

THE EFFECT OF POWTOON POWER POINT MEDIA ON THE ABILITY TO MEMORIZE LETTERS HIRAGANA CLASS X STUDENTS SMAN 1 TELUK KUANTAN

Sari Santika¹, Merri Silvia Basri², Sri Wahyu Widiati³

Email: sari.santika0849@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,

sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082260188443

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

Abstract: High school students studying Japanese must master Hiragana as a basis for learning. This skill is very important because real Japanese words, such as names of places and things, are written in Hiragana. Hiragana is taught before katakana and kanji, especially in the early stages of learning in high school. Understanding Japanese characters becomes the main goal of teaching, facilitating Japanese language learning. Quasi-experimental was used by the researcher as the methodology in this study. This strategy was used because it suited the characteristics of the research sample, which consisted of a comparison group or control group and an experimental group. The determination of the experimental and control groups was predetermined and not based on random selection, in accordance with the nonequivalent control group design (Sugiyono, 2014). In accordance with the findings of the Mann-Whitney Test, the value of Asymp. Sig (2-tailed) of 0.000 is smaller than 0.05. This shows that Power point powtoon has a significant influence on the ability of class X students of SMAN 1 Teluk Kuantan in memorizing Hiragana letters. The conclusion of this study is that the use of Power point powtoon media has a positive effect on the ability of class X students of SMAN 1 Teluk Kuantan in memorizing Hiragana letters. Although there are some data that are not normally distributed, the Mann-Whitney Test shows a significant value, supporting that the influence of the media is quite large. Students who used powtoon showed improvement in articulating the letters and the ability to memorize Hiragana letters.

Key words: Power point, Powtoon, Experiment, Hiragana

PENGARUH MEDIA POWER POINT POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAH HURUF *HIRAGANA* SISWA KELAS X SMAN 1 TELUK KUANTAN

Sari Santika¹, Merri Silvia Basri², Sri Wahyu Widiati³

Email: sari.santika0849@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,

sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082260188443

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

Abstrak: Para siswa SMA yang belajar bahasa Jepang harus menguasai huruf *Hiragana* sebagai dasar belajar. Keterampilan ini sangat penting karena kata-kata asli bahasa Jepang, seperti nama tempat dan barang, ditulis dengan huruf *Hiragana*. *Hiragana* diajarkan sebelum katakana dan kanji, terutama pada tahap awal pembelajaran di sekolah menengah atas. Pemahaman karakter Jepang menjadi tujuan utama pengajaran, memfasilitasi pembelajaran bahasa Jepang. *Quasi eksperimental* dipakai oleh peneliti sebagai metodologi dalam penelitian ini. Strategi ini digunakan karena sesuai dengan karakteristik sampel penelitian, yang terdiri dari kelompok pembandingan atau kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah ditentukan sebelumnya dan tidak berdasarkan pemilihan secara acak, sesuai dengan desain *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2014). Sesuai dengan hasil temuan *Mann-Whitney Test*, nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Power point powtoon* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf *Hiragana*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Power point powtoon* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf *Hiragana*. Meskipun terdapat beberapa data yang tidak berdistribusi normal, Uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikan, mendukung bahwa pengaruh media tersebut cukup besar. Siswa yang menggunakan *powtoon* menunjukkan peningkatan dalam mengartikulasikan huruf-huruf dan kemampuan menghafal huruf *Hiragana*.

Kata Kunci: *Power point, Powtoon, Eksperimen, Hiragana*

PENDAHULUAN

Para siswa SMA yang belajar bahasa Jepang harus menguasai huruf *Hiragana* sebagai dasar belajar. Keterampilan ini sangat penting karena kata-kata asli bahasa Jepang, seperti nama tempat dan barang, ditulis dengan huruf *Hiragana*. *Hiragana* diajarkan sebelum katakana dan kanji, terutama pada tahap awal pembelajaran di sekolah menengah atas. Pemahaman karakter Jepang menjadi tujuan utama pengajaran, memfasilitasi pembelajaran bahasa Jepang.

Mengetahui karakter Jepang menjadi prasyarat untuk memahami bahasa ini, mengingat perbedaan jelas dengan bahasa Indonesia. Tantangan bagi pembelajar adalah jumlah huruf yang sangat banyak, termasuk 46 huruf *Hiragana*, 46 huruf Katakana, dan lebih dari 1.000 karakter Kanji. Sulit bagi mereka yang belajar bahasa Jepang, mulai dari jumlah yang banyak hingga keindahan dalam penulisan, seperti yang diakui oleh Mardani (2012).

