

**PENGARUH APLIKASI *JAPANESE DUNGEON*
TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA
ADABIAH 2**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**TEGUH PRANANDA TAMA
NIM. 18180035/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

**PENGARUH APLIKASI *JAPANESE DUNGEON*
TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA
ADABIAH 2**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**TEGUH PRANANDA TAMA
NIM. 18180035/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH APLIKASI *JAPANESE DUNGEON*

TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA ADABIAH 2

Nama : Teguh Prananda Tama
Nim : 18180035
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, September 2022

Disetujui oleh,
Pembimbing



Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd

NIP. 19810408 200604 1 004

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

PENGARUH APLIKASI *JAPANESE DUNGEON*
TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA ADABIAH 2

Nama : Teguh Prananda Tama
Nim : 18180035
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, September 2022

Tim Penguji

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



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teguh Prananda Tama
Nim : 18180035
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "Pengaruh Aplikasi *Japanese Dungeon* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA Adabiah 2 " 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,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

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

NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Teguh Prananda Tama

NIM. 18180035

ABSTRAK

Tama, Teguh Prananda. 2022. “Pengaruh Aplikasi *Japanese Dungeon* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA Adabiah 2”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kendala siswa dalam menguasai *Hiragana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi *Japanese Dungeon* efektif dalam penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPS SMA Adabiah 2 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Desain yang digunakan *posstest only control group design*. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh siswa X IPS 1 dan X IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini adalah *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 35 siswa gabungan dari kelas X IPS 1 dan X IPS 3 yang menjadi kelas eksperimen dan 25 siswa gabungan dari kelas X IPS 1 dan X IPS 3 untuk kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif 25 butir soal. Hasil penelitian menunjukkan nilai nilai signifikansi yaitu $0,418 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Japanese Dungeon* efektif terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Adabiah 2 Padang.

Kata Kunci: *Hiragana, Media, Japanese Dungeon*

ABSTRACT

Tama, Teguh Prananda. 2022. “*Japanese Dungeon Application Impact on Hiragana Acquisition of SMA Adabiah 2 Students*”. Japanese Language Study. English Language and Literature Department. Language and Art Faculty. Padang State University.

The research was conducted in response to students’ problems with mastering hiragana. Its purpose is to find out the effectiveness of the Japanese Dungeon application for SMA Adabiah 2 Padang students class X IPS’ hiragana acquisition. This research is quasi-experiment quantitative research. It used posttest-only control group design. The research population are X IPS 1 and X IPS 3 students of SMA Adabiah Padang, 60 in total. A random sampling technique is used in this research. 35 students from X IPS 1 and X IPS 3 are formed into an experiment class and 25 students from X IPS 1 and X IPS 3 are assigned as the control class. An objective test consists of 25 questions is used as an instrument of this research. The result show that T-test sig score $0,418 > 0,05$, this indicates that H_1 is acceptable. It can be concluded that the Japanese Dungeon application is effective in Hiragana acquisition of SMA Adabiah 2 Padang students.

Key Word : *Hiragana, Media, Japanese Dungeon*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat dan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA Adabiah 2”**. Shalawat beserta salam kepada nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
2. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd sebagai dosen pembimbing tugas akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, masukan dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd dan Ibu Rita Arni, S.Hum, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
5. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Dra.Hj Ratna Gusti Herlina, M.Pd selaku kepala SMA Adabiah 2 Padang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Delvi Hendra, S.Hum selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang yang telah membantu penulis dalam melakukan observasi serta penelitian.
8. Siswa-siswi kelas X IPS 1 dan X IPS 3 yang telah menjadi partisipan dalam penelitian ini

9. Sahabat Seperjuangan Kuliah yaitu Nur Afriana, Valenco Mukhtar, Jefri Sepriadi, dan Rika Roza Putri yang memberi semangat dan saling mengingatkan.
10. Seseorang yang spesial selama 6 tahun ini yaitu MTT yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan *mood booster* selama ini.
11. Teman-teman dari *Shiroikitsune* dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang,
05 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Defenisi Operasional.....	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. <i>Hiragana</i>	9
a. <i>Seion</i>	10
b. <i>Dakuon</i>	10
c. <i>Handakuon</i>	11
d. <i>Yoon</i>	11
2. Pembelajaran <i>Hiragana</i>	12
3. Media Pembelajaran.....	16
a. Tujuan Media Pembelajaran.....	17

b. Jenis Media Pembelajaran	18
4. Aplikasi <i>Japanese Dungeon</i>	20
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis.....	29
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN	31
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	31
C. Variabel dan Data Penelitian.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Prosedur Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Uji Persyaratan Analisis	43
H. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV	48
HASIL PENELITIAN	48
A. Deskripsi Data.....	48
B. Analisis Data	52
C. Pembahasan.....	78
BAB V.....	82
PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR BAGAN

BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Konseptual.....	28
---	----

