



PENGARUH APLIKASI *LUVLINGUA* TERHADAP PENGUASAAN *GOI* SISWA SMA

Jihaan Nabillah Bardan¹; Nova Yulia²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : jhaannabiilahbardan06@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2025-09-20
Diterima : 2025-12-30
Diterbitkan : 2026-01-01

Abstrak

This research is motivated by the problems faced by students when studying *goi*, known because of the number of *goi* that must be memorized from each chapter. This research aims to describe the influence of the *LuvLingua* application on the mastery of *goi* students in grade XI.F.10. This study uses a comparative method. The results of this study showed that the average value before using the *LuvLingua* application = 58 and after using the *LuvLingua* application = 85. The results of the Wilcoxon test show that the value of sig (2 tailed) = $0.000/2 < 0.05$ until H_0 is accepted H_1 is subtracted. Based on these results, it can be concluded that the *LuvLingua* application has an effect on the mastery of *goi* at a significance level of 0.05.

Kata Kunci:

*Pengaruh, Aplikasi
LuvLingua, Goi*

PENDAHULUAN

Bahasa salah satu media komunikasi dalam mengembangkan pikiran setiap manusia terutama saat mengungkapkan segala sesuatu. Menurut Setiana dan Maysarah (2019: 01) bahasa mempunyai peranan yang sangatlah krusial ketika berkomunikasi agar memberikan kesan baik sehingga dapat diterima dan dipahami oleh lawan bicara. Komunikasi akan terhambat jika bahasa yang akan kita gunakan tidak dipahami atau dimengerti oleh orang lain. Di sisi lain, fasih berbahasa memungkinkan kita mengekspresikan diri secara bebas tanpa khawatir disalahpahami. Oleh sebab itu, perlu memiliki kosakata yang banyak agar lancar dalam menyampaikan suatu bahasa tersebut dengan baik.

Selain peranan penting bahasa dalam berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri dan memperluas lingkaran sosial hanyalah dua dari sekian banyak manfaat mempelajari bahasa kedua saat ini. Kefasihan dalam lebih dari satu bahasa juga sangat berpengaruh pada kemampuan seseorang untuk maju secara profesional (menurut Roinah, 2022: 3626). Oleh karena itu pentingnya sebuah

bahasa asing tidak hanya dipengaruhi oleh sejauh mana penggunaannya sebagai bahasa geografis, namun juga oleh politik dan ekonomi negara-negara di mana digunakan.

Pembelajaran bahasa asing saat ini mengalami berkembang yang cukup pesat khususnya pada tingkat SMA, salah satunya yaitu bahasa Jepang. Meskipun memiliki banyak tantangan, mempelajari bahasa Jepang adalah bahasa asing yang menarik dan mengasyikkan. Menurut Mawitjere (2002: 776), menjelaskan “bahasa Jepang yang sangat berbeda dari bahasa Indonesia, contohnya dalam hal huruf, penulisan, pelafalan, serta struktur tata bahasa sangat jauh berbeda dari bahasa ibu yang telah dipelajari dari kecil yaitu bahasa Indonesia”. Di samping itu, dalam mempelajari bahasa asing ada berbagai macam elemen yang sangat penting, termasuk mempelajari bahasa Jepang yaitu *goi*. Pada bahasa Jepang kosakata dikenal dengan *goi* (語彙).

