



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI HIRAGANA MEMORY HINT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN HURUF HIRAGANA SISWA SMAN 9 PEKANBARU

Silvia Hildebertha Panjaitan¹, Merri Silvia Basri², Dini Budiani³

¹ (Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau)

² (Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau)

³ (Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau)

Email Penulis : Silvia.hildebertha3642@student.unri.ac.id

Sejarah Artikel

Submit : 2022-10-06

Diterima : 2023-02-10

Diterbitkan : 2023-06-30

Abstrak

This research about the effect of Hiragana Memory Hint application in improving the Hiragana ability of the student of SMAN 9 Pekanbaru. The research is focused to one of the Japanese characters, namely Hiragana. The reason the researcher chose this letter was because the shape of the Hiragana was very different from the alphabet, making it difficult for students to memorize Hiragana. Therefore, an interesting, effective, efficient and fun media was tested, namely the Hiragana Memory Hint application. This application is based on Android so that students can use it on their respective cellphones and can be used anytime and anywhere as a medium for learning Hiragana. In this application there are various features such as animated images, sounds, and the illustrations are easy to understand, there is also a quiz feature to test how far the students' ability to recognize Hiragana. The research was to determine the ability of Hiragana before and after using the Hiragana Memory Hint application for student at SMAN 9 Pekanbaru. Method of this research is quantitative research using quasi-experimental method. Respondents in this study were students of class X SMAN 9 Pekanbaru and the research sample taken amounted to 40 people. Based on the results of the research that has been carried out, it is concluded that Hiragana Memory Hint application has an influence in increasing the ability of Hiragana for students at SMAN 9 Pekanbaru with an average value of 90,1.

Kata Kunci:

Japanese characters, the Hiragana, the Hiragana Memory Hint Application

PENDAHULUAN

Pada tahun 1990an pembelajaran bahasa Jepang hanya terfokus pada tingkat Universitas. Namun pada tahun 2006 dengan diterapkannya Kurikulum KTSP oleh Kemendikbud memungkinkan untuk diadakannya pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing kedua di tingkat sekolah menengah atas. Tercatat tahun 2018 jumlah pembelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang berada pada peringkat

kedua terbanyak setelah China dengan jumlah pembelajar sebanyak 706.603 orang, diantara jumlah tersebut yang paling dominan adalah pembelajar pada tingkat sekolah menengah atas (The Japan Foundation, 2018).

Seperti yang telah disebutkan di atas, pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA mulai banyak dilaksanakan di seluruh Indonesia. Salah satu sekolah tersebut adalah SMAN 9 Pekanbaru. Sejak tahun 2006, SMA 9 telah menambahkan mata pelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing di sekolah. Huruf Hiragana merupakan salah satu materi pembelajaran yang wajib untuk dipelajari di kelas X sesuai dengan Kurikulum 2013 yang telah diterapkan oleh sekolah SMAN 9 Pekanbaru.

Beberapa siswa yang masih merasa kesulitan dalam mempelajari materi pada huruf Hiragana. Hal tersebut terlihat pada saat penulis melaksanakan mata kuliah pengenalan lapangan persekolahan di SMA 9 Pekanbaru. Penulis mengamati kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa saat mempelajari huruf Hiragana, misalnya kesulitan membaca maupun mengucapkan huruf, kesulitan mengingat bentuk huruf dan kesulitan membedakan bentuk huruf Hiragana yang mirip-mirip. Terlihat bahwa di dalam mempelajari huruf Hiragana banyak perbedaan dalam bentuk huruf, salah satunya yaitu perbedaan huruf Hiragana dengan huruf abjad sehingga dapat menyulitkan siswa untuk mengingat huruf Hiragana dengan mudah.

Dalam pembelajaran huruf Hiragana di kelas X, guru juga tidak menggunakan media-media tertentu yang dapat digunakan oleh siswa sehingga membuat minat siswa dalam mempelajari huruf berkurang. Penggunaan media ajar selama proses belajar mengajar dapat mendorong minat dan keinginan siswa, memotivasi siswa untuk belajar, bahkan memberikan efek psikologis yang positif bagi siswa (Arsyad, 2013). Oleh karena itu, dibutuhkan adanya suatu media pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan huruf Hiragana. Aplikasi *Hiragana Memory Hint* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa.

