

**PERSEPSI SISWA SMAN 4 PADANG TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI KANA DALAM PEMBELAJARAN *HIRAGANA***

Skripsi

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan*



TRISIA ASRIL YUNINGSIH

18180016/2018

Dosen Pembimbing

NOVA YULIA, S.Hum, M.Pd

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

**PERSEPSI SISWA SMAN 4 PADANG TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI KANA DALAM PEMBELAJARAN *HIRAGANA***

Skripsi

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan*



TRISIA ASRIL YUNINGSIH

18180016/2018

Dosen Pembimbing

NOVA YULIA, S.Hum, M.Pd

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSEPSI SISWA SMAN 4 PADANG TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI *KANA* DALAM PEMBELAJARAN *HIRAGANA*

Nama : Trisia Asril Yuningsih
Nim : 18180016
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, September 2022

Disetujui oleh,
Pembimbing



Nova Yulia, S.Hum, M.Pd
NIP. 198407312009122009

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D
NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN

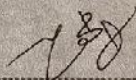

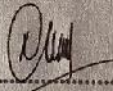
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

PERSEPSI SISWA SMAN 4 PADANG TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI KANA DALAM PEMBELAJARAN HIRAGANA

Nama : Trisia Asril Yuningsih
Nim : 18180016
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, September 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Maulluddul Haq, S.Hum., M.A.	
2. Sekretaris : Hendri Zalman, S. Hum, M.Pd	
3. Anggota : Nova Yulia, S.Hum, M.Pd	



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trisia Asril Yuningsih
Nim : 18180016
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "Persepsi Siswa SMAN 4 Padang Terhadap Penggunaan Aplikasi *Kana* Dalam Pembelajaran *Hiragana*" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika dan penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik diinstitusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Saya yang menyatakan,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D

NIP. 197105251998022002



Trisia Asril Yuningsih

NIM. 18180016

ABSTRAK

Trisia Asril Yuningsih.2022. “Persepsi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Terhadap penggunaan Aplikasi *Kana* dalam Pembelajaran *Hiragana*”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat dasar selalu diawali dengan huruf-huruf dasar seperti *hiragana* dan *katakana*. Dalam mempelajari bahasa Jepang mempelajari *hiragana* dan *katakana* adalah hal yang tidak bisa dihindari. SMAN 4 Padang merupakan salah satu sekolah yang sudah memiliki pelajaran bahasa Jepang, pada semester 1 kelas X SMAN 4 Padang huruf yang dipelajari adalah *hiragana*. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMAN 4 Padang ditemui beberapa masalah yang dialami oleh pemelajar yaitu, kurangnya media pembelajaran untuk menarik minat siswa. kesulitan siswa dalam membedakan *hiragana* yang berbeda dengan *alphabet* membuat siswa kesulitan mengingat, menulis dan menghafal *hiragana*. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, maka digunakanlah salah satu media yaitu aplikasi *kana*. Media aplikasi ini sebelumnya sudah digunakan oleh peneliti selama satu semester di sekolah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi atau tanggapan siswa terhadap aplikasi *kana*. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, dengan sampel 34 orang siswa, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Instrument penelitian ini adalah angket jenis tertutup. Berdasarkan hasil dari analisis angket dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap aplikasi *kana* sebagai media pembelajaran *hiragana* dengan nilai sebesar 87 tergolong dalam kategori “baik”, dan aplikasi ini efektif bagi pemula untuk mempelajari *hiragana*.

Kata kunci: *Hiragana*, Aplikasi *Kana*, Persepsi.

ABSTRACT

Trisia Asril Yuningsih.2022. “Persepsi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Terhadap penggunaan Aplikasi *Kana* dalam Pembelajaran *Hiragana*”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Learning Japanese for the basic level always begins with basic letters such as *hiragana* and *katakana*. In learning Japanese, learning *hiragana* and *katakana* is unavoidable. SMAN 4 Padang is one of the schools that already has Japanese lessons, in the first semester of class X SMAN 4 Padang the letters learned are *hiragana*. Based on the results of interviews conducted by researchers at SMAN 4 Padang, there were several problems experienced by students, namely, the lack of learning media to attract students' interest. students' difficulties in distinguishing the *hiragana* letters. *Hiragana* which is different from the alphabet makes it difficult for students to remember, write and memorize hiragana. To overcome these difficulties, one of the media is used, namely the Kana application. This application media had previously been used by researchers for one semester at the school. The purpose of this study was to find out how students' perceptions or responses to the *kana* application were. This research uses descriptive quantitative research, with a sample of 34 students, the sampling technique used in this research is *purposive sampling* technique. The instrument of this research is a closed type of questionnaire. Based on the results of the questionnaire analysis, it can be concluded that students' perceptions of the kana application as a hiragana learning medium with a value of 87 are classified as "good" category, and this application is effective for beginners to learn *hiragana*.