Salah satu lembaga yang menyediakan pengajaran bahasa Jepang adalah SMAN 3 Padang. Pengajaran bahasa Jepang mencakup berbagai disiplin ilmu. Berdasarkan data yang dikumpulkan selama Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada bulan Juni-Desember 2024 di SMAN 3 Padang, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dalam belajar bahasa Jepang khususnya tentang *goi*, di antaranya pertama siswa kesulitan dalam mengingat *goi* karena banyaknya *goi* yang harus dihafal dari setiap bab, kedua siswa tidak memiliki motivasi dan minat untuk menghafal berbagai macam *goi*, ketiga media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton seperti buku teks, papan tulis dan PPT maka membuat siswa cepat jenuh dan tidak memiliki semangat saat belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan penjabaran tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran menarik serta beragam dalam mendukung minat belajar dan meningkatkan penguasaan *goi* siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh Yulia, dkk (2022) yaitu terdapat beberapa guru yang kesulitan dalam melakukan evaluasi pembelajaran beserta guru belum memiliki pengetahuan mengenai jenis media, aplikasi, maupun cara penggunaan. Sehingga perlu dipelajari dengan lebih lanjut mengenai media pembelajaran. Menurut Yulia, dkk (2022: 51) berpendapat “guru sebagai pendidik harus mahir dalam menggunakan media pendidikan yang mutakhir supaya siswa sanggup mengkonstruksi pengetahuan serta menumbuhkan motivasi dalam belajar. Tetapi realitasnya guru masih belum memiliki pengetahuan dan keahlian yang cukup dalam membuat media pendidikan yang inovatif untuk siswa, padahal dengan media pendidikan yang inovatif akan membuat guru lebih banyak pilihan dalam merancang pembelajaran yang membuat siswa lebih antusias dalam belajar”. Oleh sebab itu, salah satu media yang bisa digunakan yaitu aplikasi *LuvLingua*. Aplikasi *LuvLingua* merupakan

sebuah aplikasi yang mempunyai alat yang menarik bagi pelajar bahasa Jepang, ideal bagi mereka yang berada di tingkat dasar atau menengah, beserta dapat mendukung fondasi bahasa Jepang.

Tujuan penelitian ini ialah agar meninjau pengaruh dari aplikasi *LuvLingua* pada penguasaan *goi* siswa SMAN 3 Padang kelas XI.F.10. Dengan sedikit keberuntungan, penelitian ini akan menjelaskan aplikasi *LuvLingua* dan menambah pemahaman kita tentang *goi*, dua komponen utama kemahiran berbahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Jenis dari penelitian ini menggunakan strategi penelitian komparatif

Desain penelitian yang dipergunakan yaitu “*Pre-Eksperimental one group pretest-posttest design*”. Pada desain ini, tidak ada kelas kontrol yang dipakai. Sebagai gantinya, *pretest* diberikan sebelum perlakuan, sehingga melalui penerapan desain “*one group pretest-posttest*”, temuan penelitian bisa diketahui dengan lebih akurat.

Populasi dalam penelitian ini adalah 35 mahasiswa kelas XI.F.10 dengan beragam minat. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang yang berjumlah 35 orang. Alasan pengambilan sampel ini karena keterbatasan populasi sehingga peneliti memilih kelas yang mempelajari materi dari Nihongo Kira-kira kelas X, agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total sampling*. Ketika mengambil sampel dari suatu populasi, *total sampling* memastikan bahwa ukuran sampel sama dengan ukuran sampel keseluruhan (Sugiyono 2009:63). Peneliti memilih kelas yang membahas topik-topik yang terdapat dalam Nihongo Kira-kira kelas X untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran, mengingat jumlah populasi yang terbatas.

Dalam penelitian ini, instrument tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan *goi* siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Jenis tes yang akan diberikan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda.

Tes ini menggunakan analisis butir soal dengan empat kemungkinan jawaban (A, B, C, dan D), peneliti dapat bersikap lebih objektif saat meninjau lembar jawaban, memberikan bobot pada skor, dan menganalisis butir soal. Hanya akan ada satu kemungkinan jawaban, yang dikenal sebagai jawaban kunci, dari semua kemungkinan. Semua pilihan lainnya salah satu hanya pengalih perhatian. Pertanyaan kemampuan untuk *pretest* dan *posttest* disusun sebagai berikut:

