

# **THE INFLUENCE OF SMART JAPANESE APPLICATION ON VOCABULARY MASTERY OF JAPANESE LANGUAGE STUDENTS IN CLASS XII OF SMK NEGERI 1 TELUK KUANTAN**

**Sella Amalya<sup>1</sup>Nana Rahayu<sup>2</sup>Sri Wahyu Widiati<sup>3</sup>**

sella.amalya4327@student.unri.ac.id<sup>1</sup> nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup> sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
Phone Number: 082287036345

*Japanese Language Education Study Program  
Language and Arts Education Major  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstract:** *This study aims to determine whether the Smart Japanese application has an effect on increasing the Japanese language vocabulary of class XII students at SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. The sample used was 40 students. The research that will be carried out in this research is quantitative research. This research will be carried out with a Pre Test and Post Test Control Group design. The class will be divided into an experimental class and a control class. The experimental class will be given treatment using the Smart Japan application, while the control class will only study as usual. The data used for this study were taken from the scores of the experimental class and the control class. After the data is obtained, the data will be processed using SPSS Version 20 IBM For Windows. For the scores of the experimental class and the control class, a p-value of 0.000 was obtained, which means that Ho was rejected and Ha was accepted, or it can be concluded that there was a significant difference in the average score between the experimental class and the control class. From the explanation above, it can be concluded that the learning media for the Smart Japanese application vocabulary has an effect on the mastery of Japanese vocabulary for class XII students at SMK Negeri 1 Teluk Kuantan.*

**Key Words:** *Influence, Vocabulary, Smart Japanese*

# PENGARUH APLIKASI PINTAR JEPANG TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XII SMK NEGERI 1 TELUK KUANTAN

Sella Amalya<sup>1</sup>Nana Rahayu<sup>2</sup>Sri Wahyu Widiati<sup>3</sup>

sella.amalya4327@student.unri.ac.id<sup>1</sup> nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup> sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
Nomor HP: 082287036345

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

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi Pintar Jepang berpengaruh dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Sampel yang digunakan sebanyak 40 siswa. Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan desain *Pre Test dan Post Test Control Group*. Kelas akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan *treatment* menggunakan aplikasi Pintar Jepang, sedangkan kelas kontrol hanya belajar seperti biasa. Data yang digunakan untuk penelitian ini diambil dari skor kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah data diperoleh, data tersebut akan diolah dengan menggunakan SPSS Versi 20 IBM For Windows. Untuk skor kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai p-value 0,000 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata skor antara kelas eksperimen kelas dan kelas kontrol. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata aplikasi Pintar Jepang berpengaruh dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK Negeri 1 Teluk Kuantan.

**Kata Kunci:** Pengaruh, Kosakata, Pintar Jepang

## PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan *smartphone* sangat pesat. Seperti yang diketahui, saat ini pengguna *smartphone* dapat melakukan banyak hal, mulai dari kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sampai yang berkaitan dengan masalah pekerjaan, dan pendidikan. Seiring berjalannya waktu kebutuhan masyarakat semakin meningkat. Hal ini menyebabkan para pengembang *smartphone* semakin berlomba - lomba untuk membuat suatu inovasi baru yang mampu memenuhi kebutuhan dan meningkatkan produktivitas masyarakat.

Salah satu media yang mendukung pembelajaran bahasa Jepang khususnya untuk penguasaan kosakata adalah aplikasi Pintar Jepang. Aplikasi Pintar Jepang adalah aplikasi multifungsi yang dapat digunakan untuk mempelajari huruf hiragana, huruf katakana, audio bahasa Jepang, dan mempunyai kamus kosakata bahasa Jepang. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat belajar bahasa Jepang dimanapun dan kapanpun.

Aplikasi Pintar Jepang ini dapat diunduh oleh semua kalangan. Aplikasi ini akan sangat membantu bagi pelajar bahasa Jepang pemula. Aplikasi ini juga sangat cocok untuk siswa sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian terhadap siswa SMK NEGERI 1 Teluk Kuantan, apakah benar aplikasi ini mempunyai pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMK NEGERI 1 Teluk Kuantan. Sebelum melakukan penelitian, tentunya peneliti harus lebih dulu mencari tahu masalah apa yang dialami oleh siswa dalam melakukan pembelajaran bahasa Jepang. Maka dari itu, sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti sudah melakukan observasi dan wawancara kepada guru bahasa Jepang dan siswa yang ada di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan terkait kendala apa yang mereka alami selama belajar bahasa Jepang di sekolah. Kemudian ditemukan bahwa adanya kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama pada penguasaan kosakata. Hal ini disampaikan oleh guru bahasa Jepang SMK Negeri 1 Teluk Kuantan, bapak Peri Syaprizal, Spd., M.Pd., Gr. Dengan beberapa hasil wawancara yang di dapatkan yaitu tidak ada media khusus untuk menunjang pelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Guru bahasa Jepang di sekolah ini, hanya mengandalkan buku pelajaran bahasa Jepang yaitu buku sakura. Siswa SMK Negeri 1 Teluk Kuantan juga tidak mempunyai kamus fisik bahasa Jepang. Jika siswa diperintahkan untuk mencari arti kosakata, mereka hanya menggunakan google translate.