Hiragana Memory Hint adalah salah satu dari tiga aplikasi *Memory Hint* yang dikembangkan guna untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang huruf dalam pembelajaran bahasa Jepang yang dikembangkan oleh *Japan Foundation* sejak tanggal 20 Agustus 2015. Aplikasi ini dikembangkan guna untuk membantu pembelajar yang mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana. *Hiragana Memory Hint* tidak hanya sekedar media, aplikasi ini memberikan persepsi tentang bentuk dan bunyi huruf. Aplikasi ini menggunakan metode *Mnemonic*. *Mnemonic* merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengaitkan suatu objek atau informasi-informasi yang masuk ke dalam otak manusia agar objek tersebut bisa di ingat dengan mudah.

Menurut Jensen dan Karen (2002) metode *Mnemonic* terdiri atas teknik-teknik untuk mengingat, diantaranya teknik loci, teknik kata penanda, teknik kata kunci

(keywords), teknik menghubungkan, teknik akrostik, serta teknik rima dan jingle. Teknik yang digunakan oleh penulis di dalam penelitian ini adalah teknik kata kunci. Teknik kata kunci ini memiliki rekayasa kata kunci secara khusus untuk mempelajari kata-kata dan istilah dalam bahasa asing. Teknik ini juga mengaitkan secara verbal dan visual sebuah kata yang memiliki pelafalan yang mirip diucapkan dengan frasa atau gagasan yang perlu dihafal, misalnya huruf し “shi” dalam huruf Hiragana dapat diasosiasikan dengan gambar siku, dimana bentuk dari huruf し sama dengan bentuk dari siku manusia. Teknik kata kunci ini selaras dengan keunggulan dari *Hiragana Memory Hint* yaitu merelasikan sesuatu yang baru diketahui dengan sesuatu yang sudah familiar.

Aplikasi Hiragana Memory Hint juga memiliki berbagai macam fitur ilustrasi animasi bergambar, pelafalan suara serta fitur kuis yang dapat membantu pembelajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari huruf Hiragana. Terhitung dari tahun 2018 sampai sekarang, aplikasi telah diunduh lebih dari 90.000 kali. Pengaruh aplikasi *Memory Hint* juga telah diteliti dalam pembelajaran huruf Katakana. Sebuah penelitiannya yang pernah dilakukan oleh Evie Kurniasih (2016) menyebutkan bahwa penggunaan *Katakana Memory Hint* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 33,25% menjadi 67,25% dan teruji efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf Katakana. Begitupun halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Arni (2021) yang menyebutkan bahwa *Katakana Memory Hint* dapat membantu siswa membedakan bentuk huruf Katakana yang mirip, serta menghafal dan mengingat huruf Katakana. Selain itu, Arni juga menyebutkan penggunaan aplikasi ini dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran huruf Katakana bagi siswa yang sedang mempelajari huruf Katakana. Namun dalam hal ini belum ada studi yang menguji apakah aplikasi *Hiragana Memory Hint* yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan atau tidak dalam pembelajaran huruf Hiragana. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “***Pengaruh Penggunaan Aplikasi Hiragana Memory Hint dalam Meningkatkan Kemampuan Huruf Hiragana Siswa SMAN 9 Pekanbaru***”.

METODE PENELITIAN

Dalam hal ini, metode penelitian penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Arikunto (2016: 27) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka, diawali dengan proses pengumpulan data, kemudian penafsiran data, dan terakhir dengan menampilkan hasil berupa angka. Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kuasi-eksperimental. Teknik penelitian yang dikenal dengan *kuasi-eksperimen* ini digunakan untuk membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Di dalam penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan test tertulis yang kemudian dibagi menjadi 2 yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Hal ini digunakan

untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan kepada siswa yang menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Jenis soal yang diberikan kepada kedua kelas memiliki jenis soal yang sama.

