



## KEEFEKTIFAN APLIKASI *KATAKANA MEMORY HINT* TERHADAP PENGUASAAN *KATAKANA* SISWA SAMA

Suryana<sup>1</sup>, Nova Yulia<sup>2</sup>

<sup>1</sup> (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131

<sup>2</sup> (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang 25131

Email Penulis : yanaaye@gmail.com

### Sejarah Artikel

Submit : 2021-07-08  
Diterima : 2021-10-15  
Diterbitkan : 2021-12-14

### Abstrak

*This study discusses the katakana mastery of grade X students in SMAN 4 Pariaman. The aim of this study was to find out the katakana mastery of grade X students in SMAN 4 Pariaman. This research is quantitative research which the samples were the students of X IPA 3 consisting of 25 students for each class. The data in this study are done by using the grade X students' scores of the katakana test results. Based on the results of data analysis in this research, it can be concluded that the katakana mastery of grade X students in SMAN 4 Pariaman after using Katakana Memory Hint application is categorized in good qualifications with 81.76 as the average score. Meanwhile their mastery of katakana before using Katakana Memory Hint application is in more than sufficient qualifications with 61,92 as the average score. Based on the results of hypothesis testing, it is concluded that there is a significant effectiveness and use of Katakana Memory Hint application on katakana mastery of grade X students of SMAN 4 Pariaman because of the value of  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,08 > 1,68$ ).*

### Kata Kunci:

*Effectiveness, katakana memory hint application, mastery of katakana.*

### PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Menurut Sutedi (2011: 2) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Setiap bahasa memiliki keunikannya masing-masing. Alek dan Achmad (2011: 9) mengemukakan bahwa bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu termasuk dalam rumpun Austronesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi bangsa Indonesia sekaligus sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia, seperti yang tercantum dalam sumpah pemuda. Sedangkan Bahasa Jepang di dalam penggunaannya sebagai istilah disebut *nihongo* dan *kokugo*. *Kokugo* adalah bahasa resmi warga negara Jepang yang lahir dan hidup di suatu negara yang sama. Istilah *kokugo* sering dipakai

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 30 Juli 2021

<sup>2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

oleh orang Jepang untuk menyatakan bahasanya sendiri sebagai bahasa ibu. Sedangkan *nihongo* adalah istilah bahasa Jepang yang disebutkan sebagai bahasa asing atau bahasa kedua, bahasa ketiga, dan seterusnya oleh orang asing (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 1).

Sutedi (2011: 7) mengatakan bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf, tetapi miskin dengan bunyi. Bunyi dalam bahasa Jepang terdiri dari lima buah vokal dan beberapa buah konsonan yang diikuti vokal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka. Jumlah suku kata (termasuk bunyi vokal) dalam bahasa Jepang hanya 102 buah, dan tidak ada suku kata tertutup atau kata yang diakhiri dengan huruf konsonan kecuali huruf “N”. Untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas tadi, digunakan empat macam huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Arni (2021: 46) menyatakan bahwa ketika mempelajari, mendalami bahasa Jepang, huruf merupakan sesuatu yang penting bahkan adalah hal yang penting bahkan adalah hal yang harus dipelajari secara mutlak dalam proses belajar mengajar.

Soepardjo (2012: 52) menyatakan huruf Jepang terdiri dari dua kelompok besar yaitu *ideogram* (*hyooi moji*) dan *fonogram* (*hyoon moji*). Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, *monji*, atau *ji*. *Moji* terbagi atas dua jenis yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan bunyi, arti, dan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Huruf dalam bahasa Jepang terdiri dari empat jenis huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*.