DAFTAR TABEL

TABEL

Tabel 1. <i>Hiragana</i> Bentuk <i>Seion</i>	10
Tabel 2. <i>Hiragana</i> Bentuk <i>Dakuon</i>	11
Tabel 3. <i>Hiragana</i> Bentuk <i>Handakuon</i>	11
Tabel 4. <i>Hiragana</i> Bentuk <i>Yoon</i>	12
Tabel 5. Rumusan Kompetensi Kelas X Bahasa Jepang Kurikulum 2013	13
Tabel 6. <i>Posttest Only Control Group Design</i>	31
Tabel 7. Kisi-Kisi Soal Test Penguasaan <i>Hiragana</i>	35
Tabel 8. Rubrik Penilaian Tes Objektif Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMA Adabiah 2 Padang	35
Tabel 9. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	40
Tabel 10. Uji Normalitas.....	45
Tabel 11. Uji Homogenitas	46
Tabel 12. Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, Mean, Median dan Modus <i>Posstest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	49
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen..	50
Tabel 14. Konversi Penilaian KKM penguasaan <i>hiragana</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	51
Tabel 15. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median Rata-Rata Dan Standar Deviasi Kelas Kontrol Indikator 1	53
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1.....	54
Tabel 17. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-Rata Dan Standar Deviasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 2	61
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2.....	62
Tabel 19. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-Rata Dan Standar Deviasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator	69
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3.....	71
Tabel 21. Kisi-Kisi Soal Tes Penguasaan <i>Hiragana</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 1. <i>Japanese Dungeon</i> Pada Halaman Awal	21
Gambar 2. <i>Board Question</i>	21
Gambar 3. Pengguna Menjawab Kuis Dengan Benar.....	22
Gambar 4. Pengguna Menjawab Kuis Dengan Salah	22
Gambar 5. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 6 Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Siswa SMA Adabiah 2 Padang Indikator 1	55
Gambar 7. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK22)	56
Gambar 8. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE23).....	56
Gambar 9. Nilai Rata-Rata Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK6)	57
Gambar 10. Nilai Rata-Rata Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE35).....	57
Gambar 11. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK10)	58
Gambar 12. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE16).....	59
Gambar 13. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Siswa SMA Adabiah 2 Padang Indikator 2.....	62
Gambar 14. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK22)	63
Gambar 15. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE23).....	64
Gambar 16. Nilai Rata-Rata Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK5)	65
Gambar 17. Nilai Rata-Rata Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE8).....	65
Gambar 18. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK9)	66
Gambar 19. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE31)	67
Gambar 20.. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Siswa SMA Adabiah 2 Padang Indikator 3	70
Gambar 21. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK22)	71
Gambar 22. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE23).....	72
Gambar 23. Nilai Rata-Rata Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK2)	73

Gambar 24. Nilai Rata-Rata Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE19)	73
Gambar 25. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK3)	74
Gambar 26. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Kontrol (KE1).....	75
Gambar 27. Uji-T Hipotesis	76
Gambar 28. Uji-T Indikator 1	78
Gambar 29. Uji-T Indikator 2	79
Gambar 30. Uji-T Indikator 3	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	87
Lampiran 2. Soal Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> siswa SMA Adabiah 2 Padang	89
Lampiran 3. Kunci Jawaban.....	93
Lampiran 4. Validasi Instrumen oleh Dosen.....	94
Lampiran 5. Analisis Butir Soal.....	100
Lampiran 6. Validasi Instrumen oleh Dosen.....	101
Lampiran 7. Reliabilitas	102
Lampiran 8. Tabel Nilai-T	103
Lampiran 9. Silabus	104
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen....	105
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 12. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	111
Lampiran 13. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran 14. Uji Homogenitas.....	113
Lampiran 15. Uji-T Indikator 1.....	114
Lampiran 16. Uji-T Indikator 2.....	115
Lampiran 17. Uji-T Indikator 3.....	116
Lampiran 18. Data Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	117
Lampiran 19. Data Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Jenis Seion, Dakuon dan Handakuon Pada Kelas Kontrol Untuk Indikator 1,2, Dan 3.....	118
Lampiran 20. Data Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> Jenis Seion, Dakuon dan Handakuon Pada Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1,2, Dan 3	119
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	120
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang di Indonesia menjadi salah satu bahasa asing yang diminati sebagai pelajaran lintas minat. Menurut survey yang dirilis oleh *Japan Foundation* tanggal 8 Oktober 2019, hasil survey menunjukkan bahwa jumlah pemelajar bahasa Jepang di Indonesia berada pada urutan ke-2 setelah China sebanyak 706.60 orang (*The Japan Foundation 2019*). Survei yang dilakukan *Japan Foundation* ini menunjukkan Indonesia berada pada urutan kedua jumlah terbanyak pemelajar bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal.

Hiragana merupakan salah satu huruf dasar dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Menurut Adimiharja (2007) yang menyatakan, *hiragana* dan *katakana* merupakan 2 jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yang mutlak dikuasai dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Anjawarti (dalam Zalman, 2014:2) *Hiragana* berasal dari bentuk sederhana *kanji* yang sesuai. Misalnya あ(a) berasal dari penyederhanaan bentuk kanji 安(an), dan huruf い(i) berasal dari penyederhanaan bentuk kanji 以(i)

Pembelajaran *hiragana* adalah hal dasar yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat pemula. Dalam pembelajaran *hiragana* siswa dituntut harus bisa mengingat, membaca, serta membedakan huruf *hiragana* secara tepat. Hal tersebut menjadi

sebuah tantangan yang harus dihadapi bagi pemelajar bahasa Jepang dikarenakan huruf *hiragana* memiliki karakteristik yang unik dari segi bentuknya.

