingkat SMA/MA. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 8(2), 110-119.
- Akrim. (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Medan. UMSU Press.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hakim, M. N., Zuriyati, & Rohman, S. (2019). Hand Puppet: A Teaching-Learning Storytelling Media. *Getsempena English Education Journal*, 6(2), 182-190.
- Hamdi, A.S. & Baharuddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam 40 Pendidikan*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Irsan, Muhammad. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan. *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 115-120.
- Lensun, S. F. (2016). Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Metode Nemonik melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 107-117.
- Prasetiani, D. (2013). Meningkatkan kemampuan membaca kanji melalui media flashcard power point. *Izumi*, 2(2).
- Ramli, Muhammad (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Dalam Amaliah, Rezky.