

# ***PERCEPTION OF 11TH GRADE CULINARY STUDENTS AT SMK TIGAMA PEKANBARU TOWARD OBENKYO APPLICATION AS A LEARNING MEDIA FOR HIRAGANA***

**Witasha Afina Tusofia, Merri Silvia Basri, Hana Nimashita**

Email: witasha.afina0193@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, hana.nimashita@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082285988595

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

**Abstract:** *This study analyzes students' perceptions of using the Obenkyo application as a learning medium for Hiragana. This application was chosen because of its interactive features, such as writing exercises, character recognition, and evaluation tests. This research employed a descriptive quantitative method with 32 students of Class XI Culinary at SMK Tigama Pekanbaru as respondents. Data were collected through a Likert-based questionnaire and analyzed descriptively. The results showed that students responded positively to the application, with the highest average score on the flexibility of time and location indicator (3.50). This study concludes that the Obenkyo application is effective as a learning medium for Hiragana, despite limitations in device accessibility and application language guides.*

**Key Words:** *Students' perception, learning media, Obenkyo application, Hiragana*

# PERSEPSI SISWA KELAS XI KULINER SMK TIGAMA PEKANBARU TERHADAP APLIKASI *OBENKYO* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *HIRAGANA*

**Witasha Afina Tusofia, Merri Silvia Basri, Hana Nimashita**

Email: witasha.afina0193@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, hana.nimashita@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082285988595

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

**Abstrak:** Penelitian ini menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *Hiragana*. Aplikasi ini dipilih karena menawarkan fitur interaktif seperti latihan menulis, pengenalan huruf, dan tes evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan responden sebanyak 32 siswa kelas XI Kuliner SMK Tigama Pekanbaru. Data diperoleh melalui angket berbasis *Likert* dan dianalisis secara statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi ini, dengan skor rata-rata tertinggi pada indikator fleksibilitas waktu dan lokasi (3,50). Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Obenkyo* efektif sebagai media pembelajaran *Hiragana*, meskipun terdapat kendala pada aspek aksesibilitas perangkat dan bahasa panduan aplikasi.

**Kata Kunci:** Persepsi siswa, media pembelajaran, aplikasi *Obenkyo*, *Hiragana*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah menengah, terus berkembang seiring dengan meningkatnya minat siswa terhadap budaya Jepang. Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah penguasaan huruf, terutama huruf *Hiragana*. *Hiragana* merupakan salah satu sistem penulisan fonetik dalam bahasa Jepang yang terdiri dari 46 karakter dasar, yang masing-masing mewakili satu suku kata. Penguasaan *Hiragana* sangat penting karena huruf ini digunakan dalam penulisan kata-kata asli Jepang, dan juga digunakan untuk membantu dalam pembacaan *Kanji* yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penguasaan karakter dasar ini merupakan fondasi penting bagi siswa yang ingin menguasai bahasa Jepang secara menyeluruh.

Namun, meskipun penting, penguasaan *Hiragana* bukanlah hal yang mudah untuk banyak siswa, terutama bagi mereka yang baru pertama kali belajar bahasa Jepang. Kesulitan dalam mempelajari *Hiragana* sering kali disebabkan oleh bentuk karakter yang mirip satu sama lain, serta cara penulisan yang unik. Beberapa siswa juga menganggap pembelajaran bahasa Jepang, termasuk *Hiragana*, sulit dan membingungkan. Hal ini sering kali berhubungan dengan minimnya motivasi dan ketidaktertarikan siswa terhadap proses belajar yang dianggap monoton dan kurang interaktif. Berdasarkan pengamatan peneliti selama Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMK Tigama Pekanbaru, banyak siswa kelas XI Kuliner mengalami kesulitan dalam mempelajari *Hiragana*. Bahkan, nilai ujian mereka menunjukkan hasil yang kurang memadai, yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pembelajaran yang ada.

Untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi digital, menjadi alternatif yang semakin populer. Aplikasi pembelajaran dapat menyediakan cara belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang adalah *Obenkyo*. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur, seperti latihan menulis, pengenalan karakter, serta pengujian pengetahuan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapan saja, dan di mana saja. Aplikasi *Obenkyo* juga memberikan umpan balik langsung kepada pengguna, sehingga siswa dapat mengetahui apakah mereka menulis dengan benar atau tidak, dan memperbaiki kesalahan dengan cepat.

Selain itu, aplikasi seperti *Obenkyo* juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel. Mereka tidak perlu bergantung sepenuhnya pada waktu kelas atau bantuan guru untuk menguasai materi. Dengan menggunakan aplikasi, siswa bisa meluangkan waktu belajar mereka sendiri sesuai dengan kecepatan dan kenyamanan mereka. Fitur interaktif dalam aplikasi ini, seperti suara yang menjelaskan cara pengucapan karakter, juga membantu siswa dalam memperbaiki pengucapan mereka, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini berbeda dengan cara tradisional yang mungkin lebih terbatas dalam menyediakan pengalaman belajar yang lebih pribadi dan sesuai dengan kebutuhan individu.