Keyword: *Hiragana*, *aplication kana*. Perception.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin atas berkat rahmat Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Persepsi Siswa SMAN 4 Padang Terhadap Penggunaan Aplikasi *Kana* Dalam Pembelajaran *hiragana*”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan dorongan, dukungan, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua terutama teruntuk papa yang telah memberikan doa serta dukungan selama proses pembuatan skripsi.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd. Sebagai dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasihat dan bantuan selama masa perkuliahan serta telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum, MA dan Hendri Zalman S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam penulis skripsi ini.
4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd selaku ketua prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D. sebagai Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris UNP.
6. Ibu Dewi Syuryani, S.Hum sebagai validator sekaligus guru pamong yang telah membimbing peneliti selama di lapangan dan memberikan doa serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.

9. Bapak dan Ibu staf pengajar di sekolah SMAN 4 Padang.
10. Siswa-siswi kelas X IPS 1 yang telah bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini serta memberikan doa dan dukungan.
11. Kakak-kakak (bako) yang telah memberikan doa serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat seperjuangan kuliah, sahabat gerabah Windi Nadia Sari, Rika Roza Putri, dan Welni Malvita S.Pd yang memberikan semangat, saling mengingatkan dan saling kerja sama dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Inisial RF yang telah memberikan semangat setiap penulisan skripsi.
14. Lagu pop Indonesia terutamanya lagu Minang yang telah menemani selama dalam penyusunan skripsi.
15. Teman-teman *Shiroikitsune* dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
17. *Last but not least. I wanna thank me. I want to thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini menjadi amal bagi Bapak dan Ibu. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 27 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat penelitian.....	7
G. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Persepsi.....	9
a. Pengertian Persepsi.....	9
b. Faktor-faktor Mempengaruhi Persepsi.....	10
2. <i>Hiragana</i>	12
a. Sejarah <i>Hiragana</i>	12
b. Pengertian <i>Hiragana</i>	13
c. Penulisan <i>Hiragana</i>	19
d. Pembelajaran <i>Hiragana</i>	21
3. Media Pembelajaran.....	25
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	25
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	26

c. Macam-macam Media Pembelajaran	27
e. Peranan Media Pembelajaran Dalam Konteks Belajar	28
f. Indikator Media Pembelajaran	28
4. Aplikasi <i>Kana</i>	29
a. Pengertian Aplikasi <i>Kana</i>	29
b. Jenis-jenis Aplikasi <i>Kana</i>	31
c. Aplikasi <i>Kana</i> Sebagai Media Pembelajaran	31
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Metode Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel	38
C. Variabel dan Data Penelitian	39
D. Instrumen penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Uji Persyaratan Analisis	42
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Data	49
C. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Hiragana</i> yang termasuk kelompok <i>chokuon</i>	15
Tabel 2. <i>Hiragana</i> yang termasuk <i>sei on</i>	17
Tabel 3. <i>Hiragana</i> yang termasuk dalam <i>handakuon</i>	18
Tabel 4. Rumusan Kompetensi Kelas X Bahasa Jepang Kurikulum 2013....	22
Tabel 5. Skala Likert	40
Tabel 6. Kisi-kisi Angket	40
Tabel 7. Interpretasi Nilai r	44
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas	444
Tabel 9. Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi <i>Kana</i> pada pembelajaran <i>Hiragana</i>	47
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi <i>Kana</i> pada pembelajaran <i>hiragana</i>	47
Tabel 12. Prediket Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi <i>Kana</i> pada pembelajaran <i>hiragana</i>	49
Tabel 13. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 1	50
Tabel 14. Butir pernyataan Sub indikator 1	51
Tabel 15. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 2	52
Tabel 16. Butir Pernyataan Sub Indikator 2	52
Tabel 17. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 3	53
Tabel 18. Butir Pernyataan Sub Indikator 3	54
Tabel 19. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 4	54
Tabel 20. Butir Pernyataan Sub Indikator 4	55
Tabel 21. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 5	56
Tabel 22. Butir Pernyataan Sub Indikator 5	56
Tabel 23. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 6	57
Tabel 24. Butir Pernyataan Sub Indikator 5	58
Tabel 25. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 7	59
Tabel 26. Butir Pernyataan Sub Indikator 7	59