Pemaparan di atas merupakan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Selain penjelasan di atas, peneliti juga memperoleh hasil wawancara dari siswa SMK Negeri 1 Teluk Kuantan bahwa mereka membutuhkan media atau aplikasi kamus digital untuk mencari terjemahan kosakata dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang. Selama ini mereka hanya mengandalkan aplikasi bawaan dari *Google*, yakni *Google Translate*. Terjemahan dari google translate terkadang hanya menerjemahkan kata pinjaman dari bahasa Inggris, sehingga cukup sulit bagi siswa untuk menerjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang asli.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi Pintar Jepang ini berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK NEGERI 1 Teluk Kuantan. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh aplikasi Pintar Jepang dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XII SMK NEGERI 1 Teluk Kuantan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hasil dari penelitian ini ada dua kemungkinan, yaitu :  $H_a$ : penggunaan aplikasi Pintar Jepang mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang

siswa SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Ho: penggunaan aplikasi Pintar Jepang tidak berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMK Negeri 1 Teluk Kuantan

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana menurut Prof. Dr. Sugiyono di dalam bukunya yang berjudul “metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D” bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang masalahnya harus sudah jelas dan tidak bersifat sementara ataupun berubah-ubah. Pada metode ini, peneliti akan membandingkan sampel yang terbagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama yaitu kelompok kelas kontrol, yang kedua adalah kelompok kelas eksperimen. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan desain *Pre Test* dan *Post Test Control Group*. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa.

Metode yang akan digunakan berupa *pre-test*. *Pre-test* adalah tes yang diberikan kepada objek yang belum diberi perlakuan. Untuk mengetahui pemahaman siswa/i akan materi yang belum diberi perlakuan. Selanjutnya akan dilakukan *post-test* untuk mengetahui pemahaman siswa/i akan materi yang sudah diberi perlakuan. Kemudian dilakukannya analisis data, analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasikan data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis sehingga dapat dengan mudah dipahami serta dapat diinformasikan kepada orang lain. Penelitian ini menggunakan analisis data uji statistik, yaitu untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi Pintar Jepang dalam pembelajaran penguasaan kosa kata bahasa Jepang pada siswa kelas XII SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Setelah data diperoleh untuk melakukan uji hipotesis, data akan diolah dengan menggunakan *SPSS Versi 20 IBM For Windows*. Data yang diolah yaitu nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hal-hal yang perlu diuji yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, dan Uji *Independent Sample T Test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan memberikan soal *pre-test* dan soal *post-test* kepada siswa kelas XII SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Soal *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setiap kelas ada 20 responden, jadi seluruhnya ada 40 responden. Diambil dua kelas yaitu kelas XII DPIB sebagai kelas eksperimen dan kelas XII TAB sebagai kelas kontrol. Semua data yang diperoleh diolah dengan bantuan *SPSS Versi 20 IBM For Window*. Berikut nilai tertinggi dan terendah nilai siswa setelah dilakukan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1.** Hasil Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Variabel	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	65	30	20
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	80	50	20
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	45	20	20
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	45	25	20

Berdasarkan tabel hasil nilai diatas, diketahui dari 20 data yang diteliti, *pre-test* kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 65 dengan nilai terendah sebesar 30. *Post-test* kelas eksperimen memiliki Nilai tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 80 dengan nilai terendah sebesar 50. *Pre-test* kelas kontrol memiliki Nilai tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 45 dengan nilai terendah sebesar 20. . *Post-test* kelas kontrol memiliki nilai tertinggi yang diperoleh adalah sebesar 45 dengan nilai terendah sebesar 25. Dari hasil nilai diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen pada pembelajaran bahasa Jepang setelah diberikan perlakuan sebanyak 3 kali menggunakan media aplikasi Pintar Jepang mengalami peningkatan. Sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan atau kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan. Tidak sebanyak peningkatan pada kelas eksperimen. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan kepada kelas kontrol minim media bantuan pembelajaran. Mereka hanya terfokus pada buku *Sakura 1* dan *google translate*. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, uji homogenitas digunakan untuk mengolah data sebagai syarat sebelum menggunakan uji *Independent Sample t Test*. Uji homogenitas ini menggunakan nilai *pre-test* dari kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan keputusan uji homogenitas dalam penelitian ini adalah.

**Tabel 2.** Uji homogenitas

Uji Homogenitas		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	2.238	1	38	0.143

Berdasarkan uji homogenitas diatas, diketahui nilai signifikansi based on mean sebesar 0,143 ( $p > 0,05$ ) yang berarti data bersifat homogen atau sama dan telah memenuhi prasyarat untuk dilakukan *independent sample t test*. Kemudian dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak, di bawah ini adalah hasil dari uji normalitas.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre Eksperimen	0.860	20	0.008
Post Eksperimen	0.947	20	0.326
Pre Kontrol	0.916	20	0.084
Post Kontrol	0.906	20	0.053

Kesimpulan berdasarkan hasil uji normalitas diatas, untuk uji beda rata-rata sampel berpasangan antara *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen akan menggunakan uji *non paramterik wilcoxon* karena terdapat data yang tidak terdistribusi normal. Untuk uji beda rata-rata sampel berpasangan antara *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol akan menggunakan uji *parametrik paired sample T test* karena kedua data yang terdistribusi normal, dan untuk menguji nilai *post-test* antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menggunakan uji *parametrik independent sample t test* karena kedua data yang terdistribusi normal dengan asumsi data kedua variabel bersifat homogen. Berikut hasil dari uji *non paramterik wilcoxon* untuk kelas eksperimen dan uji *parametrik paired sample T test* untuk kelas kontrol.