Tentu saja, ada berbagai macam teknik dan cara untuk mempelajari huruf Jepang. Menurut Olivia dan Rusmiyati (2016), pembelajaran bahasa Jepang selama ini dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti teknik konvensional, dengan konsekuensi siswa sulit untuk menghafal bentuk dari huruf tersebut dan membedakannya dengan bentuk huruf yang mirip semisal: あ(A) dan お(O), lalu わ(Wa), ね(Ne) dan れ(Re), ん(Nu) dan め(Me), は(Ha) dan ほ(Ho), た(Ta) dan な(Na), さ(Sa) dan き(Ki), る(Ru) dan ろ(Ro).

Mengingat signifikansi penguasaan huruf *Hiragana* dalam mempelajari bahasa Jepang, diperlukan materi pembelajaran yang memudahkan proses belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia termasuk salah satu jenis sarana yang saat ini sangat berguna dan efisien untuk dipergunakan. Tujuan dari penggunaan multimedia sebagai media dalam proses pembelajaran ialah untuk mempermudah proses belajar mengajar bagi pengajar dan siswa, bukan untuk menggantikan peran pengajar di dalam kelas.

Seperti halnya *Power point*, *Power point* dapat dikatakan sebagai salah satu dari beberapa bentuk multimedia. Komponen visual dari *Power point* merupakan fitur yang paling mencolok. Dalam jurnalnya, Elpira (2015) mengidentifikasi bahwa media visual mempunyai empat fungsi:

1. Fungsi atensi, dapat dikatakan bahwa media visual sangat membantu untuk menarik perhatian siswa pada poin-poin utama pelajaran, yang terhubung dengan makna visual yang disajikan atau sejalan dengan teks mata pelajaran;
2. Fungsi afektif, ketika mempertimbangkan seberapa besar kesenangan yang diperoleh siswa dari belajar membaca teks bergambar, media visual dapat dianggap afektif karena gambar dan isyarat visual lainnya dapat membangkitkan perasaan dan sikap yang kuat pada siswa;
3. Fungsi kognitif, dapat dikatakan bahwa media visual memiliki fungsi kognitif karena simbol-simbol visual membantu orang untuk mencapai tujuan mereka dalam memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar;

4. Fungsi kompensatoris, bagi siswa yang kesulitan membaca dan mengingat 3 teks, media visual dapat berfungsi sebagai alat bantu dengan menyediakan konteks untuk memahami materi.

Ketika media *Power point* digunakan, siswa diminta untuk melihat bukti grafis dari peninggalan sejarah sehingga mereka lebih mudah memahami subjek selama proses pembelajaran. Karena mereka tidak hanya duduk di kelas dan mendengarkan ceramah, siswa lebih mungkin untuk terlibat (Elpira, 2015).

Guru-guru di SMAN 1 Teluk Kuantan menggunakan PowerPoint, namun presentasinya masih sederhana tanpa animasi atau kriteria pembelajaran. Hanya sedikit guru yang membuat PowerPoint layak untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik, terutama video *powtoon*, dapat meningkatkan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran harus menginspirasi siswa, dan video *powtoon* memiliki potensi besar untuk menarik perhatian siswa dengan kombinasi suara dan penglihatan, memudahkan pemahaman materi. Karena *powtoon* menawarkan fitur animasi seperti animasi kartun dan tulisan tangan serta pengaturan waktu dan efek transisi, *powtoon* merupakan program atau aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran (Ilahi & Desyandri, 2018).

Pais dkk. (2017) mencantumkan sejumlah manfaat *powtoon* secara luas, termasuk:

- 1) Menyajikan mata pelajaran secara menarik dan dengan kemampuan untuk mendistribusikannya kepada orang lain;
- 2) Mengundang perhatian siswa karena desainnya yang menarik;
- 3) Siswa memahami informasi dengan lebih lengkap dan lebih simpel untuk diingat;
- 4) Meningkatkan kapasitas untuk menggabungkan input audio, video, dan visual dengan mengintegrasikan berbagai jenis dan format media, serta;
- 5) Terdapat akses gratis bagi semua yang menggunakan di versi dasarnya.

Dengan menggunakan objek, grafik, musik, dan bahkan suara pengguna, pengguna dapat membuat sebuah presentasi animasi dengan *powtoon* secara cepat dan mudah, aplikasi tersebut merupakan sebuah perangkat lunak animasi berbasis layanan online, menurut Merdand & Shannon (2019). Media yang menggabungkan suara dan visual pada saat yang bersamaan dikategorikan sebagai media audio visual, seperti *powtoon*.