*Kanji* merupakan huruf bahasa Jepang yang berasal dari Tiongkok yang menurut sejarah masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, kira-kira berjumlah 50.000 huruf, kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* (Takebe dalam Renariah, 2002). Menurut Yulia (2020: 36) *kanji* adalah huruf yang menyatakan arti sekaligus bentuk pengucapannya. *Romaji* merupakan jenis huruf *fonogram* yang termasuk ke dalam huruf *alfabetis* (Soepardjo, 2012: 77). *Hiragana* merupakan *onsetsu moji* yaitu huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 71). Renariah (2002: 14) menyatakan bahwa huruf *katakana* merupakan huruf silabis seperti huruf *hiragana*, setiap huruf *katakana* akan melambangkan satu bunyi tanpa ada artinya. Menurut Mulyana Adimihardja (dalam Arni, 2021: 47) *katakana* berfungsi untuk menulis kosakata atau ungkapan yang berasal dari bahasa asing dan sering juga diketahui sebagai tulisan laki-laki karena mempunyai arti penegasan dengan bentuk garis yang tegas.

Pembelajaran huruf bahasa Jepang di Indonesia dimulai pada tingkat sekolah menengah atas di berbagai provinsi salah satunya Provinsi Sumatera Barat. SMA Negeri 4 Pariaman merupakan salah satu sekolah di Provinsi Sumatera Barat yang telah memiliki mata pelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Pariaman merupakan mata pelajaran lintas minat yang hanya dipelajari oleh kelas X IPA dan IPS. Dari hasil pengamatan yang telah penulis lakukan selama dilaksanakannya Praktik Lapangan Kependidikan di SMA Negeri 4 Pariaman, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami penggunaan huruf *katakana*, hal ini dapat dilihat dari nilai kuis

*katakana* siswa yang masih rendah. Sulitnya siswa menggunakan huruf *katakana* dikarenakan banyaknya huruf *katakana* yang hampir serupa seperti huruf ッ “so” dan ン “n”, huruf ナ “na” dan メ “me” dan juga jarang digunakannya huruf *katakana* dalam pembelajaran sehari-hari. Berbeda dengan huruf *hiragana*, walaupun memiliki beberapa huruf yang hampir serupa namun penggunaannya sering digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, huruf *hiragana* lebih mudah dipahami dan dikuasai. Selain itu, media pembelajaran yang hanya berupa modul, buku mata pelajaran, dan *powerpoint* menjadi penyebab siswa mudah bosan dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk menunjang minat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Aqib (2014: 50) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Selarah dengan pendapat tersebut Gagne’ dan Briggs 1997 (dalam Arsyad, 2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media belajar merupakan bagian dari sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Media belajar merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*). Media pembelajaran dapat membantu pembelajar agar lebih paham dengan materi yang dipelajari. Haq (2019) misalnya menggunakan media permainan tradisional *karuta* untuk meningkatkan motivasi belajar huruf kana siswa. Dari paparan di atas, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, penulis memilih media pembelajaran aplikasi *Katakana Memory Hint* untuk meningkatkan penguasaan *katakana* siswa

*Katakana Memory Hint* merupakan sebuah aplikasi yang dikeluarkan oleh *The Japan Foundation* pada 15 September 2015 yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran huruf *katakana* dengan lebih menarik. Pada aplikasi ini, terdapat ilustrasi lengkap yang akan memudahkan siswa menghafal huruf *katakana*, cara penulisan *katakana* yang benar, dan pengucapan huruf yang tepat.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian Evie Kurniasih (2016) yang berjudul “Efektivitas E-learning Aplikasi *Katakana Memory Hint* dalam Pembelajaran Membaca Huruf *Katakana* pada Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung” menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Katakana Memory Hint* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *katakana* siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu. Pertama, mendeskripsikan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *katakana* sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Kedua, mendeskripsikan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *katakana* sesudah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Ketiga, mendeskripsikan keefektifan aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasaan huruf *katakana*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen untuk menguji keefektifan aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasaan *katakana* siswa. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2008: 149). Pada penelitian ini menggunakan rancangan *Pre-Eksperimental Designs*, rancangan penelitian ini tidak memiliki kelas kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Dalam kegiatan uji coba tidak menggunakan kelompok kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2014: 74). Data dari penelitian ini diambil dari skor tes penguasaan *katakana* siswa sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* dan setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman. Sumber data yang diambil yaitu huruf *katakana* pada buku *Nihongo Kana: Pembelajaran Tentang Sukukata Bahasa Jepang*.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas X SMAN 4 Pariaman yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah siswa 266 orang. Menurut Akdon (2008: 96) populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman. Sutedi (2018: 176) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data.

