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

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagaian 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 PEMBELAJARAAN *HIRAGANA*

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagaian 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**	**: .....**

UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Kampus Selatan FBS UNP Air Tawar, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347
Web: http://english.unp.ac.id

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,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

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

NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,

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 *hiragan*a 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 penelitin 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 skiripsi.
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 skirpsi 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. *Hiragana* 12
a. Sejarah *Hiragana*..... 12
b. Pengertian *Hiragana*..... 13
c. Penulisan *Hiragana*.....19
d. Pembelajaran *Hiragana*..... 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 *Kana* 29
a. Pengertian Aplikasi *Kana* 29
b. Jenis-jenis Aplikasi *Kana* 31
c. Aplikasi *Kana* 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. Instumen 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. *Hiragana* yang termasuk kelompok *chokuon* 15

Tabel 2. *Hiragana* yang termasuk *sei on* 17

Tabel 3. *Hiragana* yang termasuk dalam *handakuon* 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 Kana pada pembelajaran *Hiragana* 47

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi *Kana* pada pembelajaran *hiragana* 47

Tabel 12. Prediket Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi *Kana* pada pembelajaran *hiragana*.....49

Tabel 13. Klasifikasi Nilai Sub Indikator 1 50

Tabel 14. Butir pernyatan 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 *hiragana* 14
Gambar 2 . *hiragana* yang termasuk kelompok *yoo'on* 16
Gambar 3 . *hiragana* yang termasuk dalam *dakuon* 18
Gambar 4 . Tata cara Urutan Penulisan *Hiragana*
(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 taikeiteki 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), ぬ(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 lainya 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 Hk diterima dan H0 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 Pembelajaraan *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)ー ん(n) yang terdiri dari 46 huruf pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 4 Padang.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitan 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* あ(a)ー ん(n) selama PLK semester 1 kelas X SMAN 4 Padang. Aplikasi pembelajaraan *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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

Berdasarkan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) persepsi, (2) *hiragana,* (3) media pembelajaran, (4) dan aplikasi *kana.*

1. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata persepsi memiliki arti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu. Menurut Walgito (2010: 87-88) persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Sedangkan menurut Slameto (2010: 102) persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya, Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera pengelihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium.

Dari berbagai beberapa pengertian persepsi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan pandangan dan pendapat seseorang terhadap satu hal atau objek.

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Persepsi

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang seperti yang dikemukakan oleh Walgito (dalam Ariyantara, 2016: 10) persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang telah diklasifikasikan, antara lain:

1. Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang kemudian bermanfaat untuk orang bayak misalnya. Dalam hal ini faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu usia, pendidikan, dan pekerjaan.

a. Usia

Usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai ulang tahun. Semakin cukup umur, kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Semakin tua umur seseorang semakin konstruktif dalam menggunakan koping pengetahuan yang diperoleh.

b. Pendidikan

Menjelaskan bahwa orang yang mempunyai pendidikan tinggi akan memberikan tanggapan yang lebih rasional dibandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah atau tidak berpendidikan sama sekali (Notoatmodjo, 2007: 55).

c. Pekerjaan

Pekerjaan adalah suatu yang dilakukan untuk mencari nafkah. Masyarakat yang sibuk bekerja hanya memiliki sedikit waktu untuk memperoleh informasi.

Dengan bekerja seseorang dapat berbuat sesuatu yang bernilai, bermanfaat, memperoleh pengetahuan yang baik tentang suatu hal sehingga lebih mengerti dan akhirnya mempersepsikan sesuatu itu positif (Notoatmodjo, 2007: 55).

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar diri seseorang dalam menciptakan dan menemukan sesuatu. Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi, yaitu informasi, dan pengalaman.

a. Informasi

Semakin banyak informasi dapat mempengaruhi atau menambah pengetahuan seseorang dan dengan pengetahuan menimbulkan kesadaran yang akhirnya seseorang akan berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki (Notoatmodjo, 2007: 55).

b. Pengalaman

Pengalaman adalah suatu peristiwa yang pernah dialami seseorang. Tidak hanya suatu pengalaman sama sekali dengan suatu obyek cenderung bersifat negatif terhadap obyek tertentu, untuk jadi suatu dasar pembentukan sikap pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan emosi, penghayatan akan lebih membekas (Azwar, 2005: 15).

Dari beberapa faktor-faktor persepsi di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kemudian ada penjabaran dari beberapa faktor di atas, yaitu (1) faktor internal: usia, pendidikan, pekerjaan. (2) faktor eksternal: informasi, pengalaman.

2. Hiragana

Pada bagian ini teori yang akan dijelaskan adalah (a) sejarah *hiragana,* (b) pengertian *hiragana*, (c) penulisan *hiragana,* (d) pembelajaran *hiragana.*

a. Sejarah *Hiragana*

Pada zaman dahulu, Jepang tidak memiliki huruf sendiri. Jepang mulai mengenal huruf sejak bangsa Cina mengimpor barang-barang ke Jepang pada abad ke-5. Sejak saat itu, Jepang mulai memakai aksara Cina untuk menulis. Hal ini sesuai dengan dengan pendapat Yoshida (dalam Kumalasari, 2011:17) yang mengatakan bahwa di Jepang tidak terdapat huruf dahulu, oleh karena itu untuk penulisan mereka meminjam huruf dari Cina. Huruf ini dikenal dengan sebutan *kanji. Kanji* dalam penulisannya rumit dan memiliki banyak coretan sehingga sulit dalam penulisannya. Oleh karena itu, untuk mempermudah dalam penulisannya, dilakukan upaya untuk menyederhanakan *kanji* yang disebut *man'yoogana*. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjianto dan Dahidi (2021:72) yang mengatakan bahwa pada akhir zaman *Nara* bentuk huruf *man'yoogana* berubah menjadi *soogana*. Pada pertengahan zaman *Hei'an* (794 M-1192 M), setelah bentuk *soogana* diperbaiki, disederhanakan, dan diperindah, maka jadilah *hiragana*.