Ketika digunakan untuk mendukung konsep diri siswa selama proses pembelajaran, pilihan materi pembelajaran audiovisual *powtoon* sangat ideal. Daya tarik video animasi *powtoon* ini terletak pada kombinasi gerakan yang digambar tangan dan animasi kartun, bersama dengan efek transisi yang hidup dan opsi garis waktu yang mudah digunakan. Selain itu, media *powtoon* ini mudah digunakan dan secara efektif memikat peserta didik dengan menyajikan konten pendidikan yang diinginkan dengan cara yang menarik, sehingga mencegah kebosanan.

METODE PENELITIAN

Quasi eksperimental dipakai oleh peneliti sebagai metodologi dalam penelitian ini. Strategi ini digunakan karena sesuai dengan karakteristik sampel penelitian, yang terdiri dari kelompok pembanding atau kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah ditentukan sebelumnya dan tidak berdasarkan pemilihan secara acak, sesuai dengan desain *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2014). Tujuannya adalah untuk mencari pengaruh dari intervensi tertentu pada individu dalam keadaan yang terkontrol, khususnya untuk mengetahui pengaruh media *Power point powtoon* terhadap kemampuan siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf *Hiragana*. Diagram berikut ini menggambarkan desain penelitian secara spesifik:

Tabel 1. *Nonequivalent control group design*

KE	O1	X1	O2
KK	O3	X2	O4

Sumber: Desain Penelitian (Sugiyono, 2015)

Keterangan:

KE = Kelas Eksperimen

KK = Kelas Kontrol

O1 dan O3 = *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

O2 dan O4 = *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

X1 = Perlakuan dengan menggunakan media *Power point Powtoon*

X2 = Perlakuan tanpa menggunakan media apapun

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media *Power point powtoon* dilakukan sebanyak 3 pertemuan di siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan. Sebelum melaksanakan *Treatment*, peneliti memberikan *pre-test* kepada siswa kelas X untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam membaca huruf *Hiragana*. Selanjutnya, peneliti memberikan *Treatment* sebanyak 3 pertemuan, setelah memilih sampel yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Setelah diberikan *Treatment*, para siswa melakukan *Post-test* untuk menilai pengaruh dari penggunaan media *Power point powtoon* dalam proses pembelajaran menghafal huruf *Hiragana*.

Nilai *Pre-test*

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	27
2	B	90-84	Baik	4
3	C	83-75	Cukup	4
4	D	74-0	Kurang	0

Berdasarkan data pada tabel diatas, nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen pada pre-test tergolong sangat baik, dengan nilai rata-rata 93,12. Dari 35 siswa yang mengikuti pretest di kelas eksperimen, 27 siswa mendapatkan nilai A dengan kategori sangat baik, memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	6
2	B	90-84	Baik	2
3	C	83-75	Cukup	8
4	D	74-0	Kurang	19

Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas memperlihatkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol pada hasil pre-test diartikan kurang dengan rata-rata nilai 66.25. Dari 35 orang siswa yang mengikuti pre-test, 19 siswa memperoleh nilai dibawah 75 dengan kategori D dan tidak memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Interpretasi Nilai *Pre-test*

Berdasarkan nilai *pre-test* dari 70 siswa terlihat bahwa masih ada siswa di SMAN 1 Teluk Kuantan yang belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan lembar jawaban, sejumlah besar siswa tidak dapat menyelesaikan bagian kedua dari soal, yang melengkapi tabel huruf *Hiragana* yang disediakan. Siswa sering melakukan kesalahan, seperti salah menyamakan huruf 「あ」 dengan "O" dan sebaliknya. Siswa sering melakukan kesalahan dengan menjawab huruf 「ね」 dengan "Nu" dan sebaliknya. Beberapa anak menjawab huruf 「い」 menjadi "ko".

Hal ini terjadi karena proses belajar siswa masih bersifat konvensional dalam pelajaran *Hiragana* di kelas X. Guru memberikan latihan menulis huruf *Hiragana* menggunakan buku kotak besar, mengulang kosakata *Hiragana*, dan terkadang memberikan latihan menulis huruf *Hiragana* dalam huruf romaji. Materi disampaikan menggunakan huruf latin, dengan siswa menghafal bentuk huruf tersebut. Guru fokus pada seni menulis *Hiragana* tanpa penilaian tambahan terhadap kemampuan membaca dan menghafal *Hiragana* siswa, serta memberikan ceramah tentang berbagai jenis huruf *Hiragana*.