Populasi di dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru yang mengambil pelajaran bahasa Jepang sebagai pelajaran lintas minat di kelas. Adapun sampel diambil dari keseluruhan populasi yaitu 40 orang. Instrumen di dalam penelitian ini adalah *Pretest* dan *Posttest*. Menurut Arikunto (2002: 127) Tes terdiri dari sejumlah pertanyaan atau kegiatan serta teknik yang digunakan untuk mengukur kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa, baik secara individu maupun kelompok. Dalam hal ini, pembelajaran huruf Hiragana menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Pertama, dilakukannya *Pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam pembelajaran huruf Hiragana. Kedua, pemberian *treatment* kepada kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dan kepada kelas kontrol dengan metode konvensional. *Treatment* diberikan sebanyak 3 kali pertemuan. Ketiga, yaitu dengan memberikannya *Posttest* kepada kedua kelas untuk menentukan hasil akhir siswa dalam pembelajaran huruf Hiragana. Kemudian, setelah mendapatkan beberapa hasil dari *Pretest* dan *Posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti kepada masing-masing siswa. Peneliti selanjutnya menerapkan metode analisis data, pertama membandingkan skor rata-rata *Pretest* dan *Posttest* dari kedua kelas tersebut. Kedua, uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data yang telah diambil oleh penulis sebelum dilakukannya uji hipotesis. Kemudian, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Ketiga, untuk mengetahui apakah penerapan aplikasi *Hiragana Memory Hint* di dalam kelas berpengaruh pada kemampuan huruf Hiragana siswa SMAN 9 Pekanbaru, penulis melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Pengujian uji homogenitas, uji normalitas, dan uji *Independent Sample T-test* menggunakan bantuan *SPSS 25 For Windows*. Keempat, penulis memberikan justifikasi berupa temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Kelima, penulis membuat kesimpulan dari temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Setelah melakukan *Pretest* dan *Posttest* yang telah diikuti oleh 40 orang siswa dari kedua kelas tersebut, maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	Jumlah Orang	Jumlah Orang
Sangat Baik	0	11
Baik	0	9
Cukup	0	0
Kurang	9	0
Sangat Kurang	11	0
Nilai Maksimum	60	100
Nilai Minimum	8	80
Nilai Rata-Rata	37,6	90,6

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
	Jumlah Orang	Jumlah Orang
Sangat Baik	0	1
Baik	0	12
Cukup	0	3
Kurang	8	4
Sangat Kurang	12	0
Nilai Maksimum	64	100
Nilai Minimum	12	56
Nilai Rata-Rata	36,8	77

Perbedaan antara nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* dari masing-masing kelas dapat dilihat pada tabel di atas. Nilai rata-rata *Pretest* pada kelas eksperimen mendapatkan skor sebesar 37,6 dengan skor minimum 8 dan skor maksimum 60. Lalu nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen sebesar 90,6 dengan nilai minimum 80 dan nilai maksimum 100. Kemudian pada kelas kontrol nilai rata-rata *Pretest* adalah 36,8 dengan nilai minimum 12 dan nilai maksimum 64. Lalu nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen adalah 77 dengan skor minimum 56 dan skor maksimum 100.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan bantuan *SPSS for windows versi 25* untuk melakukan uji hipotesis. Langkah awal yang dilakukan sebelum uji hipotesis adalah uji homogenitas data. Data yang digunakan dalam uji homogenitas adalah data *Pretest*. Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah nilai *Pretest* dari kedua kelas tersebut memiliki data yang homogen atau tidak. Dalam pengambilan keputusan uji homogenitas bahwa jika angka signifikan lebih dari 0,05 maka H_0 diterima, tetapi

jika angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Tabel berikut menunjukkan hasil uji homogenitas dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest*
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1.128	1	38	.295
	Based on Median	.825	1	38	.369
<i>PRETEST</i>	Based on Median and with adjusted df	.825	1	37.207	.370
	Based on trimmed mean	1.088	1	38	.303

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas tersebut yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS* diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0.295. Varians data *Pretest* dari kedua kelas tersebut adalah homogen atau sama dikarenakan angka signifikansi yang didapat lebih besar dari 0,05.

Langkah kedua yang dilakukan adalah uji normalitas data. Data yang digunakan dalam uji ini adalah data *Posttest*. Mengetahui apakah data *Posttest* yang didapat oleh penulis berdistribusi normal atau tidak merupakan tujuan dari dilakukannya uji normalitas ini. Dalam pengujian uji Normalitas pada penelitian ini, penulis menggunakan rumus *Shapiro Wilk*. Uji normalitas *Shapiro Wilk* mensyaratkan bahwa jika nilai Sig. < 0,05 maka H_a ditolak. Hal ini berarti data yang didapat tidak berdistribusi normal. Namun jika nilai Sig. > 0,05 maka H_a diterima. Hal ini berarti data yang didapat berdistribusi normal. Tabel berikut menunjukkan hasil uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelompok Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>POSTTEST</i>	Kelas Eksperimen	.147	20	.200*	.944	20	.290
	Kelas Kontrol	.132	20	.200*	.946	20	.309