Pada zaman *Hei'an* ini, umumnya wanita memakai *hiragana* dalam penulisan *waka* (puisi), surat-surat pribadi, *shosokubun*, *nikki* (catatan harian), *monogatari* (hikayat). *Hiragana* juga dikenal dengan nama *onna de* (女手) atau *onna moji* (女文字) dengan bentuk melengkung. Hal ini sesuai dengan pendapat Ishida (dalam Kumalasari, 2011: 22)

女性の間で用いられたので、「 女手(おんなで) 」と呼ばれた。
“ Josei no aida de mochiiraretanode, [onnade] to yobareta”.
Artinya: disebut *“onnade”* karena digunakan oleh wanita.

Berdasarkan penjelasan sejarah di atas dapat disimpulkan, abad ke-5 Jepang tidak memiliki huruf sendiri, Jepang mulai mengenal huruf sejak bangsa Cina mengimpor barang-barang ke Jepang.

b. Pengertian *Hiragana*

Hiragana berasal dari kata *hira* yang berarti bundar, mudah. *Hiragana* adalah salah satu bagian dari huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) yang digunakan untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi: 2004:73) *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus (*chokusenteki*). Oleh karena itu, penulisan *hiragana* tidak bersudut tajam dan lebih sulit dibandingkan dengan *katakana.*

Hiragana ada 46 huruf. *Hiragana* terdiri dari 5 huruf vokal yaitu a, i , u, e, o sisanya adalah suku kata dengan deretan ka, sa, ta, na, ha, ma, ya, ra, wa, dan 1 huruf konsonan n (Renariah, 2002: 10).

あ（安）　い（衣）　う（宇）　え（依）　お（於）

か（加）　き（幾）　く（久）　け（計）　こ（己）

さ（左）　し（之）　す（寸）　せ（世）　そ（曽）

た（太）　ち（知）　つ（川）　て（天）　と（止）

な（奈）　に（任）　ぬ（奴）　ね（祢）　の（乃）

は（波）　ひ（比）　ふ（不）　へ（部）　ほ（保）

ま（末）　み（美）　む（武）　め（女）　も（毛）

や（也）　　ゆ（由）　　よ（与）

ら（良）　り（利）　る（留）　れ（礼）　ろ（呂）

わ（和）　ゐ（為）　　ゑ（恵）　を（遠）

ん（天）

(Katoo, dalam Sudjianto dan Dahidi, 2021:72)

Gambar 1. Asal usul *hiragana*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2021: 75-78) *hiragana* terdiri-dari beberapa kelompok huruf yang melambangkan bunyi, yaitu :

1. Bunyi *Chokuon*

Chokuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf *kana*.

Tabel 1. *Hiragana* yang termasuk kelompok *chokuon*

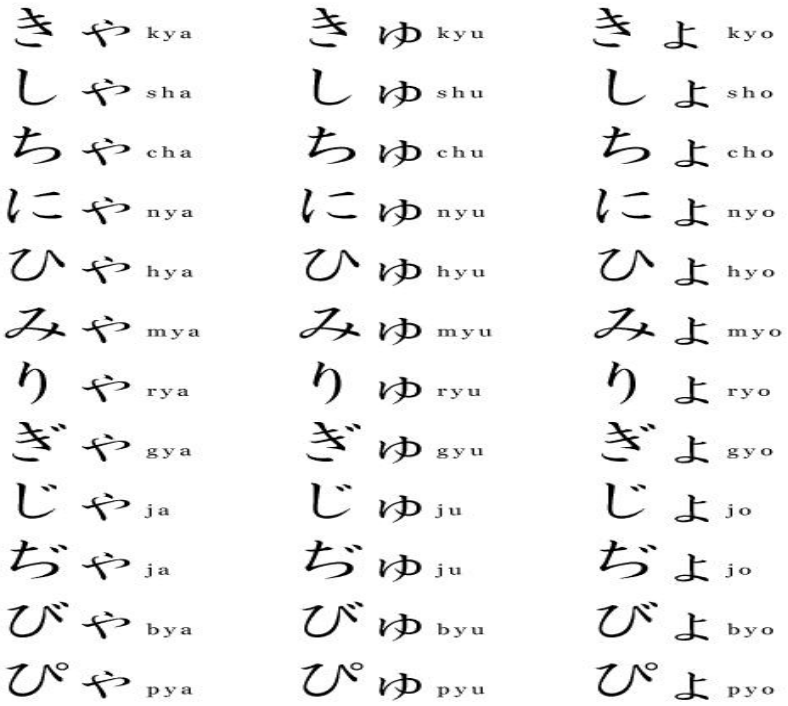
あ (a)	い (i)	う (u)	え (e)	お (o)
か (ka)	き (ki)	く (ku)	け (ke)	こ (ko)
さ (sa)	し (shi)	す (su)	せ (se)	そ (so)
た (ta)	ち (chi)	つ (tsu)	て (te)	と (to)
な (na)	に (ni)	ぬ (nu)	ね (ne)	の (no)
は (ha)	ひ (hi)	ふ (hu/fu)	へ (he)	ほ (ho)
ま (ma)	み (mi)	む (mu)	め (me)	も (mo)
ら (ra)	り (ri)	る (ru)	れ (re)	ろ (ro)
や (ya)		ゆ (yu)		よ (yo)
わ (wa)				を (wo)
が (ga)	ぎ (gi)	ぐ (gu)	げ (ge)	ご (go)
ざ (za)	じ (ji/zi)	ず (zu)	ぜ (ze)	ぞ (zo)
だ (da)	ぢ (di/ji)	づ (du/zu)	で (de)	ど (do)
ば (ba)	び (bi)	ぶ (bu)	べ (bu)	ぼ (bo)