Tabel 27. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 8	60
Tabel 28. Butir Pernyataan Sub Indikator 8	61
Tabel 29. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 9	62
Tabel 30. Butir Pernyataan Sub Indikator 9	62
Tabel 31. Nilai Sub indikator 1	63
Tabel 32. Nilai Sub indikator 7	64
Tabel 33. Nilai Sub indikator 8	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Asal usul <i>hiragana</i>	14
Gambar 2 . <i>hiragana</i> yang termasuk kelompok <i>yoo'on</i>	16
Gambar 3 . <i>hiragana</i> yang termasuk dalam <i>dakuon</i>	18
Gambar 4 . Tata cara Urutan Penulisan <i>Hiragana</i> (Nippon Hoso Kyokai, 2015)	20
Gambar 5 . Distribusi Frekuensi Persepsi	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 . Kerangka Konseptual	36
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi angket.....	71
Lampiran 2. Jawaban angket	75
Lampiran 3. Surat tugas pembimbing	77
Lampiran 4. Kartu bimbingan proposal.....	78
Lampiran 5. Surat tugas sempro.....	79
Lampiran 6. Surat izin penelitian.....	80
Lampiran 7. Surat penelitian dari dinas.....	81
Lampiran 8. Surat validator.....	82
Lampiran 9. Tabulasi data angket.....	83
Lampiran 10. Distribusi nilai R.....	84
Lampiran 11. Validasi angket.....	85
Lampiran 12. Realibilitas.....	85
Lampiran 13. Dokumentasi penelitian.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pemanfaatan teknologi sangat berkembang dikalangan masyarakat, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penemuan-penemuan yang sudah dirancang di dunia ini seperti telepon seluler. Bila dilihat ke belakang, perangkat telepon pertama kali ditemukan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1875. Seperti yang dikemukakan oleh Darmawan (dalam Gustiani 2015: 1) Perangkat telekomunikasi semakin berkembang pesat mulai saat diimplementasikannya teknologi digital menggantikan teknologi analog. Digitalisasi perangkat telekomunikasi kemudian berkonvergensi dengan perangkat komputer, Produk hasil konvergensi inilah yang saat ini muncul dalam bentuk telepon seluler.

Perkembangan telepon seluler semakin pesat di zaman modern ini. Telepon seluler saat ini telah berinovasi menjadi telepon pintar atau biasa disebut dengan *smartphone*. *Smartphone* asal kata dari bahasa Inggris yang diartikan sebagai ponsel cerdas. *Smartphone* mempunyai fungsi yang menyerupai komputer. Dengan adanya *smartphone* dan kecanggihan berbagai fitur aplikasi didalamnya, *smartphone* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran. *Smartphone* layanan pembelajaran yang bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Kecanggihan *smartphone* dapat digunakan dalam pelajaran apapun termasuk dalam pembelajaran bahasa asing.

Menurut Parera (dalam Jamal, 2017: 1) bahasa asing (dalam pembelajaran bahasa) adalah bahasa yang sedang dipelajari oleh seorang peserta didik selain bahasa ibu, yang mana bahasa asing tersebut belum dikenal oleh peserta didik. Jadi, bahasa asing dalam lingkup pendidikan adalah bahasa yang baru dikenal peserta didik secara mendalam melalui proses belajar mengajar. Siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) mempelajari beberapa bahasa asing di antaranya adalah bahasa Inggris, Arab, Jerman, dan Jepang.

Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji* (文字)、*monji* (文字) atau *ji* (字). *Moji* terbagi ke dalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah melambangkan suatu makna atau arti yang menyatakan isi dan menyatakan pengucapan. Salah satu contohnya adalah *kanji*. Sedangkan *hyouon moji* adalah melambangkan suatu bunyi huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. *Hyouon moji* terdiri dari *onsetsu moji*, yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel seperti *hiragana* dan *katakana*. Dalam bahasa Jepang ada tiga jenis huruf yang digunakan, yaitu *Kanji*, *Romaji*, dan *Kana* (*hiragana* dan *katakana*).

Pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat dasar selalu diawali dengan huruf-huruf dasar seperti *hiragana* dan *katakana*. Dalam mempelajari bahasa Jepang mempelajari *hiragana* dan *katakana* ialah hal yang tidak bisa dihindari. Hal ini sesuai dengan pendapat Hayashi (dalam Jamal, 2017:1) pada bukunya yang berjudul *Nihongo Kyouiku Handobukku*, mengatakan bahwa:

日本語を体系的に学ぼうとする者は、文字（平仮名、片仮名、漢字）の学習を避けて通ることはできない。

Nihongo o taiketeiki ni manabou to suru mono wa, moji (Hiragana, Katakana, Kanji) no gakusyuu o sakete tooru koto wa dekinai.

Setiap pembelajar yang akan mempelajari bahasa Jepang secara sistem mereka tidak bisa menghindari pembelajaran *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*.

SMAN 4 Padang merupakan salah satu sekolah yang sudah memiliki pelajaran bahasa Jepang, di mana bahasa Jepang dijadikan salah satu pelajaran lintas minat. Berdasarkan silabus semester 1 kelas X SMAN 4 Padang pada pelajaran bahasa Jepang, huruf yang dipelajari adalah *hiragana*. Untuk *katakana* sendiri dipelajari pada semester 2. Berdasarkan observasi peneliti selama satu semester dalam melaksanakan PLK mengajar di kelas X IPS 1 di SMAN 4 Padang, serta hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa pada tanggal 8 Agustus 2021 diketahui bahwa siswa mengalami kendala dalam pembelajaran *hiragana*, yaitu:

1. Kurangnya media pembelajaran untuk menarik minat siswa.
2. Kesulitan siswa dalam membedakan *hiragana* yang mirip, misalnya あ(a) dan お(o), ん(nu) dan め(me), る(ru) dan ろ(ro), ね(ne) dan れ(re), は(ha) dan ほ(ho).
3. *Hiragana* yang berbeda dengan *alphabet* membuat siswa kesulitan mengingat, menulis dan menghafal *hiragana*.

Untuk meminimalisir atau memperbaiki permasalahan di atas dalam menguasai *hiragana* agar permasalahan siswa di atas dapat teratasi. Sehingga diperlukan suatu media untuk memudahkan siswa dalam menguasai *hiragana*. Peneliti memperkenalkan media aplikasi *kana* sebagai solusinya, untuk mengatasi

kendala dan permasalahan yang terdapat pada siswa agar dapat menguasai *hiragana*.

Aplikasi *kana* adalah salah satu aplikasi yang menggunakan *smartphone*, aplikasi ini dikeluarkan oleh Romain Pellen pada 2 Maret 2019 yang dapat membantu dalam pembelajaran *hiragana* dan *katakana*. Pada aplikasi ini terdapat ilustrasi lengkap yang akan memudahkan siswa dalam membedakan *hiragana* dan *katakana*, cara penulisan *hiragana*, *katakana* yang benar, dan pengucapan huruf yang tepat. Selain itu, aplikasi *kana* menyediakan kuis untuk menguji coba huruf yang dipelajari, dan aplikasi *kana* tersebut mudah digunakan secara pribadi maupun bersama-sama.

Perbedaan aplikasi *kana* dengan aplikasi pembelajaran huruf bahasa Jepang lainnya yaitu aplikasi *kana* ini tidak disediakannya gambar ilustrasi yang mana nantinya siswa menebak gambar tersebut beserta bacaan *hiragana*, seperti dengan adanya fitur dan ilustrasi gambar yang disediakan oleh aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Dengan melalui bantuan aplikasi *kana* ini diharapkan pembelajaran akan menjadi terbantu khususnya dalam pembelajaran *hiragana*. Maka dari itu, peneliti ingin mencari persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *kana* dalam mempelajari *hiragana* あ(a)ーん(n).