Devi (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “ Respond Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang di Universitas Andalas: Studi Tentang Penerimaan Huruf *Hiragana* dan *Katakana* ” menemukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*. Kesulitan tersebut antara lain : (1) sulit dalam menghafal *hiragana* dan *katakana*, (2) sulit dalam mempelajari kalimat yang menggunakan *hiragana* dan *katakana*, (3) perlu waktu lama dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*.

Putri (2020) dalam jurnal *omiyage* yang berjudul Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA menyatakan bahwa terdapat permasalahan yang ditemukan pada siswa Kelas XI pada pembelajaran bahasa Jepang yaitu siswa kesulitan membaca huruf *hiragana*.

Masalah pembelajaran yang ditemukan pada lokasi penelitian di SMA Adabiah 2 Padang adalah rendahnya nilai ulangan harian siswa pada pembelajaran bahasa Jepang pada kelas X IPS 3 setelah delapan kali pertemuan pembelajaran secara *online*. Dari 29 siswa di kelas X IPS 3 tidak ada satupun siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yang dimana, nilai minimal untuk mencapai target KKM adalah 75.

Penyebab masalah yang ditemukan bagi pemelajar bahasa Jepang di SMA Adabiah 2 Padang dari hasil pengamatan langsung saat PLK antara lain: (1) metode pembelajaran yang dilakukan secara monoton, yang mengakibatkan susahny siswa dalam mengingat huruf *hiragana*, (2) kurangnya media yang

mampuni dalam menunjang siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*, dimana siswa hanya berpedoman pada buku Sakura, (3) kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang, hal ini dikarenakan siswa merasa pelajaran bahasa Jepang hanyalah pelajaran lintas minat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Delvi Hendra (guru bahasa Jepang di SMA Adabiah 2 Padang) pada tanggal 04 September 2021, penyebab rendahnya nilai siswa yaitu kurangnya efektifitas pembelajaran bahasa Jepang secara *online*. Media pembelajaran yang digunakan dengan *voice note* di group *whatsapp* dan media *geschool*. Pada media *geschool* materi yang diajarkan juga bersifat monoton, sehingga hal ini mengurangi minat para siswa untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jepang. Kendala dalam pembelajaran *hiragana* menurut guru bahasa Jepang Adabiah 2 Padang yaitu: (1) kesulitan dalam mengingat *hiragana*, (2) kesalahan dalam penulisan *hiragana*, dan (3) kesulitan 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).

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas X SMA Adabiah 2 Padang diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jepang melalui daring kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang tidak mengerti dengan pelajaran yang disampaikan dan lebih memilih pembelajaran secara tatap muka. Adapun penyebab lain adalah banyaknya huruf dalam *hiragana* yang terlihat sama yang mengakibatkan susah untuk mengingat seluruh huruf *hiragana* tersebut.

Solusi untuk menyudahi permasalahan dalam pembelajaran *hiragana* pada SMA Adabiah 2 Padang adalah perlunya diberikan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kemampuan *hiragana* siswa, dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang lebih atraktif, menarik, tidak bersifat monoton serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja salah satunya adalah aplikasi *Japanese Dungeon*.

Aplikasi *Japanese Dungeon*, adalah aplikasi pembelajaran *hiragana offline* yang menggunakan metode kuis namun diselingi dengan permainan bertarung yang menjadi pembeda dari aplikasi lainnya. Apabila pengguna aplikasi dapat menjawab kuis dengan benar maka karakter pemain akan langsung memberikan serangan kepada lawan dan memberikan *damage* yang mengurangi *life point* lawan. Sebaliknya, apabila pengguna salah dalam menjawab kuis maka sistem akan memberi tahu jawaban yang benar namun, lawan akan otomatis menyerang karakter pengguna yang mengakibatkan *life point* karakter berkurang serta akan mempengaruhi skor akhir dalam permainan.

Supatri (2019) dalam artikel “Pengaruh Game Edukasi *Nihongo Benkyou* Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X di SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019” menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *hiragana* pada siswa yang menggunakan *game* edukasi *nihongo benkyo* namun tidak ada dijelaskan dalam penelitian tersebut adanya peningkatan pada minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

Muslim (2017) dalam artikel “Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi *Hiragana Bentou* Berbasis Android terhadap Kemampuan Menulis Huruf

Hiragana (あーん) pada Siswa Kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong Tahun Ajaran 2017/2018” menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *hiragana bentou* tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa namun, siswa merespon positif penggunaan aplikasi *hiragana bentou* dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran *hiragana*.

Media yang mendekati aplikasi *Japanese Dungeon* adalah *obenkyo*, dimana aplikasi *Japanese Dungeon* dan *obenkyo* menerapkan metode kuis dalam aplikasinya. Gustiani (2015) dalam skripsi Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Obenkyo* Pada *Smartphone* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf *Hiragana* menyatakan, didapatkan nilai rata-rata 71,52 dimana saat melakukan *pretest* nilai rata-rata yang didapatkan adalah 52,65. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *obenkyo* efektif untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran *hiragana*. Namun dalam penelitian tersebut tidak dijelaskan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran *hiragana*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diasumsikan bahwa aplikasi *obenkyo* efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran *hiragana*. Kemiripan aplikasi ini dengan aplikasi *Japanese Dungeon* mengindikasikan bahwa aplikasi *Japanese Dungeon* juga efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran *hiragana*. Untuk membuktikan itu, diperlukan sebuah penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kesulitan para siswa dalam mengingat huruf *hiragana*
2. Kurangnya minat para siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini terfokus pada tujuan yang ingin dicapai maka, penelitian ini dibatasi penguasaan *hiragana* jenis *seion*, *dakuon*, *handakuon* pada siswa kelas X SMA Adabiah 2 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah pengaruh aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap hasil belajar *hiragana* siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Adabiah 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan, terutama terkait pengaruh aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Adabiah 2 Padang.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