Instrumen pada penelitian merupakan tes objektif pilihan ganda untuk mengukur kemampuan *katakana* siswa. Instrumen penelitian yaitu tes kemampuan *katakana*. Menurut Arikunto (2010: 53), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa, tentang kemampuannya setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Wahyuni dan Ibrahim (2012: 11) menyebutkan bahwa tes objektif merupakan tes yang hanya mampu mengukur tingkat pemahaman siswa dengan cara mengingat kemampuan pengetahuan siswa. Tes pilihan ganda ialah jenis tes objektif yang masing-masing butir tesnya memiliki lebih dari dua pilihan jawaban. Dari semua pilihan yang tersedia, hanya satu yang benar-benar merupakan jawaban benar yang sering disebut jawaban kunci, sedangkan pilihan-pilihan di luar jawaban benar itu disebut pengecoh (Djiwandono, 2011: 41).

Analisis butir soal yang dilakukan pada penelitian ini yaitu tingkat kesukaran dan daya pembeda. Djiwandono (2011: 224) menyebutkan bahwa analisis tingkat kesulitan butir tes dimaksudkan untuk mengetahui seberapa sulit dan mudahnya tes yang telah diselenggarakan. Berdasarkan analisis butir soal uji coba soal, diperoleh hasil tingkat kesukaran mudah terdapat 14 butir soal dan tingkat kesukaran sedang terdapat 11 butir soal. Analisis daya pembeda

merupakan kemampuan butir tes untuk membedakan peserta tes yang mampu dan kurang mampu dalam menjawab pertanyaan tes atau mengerjakan tugas tes dengan benar (Djiwandono, 2011: 226). Berdasarkan analisis butir soal pada uji coba soal, diperoleh hasil daya pembeda mudah terdapat 13 butir soal dan daya pembeda sedang terdapat 12 butir soal.

Menurut sutedi (2018: 216) perangkat tes dikatakan memiliki *reliabilitas* jika dapat mengukur secara ajeg, artinya meskipun berkali-kali tes tersebut digunakan pada sampel yang sama dengan waktu yang tidak terlalu lama, akan menghasilkan data yang sama pula. Berdasarkan hasil perhitungan *reliabilitas* uji coba diperoleh hasil 0,52 yang berarti *reliabilitas* dinyatakan sedang.

Uji persyaratan analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan dilakukannya uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data dari kelompok sampel terdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas pada *pretest* diperoleh nilai  $L_0 = 0,124$  dan  $L_t = 0,173$ , karena  $L_0 < L_t$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai  $L_0 = 0,123$  dan  $L_t = 0,173$ , karena  $L_0 < L_t$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data varian bersifat homogenesis atau tidak. Hasil uji homogenitas data tabel berdistribusi F signifikan ( $F_{tabel}$ ) adalah 1,98 dan  $F_{hitung}$  1,24. Karena  $F_{tabel} < F_{hitung}$ , maka dapat disimpulkan bahwa varian data homogen.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu pertama, guru memberikan *pretest* kepada siswa. Kedua, guru menyajikan materi *katakana* menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*. Ketiga, guru memberikan *posttest* kepada siswa. Keempat, guru memberi skor hasil tes penguasaan *katakana* berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Kemudian, dilanjutkan dengan menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, mencari nilai rata-rata (*mean*) dari kedua variabel. Kedua, mengklasifikasikan nilai kemampuan huruf *katakana* siswa sebelum dan sesudah menggunakan tabel skala 10 (Nurgiyantoro dalam Abdurrahman dan Ellya Ratna, 2003: 265). Ketiga, mengklasifikasi data berdasarkan indikator. Keempat, melakukan uji hipotesis. Kelima, membuat pembahasan dan menarik kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil temuan*

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terhadap skor tes, kemampuan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1.** Tabel Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Penguasaan Katakana Siswa Kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman

	Nilai Max	Nilai Min	Rata-rata	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	84	80	61,96	12,19
<i>Posttest</i>	100	64	81,76	10,95

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa Pertama, diketahui penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara umum pada kualifikasi cukup dengan nilai rata-rata 61,92. Standar deviasi yang diperoleh dari penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara keseluruhan yaitu 12,19.