Berdasarkan penelitian terlebih terdahulu, dalam penelitian Gustiani (2015) yang berjudul “*Efektivitas penggunaan aplikasi Obenkyou pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan membaca hiragana*” menyimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran *hiragana* dapat memudahkan pemelajar dalam mengingat, menghafal dan menulis *hiragana*. Setelah dilakukan analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis bahwa H_k diterima dan H_0 ditolak, hal ini membuktikan bahwa aplikasi *obenkyou* pada *smartphone* ini efektif untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran *hiragana*.

Berdasarkan hal-hal tersebut, aplikasi pembelajaran *hiragana* dengan menggunakan *smartphone* membuat cara belajar yang lebih menarik lagi dan tidak monoton. Selain itu, siswa juga dapat menggunakan aplikasi pembelajaran *hiragana* tersebut di luar jam pelajaran, aplikasi pembelajaran *hiragana* dengan menggunakan *smartphone* mengatasi kejenuhan siswa yang sebelumnya sebagian besar belajar menggunakan *textbook* dan buku kotak besar. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti berasumsi bahwasanya persepsi pemelajar kelas X SMAN 4 Padang juga beragam mengenai aplikasi *kana* jika digunakan sebagai media pembelajaran *hiragana*. Oleh karena itu, untuk mengetahui persepsi siswa tentang penggunaan aplikasi *kana*, perlu dilakukan penelitian mengenai **“Persepsi Siswa SMAN 4 Padang Terhadap Penggunaan Aplikasi *Kana* Dalam Pembelajaran *Hiragana*”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. *Pertama*, kesulitan dalam mengingat cara baca *hiragana*. *Kedua*, kesalahan dalam cara penulisan *hiragana*. *Ketiga*, kurangnya media pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah ini hanya mencari persepsi siswa terhadap aplikasi *kana* sebagai media pembelajaran *hiragana* あ (a) - ん (n) yang terdiri dari 46 huruf pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 4 Padang.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *kana* sebagai media pembelajaran *hiragana* siswa kelas X SMAN 4 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *kana* sebagai media pembelajaran *hiragana* siswa kelas X SMAN 4 Padang.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam ilmu pengetahuan khususnya pada aplikasi *kana* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak. Pihak-pihak yang dimaksud adalah pengajar mata pelajaran bahasa Jepang, dan peneliti lainnya yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dapat membuka wawasan guru dalam pemilihan media pembelajaran.

b. Bagi siswa

Dengan digunakannya aplikasi *kana* ini dapat menjadi sarana alternatif untuk mengingat huruf Jepang khususnya *hiragana*.

b. Bagi peneliti

Dapat melihat dan mengetahui persepsi penggunaan aplikasi *kana* dalam pembelajaran *hiragana*.

d. Bagi peneliti lain

Dapat menambah referensi dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran *hiragana* dengan menggunakan aplikasi *kana*.

G. Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah ini ada 3 bagian yaitu:

1. Persepsi

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah persepsi seseorang diukur dengan memakai skala sikap, skala sikap yang digunakan di sini yaitu skala likert, skala likert artinya skala yang dipergunakan untuk mengukur perilaku, pendapat serta persepsi seseorang atau sekelompok orang perihal kenyataan atau gejala sosial.

2. Penguasaan *hiragana*

Penguasaan *hiragana* adalah kemampuan siswa dalam memahami *hiragana* yang merupakan salah satu bagian dari huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) yang digunakan untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Selain itu, *hiragana* memiliki goresan yang lebih lentur dan mudah dari pada *katakana*.

3. Aplikasi *Kana*

Aplikasi *kana* adalah aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan pembelajaran *hiragana* $\text{あ}(a) - \text{ん}(n)$ selama PLK semester 1 kelas X SMAN 4 Padang. Aplikasi pembelajaran *hiragana* yang mana di dalam aplikasi tersebut terdapat tahapan cara penulisan *hiragana* dan berserta suara bawaan yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut sehingga siswa bisa lebih mudah dan praktis dalam latihan menulis *hiragana* dalam pembelajaran bahasa Jepang.