

THE EFFECTIVENESS OF INVENTOR APPLICATION AS A MEDIA FOR LEARNING HIRAGANA IN CLASS XII STUDENTS OF VOCATIONAL SCHOOL NEGERI 7 PEKANBARU

Viranda Anissa¹, Nana Rahayu², Adisthi Martha Yohani³

Email : viranda.anissa2818@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Phone Number : 081270840886

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

Abstract: *The Inventor application is a simple software from the android operating system that functions to produce a medium for a particular job, one of which is as a learning medium for students to understand hiragana letters in Japanese. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using the Inventor application as a learning medium for understanding hiragana letters in class XII students of SMK Negeri 7 Pekanbaru. The sample in this study consisted of 20 students in the Accounting class as the experimental class and 20 students in the Multimedia class as the control class. The method used in this research is experimental quantitative. From the results of data analysis on students in the experimental class using SPSS version 25 software, it shows that the Inventor Application can improve students' ability to understand hiragana letters with an average value in the very high category.*

Key Words: *Hiragana, Learning media, Inventor application*

EFEKTIVITAS APLIKASI *INVENTOR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN HURUF HIRAGANA PADA SISWAKELAS XII SMK NEGERI 7 PEKANBARU

Viranda Anissa¹, Nana Rahayu², Adisthi Martha Yohani³

Email : viranda.anissa2818@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,

adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Nomor HP : 081270840886

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Aplikasi *Inventor* merupakan suatu perangkat lunak sederhana dari sistem operasi *android* yang berfungsi menghasilkan suatu media untuk pekerjaan tertentu, salah satu nya sebagai media pembelajaran siswa memahami huruf hiragana dalam bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *Inventor* sebagai media pembelajaran pemahaman huruf hiragana pada siswa kelas XII SMK Negeri 7 Pekanbaru. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas Akuntansi sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas Multimedia sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen. Dari hasil analisis data terhadap siswa pada kelas eksperimen menggunakan *software SPSS versi 25* menunjukkan bahwa Aplikasi *Inventor* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami huruf hiragana dengan rata-rata nilai dalam kategori *sangat tinggi*.

Kata Kunci: *Huruf hiragana, Media pembelajaran, Aplikasi Inventor*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa merupakan suatu instrumen terpenting untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain atau disebut alat untuk berkomunikasi. Pembelajaran bahasa dalam dunia pendidikan di Indonesia tidak hanya terfokus pada bahasa lokal saja, namun pembelajaran bahasa asing juga dipelajari, salah satunya bahasa Jepang. Menurut (Sudjianto, 2010: 70) tujuan pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan menggunakan huruf yang telah dipelajarinya. Secara umum bahasa Jepang memiliki 3 bentuk penulisan huruf (*hiragana, katakana dan kanji*).

Pada tingkat sekolah pelajaran bahasa Jepang diawali dengan mempelajari huruf hiragana. Huruf hiragana merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (Sudjianto dan Dahidi, 2009:73). Huruf hiragana memiliki jumlah huruf sebanyak 46 buah. Secara umum, huruf hiragana berfungsi sebagai pembentuk kata atau kalimat pada bahasa Jepang.

Tentu saja sebelum sampai pada tahap menyusun kata dan membuat pola kalimat terlebih dahulu siswa harus memahami dan mengingat huruf-huruf hiragana yang menjadi dasar bahasa Jepang. Pembelajar perlu menguasai komponen-komponen keterampilan berbahasa. Secara garis besar ada empat komponen keterampilan berbahasa menurut Tarigan dan Henry (2008: 1), yaitu keterampilan menyimak (*choukai*), keterampilan membaca (*dokkai*), keterampilan berbicara (*kaiwa*) dan keterampilan menulis (*sakubun*).

Berdasarkan observasi penulis mengajar bahasa Jepang ketika Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) di SMK Negeri 7 Pekanbaru terlihat bahwa salah satu kendala siswa dalam mempelajari bahasa Jepang karena kurangnya pemahaman terhadap huruf hiragana. Kendala itu antara lain siswa sulit mengingat bentuk huruf serta sulit memahami makna dari kosakata. Adapun faktor yang mempengaruhi hal ini didasari oleh waktu belajar di sekolah yang kurang cukup karena satu pertemuan di kelas hanya terbatas 2x30 menit dan tidak ada fasilitas yang memadai berupa media pembelajaran yang dapat membantu kelancaran proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan faktor tersebut, salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran memahami huruf hiragana yaitu media berbasis *smartphone android* dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang. Menurut Noviansyah (2011: 56) aplikasi diartikan sebagai program komputer yang berfungsi untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Pada permasalahan ini, aplikasi digunakan sebagai media untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan praktis. Salah satunya aplikasi sederhana untuk belajar huruf yaitu aplikasi *Inventor*.