- a. Bagi siswa, siswa dapat menjadikan aplikasi *Japanese Dungeon* sebagai aplikasi alternatif dalam menghafal huruf *hiragana*
- b. Bagi pengajar, guru dapat menjadikan aplikasi *japanaese dungeon* sebagai aplikasi alternatif dalam pembelajaran *hiragana*.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat mengimplementasikan aplikasi *Japanese Dungeon* dalam pembelajaran *hiragana*.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan aplikasi *Japanese Dungeon*.

G. Defini Operasional

Definis operasional yang dimaksud dapat menjelaskan pokok-pokok penting yang diteliti pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengertian. Oleh karena itu, penulis mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari suatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dengan penggunaan aplikasi *Japanese Dungeon* diharapkan memberikan pengaruh terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Adabiah 2 Padang, dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen

2. Penguasaan *Hiragana*

Penguasaan *Hiragana* adalah kemampuan siswa dalam menguasai bentuk *hiragana* dengan menggunakan aplikasi *Japanese Dungeon*.

3. *Japanese Dungeon*

Japanese Dungeon adalah aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis media. Media pembelajaran *Japanese Dungeon* ini berupa soal-soal pilihan ganda yang terdiri dari soal *hiragana* dan kosakata sehari-hari dalam bahasa Jepang. Soal-soal dibuat oleh *Platform Japanese Dungeon*, setelah peserta didik mengunduh aplikasi melalui *Playstore*, peserta didik hanya perlu masuk ke dalam *game* tanpa perlu mendaftar terlebih dahulu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, maka teori yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini adalah: (1) *hiragana*, (2) pembelajaran *hiragana*, (3) media pembelajaran, (4) aplikasi *Japanese Dungeon*. Teori- teori yang berkaitan dengan penelitian akan diuraikam sebagai berikut.

1. *Hiragana*

Menurut Soepardjo (2012) penulisan bahasa Jepang dengan menggunakan *hiragana* sudah dikembangkan sejak zaman *Heian* (794 - 1192). Pada zaman tersebut *hiragana* digunakan untuk penulisan *waka* dan surat-surat pribadi. Selain itu *hiragana* juga digunakan untuk penulisan *nikki*, hikayat (*monogatari*) yang pada umumnya digunakan oleh kaum wanita. Sedangkan pada waktu itu kaum laki-laki banyak menggunakan *kanji*.

Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:72) menyatakan bahwa pada mulanya huruf *hiragana* digunakan oleh kaum wanita sehingga disebut *onnade*. Masih dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:73) huruf *hiragana* merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), Selain karakteristik tersebut, *hiragana* terdiri dari *Seion*, *Dakuon*, *Handakuon* dan *yoon*

a. *Seion*

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:75) bahwa *Seion* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang tidak memakai tanda *dakuten* maupun *handakuten* huruf *hiragana* yang menggambarkan *seion* adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Hiragana Bentuk Seion

あ(a)	い(i)	う(u)	え(e)	お(o)
か(ka)	き(ki)	く(ku)	け(ke)	こ(ko)
さ(sa)	し(shi)	す(su)	せ(se)	そ(so)
た(ta)	ち(chi)	つ(tsu)	て(te)	と(to)
な(na)	に(ni)	ぬ(nu)	ね(ne)	の(no)
は(ha)	ひ(hi)	ふ(fu)	へ(he)	ほ(ho)
ま(ma)	み(mi)	む(mu)	め(me)	も(mo)
や(ya)		ゆ(yu)		よ(yo)
ら(ra)	り(ri)	る(ru)	れ(re)	ろ(ro)
わ(wa)		ふ(fu)		を(wo)
ん(n)				

(Sudjianto dan Dahidi, 2004:75)

b. *Dakuon*

Pengertian *Dakuon* pada Sudjianto dan Dahidi (2004:76-77) *dakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten* atau yang biasa disebut dengan *teng-teng*

(◌̇) . Huruf *hiragana* yang menggambarkan *dakuon* adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Huruf *Hiragana Dakuon*

が(ɡa)	ざ(za)	だ(da)	ば(ba)
ぎ(ɡi)	じ(zi)	ぢ(dji)	び(bi)
ぐ(ɡu)	ず(zu)	づ(tzu)	ぶ(bu)
げ(ɡe)	ぜ(ze)	で(de)	べ(be)
ご(ɡo)	ぞ(zō)	ど(do)	ぼ(bo)

(Sudjianto dan Dahidi, 2004:76-77)

c. *Handakuon*

Sudjianto dan Dahidi (2004:76-77) menyatakan *handakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *maru* kecil (◌̊). Huruf-huruf *hiragana* yang menggambarkan *handakuon* adalah

Tabel 3
Huruf *Hiragana Handakuon*

ぱ(pa)	ぴ(pi)	ぷ(pu)	ぺ(pe)	ぽ(po)
-------	-------	-------	-------	-------

d. *Yoon*

Sudjianto dan Dahidi (2004:75) yang menyatakan, *yoon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf *hiragana*

Tabel 4
Huruf *Hiragana Yoon*

き(ki)	し(shi)	ち(chi)	に(ni)	ひ(hi)	
み(mi)	り(ri)	ぎ(gi)	じ(ji)	び(bi)	ぴ(pi)

digabungkan dengan huruf

や(ya)	ゆ(yu)	よ(yo)
-------	-------	-------

 berukuran kecil.