- Siswa mampu mengidentifikasi kosakata bahasa Indonesia dalam bahasa Jepang.
- Siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* dalam bahasa Indonesia.
- Siswa mampu menentukan *goi* berdasarkan gambar.
- Siswa mampu memilih gambar yang sesuai dengan *goi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Seluruh skor ujian penguasaan *goi*, baik sebelum maupun sesudah siswa menggunakan aplikasi *LuvLingua*, merupakan bagian dari kumpulan data studi ini. Total terdapat 30 soal, dan ujian ini disusun sebagai ujian pilihan ganda objektif. Tabel berikut menampilkan nilai rata-rata, median, modus, maksimum, minimum, dan simpangan baku berdasarkan penilaian kemampuan *goi* siswa kelas XI.F.10 di SMAN 3 Padang.

Tabel 1. Nilai Pemusatan Data dan Pesebaran Data

	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Mean	58	85
Median	60	85
Modus	60	95
Nilai Maksimum	85	100
Nilai Minimum	25	60
Standar Deviasi	15,59	11,21

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel tersebut, terdapat perbedaan skor rata-rata siswa pada penguasaan *goi* siswa, sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu 58, sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu 85.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pembelajaran *Goi* Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi *LuvLingua*

<i>Pre-Test</i>				<i>Post-Test</i>			
No	Nilai (X)	Siswa (F)	%	No	Nilai (X)	Siswa (F)	%
1.	85	1	3%	1.	100	4	11%
2.	80	3	9%	2.	95	7	20%
3.	75	3	9%	3.	90	5	14%
4.	70	2	6%	4.	85	5	14%
5.	65	4	11%	5.	80	6	17%
6.	60	6	17%	6.	75	3	9%
7.	55	5	14%	7.	70	2	6%
8.	50	2	6%	8.	65	1	3%
9.	45	3	9%	9.	60	2	6%
10.	40	1	3%	Jumlah		35	100%
11.	35	2	6%				

12.	30	2	6%			
13.	25	1	3%			
Jumlah		35	100%			

Pembahasan

Analisis data siswa memperlihatkan aplikasi *LuvLingua* meningkatkan kemampuan bahasa *Goi* di kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang. Perbedaan hasil belajar siswa pada semua metrik dengan jelas menunjukkan hal ini. Jadi, dapat dikatakan bahwa nilai siswa telah meningkat secara signifikan di keseluruhan aspek.

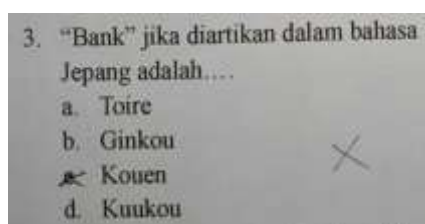
- a. Pada indikator 1 (“Siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* dalam bahasa Jepang”)

Tabel 3. Nilai Pemusatan Data & Pesebaran Data Pada Indikator 1

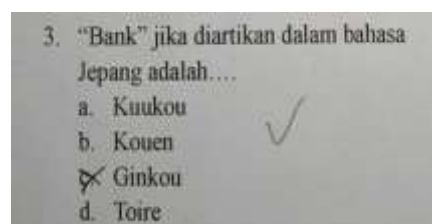
<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
Mean	54	Mean	86
Median	60	Median	80
Modus	60	Modus	100
Nilai Maksimum	100	Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	20	Nilai Minimum	60
Standar Deviasi	22	Standar Deviasi	14

Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan nilai pada siswa dalam penguasaan *goi* pada indikator 1 dari nilai pemusatan data dan pesebaran data sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Nilai siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 54, median 60, modus 60, nilai maksimum 100, nilai minimum 20 dan standar deviasi 22, sedangkan nilai siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 86, median 80 dan modus 100, nilai maksimum 100, nilai minimum 60 dan standar deviasi 14.