Menurut Hakky (2018) aplikasi *Inventor* memiliki kelebihan dari aplikasi belajar lain yaitu sudah dibuat bersifat *offline*, artinya guru atau siswa saat menggunakan aplikasi ini tidak perlu membutuhkan kuota data internet. Sehingga melalui aplikasi ini proses belajar siswa dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga memberi manfaat dalam peningkatan kemampuan memahami huruf hiragana.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai keefektifan aplikasi *Inventor* sebagai media pembelajaran

menulis huruf hiragana pada siswa kelas XIISMK Negeri 7 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen. Sampel pada penelitian ini berjumlah 40 orang siswa yang terdiri dari 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas sampel yang bersumber dari buku *Sakura Jilid 1*.

Penelitian ini dengan desain *Experiment Pretest Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan uji statistik berupa uji homogenitas dan uji normalitas untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi *Inventor*, selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan *software SPSS* dengan teknik *Independent Sample T-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis data pada penelitian ini dihitung dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas sampel. Soal yang digunakan untuk tes terdiri dari 20 soal yang dibagi dalam empat tipe soal yaitu 5 soal pilihan ganda, 5 soal mencocokkan pasangan huruf, 5 soal menulis huruf hiragana dengan urutan penulisan yang tepat dan 5 soal menulis kosakata dengan menggunakan huruf hiragana.

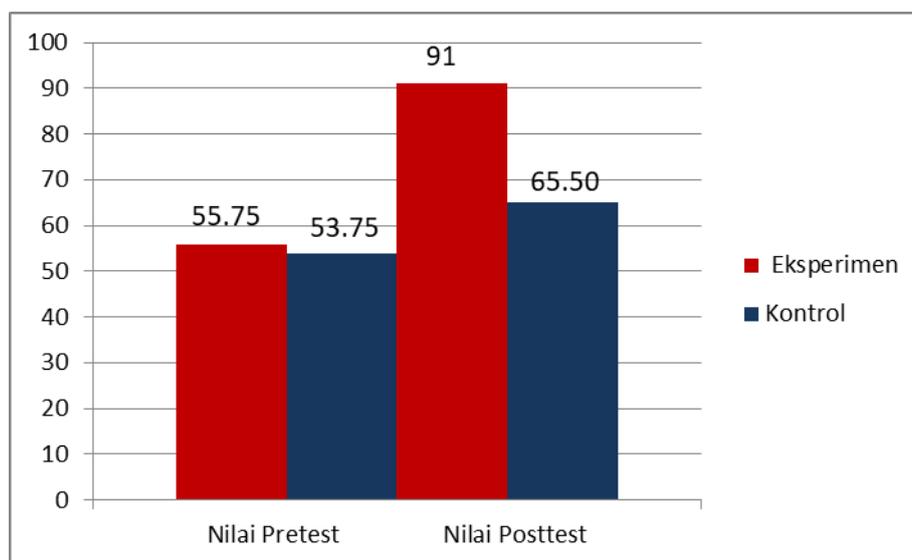
Hasil dari nilai *pretest* pada kedua kelas sampel relatif homogen dengan kategori nilai *kurang* yang dihitung melalui *software SPSS versi 25 windows*. Pada kelas eksperimen di dapatkan rata-rata nilai siswa dengan skor 55,75 dengan rincian 3 orang siswa keterangan *baik*, 5 orang siswa keterangan *cukup*, 6 orang siswa keterangan *kurang* dan 5 orang siswa dengan keterangan *sangat kurang*. Berdasarkan data tersebut tipe soal yang dominan mendapat hasil yang *kurang* yaitu menulis huruf hiragana dan menulis kosakata dengan hiragana.

Pada kelas kontrol di dapatkan rata-rata nilai siswa dengan skor 53,75 dengan rincian 2 orang siswa keterangan *baik*, tidak ada siswa keterangan *cukup*, 13 orang siswa keterangan *kurang* dan 5 orang siswa dengan keterangan *sangat kurang*. Berdasarkan data tersebut tipe soal yang dominan mendapat hasil yang *kurang* sama dengan kelas eksperimen yaitu menulis huruf hiragana dan menulis kosakata dengan hiragana. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa perlu peningkatan kemampuan dalam memahami huruf hiragana dalam bahasa Jepang.

Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan *treatment* pada kelas eksperimen menggunakan media berupa aplikasi *Inventor* sebanyak 4 kali pertemuan dengan pemberian kuis. Pada perlakuan pertama mendapat rata-rata nilai 52 dengan kategori keefektifan *rendah*. Pada perlakuan kedua mencapai 72 dan mengalami peningkatan sehingga masuk dalam kategori keefektifan *sedang*. Pada perlakuan ketiga rata-ratanya mencapai 82 dan mengalami peningkatan pada nilai siswa dengan standar keefektifan tetap yaitu *tinggi*. Kemudian, pada perlakuan keempat mengalami peningkatan sangat baik dengan nilai rata-rata 90 sehingga tergolong kategori keefektifan *sangat tinggi*.