(Sudjianto dan Dahidi, 2021:75)

2. Bunyi *Yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dalam bentuk tulisan yang berbentuk dari *hiragana* き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、び dan ぴ ditambah huruf-huruf や、ゆ、よ ukuran kecil.

Gambar 2. ***hiragana*** **yang termasuk kelompok** ***yoo'on***



(Sudjianto dan Dahidi, 2021:75)

3. Bunyi *Seion*

Seion merupakan bunyi- bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang tidak memakai *dakuten* (゛) dan *handakuten* （゜）.

Tabel 2 *Hiragana* yang termasuk *sei on*

あ (a)	い (i)	う (u)	え (e)	お (o)
か (ka)	き (ke)	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 (hu/fu)	へ (he)	ほ (ho)
ま (ma)	み (mi)	む (mu)	め (me)	も (mo)
ら (ra)	り(ri)	る(re)	れ (re)	ろ (ro)
や (ya)		ゆ (yu)		よ (yo)
わ (wa)				
きゃ (kya)	きゅ(kyu)	きょ(kyo)		
しゃ (sha)	しゅ (shu)	しょ (sho)		
ちゃ (cha)	ちゅ(chu)	ちょ (cho)		
にゃ (nya)	にゅ (nyu)	にょ (nyo)		
ひゃ (hya)	ひゅ(hyu)	ひょ (hyo)		
みゃ (mya)	みゅ (myu)	みょ (myo)		
りゃ (rya)	りゅ(ryu)	りょ(ryo)		

(Sudjianto dan Dahidi, 2021:76)

4. Bunyi *Dakuon*

Dakuon adalah bunyi- bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memkai tanda *dakuten* (゛). Lambang (゛) ini dalam bahasa Jepang dikenal dengan nama *tengteng. Tengteng* berfungsi untuk mengubah bunyi *hiragana,* misalnya huruf ka menjadi ga.

Gambar 3. *hiragana* yang termasuk dalam *dakuon*

(Sudjianto dan Dahidi, 2021: 76-77)

5. Bunyi *Handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda *handakuten* （゜） . Bunyi *handakuon* terbentuk dari huruf ha, hi, hu (fu), he dan ho yang dikombinasikan dengan tanda bulat berukuran kecil atau dalam bahasa Jepang dikenal dengan nama *maru*.

Tabel 3. *Hiragana* yang termasuk dalam *handakuon*

ぱ (pa)	ぴ (pi)	ぷ (pu)	ぺ (pe)	ぽ (po)
ぴゃ (pya)	ぴゅ (Pyu)	ぴょ (pyo)		

(Sudjianto dan Dahidi, 2021:77)

6. Bunyi *Takushuon*

Takushuon adalah bunyi yang terdiri dari *hatsuon* dan *sokuon* yang memiliki ciri-ciri yaitu bunyi yang terbentuk dari sebuah konsonan, tidak mengandung bunyi vokal, sehingga bunyi ini dengan sendirinya tidak dapat berdiri sendiri membentuk sebuah silabel.

a). *Hatsuon*

Hatsuon disebut juga *haneruon* yaitu bunyi yang digambarkan dengan *hiragana*ん atau *katakana*ン. Bunyi ini sering dijumpai ditengah dan diakhir kata. Apabila n bertemu dengan bunyi ba, bi, bu, be, bo dan pa, pi, pu, pe, po maka akan terjadi peleburan bunyi dari awalnya bunyi n menjadi m. Dan apabila n berada di akhir kata, maka bunyi n menjadi ng.

b). *Sokuon*

Sakuon disebut juga *tsumaruon* yaitu bunyi yang dapat digambarkan dengan *hiragana* つ atau *katakana* ッ(huruf tsu kecil).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa *hiragana* merupakan salah satu huruf Jepang yang dipelajari oleh para pemula pemelajar bahasa Jepang. *Hiragana* dibagi menjadi enam kelompok huruf yang melambangkan bunyi, yaitu: bunyi *chokuon,* bunyi *yoo'on*, bunyi *seion*, bunyi *dakuon,* bunyi *handakuon,* bunyi *tokushuon*. Untuk bunyi *tokushuon* terbagi menjadi dua, yaitu: bunyi *hatsuon* dan bunyi *sokuon.*

c. Penulisan *Hiragana*

Dalam menulis *hiragana* (ひらがな), terdapat tata cara urutan penulisan yang benar, sama seperti pada saat menulis *katakana* maupun *kanji*. Dengan memperhatikan peraturan urutan penulisan maka akan menghasilkan bentuk tulisan yang sesuai, begitu juga sebaliknya apabila tulisan yang dihasilkan berasal dari urutan yang tidak diperhatikan maka akan menghasilkan bentuk yang berbeda,

sehingga hal ini dapat membuat huruf yang ditulis menjadi tidak dapat terbaca (Nippon Hoso Kyokai, 2015).