2. Pembelajaran *Hiragana*

Kurikulum bahasa Jepang mengalami perubahan setiap beberapa tahun, seiring dengan kebijakan pemerintahan di Indonesia. Permendikbud (2018:3) menyatakan bahwa perubahahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 pada Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah. Menjadi Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut,

- a. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
- b. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial;
- c. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan; dan
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi dasar (KD) dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian.

Tabel 5
Rumusan Kompetensi Kelas X Bahasa Jepang Kurikulum 2013

Kelas X	
KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI (KETERAMPILAN)
3.memahami,menerapkan,menganalisis spengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humanior adengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan,kenegaraan,dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	4. mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 menentukan ungkapan menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (<i>aisatsu</i>) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya sesuai konteks penggunaannya	4.1 mendramatisasikan ungkapan menyapa,berpamitan,mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, instruksi (<i>aisatsu</i>) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budayasesuai konteks penggunaanya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (<i>jiko shoukai</i>) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur

tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (<i>jikan</i>), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan	4.3 mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi mengenai tanggal, bulan, dan tahun (<i>jikan</i>), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.5 menggunakan ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.6 menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya

(Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018)

Pada rumusan kompetensi di atas, tidak tertulis kompetensi terkait *hiragana*.

Akan tetapi, pada tataran pengimplementasian, *hiragana* diajarkan

menggunakan berbagai buku teks. Pada SMA Adabiah 2 Padang, buku yang digunakan adalah buku sakura.

Pada buku Sakura, dirancang untuk memperkenalkan huruf secara bertahap yaitu huruf *romaji* (Sakura 1), huruf *romaji*, *hiragana*, dan *katakana* (Sakura 2) serta huruf *hiragana*, *katakana*, *kanji* (Sakura 3). Pada Sakura 1, penggunaan huruf *romaji* dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang lisan, sambil mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* secara bertahap, sehingga pembelajaran bahasa Jepang akan lebih mudah dan menarik. Dari pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* pada buku Sakura 1, diharapkan siswa dapat mengenal huruf *hiragana* yang akan dipergunakan pada buku Sakura 2 dan 3.

Pembelajaran huruf *hiragana* dapat dilakukan secara bertahap sesuai dengan urutan bab yang ada dalam buku sakura. Diantaranya

- (1) siswa mampu mengidentifikasi *hiragana* ke dalam huruf *romaji* maupun sebaliknya.
- (2) Siswa mampu membedakan *hiragana* yang terlihat sama.
- (3) Siswa mampu mengidentifikasi kata yang menggunakan huruf *hiragana* ke dalam huruf *romaji* maupun sebaliknya.

Dalam silabus bahasa Jepang SMA Adabiah 2 Padang, kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa adalah membaca nyaring kata, frasa, atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf *hiragana* secara tepat.

Berdasarkan KD di atas dapat disusun indikator pembelajaran *hiragana* sebagai berikut:

- (1) mengidentifikasi huruf *hiragana*,
- (2) membedakan huruf *hiragana* yang terlihat sama.
- (3) Mengidentifikasi kata yang menggunakan huruf *hiragana*

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara atau ‘pengantar’. Menurut Arsyad (2013:3) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyaluran pesan. Ibrahim dan Syaodih (2013:112) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan atau isi pelajaran. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar.

Sukiman (dalam Saputra 2022) dalam jurnal “Persepsi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Masuk 2018 Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media *E-Learning*” mengatakan bahwa teori tentang teknologi pendidikan memandang media sebagai instrumen yang memiliki dua dimensi, yaitu *hardware* dan *software*.

1. Pendekatan Perangkat Keras (*Hardware Approach*)

Sudut pandang *hardware* menempatkan media sebagai alat komunikasi untuk kepentingan pendidikan. Fokus kajian tentang media memberikan penekanan pada media sebagai sebuah alat fisik.

2. Pendekatan Perangkat Lunak (*Software Approach*)

Sementara itu, sudut pandang *software* menempatkan media sebagai sesuatu yang tidak selalu bersifat fisik. Ada beberapa konsep yang mencuat terkait media sebagai software ini, yang dapat dijabarkan dengan rumusan berikut ini.