Berikut ini dapat dilihat lembar jawaban siswa pada *pre-test* dan *post-test* dalam menjawab butir soal tes pembelajaran *goi* pada indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata bahasa Indonesia dalam bahasa Jepang) sebagai berikut:



Pre-test



Post-test

Berdasarkan lembar jawaban di atas, pada indikator 1 siswa tidak dapat memilih jawaban yang benar pada *pre-test*. Berikutnya dari lembar jawaban di atas, pada indikator 1 siswa dapat memilih jawaban yang benar pada *post-test*.

Ditinjau melalui hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut siswa mengalami peningkatan cukup jelas, hal ini disebabkan ketika pembelajaran *goi* siswa diberi treatment dengan memperlihatkan *goi* yang ada pada aplikasi *LuvLingua*, sehingga siswa mampu mengingat *goi* tersebut. Melalui aplikasi *LuvLingua* siswa mampu mempelajari berbagai macam *goi* serta melatih daya ingat melalui fitur permainan yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa ketika mengingat *goi* secara efektif.

Berikutnya analisis data yang telah dilakukan, nilai penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 1 terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pembelajaran *Goi* Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi *LuvLingua* Pada Indikator 1

Pre-Test				Post-Test			
No	Nilai (X)	Siswa (F)	%	No	Nilai (X)	Siswa (F)	%
1	100	1	3%	1	100	15	43%
2	80	7	20%	2	80	15	43%
3	60	15	43%	3	60	5	14%
4	40	5	14%	Jumlah		35	100%
5	20	7	20%				
Jumlah		35	100%				

Berdasarkan tabel di atas, pada *pre-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 1 tersebar dan menumpuk pada nilai 60 dengan persentase 43%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 1 orang siswa dengan persentase 3%; nilai 80 terdiri dari 7 orang siswa dengan persentase 20%; nilai 60 terdiri dari 15 orang siswa dengan persentase 43%; nilai 40 terdiri dari 5 orang siswa dengan persentase 14%; dan nilai 20 terdiri dari 7 orang siswa dengan persentase 20%.

Berikutnya pada *post-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 1 tersebar dan menumpuk pada nilai 100 dan 80. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 15 orang siswa dengan persentase 43%; nilai 80 terdiri dari 15 orang siswa dengan persentase 43%; nilai 60 terdiri dari 5 orang siswa dengan persentase 14%.

- b. Pada indikator 2 (“Siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* dalam bahasa Indonesia”)

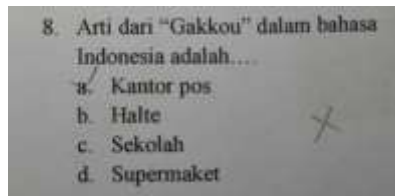
Tabel 5. Nilai Pemusatan Data & Pesebaran Data Pada Indikator 2

Pre-Test		Post-Test	
Mean	62	Mean	85
Median	60	Median	80
Modus	60	Modus	80
Nilai Maksimum	100	Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	20	Nilai Minimum	40
Standar Deviasi	17	Standar Deviasi	15

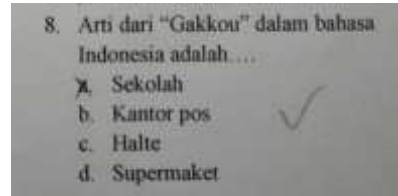
Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan nilai pada siswa dalam penguasaan *goi* pada indikator 2 dari nilai pemusatan data dan pesebaran data sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Nilai siswa

sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 62, median 60, modus 60, nilai maksimum 100, nilai minimum 20 dan standar deviasi 17, sedangkan nilai siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 85, median 80 dan modus 80, nilai maksimum 100, nilai minimum 40 dan standar deviasi 15.

Berikut ini dapat dilihat lembar jawaban siswa pada pre-test dan post-test dalam menjawab butir soal tes pembelajaran *goi* pada indikator 2 (Siswa mampu mengidentifikasi arti *goi* dalam bahasa Indonesia) sebagai berikut:



Pre-test



Post-test

Berdasarkan lembar jawaban di atas, pada indikator 2 siswa tidak dapat memilih jawaban yang benar pada pre-test. Berikutnya dari lembar jawaban di atas, pada indikator 2 siswa dapat memilih jawaban yang benar pada post-test.