Urutan tata cara penulisan *hiragana* dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4. Tata cara Urutan Penulisan *Hiragana* (Nippon Hoso Kyokai, 2015)

Untuk penulisan garis kesamping atau horizontal, dimulai dari arah kiri ke kanan, untuk garis yang berdiri atau vertikal dimulai dari arah atas ke bawah, sedangkan untuk garis yang melengkung, ditulis dengan memulai sesuai arah jarum jam.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menulis *hiragana* tidak bisa berbeda dengan susunan cara penulisan, kalau terjadi perbedaan atau tidak sesuai dalam penulisan *hiragana* maka dari itu, akan berbeda juga bentuk huruf nya, terdapat 3 urutan penulisannya. Dalam menulis *hiragana* terdapat 3 urutan penulisannya. *Pertama,* dari arah kiri ke kanan digunakan untuk garis kesamping *(horizontal)*, misalnya こ dan へ, *kedua*, untuk penulisan dari atas ke bawah digunakan untuk garis lurus atau *(vertikal)* misalnya, い dan り. *ketiga,* untuk penulisan melengkung, ditulis searah dengan jarum jam, misalnya あ dan お.

d. Pembelajaran *Hiragana*

Hiragana adalah salah satu huruf Jepang yang dipelajari oleh para pemula dasar pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutedi (2009: 32) bahwa salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA adalah mengembangkan pemahaman siswa untuk dapat mengenal huruf Jepang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelajar bahasa Jepang harus menguasai *hiragana.*

Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 4 Padang merupakan mata pelajaran lintas minat bagi kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, X IPA 4, X IPA 5, X IPA 6. Kurikulum yang digunakan di SMAN 4 Padang yaitu kurikulum 2013 dengan mengunakan buku *Nihongo Kirakira* dan buku *Sakura* sebagai sumber media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan silabus bahasa Jepang, guru mengunakan metode menjelaskan atau

ceramah, pada pembelajaran *hiragana* metode yang digunakan praktek.

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 4

Rumusan Kompetensi Kelas X Bahasa Jepang Kurikulum 2013

Kelas X	
KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI (KETERAMPILAN)
3.memahami,memerapkan,menganalisi	4. mengolah, menalar, dan menyaji

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	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 (*aisatsu*) 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 (*aisatsu*) dan cara meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budayasesuai konteks pengunaanya
3.2 menunjukkan ungkapan memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri (*jiko shoukai*) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya	4.2 mengemukakan ungkapan terkait perkenalan diri (*jiko shoukai*) dan identitas diri, serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya
3.3 menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait tanggal, bulan, dan tahun (*jikan*), 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 (*jikan*), serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan
3.4 memahami informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur	4.4 membuat wacana pendek dan sederhana mengenai paparan tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan

teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaanya.	memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya
3.5 menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (*dekiru koto*) 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 (*dekiru koto*) 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 (*gakkou no seikatsu*) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuaidengan konteks penggunaannya	4.6 menghasilkan wacana pendek dan sederhana mengenai kehidupan sekolah (*gakkou no seikatsu*) 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.* tapi, di tataran pengiplementasian, *hiragana* diajarkan menggunakan berbagai buku teks. Di sekolah SMAN 4 Padang buku yang digunakan merupakan buku *Sakura*. Pada buku *Sakura*, dirancang untuk memperkenalkan huruf secara bertahap yaitu *romaji (Sakura* 1*)*, *romaji*, *hiragana*, dan *katakana (Sakura* 2*)* serta *hiragana*, *katakana*, *kanji (Sakura* 3*)*. Pada *Sakura* 1, penggunaan *romaji* dimaksud untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang lisan, sambil mempelajari *hiragana* dan *katakana* secara bertahap. Sehingga pembelajaran bahasa Jepang akan lebih mudah dan menarik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan Hamalik (dalam Zubaidah, 2016: 24) media pembelajaran artinya sebuah alat maupun metode atau teknik yang bisa digunakan untuk menyajikan dan menyalurkan sebuah pesan serta berita yang berasal dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar, sehingga dapat merangsang pikiran dan perasaan dari peserta didik dan mendorong supaya terciptanya sebuah proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik secara sempurna.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu di dalam suatu proses aktivitas belajar mengajar, peranan media pembelajaran sangat penting, media pembelajaran memiliki peran menjadi mediator pada proses penyampaian pelajaran dari guru kepada peserta belajar. Materi bahan pelajaran yang rumit dapat disampaikan secara sederhana oleh sebuah media belajar. Media pembelajaran yang baik akan membentuk peserta belajar lebih aktif pada penyampaian sebuah tanggapan, jugs umpan balik, dan akan mendorong peserta belajar buat aktif pada melakukan kegiatan praktek-praktek belajar yang benar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, sehingga dapat meransang minat siswa dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama sebuah media pembelajaran artinya menjadi alat bantu pada sebuah kegiatan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman di waktu ini media tidak hanya menjadi alat bantu saja tetapi pula menjadi pembawa berita sebuah pembelajaran (Hamalik, 1994: 12). Fungsi dari sebuah media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif.

2) Menjadi pelengkap proses belajar agar suasana pembelajaran menjadi lebih menarik.

3) Untuk mempercepat proses kegiatan belajar mengajar.

4) Membantu peserta belajar untuk menangkap atau memahami pengertian yang diberikan oleh guru.

5) Untuk melengkapi proses kegiatan belajar mengajar agar menarik minat peserta belajar.

6) Menjadi indera untuk mempertinggi mutu aktivitas belajar mengajar.

7) Sebagai media pembangkit motivasi anak untuk belajar.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dan Zain (2010: 124) ada tiga macam media dilihat dari jenisnya, yaitu: (1) media audio, (2) media visual, dan (3) media audiovisual.

1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya menggunakan suara saja, seperti radio, *cassette recorder* dan piringan hitam. Berdasarkan (Sanjaya, 2012: 118) media audio ini hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan alat penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar membisu seperti film strip (film rangkai), slide foto pada bentuk gambar lukisan atau cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol bergerak seperti film bisu.

3) Media Audio visual

Media audio visual merupakan media ini berupa suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang lain.

Dari macam-macam media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran ada tiga yaitu: media audio, media visual, dan media audio visual. Di antar ke-3 macam-macam media pembelajaran di atas aplikasi *kana* termasuk kedalam media audio visual. Berdasarkan pendapat di atas, media audio visual ini yang berupa aplikasi *kana* ini dianggap menarik untuk

membantu siswa kelas X SMAN 4 Padang dalam pembelajaran *hiragana* bahasa Jepang.

e. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar

Media mempunyai berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran salah satunya adalah sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberi dukungan secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara spesifik bisa meningkatkan dan memajukan belajar serta menyampaikan dukungan kepada guru. Lagi pula, kita harus mempunyai komitmen terhadap keberadaan media pembelajaran, di mana pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa serta berdasarkan pada apa yang diinginkan dilakukan oleh siswa. Jika media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran (proses belajar dan mengajar), maka media itu harus dipilih serta digunakan karena media ini mempunyai potensi untuk mempermudah belajar.

Dari penjelasan peran media sebagai konteks belajar di atas dapat diambil kesimpulan, media memeliki peran yang sangat penting dalam konteks belajar salah satu perannya dalam konteks belajar adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

f. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad, 2005: 21-22) media pembelajaraan terdiri atas 3 indikator, yaitu:

a) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, gambaran daya tarik yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menyebabkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media mempunyai aspek motivasi dan meningkatkan minat.

b) Efisiensi waktu.

Lama waktu pembelajaran yang diperlukan bisa dipersingkat sebab kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan. Pesan-pesan serta isi pelajaran dalam jumlah yang relatif banyak serta kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.

c) Fleksibilitas waktu dan lokasi.

Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja. Kemudahan ini semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi, dimana guru bisa menyampaikan materi yang dapat diakses oleh siswa meskipun keberadaan mereka berbeda lokasi serta bisa di akses kapan saja.

Berdasarkan indikator di atas, peneliti memilih ke-3 teori di atas sebagai indikator angket penelitian.

4. Aplikasi *Kana*

a. Pengertian Aplikasi *Kana*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Menurut Pramana (2010: 23). Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas maupun pekerjaan manusia. Contohnya seperti aplikasi untuk aplikai belajar, periklanan, aktivitas niaga, permainan dan lain sebagainya.

Aplikasi *Kana* adalah suatu aplikasi yang dikembangkan oleh *Romain Pellen* pada 2 Maret 2019 *,* yaitu suatu aplikasi yang digunakan melalui *smartphone* berbasis *Android* dan *IOS* yang digunakan sebagai media pembelajaran huruf bahasa Jepang yaitu *hiragana* dan *katakana*. *Kana* merupakan aplikasi yang dapat membantu membaca dan menulis *hiragana* dan *katakana* dengan lebih praktis, menarik dan tidak menoton. Selain itu, aplikasi *kana* menyediakan berbagai macam kuis untuk menguji coba *hiragana* dan *katakana* yang dipelajari. Pada aplikasi ini terdapat urutan cara penulisan dengan lengkap dan dilengkapi suara bawaan disetiap *hiragana* dan *katakana* yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut, yang akan mempermudahkan siswa dalam pembelajaran *hiragana* dan *katakana.*

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *kana* termasuk aplikasi pembelajaran huruf bahasa Jepang khususnya *hiragana* dan *katakana*. Aplikasi ini sangat dianjurkan bagi pemula karena dapat membantu pemelajar dalam mempelajari *hiragana* dan *katakana* dengan menggunakan metode pembelajaraan telah disediakan oleh aplikasi *kana.* Oleh karena itu peneliti ingin memfokuskan penggunaan aplikasi *kana* sebagai media pembelajaran *hiragana.*

b. Jenis-jenis Aplikasi Kana

Ada dua jenis aplikasi *kana* yaitu (1) berbasis untuk Android (2) berbasis untuk IOS.

1) *Kana writing* (berbasis Android)

Aplikasi ini diperuntukan mempelajari huruf *hiragana, katana* aplikasi *kana writing* ini disediakan untuk *smartphone Android*.

2) *Kana* (berbasis IOS)

Aplikasi ini diperuntukan mempelajari huruf *hiragana*, *katakana* aplikasi *kana* ini disediakan untuk pengguna *smartphone Ipone.*

Jadi, dapat disimpulkan kedua jenis aplikasi *kana writing* dan *kana* di atas sama-sama diperuntukan untuk pembelajaran *hiragana* dan *katakana*, dan kedua aplikasi di atas mempunyai fungsi yang sama dan dilengkapi dengan ilustrasi lengkap beserta tahapan penulisan, kuis uji coba dan suara disetiap huruf *kana*, maka dari itu, peneliti menggunakan jenis aplikasi *kana (IOS)* dan aplikasi *kana writing (Android)* sebagai media pembelajaran *hiragana* あ(a)ー ん(n).

c. **Aplikasi *Kana* sebagai Media Pembelajaran *hiragana***

Aplikasi *Kana* adalah suatu aplikasi yang dikembangkan oleh *Romain Pellen* pada 2 Maret 2019 , yaitu suatu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran huruf bahasa Jepang yaitu *hiragana* dan *katakana.* Cara menggunakan aplikasi ini pemelajar harus mendownload aplikasi ini di *smartphone* terlebih dahulu. Di dalam aplikasi ini menyediakan *hiragana* dan *katakana* beserta bacaannya, menyediakan kuis untuk menguji coba kemampuan menggingat *hiragana* dan *katakana,* di dalam aplikasi ini terdapat juga tahapan

penulisan *hiragana*, *katakana* dan suara bacaan disetiap huruf untuk menambah pemahaman dalam menggingat *hiragana* dan k*atakana.* Aplikasi ini sudah digunakan dalam pembelajaran *hiragana* oleh siswa kelas X IPS 1 SMAN 4 Padang selama semester 1.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang relavan ini, adalah Gustiani (2015). Gustiani (2015) yang meneliti tentang *"Efektivitas penggunaan aplikasi Obenkyou pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan membaca hiragana"* Dalam penelitiannya, Gustiani menyimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil data yang didapat dari tes awal (pre-test), sebelum diterapkan perlakuan (treatmen) dengan menggunakan media aplikasi *obenkyou* pada *smartphone* untuk pembelajaran *hiragana*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 52,65.
2. Berdasarkan hasil data yang di dapat dari tes akhir (post-test), setelah diterapkan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media aplikasi obenkyo pada smartphone untuk pembelajaran *hiragana*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 71,52. Dari hasil data tersebut terdapat selisih sebesar 18,87, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkata dan perubahan yang cukup signifikan.
3. Dari hasil analisis data yang di peroleh, bahwa Hk diterima dan H0 ditolak, hal ini membuktikan bahwa aplikasi obenkyo pada *smartphone* ini efektif untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran *hiragana.*

4. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, sebanyak 78% memberikan respon positif, dan menyatakan bahwa aplikasi *obenkyou* ini bisa dipakai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran *hiragana*.

Dengan penilitian di atas terdapat kesamaan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan sama- sama membahas tentang aplikasi pembelajaran *hiragana* dalam pembelajaran bahasa Jepang dan instrumen yang digunakan yaitu angket atau kuesioner. Terdapat juga perbedaan adalah di metode penelitian, penelitian ini tidak dieksperimenkan melainkan hanya menampilkan pendapat siswa perbedaan selanjutnya di media pembelajaran, selain itu perbedaanya juga terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa X IPS 1 SMAN 4 Padang. dan tujuan penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa terhadap aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran *hiragana* bahasa Jepang.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Jamal (2017) yang berjudul *"Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi Katakana Memory Hint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang"* Jamal menyimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap aplikasi *Katakana Memory Hint* sudah baik dan dapat diterima oleh siswa SMAN 4 Pariaman. Hal ini dapat dibuktikan oleh hasil nilai persepsi siswa terhadap aplikasi *Katakana Memory Hint* yang secara keseluruhan termasuk dalam kategori persepsi "baik". Nilai rata-rata per indikator persepsi yang tertinggi yaitu indikator 1 yang mengenai tentang penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Pada indikator 1 ini nilai rata-rata sebesar 73 yang termasuk dalam

kategori persepsi “baik”. Namun, ada satu indikator yang nilai rata-ratanya kurang dari 60 tetapi termasuk dalam kategori persepsi “baik” yaitu indikator 6. Indikator 6 ini mengenai tentang pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja. Nilai rata-rata pada indikator 6 ini yaitu sebesar 56 dan termasuk dalam kategori persepsi “baik”. Secara keseluruhan persepsi siswa terhadap aplikasi ini sudah baik dan media yang digunakan efektif.

Persamaan dalam penilitian di atas adalah membahas mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran tentang huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) dan juga sama-sama membahas tentang aplikasi pembelajaran huruf bahasa Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang selain itu, instrumen yang digunakan yaitu angket atau kuesioner. Terdapat juga perbedaan di aplikasi pembelajaran dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan yaitu *kana* sedangkan peneliti Jamal (2017) menggunakan aplikasi pembelajaran *Memory Hint.* Perbedaanya selanjutnya juga terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa X IPS 1 SMAN 4 Padang.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sepwanda (2016) yang berjudul *“Persepsi Siswa Terhadap Card Sort Sebagai Media Pembelajaran Hiragana”* Monica menyimpulkan bahwa penggunaan media *card sort* untuk pembelajaran *hiragana* sudah berjalan secara secara baik dan dapat diterima oleh siswa. Hal ini berdampak terhadap hasil perhitungan persepsi siswa terhadap penggunaan media *card sort* untuk pembelajaran *hiragana.* Persepsi siswa mengenai media *card sort* secara keseluruhan tergolong pada kategori “baik”. Hal ini beracuan pada rata-rata skor persentase dari keseluruhan indikator yang tergolong tinggi yaitu 83,22%.

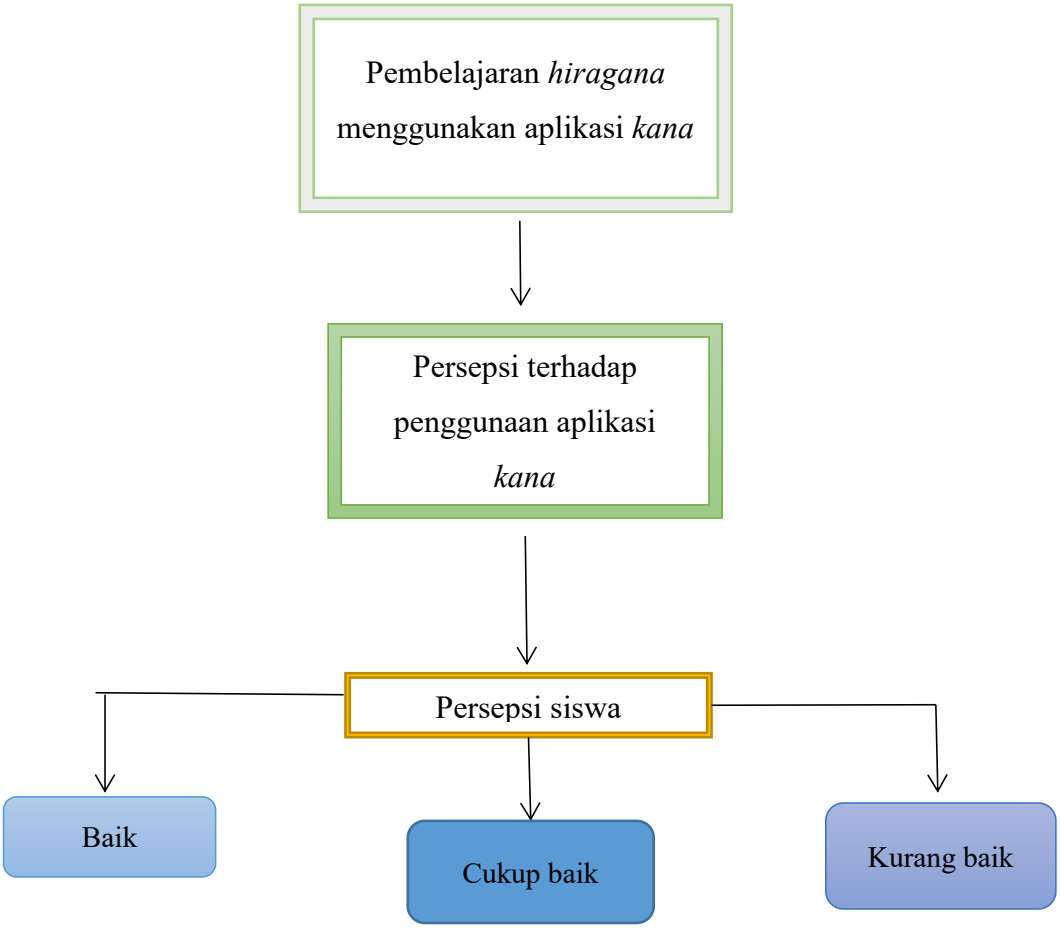
Dari nilai rata-rata skor persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator penyerapan terhadap rangasangan atau media *card sort* oleh siswa, indikator pengertian atau pemahaman siswa setelah menggunakan media *card sort* untuk pemebelajaran *hiragana* dan indikator penilaian atau evaluasi siswa terhadap media *card sort* juga sudah termasuk pada kategori "baik".

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Sepwanda (2016) adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan membahas mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran tentang *hiragana* dan juga sama- sama membahas tentang pembelajaran huruf bahasa Jepang. selain itu, instrumen yang digunakan yaitu angket atau kuesioner. Terdapat juga perbedaan di media pembelajaran dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *kana* sedangkan peneliti Sepwanda (2016) menggunakan media *card sort.* Perbedaanya selanjutnya juga terletak pada objek penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa X IPS 1 SMAN 4 Padang.