- a. Pengembangan media merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem, Teknik, dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran.
- b. Pengembangan media merupakan pemikiran sistematis tentang pendidikan, penerapan, metode *problem solving* dalam pendidikan dengan menggunakan alat-alat komunikasi modern dan tempat alat tersebut.
- c. AECT (*Association for Education Communication and Technology*) mengatakan bahwa teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu (terintegrasi) yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga, dapat merangsang siswa untuk dapat belajar.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Saputra 2022) dalam jurnal “Persepsi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Masuk 2018 Terhadap Pembelajaran

Menggunakan Media *E-Learning*” mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sadiman, dkk (2006:17-18) mengatakan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan rangsangan belajar yang sama.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

Jadi fungsi dari media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah dalam pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad Azhar (2011:52) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi *audio-visual*.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad Azhar 2013:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

- 1) *Visual* diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- 2) *Visual* yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) *Audio* yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu *slide plus* suara (*tape*).
- 5) *Visual* dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.

- 2) Media berbasis *mikroprosesor* yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem *tutor intelijen*, interaktif, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, *audio*, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Arsyad Azhar (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, komputer.

4. Aplikasi *Japanese Dungeon*

Japanese Dungeon adalah sebuah aplikasi pembelajaran *hiragana* berbasis *game* yang dirancang oleh Terry Young studios pada tahun 2017. Chan (2017) memberikan pendapat bahwa *Japanese Dungeon* adalah sebuah *game RPG offline* yang berbentuk kuis bahasa Jepang. Cara menggunakan aplikasi ini, pemain diharuskan menghafal bentuk huruf *hiragana* yang muncul sebelum permainan dimulai, karena hal tersebut akan dipergunakan untuk melawan musuh.

Prosedur penggunaan aplikasi *Japanese Dungeon* adalah :

- 1) Pengguna dapat mengunduh aplikasi ini melalui *playstore*
- 2) Setelah pengunduhan selesai, pengguna dapat membuka aplikasi tersebut

- 3) Saat memasuki aplikasi, pengguna akan disuguhkan cerita singkat tentang perjalanan karakter utama yang ingin pergi ke Jepang.



(dokumentasi pribadi)

Gambar 1.

Japanese Dungeon pada Halaman Awal

- 4) Setelah masuk ke halaman utama tekan *level 1 dungeon*
- 5) Tekan *stage 1* (*stage* lain akan terbuka setelah pengguna menyelesaikan *stage* sebelumnya)



(dokumentasi pribadi)

Gambar 2

Board Question

- 6) Akan muncul *board question* yang berisikan *hiragana* yang harus dihapal, pengguna akan dibantu dengan *romaji* serta *audio* dari setiap huruf yang muncul, apabila telah selesai menghapal tekan *GO*.



(dokumentasi pribadi)

Gambar 3.
Pengguna Menjawab Kuis dengan Benar



(dokumentasi pribadi)

Gambar 4.
Pengguna Menjawab Kuis Dengan Salah

- 7) Dalam kuis akan muncul soal *hiragana*, pengguna diharuskan menebak cara penyebutan huruf dari soal yang diberikan.
- 8) Setelah menyelesaikan kuis, akan muncul papan hasil dimana pengguna bisa ke halaman utama dengan menekan *lobby*, apabila ingin mengulang *stage* yang sama tekan *retry*, dan apabila ingin melanjutkan ke *stage* berikutnya tekan *next*.

Berdasarkan prosedur penggunaan aplikasi *Japanese Dungeon* di atas, maka dapat disimpulkan langkah pembelajaran *hiragana* dengan aplikasi *Japanese Dungeon* sebagai berikut ini:

- (1) Mengenalkan huruf *hiragana* secara bertahap melalui visual, audio, dan dilengkapi dengan arti.
- (2) Masuk kedalam tahap kuis yang dilakukan dalam 6 kali penerapan
- (3) Hasil yang didapatkan oleh pengguna aplikasi *Japanese Dungeon* setelah dilakukan 6 kali penerapan

Tugas pengguna dalam aplikasi *Japanese Dungeon* adalah menjawab soal kuis *hiragana* dengan benar menggunakan pilihan berganda yang disediakan. Setiap pertanyaan memiliki batasan waktu dalam memilih jawaban yang benar. apabila pemain menjawab dengan benar, maka karakter akan maju untuk menyerang lawan dan mengurangi *Life Point* lawan. Setiap *Stage* akan berakhir disaat *Life Point* lawan atau pemain mencapai angka nol.

Jadi aplikasi *Japanese Dungeon* termasuk dalam jenis media gabungan antara media tradisional dan media mutakhir. Hal ini dikarekan *Japanese Dungeon* adalah permainan berbentuk teka-teki. Permainan teka-teki termasuk

kedalam jenis media tradisional serta *Japanese Dungeon* berjalan dengan *Microprosesor* dimana aplikasi dapat digunakan pada *Smartphone* dan komputer yang termasuk kedalam media teknologi mutakhir.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diteliti, ada beberapa penelitian sebelumnya berhubungan dengan pembahasan persepsi mahasiswa, baik berupa jurnal, maupun skripsi. Berikut merupakan tinjauan pustaka yang berhasil peneliti temukan.

Pertama, Gustiani (2015) dalam skripsi Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Obenkyo* Pada *Smartphone* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf *Hiragana* menyatakan bahwa, berdasarkan hasil data yang di dapat dari *posstest* setelah dilakukannya *treatment* dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* pada *smarthphone* untuk pembelajaran *hiragana*, didapatkan nilai rata-rata 71,52 dimana saat melakukan *pretest* nilai rata-rata yang didapatkan adalah 52,65. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *obenkyo* efektif untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran *hiragana*. Namun dalam penelitian tersebut tidak dijelaskan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran *hiragana*.