Ditinjau melalui rata-rata tersebut siswa mengalami peningkatan cukup jelas, hal ini disebabkan ketika pembelajaran *goi* siswa diberi treatment dengan memperlihatkan *goi* yang ada pada aplikasi *LuvLingua*, sehingga siswa mampu mengingat *goi* tersebut. Melalui aplikasi *LuvLingua* siswa mampu mempelajari berbagai macam *goi* serta melatih daya ingat melalui fitur permainan yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa ketika mengingat *goi* secara efektif.

Berikutnya analisis data yang telah dilakukan, nilai penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 2 terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pembelajaran *Goi* Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Aplikasi LuvLingua* Pada Indikator 2

<i>Pre-Test</i>				<i>Post-Test</i>			
No	Nilai (X)	Siswa (F)	%	No	Nilai (X)	Siswa (F)	%
1	100	1	3%	1	100	15	43%
2	80	11	31%	2	80	15	43%
3	60	15	43%	3	60	5	14%
4	40	7	20%	4	40	1	3%
5	20	1	3%	Jumlah		35	100%
Jumlah		35	100%	Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, pada *pre-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 2 tersebar dan menumpuk pada nilai 60 dengan persentase 43%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 1 orang siswa dengan persentase 3%; nilai 80 terdiri dari 11 orang siswa dengan persentase 31%; nilai 60 terdiri dari 15 orang siswa dengan persentase 43%; nilai 40 terdiri dari 7 orang siswa dengan persentase 20%; dan nilai 20 terdiri dari 1 orang siswa dengan persentase 3%.

Berikutnya pada *post-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 2 tersebar dan menumpuk pada nilai 80 dengan persentase 46%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 14 orang siswa dengan persentase 40%; nilai 80 terdiri dari 16 orang siswa dengan persentase 46%; nilai 60 terdiri dari 4 orang siswa dengan persentase 11%, nilai 40 terdiri dari 1 orang siswa dengan persentase 3%.

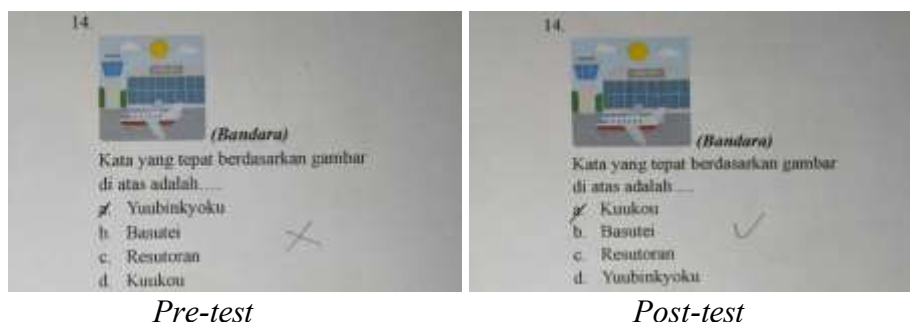
- c. Pada indikator 3 (“Siswa mampu menentukan *goi* berdasarkan gambar”)

Tabel 7. Nilai Pemusatan Data & Pesebaran Data Pada Indikator 3

Pre-Test		Post-Test	
Mean	55	Mean	85
Median	60	Median	80
Modus	60	Modus	100
Nilai Maksimum	100	Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	20	Nilai Minimum	20
Standar Deviasi	23	Standar Deviasi	20

Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan nilai pada siswa dalam penguasaan *goi* pada indikator 3 dari nilai pemusatan data dan pesebaran data sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Nilai siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 55, median 60, modus 60, nilai maksimum 100, nilai minimum 20 dan standar deviasi 23, sedangkan nilai siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 82, median 80 dan modus 100, nilai maksimum 100, nilai minimum 20 dan standar deviasi 20.