**Tabel 4.** Hasil Uji Sampel Berpasangan Wilcoxon

Variabel	Rata-Rata	Standar Deviasi	<i>p value (wilcoxon)</i>
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	39.250	9.497	0.000
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	65.750	7.993	

Berdasarkan hasil uji sampel berpasangan menggunakan Wilcoxon untuk skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen diperoleh nilai p-value 0,000 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata skor pretest dan posttest di kelas eksperimen

**Tabel 5.** Hasil Uji Sampel Berpasangan *Paired Sampel T Test*

Variabel	Rata-Rata	Standar Deviasi	<i>p value</i>
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	32.250	6.973	0.069
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	36.000	5.982	

Berdasarkan hasil uji sampel berpasangan menggunakan *paired sample t test* untuk skor *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol didapatkan nilai p value sebesar 0,069 yang berarti menerima  $H_0$  dan menolak  $H_a$  atau disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan nyata rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol.

Untuk menguji nilai *post-test* antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menggunakan uji *independent sample t test* karena kedua data yang terdistribusi normal dengan asumsi data kedua variabel bersifat homogen. Uji *independent sample T test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media aplikasi Pintar Jepang dengan hasil belajar siswa yang tidak diberi perlakuan atau belajar secara konvensional. Berikut hasil dari uji *independent sample T test*.

**Tabel 6.** Hasil Uji *Independent Sample T Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	2.238	.143	13.327	38	.000	29.75000	2.23239	25.23077	34.26923
	Equal variances not assumed			13.327	35.203	.000	29.75000	2.23239	25.21895	34.28105

Berdasarkan hasil dari uji *Independent Sample T Test* untuk skor kelas XII DPIB sebagai kelas eksperimen dan kelas XII TAB sebagai kelas kontrol didapatkan nilai p value sebesar 0,000 yang berarti menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  atau disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nyata rata-rata skor antara kelas XII DPIB setelah diberikan perlakuan menggunakan media aplikasi Pintar Jepang dengan kelas XII TAB tanpa diberikan perlakuan apapun atau hanya belajar biasa.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Setelah melihat hasil nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan. Perbedaan kedua nilai kelas dapat dibuktikan melalui *post-test*. Rata-rata nilai *post-test* siswa kelas eksperimen adalah 39,92 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol adalah 32,25. Dari nilai rata-rata nilai kedua kelas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai kelas kontrol. Dari analisis uji perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dengan perlakuan dan kelas kontrol tanpa perlakuan dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test*, untuk skor kelas eksperimen sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai kelas kontrol didapatkan nilai p value sebesar 0,000 yang berarti menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  atau disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nyata rata-rata skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kosakata aplikasi

Pintar Jepang efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2013) bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **Rekomendasi**

Untuk para guru dapat menggunakan media pembelajaran aplikasi Pintar Jepang sebagai pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Menggunakan aplikasi ini lebih baik daripada hanya berpatokan pada buku pelajaran saja. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahasa untuk meneliti jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru karena kosakata yang digunakan pada penelitian ini terbatas hanya menggunakan 3 bab saja. Aplikasi Pintar Jepang ini tidak hanya berguna sebagai penguasaan kosakata bahasa Jepang saja, di aplikasi ini terdapat banyak fitur untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang lainnya, seperti audio, percakapan, dan cara pengucapan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amriani “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Sd Inp Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”. SKRIPSI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makasaar
- Ade Irma Suryani Dan Sri Restu Ningsih Yang Berjudul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android”.
- Ahmad Fawwaz Robi’ Pradana “Pengembangan Media Aplikasi Android “Pintar Jepang” Sebagai Sarana Belajar Huruf Hiragana Dan Katakana”
- Muhammad Rusli Dan Nurahman “Aplikasi Belajar Bahasa Jepang Berbasis Android”.
- Prof. Dr. Sugiyono “metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D”
- Rahma putri “Pengaruh Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Di Sekolah”
- Ramadhania, Dinda .2015. Efektivitas Media Permainan Babanuki dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dasar Bahasa Jepang. Skripsi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman, Arief S. et al. 2009. Media Pendidikan. Jakarta : Rajawali Pers
- Saraswati, Anggi Mutiara .2015. Efektivitas Permainan Kata Berkait untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa MAN 1 Magelang.Skripsi Pendidikan Bahasa Jepang.Universitas Negeri Semarang.

Setiani, Rina. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash SC5 untuk Kelas XI SMA". Skripsi. Bahasa dan Seni, Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta.

Sudijono, Anas. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjianto dan Dahidi. 2007. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta

Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal.1