Kedua, Muslim (2017) dalam Jurnal Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi “*Hiragana Bentou*” Berbasis *Android* Terhadap Kemampuan Menulis Huruf *Hiragana* (あーん) Pada Siswa Kelas X IPS 5 Sma Kemala Bhayangkari 3 Pusdik Sabhara Porong Tahun Ajaran 2017/2018 yang menyatakan Dalam media aplikasi “*Hiragana Bentou*”, terdapat huruf *hiragana* あーん serta cara pencoretannya

dalam menu penguasaan, latihan soal dalam menu tes, latihan membaca dalam menu *mastering*, serta ada *game* mencari cara baca huruf *hiragana* yang tertera yang terdiri dari 5 *level*. Peneliti hanya mengambil media yang mengajarkan huruf *hiragana* あーん karena huruf *hiragana* あーん sudah menjadi dasar dalam penulisan bentuk huruf *hiragana* yang lain. Oleh karena itu peneliti menerapkan aplikasi “*Hiragana Bentou*” sebagai media belajar *hiragana*. Media ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran bahasa Jepang. Selain itu, dalam aplikasi “*Hiragana Bentou*” juga terdapat contoh kosakata yang menggunakan huruf *hiragana* sehingga siswa tidak hanya belajar *hiragana* namun juga belajar kosakata dan berdasarkan hasil angket respon siswa dan wawancara yang telah dianalisis, bertolak belakang dengan hasil tes karena hasil angket dan wawancara didapatkan hasil efektif.

Ketiga, Supatri (2019) dalam jurnal Pengaruh *Game* Edukasi *Nihongo Benkyou* Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X di SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019 yang menyatakan bahwa media *game* edukasi *nihongo benkyou* memiliki fitur-fitur unik dengan pengucapan bahasa Jepang untuk kelas X yang sudah sesuai dengan kurikulum 2013, oleh sebab itu peneliti ingin mengujikan bagaimana pengaruh *game* edukasi *nihongo benkyou* terhadap prestasi belajar bahasa Jepang kelas X di SMA Karya Wisata Singaraja tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan *game* edukasi *nihongo benkyou* dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan

game edukasi *nihongo benkyou* pada mata pelajaran bahasa Jepang siswa kelas X di SMA Karya Wisata Singaraja.

Keempat, Sari (2020) Pengaruh Aplikasi *Smartphone* Sebagai Media Penunjang Pembelajaran *Kanji* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau menyatakan bahwa *Smartphone* memiliki sistem operasi *mobile*. Sistem operasi *mobile* adalah suatu sistem operasi yang mengontrol sistem dan kinerja pada barang teknologi yang *mobile* namun lebih sederhana. Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktivitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain sebagainya. Sistem operasi *mobile* yang sangat digemari saat ini adalah *android* dan IOS. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* berpengaruh positif terhadap hasil belajar *kanji* mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Namun selain penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji*, masih ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar *kanji* yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

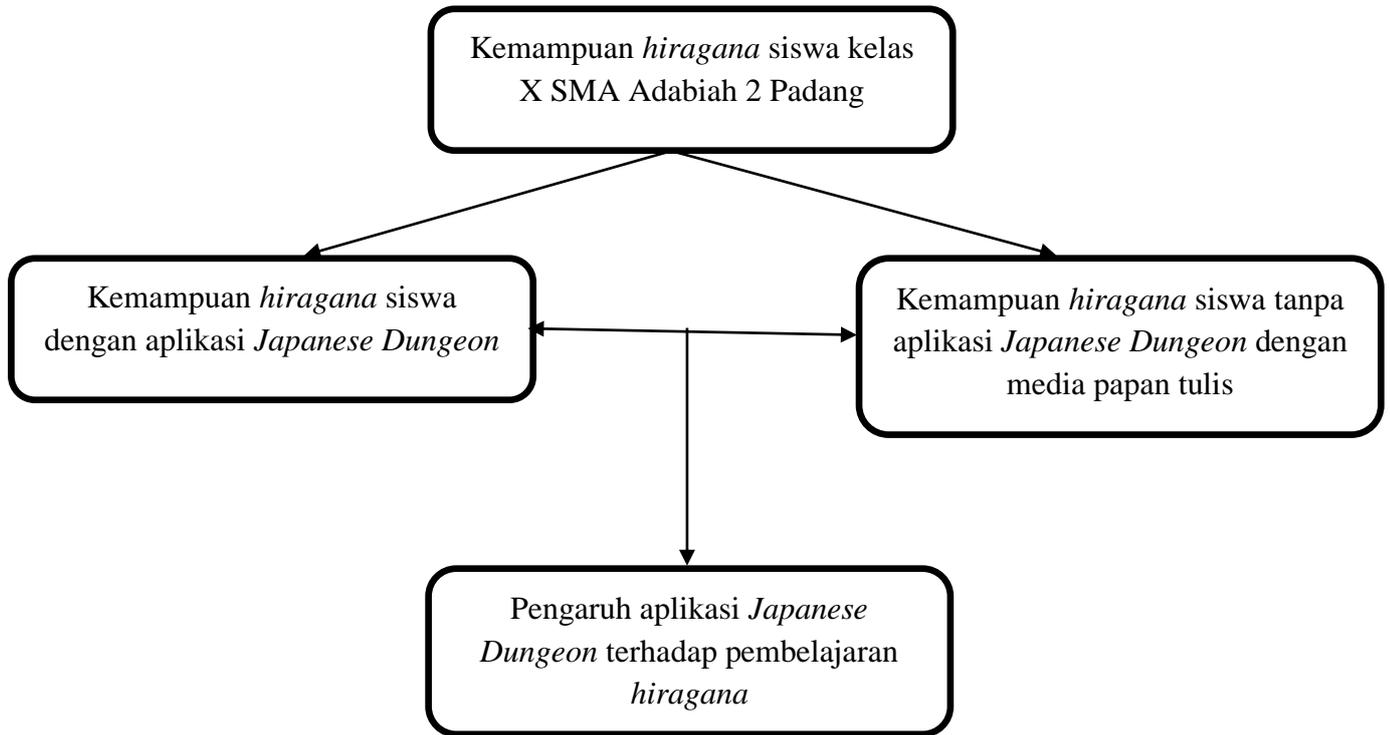
Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah, sama-sama meneliti tentang aplikasi berbasis *smartphone*. Adapun perbedaannya terletak pada sampel penelitian dan fokus penelitian. Sampel penelitian ini yaitu siswa SMA Adabiah 2 Padang.