Kedua, diketahui penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sesudah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara umum pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 81,76. Standar deviasi yang diperoleh dari penguasaan *katakana* siswa sesudah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* secara keseluruhan yaitu 10,95.

Penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* per indikator, yaitu pertama, pada indikator 1 diperoleh nilai rata-rata hitung 60,4 berada pada kualifikasi umum cukup. Kedua, pada indikator 2 diperoleh nilai rata-rata hitung 60,8 berada pada kualifikasi umum cukup. Ketiga, pada indikator 3 diperoleh nilai rata-rata hitung 63,6 berada pada kualifikasi cukup.

Penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* per indikator, yaitu. Pertama, pada indikator 1 diperoleh nilai rata-rata hitung 80 berada pada kualifikasi umum baik. Kedua, pada indikator 2 diperoleh nilai rata-rata hitung 87,2 berada pada kualifikasi umum baik sekali. Ketiga, pada indikator 3 diperoleh nilai rata-rata hitung 81,2 berada pada kualifikasi umum baik. Pada uji hipotesis yang dilakukan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,08 > 1,68$ ) pada taraf signifikan 0,05%.

### **Pembahasan**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap masing-masing indikator. Indikator 1 (siswa mampu mengubah huruf *katakana* ke dalam huruf *romaji* maupun sebaliknya) nilai rata-rata *pretest* 60,4 sedangkan *posttest* 80. Pada indikator 2 (siswa mampu membedakan huruf *katakana* yang mirip satu sama lain) nilai rata-rata *pretest* 60,8 sedangkan *posttest* 87,2. Pada indikator 3 (siswa mampu mengubah kata-kata yang berasal dari huruf *katakana* ke dalam huruf *romaji* maupun sebaliknya) nilai rata-rata *pretest* 63,6 sedangkan *posttest* 81,2.

Pada indikator 1 nilai rata-rata penguasaan *katakana* siswa pada *pretest* yaitu 60,4 sedangkan pada *posttest* 80. Terjadi peningkatan penguasaan *katakana* yang signifikan, hal ini disebabkan pada saat sebelum dilakukannya *posttest* siswa diberikan *treatment* belajar *katakana* menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint*, yang mana aplikasi ditayangkan di depan kelas menggunakan proyektor dan siswa dituntut memperhatikan dengan seksama dan melafalkan huruf yang ditayangkan bersama-sama.

Pada indikator 2 nilai rata-rata penguasaan *katakana* siswa pada *pretest* yaitu 60,8 sedangkan pada *posttest* 87,2. Terjadi peningkatan nilai rata-rata penguasaan *katakana* siswa yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan ketika belajar menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* ditekankan bagaimana cara

penulisan dan perbedaan masing-masing huruf beserta ilustrasi bergambar yang lebih menarik. Sehingga siswa mampu mengingat perbedaan-perbedaan huruf yang mirip dan mampu menjawab soal tes dengan benar.

Pada indikator 3 nilai rata-rata penguasaan katakana siswa pada *pretest* yaitu 63,6 sedangkan pada *posttest* 81,2. Terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini disebabkan ketika belajar menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* huruf yang ditampilkan beserta suara sangat jelas dan memudahkan siswa mengingat huruf tersebut, sehingga ketika terbentuk kata-kata siswa mampu menjawab soal tes dengan tepat.

Selanjutnya nilai akhir penguasaan *katakana* siswa pada *pretest* dilihat secara umum dengan rata-rata hasil belajar 61,92 dengan standar deviasi 12,19 sedangkan pada *posttest* dengan rata-rata 81,76 dan standar deviasi 10,95. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat nilai rata-rata *posttest* lebih baik dibandingkan nilai rata-rata *pretest*, maka dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh  $t_{hitung} 6,08$  sedangkan  $t_{tabel} 1,71$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,08 > 1,71$ ) pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis dapat diterima. Hal ini sesuai dengan penelitian relevan yang menyatakan bahwa aplikasi *Katakana Memory Hint* efektif dalam meningkatkan penguasaan membaca *katakana* siswa.