Meskipun aplikasi *Obenkyo* menawarkan berbagai kelebihan dalam pembelajaran *Hiragana*, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi ini, terutama di lingkungan SMK. Dalam konteks ini, penting untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini diterima dan efektif di kalangan siswa, serta bagaimana aplikasi ini mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka. Pengetahuan ini dapat membantu guru dalam menentukan apakah aplikasi ini cocok untuk digunakan dalam kelas atau apakah ada aspek tertentu yang perlu diperbaiki agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi siswa kelas XI Kuliner SMK Tigama Pekanbaru terhadap penggunaan aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *Hiragana*. Dengan memahami persepsi siswa, diharapkan dapat diketahui apakah aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap motivasi mereka dalam mempelajari *Hiragana* dan bagaimana aplikasi ini dapat mendukung penguasaan karakter dasar bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru dan pendidik lainnya tentang potensi penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan bahasa asing, serta memberikan rekomendasi terkait penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi, mengingat penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, terutama di tengah pandemi yang memaksa banyak sekolah untuk beralih ke pembelajaran daring. Dengan meningkatnya pemanfaatan perangkat digital dalam proses belajar-mengajar, sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi-aplikasi seperti *Obenkyo* dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia. Sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi, *Obenkyo* memiliki potensi untuk membuat pembelajaran *Hiragana* lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, penelitian ini berfokus untuk memberikan gambaran lebih mendalam mengenai persepsi siswa terhadap aplikasi ini dan mengukur sejauh mana aplikasi ini dapat membantu siswa dalam menguasai salah satu aspek dasar dalam bahasa Jepang, yaitu *Hiragana*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *Hiragana*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Kuliner SMK Tigama Pekanbaru yang berjumlah 32 siswa, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa yang sudah mempelajari *Hiragana* dan telah menggunakan aplikasi *Obenkyo* dalam pembelajaran.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket dengan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ini mengukur tiga indikator persepsi, yaitu: pembelajaran menjadi lebih menarik, efisiensi waktu belajar, dan fleksibilitas waktu serta lokasi belajar.

Data yang terkumpul dari angket kemudian dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengetahui persepsi siswa berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh dari setiap indikator. Hasil analisis ini akan menunjukkan sejauh mana aplikasi *Obenkyo* diterima oleh siswa sebagai media pembelajaran *Hiragana*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik

Indikator ini mengukur sejauh mana siswa merasa bahwa penggunaan aplikasi *Obenkyo* membuat pembelajaran *Hiragana* menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa 34,5% siswa sangat setuju dan 59,2% siswa setuju bahwa aplikasi ini membuat pembelajaran lebih menarik. Rata-rata skor untuk indikator ini adalah 3,34 dari skala 4, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa aplikasi *Obenkyo* dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran *Hiragana*.

Fitur-fitur interaktif dalam aplikasi seperti latihan menulis, pengenalan karakter, serta tes evaluasi membuat siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi ketika menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, aplikasi ini juga memberi umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya secara mandiri, yang menambah rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Namun, ada sebagian kecil siswa (5,4%) yang merasa tidak setuju dengan pernyataan ini. Mereka berpendapat bahwa meskipun aplikasi ini menarik, mereka masih lebih memilih metode pembelajaran konvensional dengan pengajaran langsung dari guru. Hal ini mungkin disebabkan oleh ketergantungan sebagian siswa terhadap interaksi langsung yang mereka anggap lebih efektif dalam memahami materi.

### 2. Efisiensi Waktu Belajar

Indikator efisiensi waktu belajar mengukur sejauh mana siswa merasa bahwa aplikasi *Obenkyo* membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih cepat dan efisien. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 59,2% siswa setuju dan 34,5% siswa sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat mempercepat proses pembelajaran mereka. Skor rata-rata indikator ini adalah 3,17, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa aplikasi ini cukup efektif dalam membantu mereka menghemat waktu dalam belajar *Hiragana*.

Aplikasi *Obenkyo* menyediakan latihan yang dapat diulang-ulang hingga siswa merasa yakin dengan kemampuan mereka. Selain itu, aplikasi ini memberikan penilaian langsung, sehingga siswa dapat segera mengetahui apakah mereka sudah menguasai materi tersebut. Fitur ini memungkinkan siswa untuk menghindari kesalahan berulang dan mempercepat proses pembelajaran mereka. Beberapa siswa juga melaporkan bahwa aplikasi ini membantu mereka untuk belajar lebih cepat karena mereka bisa belajar kapan saja, bahkan di luar jam sekolah.

Namun, ada beberapa siswa (5,4%) yang merasa bahwa meskipun aplikasi ini memudahkan, tetap ada materi yang membutuhkan waktu lebih lama untuk dipahami, terutama bagi mereka yang kesulitan dengan karakter-karakter yang mirip. Meskipun demikian, mereka mengakui bahwa aplikasi ini tetap lebih efisien dibandingkan dengan metode tradisional yang mengharuskan mereka mengingat karakter tanpa bantuan visual.