Berikut ini dapat dilihat lembar jawaban siswa pada *pre-test* dan *post-test* dalam menjawab butir soal tes pembelajaran *goi* pada indikator 3 (Siswa mampu menentukan *goi* berdasarkan gambar) sebagai berikut:



Berdasarkan lembar jawaban di atas, pada indikator 3 siswa tidak dapat memilih jawaban yang benar pada *pre-test*. Berikutnya dari lembar jawaban di atas, pada indikator 3 siswa dapat memilih jawaban yang benar pada *post-test*.

Ditinjau melalui rata-rata tersebut siswa mengalami peningkatan cukup jelas, hal ini disebabkan ketika pembelajaran *goi* siswa diberi treatment dengan memperlihatkan *goi* yang ada pada aplikasi *LuvLingua*, sehingga siswa mampu mengingat *goi* tersebut. Melalui aplikasi *LuvLingua* siswa

mampu mempelajari berbagai macam *goi* serta melatih daya ingat melalui fitur permainan yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat *goi* secara efektif.

Berikutnya dari analisis data yang telah dilakukan, nilai penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 3 terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pembelajaran *Goi* Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi *LuvLingua* Pada Indikator 3

Pre-Test				Post-Test			
No	Nilai (X)	Siswa (F)	%	No	Nilai (X)	Siswa (F)	%
1	100	2	6%	1	100	14	40%
2	80	7	20%	2	80	13	37%
3	60	12	34%	3	60	6	17%
4	40	8	23%	4	40	1	3%
5	20	6	17%	5	20	1	3%
Jumlah		35	100%	Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, pada *pre-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 3 tersebar dan menumpuk pada nilai 60 dengan persentase 34%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 2 orang siswa dengan persentase 2%; nilai 80 terdiri dari 7 orang siswa dengan persentase 20%; nilai 60 terdiri dari 12 orang siswa dengan persentase 34%; nilai 40 terdiri dari 8 orang siswa dengan persentase 23%; dan nilai 20 terdiri dari 6 orang siswa dengan persentase 17%.

Berikutnya pada *post-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 3 tersebar dan menumpuk pada nilai 100 dengan persentase 40%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 14 orang siswa dengan persentase 40%; nilai 80 terdiri dari 13 orang siswa dengan persentase 37%; nilai 60 terdiri dari 6 orang siswa dengan persentase 17%, nilai 40 terdiri dari 1 orang siswa dengan persentase 3%, nilai 20 terdiri dari 1 orang siswa dengan persentase 3%.

- d. Pada indikator 4 (“Siswa mampu memilih gambar yang sesuai dengan *goi*”)

Tabel 9. Nilai Pemusatan Data & Pesebaran Data Pada Indikator 4

Pre-Test		Post-Test	
Mean	59	Mean	87
Median	60	Median	100
Modus	60	Modus	100
Nilai Maksimum	100	Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	20	Nilai Minimum	60
Standar Deviasi	21	Standar Deviasi	15

Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan nilai pada siswa dalam penguasaan *goi* pada indikator 4 dari nilai pemusatan data dan pesebaran data sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Nilai siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 59, median 60, modus 60, nilai maksimum 100, nilai minimum 20 dan standar deviasi 21, sedangkan nilai siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* yaitu mean 87, median 100 dan modus 100, nilai maksimum 100, nilai minimum 60 dan standar deviasi 15.

Berikut ini dapat dilihat lembar jawaban siswa pada *pre-test* dan *post-test* dalam menjawab butir soal tes pembelajaran *goi* pada indikator 4 (Siswa mampu memilih gambar yang sesuai dengan *goi*) sebagai berikut:



Pre-test



Post-test

Berdasarkan lembar jawaban di atas, pada indikator 4 siswa tidak dapat memilih jawaban yang benar pada *pre-test*. Berikutnya dari lembar jawaban di atas, pada indikator 4 siswa dapat memilih jawaban yang benar pada *post-test*.