Menurut Hesriani (2018:5) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru untuk mengembangkan teknik-teknik pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pengembangan teknik pembelajaran yang tepat yaitu agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Setelah seluruh proses yang telah dilakukan, siswa dapat menguasai apa yang telah dipelajari. Kondisi inilah yang menyebabkan penguasaan *katakana* siswa setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* lebih tinggi dibandingkan sebelum digunakannya aplikasi *Katakana Memory Hint* dalam pembelajaran. Sehingga aplikasi *Katakana Memory Hint* efektif terhadap penguasaan *katakana* siswa SMA. Berdasarkan hasil nilai rata-rata kelas *posttest* 81,76 dan *pretest* 61,92. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Katakana Memory Hint* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, pertama yang berasal dari diri siswa itu sendiri yaitu berupa minat dan motivasi. Kedua yaitu, teknik pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran juga mempunyai pengaruh yang besar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa saat pembelajaran. Minat dan motivasi mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat dan motivasi yang tinggi maka siswa dapat mencapai apa yang diinginkannya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 Pariaman sebelum menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* berada pada kualifikasi cukup dengan rata-rata 61,92 dengan standar deviasi 12,19 dan penguasaan *katakana* siswa kelas X IPA 3 SMAN 4 setelah menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* berada pada kualifikasi baik dengan rata-rata 81,76 dengan standar deviasi 10,95.

Kedua, penggunaan aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasaan *katakana* siswa SMA efektif untuk semua indikator. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata indikator 1 *pretest* 60,4 sedangkan *posttest* 80, indikator 2 *pretest* 60,8 sedangkan *posttest* 87,2, indikator *pretest* 63,6 sedangkan *posttest* 81,2. Berdasarkan nilai per indikator tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan dibandingkan *pretest*.

Ketiga, berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t), dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang cukup signifikan dari penggunaan aplikasi *Katakana Memory Hint* terhadap penguasaan *katakana* siswa SMA karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,08 > 1,68$ ). Oleh karena itu, aplikasi *Katakana Memory Hint* berpengaruh cukup signifikan terhadap penguasaan *katakana* siswa SMA 4 Pariaman, karena dengan menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Maka media aplikasi *Katakana Memory Hint* dapat dijadikan rekomendasi tambahan media pembelajaran huruf *katakana*.

## REFERENSI

- Abdurahman dan Elya Ratna. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Buku Ajar: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Akdon. (2008). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian Untuk Administrasi dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.
- Alek dan Achmad. (2011). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Arni, Rita. (2021). Efektivitas Pemakaian Aplikasi Katakana Memory Hint dalam Mata Kuliah Shokyuu Moji Goi Zenhan. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejeperangan*, Volume 5 No 1.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

- Djiwandono, Soenardi. (2011). *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Haq, M. (2019). Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang.
- Hesriani, Jufri dan Yani. (2018). Efektivitas Metode Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Kemampuan Goi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Jurnal Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, volume 1
- Kasiram, Moh. (2008). *Metedologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Kurniasih, Evie. 2016. Efektivitas E-learning Aplikasi Katakana Memory Hint dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana. Skripsi: Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UPI Bandung.
- Renariah. (2002). Bahasa Jepang dan Karakteristiknya. Jurnal: Fakultas Sastra. Universitas Kristen Maranatha.
- Soepardjo, Djodjok. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- Wahyuni, Sri dan Syukur Ibrahim. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yulia, Nova. (2020). Students' Mastery On Writing Kanji At Japanese Language Education Study Program Of Unp. *Jurnal kata: penelitian tentang bahasa dan sastra*. Volume 1.
- Zalman, Hendri. (2014). *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: FBS UNP Press.