### 3. Fleksibilitas Waktu dan Lokasi Belajar

Indikator fleksibilitas mengukur sejauh mana aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hasil analisis menunjukkan bahwa 3,5% siswa sangat setuju dan 59,2% siswa setuju bahwa aplikasi ini memberikan fleksibilitas yang tinggi dalam pembelajaran. Skor rata-rata indikator ini adalah 3,50, yang merupakan skor tertinggi di antara ketiga indikator.

Fleksibilitas yang ditawarkan oleh aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam pelajaran formal. Banyak siswa yang mengaku memanfaatkan waktu luang mereka di rumah atau saat perjalanan untuk belajar dan mengerjakan latihan-latihan di aplikasi. Hal ini sangat membantu terutama bagi siswa yang kesulitan mengikuti materi pelajaran di kelas atau bagi mereka yang lebih suka belajar secara mandiri. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih leluasa dalam mengatur waktu belajar mereka, karena aplikasi ini dapat diakses kapan saja melalui perangkat seluler atau tablet mereka.

Namun, kendala yang ditemukan dalam penelitian ini adalah terbatasnya perangkat yang dimiliki sebagian siswa, yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk memanfaatkan aplikasi secara maksimal. Meskipun aplikasi ini dirancang untuk perangkat Android, beberapa siswa melaporkan bahwa mereka mengalami kesulitan mengakses aplikasi tersebut karena keterbatasan perangkat yang mereka miliki, seperti ponsel dengan spesifikasi rendah.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Obenkyo* efektif digunakan sebagai media pembelajaran *Hiragana*. Persepsi siswa terhadap aplikasi ini secara keseluruhan sangat positif, dengan skor rata-rata tertinggi pada indikator fleksibilitas waktu dan lokasi (3,50), yang menunjukkan bahwa siswa sangat menghargai kebebasan untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini juga berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien, dengan rata-rata skor 3,34 untuk indikator pembelajaran menjadi lebih menarik dan 3,17 untuk indikator efisiensi waktu belajar.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat yang digunakan oleh sebagian siswa dan kurangnya panduan dalam bahasa Indonesia. Kendala ini mempengaruhi pengalaman belajar siswa, terutama bagi mereka yang tidak memiliki perangkat yang memadai atau kesulitan memahami instruksi aplikasi yang hanya tersedia dalam bahasa Inggris dan Jepang. Secara keseluruhan, aplikasi *Obenkyo* menunjukkan potensi besar dalam mendukung pembelajaran *Hiragana* di kalangan siswa SMK Tigama Pekanbaru, meskipun masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut terkait aksesibilitas dan fitur aplikasi.

## Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, termasuk siswa dari berbagai sekolah atau tingkat pendidikan lainnya. Penelitian ini juga bisa mencakup aspek yang lebih luas, seperti perbandingan penggunaan aplikasi *Obenkyo* dengan aplikasi lainnya atau dampak aplikasi terhadap penguasaan bahasa Jepang secara keseluruhan, bukan hanya *Hiragana*. Selain itu, penelitian lanjutan juga bisa mengkaji bagaimana integrasi aplikasi dalam pembelajaran daring atau *blended learning* dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta memberikan rekomendasi lebih lanjut terkait pengembangan fitur-fitur baru dalam aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai kondisi pendidikan. Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi *Obenkyo* dalam pembelajaran *Hiragana*, disarankan agar pihak sekolah juga menyediakan perangkat yang memadai bagi siswa agar mereka dapat mengakses aplikasi dengan lancar dan optimal. Selain itu, pengembang aplikasi perlu mempertimbangkan untuk menyediakan panduan penggunaan dalam bahasa Indonesia agar siswa yang kurang familiar dengan bahasa Inggris atau Jepang dapat lebih mudah memahami fitur dan cara penggunaan aplikasi. Guru juga perlu memberikan pelatihan atau pendampingan secara langsung pada awal penggunaan aplikasi agar siswa merasa lebih percaya diri dan mampu memaksimalkan potensi aplikasi dalam membantu mereka mempelajari *Hiragana*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bimo, W. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan. Cetakan ke-7*. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Sepwanda, M., dan Yani, D. 2021. *Persepsi Siswa Terhadap Card Sort Sebagai Media Pembelajaran Hiragana*. Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang 4, no. 1: 42-50.
- Shaleha, M., Rahayu, N., dan Yohani, A. M. 2023. *Persepsi Siswa Kelas XII SMK Perpajakan Riau Terhadap Aplikasi Obenkyo Sebagai Media Pembelajaran Hiragana*. Innovative: Journal of Social Science Research 10, no. 3: 5702-5709.
- Sugiyono, S. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Walgito, B. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yuningsih, T. A. 2022. *Persepsi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Terhadap Penggunaan Aplikasi Kana dalam Pembelajaran Hiragana*. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang.