

*THE EFFECT OF SMARTPHONE APPLICATIONS AS SUPPORTING
MEDIA FOR KANJI LEARNING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES
OF THE JAPANESE LANGUAGE EDUCATION STUDY PROGRAM
FKIP RIAU UNIVERSITY*

Windy Puspita Sari¹, Nana Rahayu², Dini Budiani³

e-mail: windypuspita005@gmail.com, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, dini.budiani@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 0813 6546 8105

*Japanese Language Education Study Program
Faculty of Teachers Training and Education
Riau University*

Abstract: *The use of smartphone applications as a supporting medium for learning kanji can help Japanese learners overcome difficulties when learning kanji. The purpose of this study was to describe the use of smartphone applications as a medium to support kanji learning and to describe the correlation between the use of smartphone applications as a medium to support kanji learning and the final grades of the kanji subjects for Japanese Language Study Program students, Faculty of Teachers Training and Education Riau University. The method used was descriptive quantitative method. The data shows that students use a type of digital dictionary application, especially in the reading feature kanji. Most students use this application for the purposes of doing class assignments and looking for the meaning of kanji vocabulary when reading / hearing something within 1 hour or less than 1 hour. Based on the results of hypothesis testing, it was found that the use of a smartphone application as a supporting medium for kanji learning had a positive effect on kanji learning outcomes of students.*

Key Words: *Smartphone application, learning outcomes, kanji, learning support media*

PENGARUH APLIKASI *SMARTPHONE* SEBAGAI MEDIA PENUNJANG
PEMBELAJARAN *KANJI* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FKIP
UNIVERSITAS RIAU

Windy Puspita Sari¹, Nana Rahayu², Dini Budiani³

e-mail: windypuspita005@gmail.com, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, dini.budiani@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 0813 6546 8105

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mengatasi kesulitan-kesulitan saat mempelajari *kanji*. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* serta mendeskripsikan korelasi antara penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* dengan nilai akhir matakuliah *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan jenis aplikasi kamus digital terutama pada fitur cara baca *kanji*, cara menulis *kanji* dan makna/arti *kanji*. Sebagian besar mahasiswa menggunakan aplikasi tersebut untuk keperluan mengerjakan tugas kuliah dan mencari makna kosakata *kanji* saat membaca/mendengar sesuatu dalam waktu 1 jam atau kurang dari 1 jam. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* berpengaruh positif terhadap hasil belajar *kanji* mahasiswa.

Kata Kunci: Aplikasi *smartphone*, hasil belajar, *kanji*, media penunjang pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang khususnya di Indonesia cenderung mengalami kesulitan dalam menulis dan mengingat huruf *kanji*. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sudjianto dan Dahidi (2009:56) bahwa *kanji* adalah huruf yang sulit bagi pembelajar bahasa Jepang terutama bagi pembelajar yang tidak mempunyai latar belakang ‘budaya *kanji*’. Banyaknya kesulitan yang dihadapi pembelajar saat mempelajari *kanji* dan agar mudah diingat, maka pembelajar memerlukan pembelajaran tidak hanya di kelas saja tetapi juga perlu mempelajarinya secara mandiri untuk menunjang pembelajaran di kelas. Pembelajaran mandiri biasanya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar dengan sistem pembelajaran yang se-praktis mungkin.

Pembelajaran mandiri dapat berlangsung lancar dan efektif dengan adanya media penunjang pembelajaran. Media-media pembelajaran *kanji* seperti buku, kamus dan flashcard dari dulu banyak dimanfaatkan pembelajar untuk pembelajaran *kanji* secara mandiri. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, media untuk pembelajaran *kanji* pun ikut berkembang. Sebagai contohnya yaitu teknologi komputer, laptop, internet, bahkan *smartphone* yang saat ini bisa dijadikan sumber belajar yang efektif.

Media berbasis teknologi seperti teknologi komputer, laptop dan internet banyak diminati oleh pembelajar saat ini telah memanfaatkan unsur multimedia yang dikemas dalam bentuk aplikasi *smartphone*. Kehadiran *smartphone* memberi banyak kemudahan bagi pembelajar bahasa asing. Godwin-Jones (2011:2-11) menjelaskan beberapa keuntungan menggunakan aplikasi *smartphone* untuk pembelajaran bahasa. Layar sentuh yang responsif, entri teks yang disempurnakan, gambar berkualitas tinggi, rekaman audio dan video, editing dan sharing, pengenalan suara, kapasitas penyimpanan besar, konektivitas lebih cepat, dan GPS (Global Positioning System) semua mempertemukan pengalaman multi-sensorik yang diperlukan untuk pembelajaran bahasa yang efektif.

Damai Yani (2017:10-11) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* pada *smartphone* dapat membantu pembelajar untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari, dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna dan dapat membantu pembelajar yang bermaksud untuk mengikuti ujian JLPT dalam mengingat dan menulis *kanji*. Berdasarkan penelitian Damai Yani, diketahui bahwa media aplikasi *smartphone* memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran *kanji*. Namun, apakah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang menggunakan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* mereka? Lalu, bagaimana mereka menggunakan aplikasi tersebut? Dan apakah penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* berpengaruh pada nilai akhir matakuliah *kanji*? Hal inilah yang menjadi pertimbangan penulis untuk melakukan penelitian ini.

Berdasarkan paparan terdahulu, penulis ingin melakukan penelitian terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dengan judul penelitian yaitu **Pengaruh Aplikasi *Smartphone* sebagai Media Penunjang Pembelajaran *Kanji* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.**

KAJIAN TEORI

Kanji

Asal mula tulisan bahasa Jepang berasal dari tulisan bahasa China (漢字/ *kanji*) yang muncul pada abad ke-4 Masehi karena sebelumnya orang Jepang belum memiliki sistem penulisan sendiri (Rachmad, 2013:29). Tulisan bahasa Jepang yang sekarang ini merupakan pengembangan dari tulisan bahasa China.

Dalam bahasa Jepang terdapat 4 jenis huruf yaitu *romaji*, *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* masing-masing berjumlah 46 huruf, sedangkan huruf *kanji* jumlahnya mencapai sekitar 50.000 huruf, namun huruf *kanji* yang digunakan masyarakat Jepang sehari-hari terdiri dari 1945 huruf *kanji* (*Nihongo Khooshi Tokuhon Henshuubu* dalam Sudjianto & Dahidi, 2009:58).

Huruf *kanji* memiliki karakteristik (Sudjianto dan Dahidi 2009:59-70), yakni:

a. *Bushu*

Setiap *kanji* memiliki komponen utama pembentuk *kanji*, yang dikenal dengan sebutan 部首 (*bushu*). *Bushu* adalah “kunci” untuk mengetahui dan memahami makna dasar suatu *kanji*. Dalam kamus *kanji* (*Kanwa Jiten*) terdapat 236 macam *bushu*, tetapi yang digunakan sehari-hari hanya 68 macam *bushu* yang terdiri dari tujuh kelompok berdasarkan letak dan posisinya, yaitu *hen*, *tsukuri*, *kanmuri*, *ashi*, *tare*, *nyou* dan *kamae*.

b. *Kakusuu*

Kanji terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan. Garis-garis atau coretan-coretan yang membentuk *kanji* ini biasanya dihitung. Jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah *kanji* disebut *kakusuu*.

c. *Hitsujun*

Penulisan huruf *kanji* harus berurutan. Urutan penulisan garis-garis atau coretan-coretan yang membentuk sebuah *kanji* disebut *hitujun*.

d. *Rikusho* (pembentukan serta pemakaian huruf *kanji*)

Rikusho adalah asal-usul sebuah *kanji* yang dilihat dari segi pembentukan serta pemakaiannya. Cara pembentukan sebuah *kanji* ada 4 yaitu *shookei*, *shiji*, *kai'i*, *keisei*, dan cara pemakaian *kanji* ada 2 yaitu *tenchuu* dan *kasha* (*Nihongo Khooshi Tokuhon Henshuubu* dalam Dahidi & Sudjianto, 2009:58).

e. *Onyomi* dan *kunyomi*

Ada 2 cara baca *kanji*, yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. *Onyomi* adalah pembacaan *kanji* dengan cara meniru pengucapan dalam bahasa China zaman dulu. *Kunyomi* adalah pembacaan *kanji* dengan cara menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca *kanji* berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

Onyomi dan *kunyomi* menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pembelajar bahasa Jepang pada waktu menulis dan membaca, karena jumlah *onyomi* dan *kunyomi* dalam satu *kanji* sangat bervariasi. Banyaknya jumlah *kanji* dan cara baca yang bervariasi membuat pembelajar bahasa Jepang kesulitan untuk menguasai huruf *kanji*.

Pembelajaran *Kanji*

Berdasarkan buku keluaran *Japan Foundation* (2011:38) yang berjudul *Moji Goi Wo Oshieru* (文字語彙を教える) dikatakan ada beberapa hal yang harus disiapkan ketika akan mengajar *kanji*, yaitu:

a. Level pembelajar

Kita harus mengetahui level dari pembelajar yang akan belajar *kanji*, apakah mereka berada di level dasar (*Shokyuu*), level menengah (*chuukyuu*) atau berada di level atas (*jookyuu*).

b. Apa yang akan digunakan

Maksudnya apa yang kita gunakan saat mengajarkan *kanji*. Misalnya, bahan ajar yang tersedia secara komersial untuk belajar *kanji*, bahan ajar buatan dari lembaga, bahan tambahan sebagai pelengkap bahan utama dalam belajar *kanji*, bahan ajar yang dibuat sendiri dan sebagainya.

c. Apa yang akan diajarkan

Misalnya pengajar akan mengajarkan *hitsujun* (urutan penulisan *kanji*), *kakusuu* (cara penulisan *kanji*), pola *kanji*, *bushu* (radikal), *onpu* (simbol fonetik), *jigen* (pengucapan), *yomikata* (cara baca *kanji*) dalam satu bagian atau keseluruhan, kosakata *kanji* dan sebagainya.

d. Cara mengajar

Misalnya menjelaskan *kanji* yang akan diajarkan satu per satu, memberikan latihan kepada pembelajar seperti membaca atau menulis *kanji*, meminta pembelajar menulis kalimat dengan menggunakan *kanji*, memberikan kuis, dan lain-lain.

Media Pembelajaran

Briggs dalam Riyana (2012:24) menyatakan media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat diperlukan. Media memiliki asal kata medium yang berasal dari bahasa Latin, yang berarti perantara atau pengantar. Media dalam bahasa Arab, disebut sebagai (*wasaa'il*) yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan salah satu faktor pendukung berlangsungnya pembelajaran.

Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai, yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus, dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan

pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Kadir, 2014:62).

Aplikasi pembelajaran merupakan cara atau alat bantu untuk pembelajar yang diharapkan dapat membantu dalam pembelajarannya. Godwin-Jones (2011:2-11) menjelaskan beberapa keuntungan menggunakan aplikasi *smartphone* untuk pembelajaran bahasa. Layar sentuh yang responsif, entri teks yang disempurnakan, gambar berkualitas tinggi, rekaman audio dan video, *editing* dan *sharing*, pengenalan suara, kapasitas penyimpanan besar, konektivitas lebih cepat, dan GPS semua mempertemukan pengalaman multi-*sensorik* yang diperlukan untuk pembelajaran bahasa yang efektif.

Ada berbagai macam aplikasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang berbeda (tata bahasa, kosakata, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Rosell-Aguliar (2018:3) menyatakan "kombinasi aplikasi yang mencakup berbagai keterampilan akan membantu pembelajar bahasa terlibat, kapan saja, di mana saja dan pada kecepatan apapun dengan berbagai gaya pengajaran, dari latihan tata bahasa yang berulang ke solusi *all-in-one* yang mudah".

Smartphone adalah ponsel yang memiliki kemampuan canggih berfungsi seperti komputer dengan menawarkan fitur seperti asisten pribadi digital (PDA), akses internet, email, dan *Global Positioning System* (GPS) dan juga memiliki fitur lain seperti kamera, video, *MP3 player*, serta fungsi ponsel (Backer, E 2010:19-31).

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*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang dilakukan untuk mencapai penyelesaian masalah, yaitu:

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebar kuesioner yang berisi daftar pertanyaan untuk memperoleh informasi yang dipandang representatif dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Jenis kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner campuran yaitu gabungan antara kuesioner

semi terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner semi terbuka ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama pada penelitian ini. Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, peneliti menggunakan kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup merupakan kuesioner yang jawabannya telah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawabannya. Kuesioner tertutup yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini yaitu dengan menggunakan skala likert 5 poin.

Adapun responden pada penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II dan III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau tahun ajaran 2020/2021 dengan total 70 responden, namun yang dapat dihubungi dan bersedia untuk mengisi kuesioner berjumlah 61 orang.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis deskriptif adalah teknik menganalisis dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul dari kuesioner semi terbuka terkait penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Teknik untuk menggambarkan data ini adalah dengan menggunakan teknik persentase kemudian disajikan dengan menggunakan tabel. Dari tabel tersebut dapat diketahui bagaimana mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau memanfaatkan penggunaan aplikasi *smartphone* tersebut sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* mereka.

Teknik analisis statistik deskriptif adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data dari kuesioner semi terbuka untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, diperoleh hasil bahwa seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau menggunakan aplikasi pembelajaran *kanji* sebagai media penunjang pembelajarannya. Mayoritas mahasiswa menggunakan aplikasi kamus digital. Ini dikarenakan pada proses pembelajaran, mahasiswa sering menemui kosakata ataupun *kanji* baru, sehingga mahasiswa membutuhkan alat bantu kamus digital untuk menunjang pembelajaran.

Fitur aplikasi yang sering digunakan mahasiswa adalah fitur cara baca *kanji*, cara menulis *kanji* dan makna/arti *kanji*, selama kurang dari 1 jam per minggu. Sebagian kecil mahasiswa menggunakan fitur soal-soal *kanji* yang ada pada aplikasi pembelajaran *kanji*. Hal ini karena, fitur soal-soal *kanji* tidak dapat digunakan untuk mengetahui cara baca, cara menulis dan makna/arti *kanji*. Melainkan, digunakan untuk melatih kemampuan *kanji* mahasiswa.

Lebih dari 50% mahasiswa menggunakan aplikasi pembelajaran *kanji* untuk keperluan mengerjakan tugas kuliah dan mencari makna kosakata *kanji* saat membaca/mendengar sesuatu. Hal ini berarti bahwa, aplikasi pembelajaran *kanji* digunakan untuk mendukung pembelajaran di perkuliahan. Misalnya pada matakuliah *kanji*, *dokkai* (membaca), *choukai* (mendengar), *bunpou* (tata bahasa), *kaiwa* (berbicara) dan *sakubun* (menulis).

Mahasiswa memanfaatkan aplikasi pembelajaran *kanji* untuk mengetahui cara penulisan *kanji*, cara baca *kanji*, dan makna *kanji*. Hal ini sejalan dengan pendapat Takebe dalam Renariah (2004:3) yang menyebutkan bahwa hal yang penting dalam *kanji* adalah 3 unsur dasar yaitu 音、形、義 (*on, kei, gi* = bunyi, bentuk dan arti). Jadi, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengetahui hal-hal penting dalam pembelajaran *kanji*. dilihat dari hasil kuesioner, penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* dominannya untuk mencari cara baca *kanji*, cara menulis *kanji* dan makna/arti *kanji*.

Berdasarkan pengumpulan data dari kuesioner tertutup untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, diperoleh hasil sebagai berikut:

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS *for Windows* Versi 25. Hasil uji validitas yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Output SPSS Uji Validitas
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	61	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	61	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dari tabel tersebut diketahui bahwa 61 data terbaca dan tidak ada data yang dikecualikan. Hal ini berarti semua data dalam penelitian ini sudah valid dan bisa dilanjutkan ke proses selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument penelitian dilaksanakan dengan melihat konsistensi koefisien *Cronbach Alpha* untuk semua variabel. Suatu konstruk atau variabel dikatakan

reliabel jika memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0,7 (Nunally dalam Ghozali 2013: 48). Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel Hasil Output SPSS Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.893	.894	24

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,893 > 0,7, maka dapat disimpulkan bahwa butir pernyataan untuk variabel penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* (X) secara keseluruhan adalah reliabel.

Uji Korelasi

Dari pengumpulan data yang diambil berhasil dikumpulkan dan melewati tahap-tahap uji validitas-reliabilitas, maka tahap selanjutnya yang harus dilewati adalah uji korelasi. Pengujian ini menggunakan program SPSS. Adapun hasil uji korelasi dengan menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Output SPSS Uji Korelasi

		Pembelajaran n <i>Kanji</i>	Hasil Belajar <i>Kanji</i>
Pembelajaran <i>Kanji</i>	Pearson Correlation	1	.726**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	61	61
Hasil Belajar <i>Kanji</i>	Pearson Correlation	.726**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	61	61

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diketahui koefisien *Pearson Correlation* = 0,726. Jika dilihat dari tabel 3.4 interval korelasinya berada pada rentang 0,60 – 0,799, maka korelasi yang terdapat pada penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* (X) terhadap hasil belajar (Y) adalah korelasi kuat.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji pengaruh berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut dapat dilakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas 0,05.

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) < probabilitas 0,05, berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* sebagai media penunjang pembelajaran (X) terhadap hasil belajar (Y).
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) > probabilitas 0,05, berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji* sebagai media penunjang pembelajaran (X) terhadap hasil belajar (Y).

Tabel Hasil Output SPSS Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardize	T	Sig.
		B	Std. Error	d Coefficient s		
	(Constant)	38.583	5.877		6.565	.000
1	Pembelajaran <i>Kanji</i>	.556	.069	.726	8.113	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar *Kanji*

Dari tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ dengan arah hubungannya yang menunjukkan arah positif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel (X) dan variabel (Y). Dengan kata lain menerima H_a , yaitu penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* berpengaruh pada nilai akhir matakuliah *kanji*, dan menolak H_o , yaitu penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* tidak berpengaruh pada nilai akhir mata kuliah *kanji*.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk menghitung kontribusi variabel independent terhadap variabel dependen, dari hasil pengolahan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Hasil Output SPSS Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.726 ^a	.527	.519	5.49692

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran *Kanji*

b. Dependent Variable: Hasil Belajar *Kanji*

Dari tabel di atas diketahui nilai R Square (R²) sebesar 0,527 atau 52,7%. Hal ini variabel independen (penggunaan aplikasi pembelajaran *kanji*) memberikan pengaruh sebesar 52,7% terhadap variabel dependen (hasil belajar). Sedangkan sisanya yaitu 47,3% (100%-52,7%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* dan bagaimana korelasi antara penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media penunjang pembelajaran *kanji* terhadap nilai akhir matakuliah *kanji*.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau menggunakan jenis aplikasi kamus digital terutama pada fitur cara baca *kanji*, cara menulis *kanji* dan makna/arti *kanji* untuk mengetahui cara baca, cara tulis dan makna *kanji* yang ingin mereka ketahui. Sebagian besar mahasiswa menggunakan aplikasi tersebut untuk keperluan mengerjakan tugas kuliah dan mencari makna kosakata *kanji* saat membaca/mendengar sesuatu dalam waktu 1 jam atau kurang dari 1 jam.

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.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, maka penulis mengajukan rekomendasi yang dipandang berguna, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya

Pada penelitian ini hanya mengungkapkan sebagian dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar *kanji*. Dalam hal ini masih ada faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar *kanji*, seperti tempat belajar, sarana dan prasarana belajar, strategi belajar, waktu belajar, suasana belajar dan sumber-sumber belajar. Untuk itu disarankan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti hal tersebut.

2. Untuk pembelajar bahasa Jepang

Selain menggunakan fitur cara baca, cara menulis dan makna/arti *kanji*, pembelajar bahasa Jepang sebaiknya juga menggunakan fitur soal-soal *kanji*, karena dengan mengerjakan soal-soal *kanji* yang ada di aplikasi pembelajaran *kanji* dapat membantu pembelajar untuk melatih kemampuan mengingat bentuk *kanji*, cara baca *kanji* dan makna/arti *kanji*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. What are *kanji* radicals?. <https://www.sljfaq.org/afaq/radicals.html>
- Arifianto, Teguh. 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arjanggi, Ruseno dan Titin Suprihatin . 2010. Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Meningkatkan Hasil Belajar Berdasar Regulasi Diri. *Makara Sosial Humaniora* 14. (2), 91-97.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Backer, E. 2010. Using smartphones and Facebook in a major assessment: the student experience. University of Ballarat, Australia. *E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*. Vol. 4, No. 1, 2010, pp: 19-31.
- Barrs, K. 2011. Mobility in learning: The feasibility of encouraging language learning on smartphones. *Studies in Self - Access Learning Journal*, 2 (3), 228-233. <http://sisaljournal.org/archives/sep11/barrs>
- Budhi, Robby Kurniawan., Minny Elisa Yanggah., dan Yulius Hari. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Bahasa Mandarin Untuk Anak Pra Sekolah Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For*

Papers Unisbank (Sendi_U) ke-2. Juli 2016 . Universitas Widya Kartika Surabaya. Surabaya.

- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Perss.
- Faddullah, M. 2012. Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman-Indonesia Berbasis Android. Tugas Akhir. Diterbitkan. Fakultas Teknik Informatika Stikubank: Semarang.
- Godwin-Jones, R. 2011. Emerging technologies: Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), pp: 2-11.
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbitan Universitas Diponegoro.
- Haqiqi, Rizqi. 2016. Fitur Dan Konten Aplikasi Dalam Ponsel Pintar Penunjang Pembelajaran Bahasa Prancis. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Semarang.
- Haruka. 2018. 中学受験を成功の導く情報サイ <http://katekyo.mynavi.jp/juken/5627> (Diakses 31 Maret 2020)
- Irwanto., Elia, H., Hadisoepadma, A., Priyani, R. Wismanto, Y.B., Frenandes, C. 1994. Psikologi Umum Buku Panduan Mahasiswa. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kano, C., Shimizu, Y., Takenaka, H., Ishii, E., dan Akustsu, S. 2011. *Intermediet Kanji Book. Vol.1*. Tokyo. Boshijinsha.
- Malhotra, N.K. 2012. *Basic Marketing Research: Integration Of Social Media*. Jakarta: PT. Index Kelompok Gramedia.
- Mawardi. 2019. Rambu-rambu penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 3.
- Novinda, Dimas Ardika., Sari Dewi Budiwati., dan Toufan Diansyah Tambunan. 2017. “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jerman Berbasis Android (Studi Kasus: Sma 1 Kajen, Pekalongan)”. *E-Proceeding Of Applied Science*: Vol.3, No.2.
- Perdanawanti, Linda Dan Sofyan Setiajid. 2019. Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Telematika* Vol. 10 No. 2. Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto.

- Rachmad, Syahrul Noer. 2013. Program Pembelajaran Aksara Jepang Hiragana dan Katakana Menggunakan Java. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Unibank. Semarang.
- Renariah. 2004. *Kanji Bahasa Jepang Itu Menyenangkan*. Bandung: *Forum Pendidikan Bahasa Jepang UPI*. Program Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FPBS UPI. Vol. 1.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rosell-Aguilar, Fernando. 2018. Autonomous Language Learning Through A Mobile Application: A User Evaluation Of The Bushuu App. *Computer Assisted Language Learning*, 31(8).
- Safaat H, Nazrudin. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform*. Bandung: Bandung Informatika.
- Sudjianto dan Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Cetakan ke-16*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D Cetakan Ke-20*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi dan Purwanto S.K. 2015. *Statistika Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern Edisi 3 Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sumarmo, Utari. 2006. Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa dan Bagaimana Dikembangkan Pada Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan FPMIPA UPI*: Diterbitkan.
- Suryaningsih, Sarah., Yuningsih., dan Wawa Wikusna. 2017. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Untuk Umum Berbasis Android. *Jurnal e-Proceeding of Applied Science*. Vol. 3, No. 3.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-dasar linguistik bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- The Japan Foundation. 2011. *Moji Goi Wo Oshieru*. Jepang. Penerbit Japan Foundation.

- Ulambayar, Tsetse. 2005, Strategi Pembelajaran *Kanji* Yang Digunakan Oleh Mahasiswa Mongolia Universitas Nasional Sains dan Teknologi- Menuju Terciptanya Silabus *Kanji*. *Bahasa dan Budaya Jepang Asosiasi Riset Journal*. Edisi pertama, pp. 201-228. [ウラムバヤル, ツェツェグドラム (2005) 「モンゴル国立科学技術大学の学生が使用している漢字学習ストラテジー—漢字シラバスの作成に向けて—」 『日本言語文化研究会論集』 創刊号, pp.201-228].
- Yani, Damai. 2017. Penggunaan Aplikasi *Kanji* Senpai Pada Android Untuk Belajar *Kanji* Secara Mandiri. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Jepang*. 14 September. Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Padang. Padang.