Ditinjau melalui rata-rata tersebut siswa mengalami peningkatan cukup jelas, hal ini disebabkan ketika pembelajaran *goi* siswa diberi treatment dengan memperlihatkan *goi* yang ada pada aplikasi *LuvLingua*, sehingga siswa mampu mengingat *goi* tersebut. Melalui aplikasi *LuvLingua* siswa mampu mempelajari berbagai macam *goi* serta melatih daya ingat melalui fitur permainan yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa ketika mengingat *goi* secara efektif.

Berikutnya dari analisis data yang telah dilakukan, nilai penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 4 terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pembelajaran *Goi* Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi *LuvLingua* Pada Indikator 4

<i>Pre-Test</i>				<i>Post-Test</i>			
No	Nilai (X)	Siswa (F)	%	No	Nilai (X)	Siswa (F)	%
1	100	3	9%	1	100	18	51%
2	80	7	20%	2	80	12	34%
3	60	12	34%	3	60	5	14%
4	40	11	31%	Jumlah		35	100%
5	20	2	6%				
Jumlah		35	100%				

Berdasarkan tabel di atas, pada *pre-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai

penguasaan *goi* siswa sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator

Pengaruh Aplikasi *LuvLingua* Terhadap *Goi* – Jihaan Nabiilah Bardan¹, Nova Yulia² 4 tersebar dan menumpuk pada nilai 60 dengan persentase 34%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 3 orang siswa dengan persentase 9%; nilai 80 terdiri dari 7 orang siswa dengan persentase 20%; nilai 60 terdiri dari 12 orang siswa dengan persentase 34%; nilai 40 terdiri dari 11 orang siswa dengan persentase 31%; dan nilai 20 terdiri dari 2 orang siswa dengan persentase 6%.

Selanjutnya pada *post-test* diperoleh distribusi frekuensi nilai penguasaan *goi* siswa setelah menggunakan aplikasi *LuvLingua* pada indikator 4 tersebar dan menumpuk pada nilai 100 dengan persentase 51%. Jika kita melihat nilai pembelajaran *goi* secara keseluruhan, nilai 100 terdiri dari 18 orang siswa dengan persentase 51%; nilai 80 terdiri dari 12 orang siswa dengan persentase 34%; dan nilai 60 terdiri dari 5 orang siswa dengan persentase 14%.

Berdasarkan penjelasan di atas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *wolcoxon signed ranks* untuk mengetahui pengaruh aplikasi *LuvLingua* dalam pembelajaran *goi* siswa SMA. Alasan menggunakan uji hipotesis *wolcoxon signed ranks* yaitu karena pada uji normalitas nilai sig *post-test* kecil dari 0,05. Sebelumnya telah dilakukan uji persyaratan analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas data. Dari uji persyaratan yang telah dilakukan, diperoleh sampel penelitian pada *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dan data berasal dari populasi yang homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis dapat dilakukan selanjutnya. Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 22* yang berasal dari nilai hasil sampel *one group pre-test post-test* yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Uji Hipotesis Menggunakan Wilcoxon Signed Ranks

Test Statistics ^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-4.991 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang menguasai *goi* lebih baik sesudah menggunakan aplikasi *LuvLingua* daripada sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua*. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian Asymp sig. (2-tailed) yaitu 0.000. Sehingga H1 diterima ($0.000 < 0.05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *LuvLingua* berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *goi* siswa kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang.