Uji Homogenitas

Untuk menentukan sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih, ahli statistik melakukan uji homogenitas. Hasil *pre-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk memastikan homogenitasnya. Sebagai dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah: 1. Apabila kemungkinan nilai sig. < 0,05 maka *varians* dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu tidak homogen. 2. Apabila

kemungkinan nilai sig. > 0,05 maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenetis

		<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Test	<i>Based on Mean</i>	36.345	1	68	.000
	<i>Based on Median</i>	31.946	1	68	.000
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	31.946	1	55.229	.000
	<i>Based on trimmed mean</i>	36.384	1	68	.000

Nilai signifikansi pada based on mean lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat ditafsirkan bahwa kedua data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

Pelaksanaan *Treatment Power point Powtoon*

Siswa di kelas X.1 diberikan pemahaman komprehensif tentang penggunaan *Power point powtoon* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf *Hiragana*. *Treatment* pertama melibatkan huruf あ sampai さ, dengan siswa menggunakan tabel *Hiragana* untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan dalam presentasi. Siswa aktif terlibat dalam diskusi dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan *Power point powtoon*.

Treatment kedua melibatkan huruf た sampai な, dengan siswa diberi kesempatan untuk menggunakan tabel *Hiragana* sebanyak tiga kali. Beberapa siswa mulai mengontrol diri dan memilih untuk tidak menggunakan tabel, menunjukkan perkembangan dalam kemampuan mengingat huruf *Hiragana*.

Treatment ketiga, sebagai *Treatment* terakhir, melibatkan huruf は sampai ま. Siswa dilarang menggunakan tabel *Hiragana*, memaksa mereka untuk lebih mendalam memikirkan dan mengingat huruf. Meskipun demikian, siswa tetap menunjukkan sikap positif dan beberapa menunjukkan ekspresi antusias.

Penggunaan *Power point powtoon* dianggap berhasil karena siswa menunjukkan kemajuan dari awal yang penuh kebingungan hingga akhir yang penuh kepercayaan diri. Penelitian ini mendukung bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi, seperti *powtoon*, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sesuai dengan pendapat

Sukiyasa & Sukoco (2013). Keberhasilan media ini bergantung pada penggunaannya, bukan hanya pada media itu sendiri.

Nilai *Post-test*

Tabel 5. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	33
2	B	90-84	Baik	2
3	C	83-75	Cukup	0
4	D	74-0	Kurang	0

Tabel 6. Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	6
2	B	90-84	Baik	1
3	C	83-75	Cukup	2
4	D	74-0	Kurang	26

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada dua tabel di atas, 33 siswa dan 2 siswa, masing-masing mendapatkan nilai A dan B dalam kategori sangat baik dan baik di kelas eksperimen. 6 siswa di kelas kontrol menerima nilai A dan 1 siswa menerima nilai B untuk kategori sangat baik dan baik. Sementara hanya 7 siswa di kelas kontrol yang memenuhi KKM yang ditetapkan, 35 siswa di kelas eksperimen memenuhi KKM. Nilai rata-rata dari kedua kelas berbeda.

Interpretasi Nilai *Post-Test*

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa semua siswa di kelas eksperimen, yang menggunakan *Power point powtoon*, mencapai nilai di atas KKM sekolah. Sebaliknya, hanya 7 siswa di kelas kontrol yang mencapai KKM. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan semua bagian soal, sementara beberapa siswa di kelas kontrol mengalami kesulitan pada bagian II dan III. Kelas eksperimen memiliki lebih banyak siswa dengan nilai A yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan *Power point powtoon* dalam memahami *Hiragana*, sedangkan kelas kontrol mengandalkan metode konvensional yang cenderung kurang efektif.