Hasil analisis data terakhir di dapatkan dari nilai siswa setelah melakukan *posttest*. Pada kelas eksperimen terlihat bahwa adanya peningkatan hasil tes yang signifikan dari sebelumnya. Siswa mendapatkan rata-rata nilai 91 dan tergolong dalam kategori keefektifan *tinggi*. Dari 20 siswa ada sebanyak 9 orang siswa mendapatkan nilai kategori *sangat baik* dengan angka 91-100 dan 11 siswa lainnya mendapatkan nilai kategori *baik*. Sehingga terlihat jelas bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi *Inventor* memiliki keefektifan yang baik bagi siswa dalam pemahaman hiragana.

Nilai *posttest* pada kelas kontrol tidak terjadi peningkatan yang berarti karena mendapatkan rata-rata nilai 65,50 artinya hanya meningkat 12 skor dari hasil nilai *pretest* sebelumnya dan termasuk dalam kategori keefektifan *rendah*. Ada beberapa orang siswa yang belum mengalami peningkatan yang tinggi dalam kelas kontrol. Bahkan ada siswa yang tidak mengalami peningkatan sama sekali. Pada saat *posttest* nilai tertinggi yang diraih siswa adalah dengan nilai 90 oleh 1 siswa, nilai 70 lebih mendominasi kelas dan nilai terendah dengan skor 35. Grafik perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:



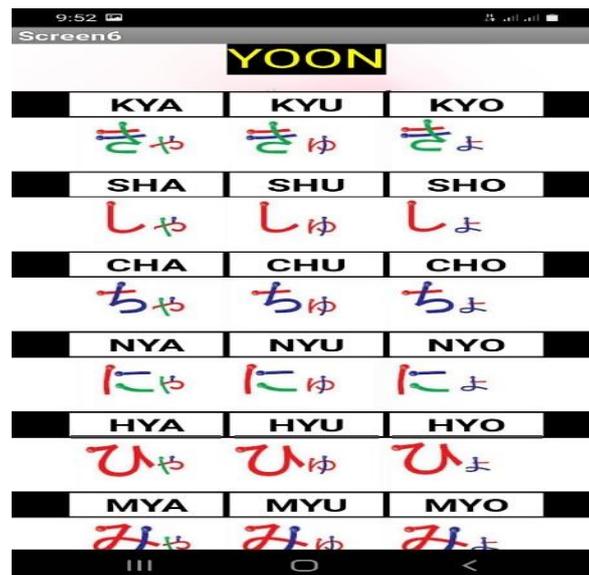
Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Selanjutnya hasil uji normalitas pada penelitian ini mengacu kepada hasil uji *Shapiro Wilk* karena data sampel lebih kecil dari 50. Nilai signifikansi pada kelas eksperimen (AK) adalah sebesar 0,51 yang artinya lebih besar dari 0,05 ($0,51 > 0,05$) dan pada kelas kontrol (MM) sebesar 0,056 juga lebih besar dari 0,05 ($0,056 > 0,05$). Jadi, terlihat data pada penelitian ini memenuhi syarat uji normalitas dan berdistribusi normal sehingga dapat untuk dilakukan pengujian hipotesis dan di ketahui bahwa nilai signifikansi pada nilai *posttest* bahasa Jepang tersebut adalah 0,000 yang artinya nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Dari hasil analisis *pretest*, uji normalitas, uji hipotesis dan nilai rata-rata *posttest* tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Penggunaan aplikasi *Inventor* di kelas eksperimen sangat fungsional, siswa dapat memahami huruf hiragana dengan lebih

maksimal dan kemampuan siswa meningkat secara signifikan. Penggunaan aplikasi *Inventor* menarik perhatian siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja secara mandiri.

Penggunaan aplikasi *Inventor* sangat sederhana, siswa hanya perlu *scan code QR* atau melalui *link* yang diberikan oleh peneliti dan bisa langsung mempelajari bentuk huruf dari item yang telah tersedia dan otomatis akan muncul audio beserta cara penulisan huruf. Berikut ini bentuk aplikasi *Inventor* yang digunakan sebagai media pembelajaran memahami huruf hiragana bagi siswa kelas XII SMK Negeri 7 Pekanbaru.



Gambar 2. Media pembelajaran aplikasi *Inventor*



Gambar 3. Media pembelajaran aplikasi *Inventor*

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Inventor* terhadap kemampuan memahami huruf hiragana pada siswa kelas XII SMK Negeri 7 Pekanbaru. Aplikasi *Inventor* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran memahami huruf hiragana dibandingkan dengan kemampuan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini dapat dilihat dari selisih hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai 91 dan kelas kontrol dengan nilai 65,50. Kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil dari uji *Independent Sample T Test* melalui, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.000, hasil tersebut kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T test*, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai dari kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi *Inventor* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Rekomendasi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru karena pembelajaran huruf yang diajarkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada pemahaman huruf hiragana.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahidi, Ahmad dan M. Sudjipto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Hakky, Muhammad Khalid., Wirasasmita, Rasyid Hardi. dan Uska, M. Z. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi". *Jurnal Pendidikan Informatika (EDUMATIC)*, Vol. 2, No.1 hal. 28
- Noviansyah, Eka. (2008). *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX*. STIK : Jakarta.
- Sudjipto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Keterampilan Bernahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.