Selanjutnya, ketika membandingkan pada studi relevan menggunakan aplikasi *LuvLingua* yang dilaksanakan Wuisang, dkk (2022) berjudul “Efektifitas Media Aplikasi *LuvLingua* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di SMA Negeri Tondano” di kelas eksperimen dihasilkan skor rata-rata 89,23. Sementara di kelas kontrol menghasilkan skor rata-rata senilai 73,07. Setelah itu, mendapatkan $t = 2,44$ dari data ketika menggunakan rumus

uji-t. Dapat menolak H_0 dikarenakan nilai t_{hitung} senilai 2,44 yang mana melebihi t_{tabel} senilai 1,711 untuk $\alpha: 0,05$, ketika $df = 24$. Terdapat konsensus diterimanya H_1 .

Penelitian yang menggunakan statistik uji-t telah membuktikan komponen media aplikasi *LuvLingua* meningkatkan prestasi siswa di kelas bahasa Jepang.

Meningkatnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Jepang terlihat dari penggunaan aplikasi *LuvLingua*. Para guru kini mempunyai opsi penting serta efektif lainnya dalam aplikasi *LuvLingua*, yang membantu siswa menguasai kosakata bahasa Jepang dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Siswa kelas XI.F.10 di SMAN 3 Padang mempunyai tingkat pemahaman *Goi* yang rendah sebelum menggunakan aplikasi *LuvLingua*, berdasarkan data dan pembahasan sebelumnya. Standar deviasi 16 dan skor rata-rata 58 menunjukkan bahwa sebagian besar hasil siswa lebih rendah daripada skor KKTP. Di sisi lain, setelah penerapan aplikasi *LuvLingua*, kemampuan siswa dalam memahami *Goi* mengalami peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata mereka mencapai 85 dari kemungkinan 100, dengan standar deviasi 11. Lebih lanjut, ketika membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, terdapat peningkatan secara keseluruhan. Rata-rata pada indikator 1, misalnya, meningkat dari 54 pada *pretest* menjadi 86 pada *posttest*. Antara *pretest* dan *posttest*, rata-rata pada indikator 2 meningkat dari 62 menjadi 85. Di akhir tes, rata-rata indikasi 3 adalah 82, naik dari 55 sebelumnya. Pada indikasi 4, rata-rata meningkat dari 59 sebelum menjadi 87 setelah intervensi. Peningkatan skor rata-rata *posttest* yang signifikan secara statistik terlihat ketika *pretest* dan *posttest* dibandingkan. Di kelas XI.F.10 SMAN 3 Padang, pemahaman siswa tentang *goi* dipengaruhi secara positif oleh penggunaan aplikasi *LuvLingua*. Hal ini diperkuat melalui hasil uji hipotesis yang memperlihatkan hasil nilai signifikansi yang di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$), bisa memperlihatkan aplikasi tersebut meningkatkan penguasaan siswa terhadap *goi*.

REFERENSI

- Aida, A., Hermina, D., & Norlaila, N. (2025). Jenis Data Penelitian Kuantitatif (Korelasional, Komparatif, Dan Eksperimen). *Al-Manba Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 10(1), 31-40.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mawitjere, I. (2022). Peningkatan Penguasaan Kanou Hyougen Melalui Media Video Animasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1). Hlm. 776-782. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7584004>.
- Roinah, R. (2022). Penggunaan Bahasa Inggris Pada Masyarakat Ekonomi Asean Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(12), 3625-3634. DOI:

- Pengaruh Aplikasi *LuvLingua* Terhadap *Goi* – Jihaan Nabiilah Bardan¹, Nova Yulia²
<https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v1i12.2445>.
- Setiana, S. M., & Maysarah, D. (2019, November). Reality Role of Language Improving E-commerce. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032064, 01-04). IOP Publishing. Doi: 10.1088/1757-899X/662/3/032064.
- Somantri, A., & Muhidin, S. A. (2006). Aplikasi statistika dalam penelitian. *Bandung: Pustaka Setia*, 83-90.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Yulia, N., Rahmi, U., & Putri, M. A. (2022). Kemampuan guru bahasa dalam merancang media evaluasi pembelajaran online. *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora*, 4(1), hlm. 51-56.