Kontribusi dari ketiga penelitian di atas adalah terdapat teori-teori yang dijadikan referensi untuk mengkaji lebih jelas mengenai pengertian, penerapan, dan tahap penggunaan media pembelajaran huruf bahasa Jepang sebagai acuan pembahasan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan teori di atas, maka dapat buat badan kerangka konseptual dari penelitian sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan bab IV maka dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas X SMAN 4 Padang terhadap penggunaan aplikasi *kana* dalam pembelajaran *hiragana* sudah baik dan dapat diterima oleh siswa SMAN 4 Padang. Hal ini dapat dibuktikan oleh hasil nilai persepsi siswa terhadap aplikasi *Kana* yang secara keseluruhan termasuk dalam kategori persepsi "baik". Nilai rata-rata per indikator persepsi yang tertinggi yaitu sub indikator 1 yang mengenai tentang media yang digunakan dalam pembelajaran *hiragana*. Pada sub indikator 1 ini nilai rata-rata sebesar 92 yang termasuk dalam kategori persepsi "baik". Namun, ada dua sub indikator yang nilai rata-ratanya kurang dari 87 tetapi termasuk dalam kategori persepsi "baik" yaitu sub indikator 7 dan 8. Sub indikator 7 ini mengenai tentang pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup dan diserap oleh peserta. Nilai rata-rata pada sub indikator 7 ini yaitu sebesar 79 dan termasuk dalam kategori persepsi "baik". Sedangkan sub indikator 8 ini mengenai tentang pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja. Nilai rata-rata pada sub indikator 8 ini yaitu sebesar 82 dan termasuk dalam kategori persepsi "baik". Secara keseluruhan persepsi siswa terhadap aplikasi *kana* ini sudah baik dan media yang digunakan dapat membantu siswa kelas X SMAN 4 Padang dalam menguasai pembelajaran bahasa Jepang khususnya *hiragana*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penulis, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi guru bahasa Jepang sebelum mengajar perlu memperhatikan persepsi siswa terhadap aplikasi *Kana. Kedua*, Bagi siswa, diharapkan dengan adanya aplikasi *kana* dapat membantu siswa dalam belajar *hiragana* dan *katakana*. *Ketiga*, bagi peneliti lain, agar dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian pembelajaran bahasa Jepang khusunya dalam pembelajaran *hiragana*.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ariyantara, Bayu. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII Smp Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket*. Univeristas Negeri Yogyakarta.

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

_____. (2005). *Media Pembelajaran.* Jawa Tenggah: CV. Tahta Media Group.

Azwar, Saifuddin. (2005). Sikap Manusia : *Teori dan Pengukurannya.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Burhan, Bungin. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Edisi Pertama. Jakarta: Prenada Media

Cikita. (2013). *Efektivitas penggunaan media software read write hiragana terhadap penguasaan huruf hiragana.* (Skripsi): Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi pembelajaran.* Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Daryanto. (2013). *Media pembelajaran perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.* Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Djamarah, et al.(2010). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan* . Bandung : Citra Aditya Bakti.

_____. (1989). *Metodologi pengajaran ilmu pendidikan.* Jakarta Mandar Maju.

Jamal, Hamdani Ulva. (2017) *Persepsi siswa terhadap aplikasi katakana memory hint sebagai media pembelajaran bahasa jepang*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang 2017.

Pramana, Hengky W. (2010). *Pengertian Aplikasi*, Jurnal WendyStia.

Gustiani, Lesti (2015) *"Efektivitas penggunaanaplikasi obenkyou pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana"*. Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2008). Jakarta : PT Gramedia Pustaka Umum.

Kumalasari, Novi Deriska. (2011). Efektivitas Media Lagu Dalam Meningkatkan Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Temanggung.

Kurniasih, Evie. (2016). *"Efektivitas E-learning Aplikasi Katakana Memory Hint dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana".* Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nippon Hoso kyokai. (1925). *suku kata bahasa Jepang (hiragana)*. 19 agustus 2015 (8.35).

Nugroho, Adi. (2018). *Analisis Cluster Container Pada Kubernetes Dengan Infrastruktur Google Cloud Platform. Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika).*

Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan.* Jakarta : Salemba Medika.

Notoatmodjo S. (2007). Promosi kesehatan dan ilmu perilaku. Rineka cipta : Jakarta.

Marta, Afriyona & Yulia, Nova. (2016). *Pengaruh kartu kuartet terhadap penguasaan hiragana siswa kelas X SMAN 6 Padang. Omiyage*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang 2016.

Renariah. (2002). *"Bahasa Jepang dan karakteristiknya"*. Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha. 1, (2), 1-16.

Sepwanda, Monica & yani, damai. (2016) *Persepsi siswa terhadap card sort sebagai media pembelajaran hiragana. Omiyage.* Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang 2016.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Reineka Cipta.

Sudjianto, dan Dahidi. (2021). *pengantar linguistik Bahasa Jepang.* Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Pendidikan.* Jakarta: EGC.

Sutedi, Dedi. (2009). *penelitian pendidikan bahasa Jepang.* Bandung humaniora utama prees.

_____. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung. Humanoira. 2018. Penelitian Bahasa Jepang. Bandung: UPI Press .

Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum.* Yogyakarta: C.V Andi.

Yulia, Nova. 2020. *Students' Mastery On Writing Kanji At Japanese Language Education Study Program Of UNP*. Jurnal Kata: *Penelitian Tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*. p. 35-43.

Zalman, Hendri. (2014). *Kosakata Bahasa Jepang Dasar.* Padang: UNP Pers.

Zubaidah, Siti. (2016). *Evaluasi Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran di SD "X" Salatiga.* Salatiga: UKSWS.