*, This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai Sig. dapat diketahui dengan melihat dari tabel hasil uji normalitas diatas. Diketahui bahwa kelas eksperimen mendapat nilai Sig. sebesar 0,290 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai Sig. sebesar 0,309. Keduanya menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yang berarti H_a diterima. Dengan dilakukannya uji

normalitas menunjukkan bahwa data *Posttest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Pada tahap ketiga, *Independent Sample T-test* digunakan untuk mendapatkan hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini. Uji *Independent Sample T-test* digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata yang signifikan dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran huruf Hiragana yang diberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dan yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kedua kelompok. Namun jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kedua kelompok. Tabel di bawah ini menunjukkan temuan uji *Independent Sample T-test* dari penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ ence	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
<i>POS</i>	Equal	5.201	.028	4.7	38	.000	13.60	2.860	7.810	19.390
<i>TTE</i>	variances			55			0			
<i>ST</i>	assumed									
	Equal			4.7	27.8	.000	13.60	2.860	7.740	19.460
	variances			55	63		0			
	not assumed									

Temuan dari tabel diatas memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hasil tersebut lebih kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata dari kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Hiragana Memory Hint dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Pembahasan

Jika dilihat perbandingan nilai rata-rata *Posttest* kedua kelas secara umum, terlihat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada data *Pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 37,6 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 36,8 yang keduanya terlihat berada pada kategori sangat kurang. Kemudian pada data *Posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,6 sementara pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77. Berdasarkan hasil dari data *Posttest* dengan melihat nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan pada saat pelaksanaan pembelajaran huruf Hiragana di kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* terlihat bahwa siswa lebih antusias, semangat dan termotivasi karena pembelajaran kali ini merupakan media yang baru bagi mereka. Lalu dengan menggunakan media aplikasi *Hiragana Memory Hint* dapat membantu siswa dalam mengenal bentuk huruf Hiragana yang mirip dan mengetahui pelafalan huruf Hiragana yang benar serta mengenal huruf Hiragana dengan jumlah goresan/tarikan yang lengkap.

Kemudian, jika dilihat dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Evie Kurniasih (2016) tentang efektivitas E-learning aplikasi *Katakana Memory Hint* dalam pembelajaran membaca huruf Katakana di SMA PGRI 1 Bandung dan telah ditarik kesimpulan bahwa hasil dari data *Pretest* sebelum diberikannya perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 33,25. Kemudian berdasarkan hasil data *Posttest* setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Katakana Memory Hint* diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 67,25. Dari hasil nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* tersebut terlihat memiliki selisih sebesar 34. Dari data yang telah diambil oleh Kurniasih dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata dari kedua data tersebut memiliki peningkatan dan perubahan yang signifikan sehingga dapat membuktikan bahwa media E-learning aplikasi *Katakana Memory Hint* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran huruf Katakana. Dari data di atas membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Memory Hint* tidak hanya efektif pada pembelajaran huruf Katakana, melainkan juga efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf Hiragana.

Selanjutnya untuk lebih meyakinkan bahwa aplikasi *Hiragana Memory Hint* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan huruf Hiragana siswa SMAN 9 Pekanbaru dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* pada penelitian ini. Namun sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu penulis melakukan uji homogenitas dan uji normalitas. Berdasarkan hasil dari uji homogenitas menggunakan SPSS di atas bahwa nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* yang didapat sebesar 0.295. Nilai tersebut >0.05 sehingga dapat disimpulkan

bahwa varians data Pretest dari kedua data tersebut adalah Homogen atau sama. Kemudian, berdasarkan hasil uji normalitas dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* adalah jika nilai Sig. $<0,05$ maka data yang didapat tidak berdistribusi normal namun jika nilai Sig. $>0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Didapatkan nilai Sig. Kelas eksperimen adalah 0.290 dan kelas kontrol 0,309. Keduanya menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti H_0 diterima. Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kedua data kelas tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukannya uji homogenitas dan uji normalitas, maka untuk langkah terakhir dapat diuji dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis di dalam penelitian ini menggunakan *SPSS Versi 25 IBM For Windows* berupa *Independent Sample T-test*. *Independent Sample T-test* dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut. Berdasarkan dari hasil uji tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hasil yang didapat < 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T Test* sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata dari kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Hiragana Memory Hint dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan huruf Hiragana siswa SMAN 9 Pekanbaru. Dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* di dalam pembelajaran huruf Hiragana terbukti dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari huruf Hiragana dibandingkan hanya dengan menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *Independent Sample T Test* yang telah dilakukan, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang menunjukkan bahwa hasil tersebut < 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent Sample T Test* sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa aplikasi *Hiragana Memory Hint* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran huruf Hiragana siswa SMAN 9 Pekanbaru. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut. Dalam proses mengajar huruf Hiragana, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan aplikasi *Hiragana Memory Hint* khususnya dalam pembelajaran huruf Hiragana. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dapat meningkatkan antusias siswa sehingga siswa lebih aktif saat berlangsungnya proses pembelajaran. Kemudian kepada peneliti selanjutnya, penulis menyarankan untuk