Kontribusi penelitian relevan terhadap penelitian ini, pada penelitian relevan yang pertama, menjadi pedoman dalam mengambil langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Penelitian relevan kedua, persamaan permasalahan yang sama hasil wawancara guru bahasa Jepang SMA Karya Wisata Singaraja dan guru bahasa Jepang SMA Adabiah 2 Padang yang sama memerlukan media belajar tambahan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian relevan yang ketiga, permasalahan yang sama yaitu pengambilan instrument tentang *hiragana*. Pada penelitian relevan keempat, menjadi pedoman dalam pengambilan tujuan penelitian.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan teori pada kajian pustaka maka dirumuskan kerangka konseptual yang mengacu pada tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Adabiah 2 Padang.

Bagan 1
Kerangka Konseptual



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan maka, rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

H0: Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap penguasaan *hiragana* di kelas X SMA Adabiah 2 Padang. H0 diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Japanese Dungeon* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Adabiah 2 Padang.

H1 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Japanese Dungeon* efektif terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Adabiah 2 Padang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,77 dibandingkan dengan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 58,08. Hasil kelas eksperimen berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup' sedangkan kelas kontrol 'cukup'. Ditinjau dari per indikator, kelas eksperimen untuk indikator 1 memperoleh nilai rata-rata 79,03 pada kualifikasi 'lebih dari cukup' dibandingkan kelas kontrol untuk indikator 1 memperoleh rata-rata 59,48 berada pada kualifikasi 'cukup'.. Indikator 2 memperoleh nilai rata-rata 73,17 pada kualifikasi 'lebih dari cukup' dibandingkan indikator 2 memperoleh rata-rata 52,88 berada pada kualifikasi 'cukup'. Indikator 3 memperoleh nilai rata-rata 71,03 pada kualifikasi 'lebih dari cukup' dibandingkan untuk indikator 3 memperoleh rata-rata 59,48.

Berdasarkan hasil uji statistik, dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh uji-t didapatkan nilai signifikansi yaitu 0,418. Hal ini berarti $0,418 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima karena nilai signifikansi $> 0,05$ Jadi, dapat disimpulkan aplikasi *japanese dungeon* efektif terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPS SMA Adabiah 2 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, saran yang dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Aplikasi *Japanese Dungeon* bisa menjadi salah satu media alternatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran *hiragana*

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mempelajari *hiragana* dengan aplikasi *Japanese Dungeon* dengan baik.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian sejenis diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan dapat juga menggunakan media lain yang lebih menarik sehingga bisa menunjang proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Elya Ratna. (2003). *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
- Adimiharja, Mulyana. (2007). *Nihongono Nyumon – Bahasa Jepang Dasar Hiragana dan Katakana*. Bandung: Humaniora
- Alim, Burhanuddin. (2014). *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimin. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* Yogyakarta: PT. Asdi Mahastya
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimin (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT.Asdi Mahasatya
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chan Andy.(2017). Belajar Bahasa Jepang Dalam Game RPG *Japanese Dungeon*: learn J-Word <https://jurnalapps.co.id/belajar-bahasa-jepang-dalam-game-rpg-japanese-dungeon-learn-j-word-12380>
- Daryanto.(2011).*Media Pembelajaran*.Bandung: Satu Nusa.
- Devi Rima (2006). Respond Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Di Universitas Andalas: Studi Tentang Penerimaan Huruf Hiragana Dan Katakana. Padang. *Japanese Lenguage And Culture*. Universitas Andalas
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. (2010). *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia
- Gustiani Lesti. (2015). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Obenkyo Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana : Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X Sman 15 Bandung. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2015). Edisi ke -lima.Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional
- Muslim, Azizah Ramadhani. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi “Hiragana Bentou” Berbasis Android Terhadap Kemampuan Menulis Hiragana Siswa kelas X IPS 5 SMA Kemala Bhayangkari 3 Puskid Sabhara Porong Tahun Ajaran 2017/2018.