Tabel 7. Hasil Perbandingan Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimum	100	100
2	Nilai Minimum	84	16
3	Rata-rata	97.42	49.2

Uji *Mann-Whitney*

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap data *pre-test* dan *post-test* kedua kelas, terdapat data yang berdistribusi tidak normal yaitu data *pre-test* kelas eksperimen, data *post-test* kelas eksperimen, dan data *post-test* kelas kontrol. Dikarenakan terdapat data yang tidak memenuhi uji prasyarat, maka dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan menghafal huruf *Hiragana* siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan yang menggunakan media *Power point powtoon* adalah menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Tabel 8. Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics ^a	
	Hasil belajar
<i>Mann-Whitney U</i>	79.000
<i>Wilcoxon W</i>	709.000
<i>Z</i>	-6.401
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

a. *Grouping Variable:* kelas

Sesuai dengan hasil temuan *Mann-Whitney Test*, nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa *Power point powtoon* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf *Hiragana*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam nilai kelas eksperimen yang menggunakan media *Power point powtoon* untuk belajar *Hiragana* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional berbasis ceramah.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, specifically nonequivalent control group design, untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap kemampuan menghafal huruf *Hiragana* pada siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan. Kelas eksperimen (X.I) dan kelas kontrol (X.5) dipilih tanpa metode random. *Pre-test* dilakukan sebelum *Treatment*, dan hasilnya menunjukkan ketidakhomogenan antara dua kelas. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan setelah tiga sesi *Treatment powtoon*, sementara kelas kontrol tetap mengandalkan metode konvensional, mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan.

Analisis menggunakan uji statistik *Mann-Whitney* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, memvalidasi bahwa penggunaan *powtoon* memengaruhi kemampuan menghafal huruf *Hiragana*. Kesimpulan ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menyoroti efektivitas *powtoon* dalam meningkatkan pemahaman

siswa terhadap materi pelajaran, seperti penelitian oleh Murtiyastuti, K. Y. (2022) dan M. Swardana serta Y. L. Rohman (2023).

Meskipun *powtoon* dinilai efektif, kekurangan utamanya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang kuat dan waktu produksi yang cukup lama, seperti yang diakui oleh Putri (2022). Hasil post-test dan lembar tes siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengungguli kelas kontrol dalam pemahaman huruf *Hiragana*. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa pendekatan pembelajaran inovatif, seperti *powtoon*, dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Power point powtoon* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf *Hiragana*. Meskipun terdapat beberapa data yang tidak berdistribusi normal, Uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikan, mendukung bahwa pengaruh media tersebut cukup besar. Siswa yang menggunakan *powtoon* menunjukkan peningkatan dalam mengartikulasikan huruf-huruf dan kemampuan menghafal huruf *Hiragana*. Dalam perbandingan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional, terlihat bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran meningkat saat menggunakan media *powtoon*.

Rekomendasi

Peneliti menyampaikan beberapa saran berdasarkan temuan penelitian:

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Power point powtoon* untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf *Hiragana* siswa, seiring dengan temuan positif dari penelitian ini terkait pengaruh media tersebut.
2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar *Treatment* menggunakan media *Power point powtoon* dilakukan dalam durasi yang lebih panjang guna mendapatkan pengaruh yang lebih signifikan, mengingat media ini memerlukan waktu lebih lama untuk mencapai hasil yang optimal.

DAFTAR ISI

- Elpira, Nira. 2015. Pengaruh Penggunaan Media *Power point* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 2 No.1.
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Powtoon* di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077.
- Mardani, D.M.S. 2012. Pemanfaatan Media Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf *Hiragana* dan Katakana. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 45(3): 220-230.
- Merdand, Shannon (2019). Product Review: *Powtoon*. (Online) <http://www.techlearning.com/news/0002/product-reviewpowtoon/63310.html>. Diakses tanggal 17 September 2020
- Murtiyastuti, K. Y. (2022). Pengaruh media *powtoon* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMPN 1 Krembung. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(2), 68-76.
- Olivia, I.Y., dan Rusmiyanti. 2016. Efektivitas Pembelajaran Aktif Teks Acak Menggunakan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Kalimat *Hiragana* Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo. *E-Journal Pengajaran Bahasa Jepang* 3(2): 1-7.
- Pais, Marcelo Humberto Rioseco., Nogues, Frano Paukner& Munoz, Bruno Ramirez. 2017. Incorporating *Powtoon* as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *iJET*, Vol.12, No. 6 120–131.
- Pardjono, P., Sugiyono, S., & Budiyo, A. (2015). Developing a model of competency and expertise certification tests for vocational high school students. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 1(2), 129-145.
- Putri, N.L.P.U.D., Sadnyana, I.W., & Rahman, Y. (2022). Persepsi Guru Terhadap Sistem Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 2013 Edisi Revisi. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia* 2(1), 1-11.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabet, CV.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. . Bandung: Alfabet, CV.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Swardana, M. D., & Rohman, Y. L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Membaca Kanji Mahasiswa Tingkat I Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 9(1), 24-33.