melakukan penelitian lainnya tentang penguasaan huruf Hiragana maupun huruf Jepang lainnya (Katakana dan Kanji) dikarenakan aplikasi *Memory Hint* tidak hanya digunakan dalam pembelajaran Hiragana melainkan juga dapat digunakan dalam pembelajaran huruf Katakana dan Kanji tetapi sesuai dengan konteks aplikasi pembelajaran yang dibutuhkan.

REFERENSI

- Alwi, H. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arni, R. (2021). *Efektivitas Pemakaian Aplikasi Katakana Memory Hint Dalam Mata Kuliah Shokyu Moji Goi Zenhan*. *KIRYOKU*, 5(1), 46-53.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Danasasmita, W. (2019). *Guru Bahasa Jepang di Indonesia: Peluang dan Tantangan*, http://www.academia.edu/6127417/Guru_Bahasa_Jepan_di_Indonesia_pekuan_g_dan_Tantangan. diakses pada 11 Juni 2022 pukul 19.32.
- Febrianty dan Lisnawati, Arihi. (2020). “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADATEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SDN 26 KENDARI”. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Fernando dan Prihatiningtyas, Mariyam. (2020). “Model Pembelajaran TPS dengan Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa”. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Hardiansyah, Septian. (2012). “Identifikasi Kesulitan Mempelajari Bahasa Jepang pada Siswa SMA Islam Sudirman Ambarawa”. *Chi'e : Journal of Japanese Learning and Teaching 1*, no.1.
- Khodijah, Siti. 2018. “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman di Kelas IV MIS NUR Hafizah Percut Sei Tuan T.P 2017/2018”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Kou, Matsumoto. (2006). *日本語教師の役割／コースデザイン*。国際流基金日本語教授法シリーズ 1。Tokyo : The Japan Foundation.
- Kurniasih, E. (2016). Efektivitas e-learning aplikasi “*Katakana memory hint*” dalam pembelajaran membaca huruf *Katakana*: penelitian pada siswa kelas X SMA PGRI 1 Bandung. Tesis, Program Studi Bahasa Jepang Universitas Pendidikan

Indonesia.

- Nurhatmi dan Rusdi, Kamid. (2015). "Pengembangan Ensiklopedia Digital Teknologi Listrik Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL)". *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Rachamawati, D. (2018). *Efektivitas Mnemonic Berbasis Aplikasi Android terhadap Mnemonic Berbasis Kartu Gambar dalam Penguasaan Huruf Hiragana*. Tesis, Program Studi Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramadhany dan Basri, Yohani. (2022). "Pengaruh Aplikasi Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji Terhadap Kemampuan Kanji pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*.
- Redaktur. (2015). "Macam-macam Huruf Jepang Beserta Gambarnya Hiragana, Katakana dan Kanji", <https://bahasajepang.org/2015/04/macam-macam-huruf-jepang-beserta-gambarnya-Hiragana-Katakana-kanji.html>.
- Sarjono, Haryadi. Julianita, Winda. (2011). *SPSS vs LISREL : Sebuah Pengantar, Apliasi untuk Riset*. Penerbit Salemba Empat, Jakarta.
- Siriganjanavong, V. (2013). *The Mnemonic Keyword Method: Effects on the Vocabulary Acquisition and Retention*. *English Language Teaching*, 6(10). <https://doi.org/10.5539/elt.v6n10p1>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyat Yayat, Syakilah. (2022). "Hubungan Antara Pemberian Kompensasi Dengan Kinerja Mengajar Guru di MAN 1 Kota Bekasi". *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*.
- Suryana dan Yulia, Nova. (2021). "Keefektifan Aplikasi *Katakana Memory Hint* Terhadap Penguasaan *Katakana* Siswa SMA". *Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, vol. 4, no. 2: 124-132.
- Syah, Muhibbin. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.