

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWTOON* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA *KANJI* MAHASISWA

M. Swardana¹, Y. L. Rohman²

¹Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang, Semarang
e-mail: marchantia.ds@gmail.com, lutfi@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Memahami huruf bahasa Jepang diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat guna memudahkan sistem belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *powtoon*. *Powtoon* merupakan suatu *website* yang membantu pengguna menciptakan presentasi atau video animasi dengan mudah. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *powtoon* terhadap kemampuan membaca mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang pada mahasiswa angkatan 2021 di Universitas Negeri Semarang. Serta untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa setelah menggunakan media *powtoon*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Quasi Experimental Design*. Hasil analisis diperoleh rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 96,97 dan 81,19. Berdasarkan hasil analisis angket terhadap penggunaan media *powtoon* berkisar pada rentang 52,7% - 88,2 sehingga dikatakan penggunaan media *powtoon* efektif dan efisien serta membantu mahasiswa dalam memotivasi dan memahami pembelajaran *kanji*.

Kata kunci: Pengaruh, Media, *Kanji*, *Powtoon*, Unnes

Abstract

An appropriate learning media was needed to make it easier to learn and understand Japanese characters. One of the media that can be used was *powtoon*. *Powtoon* was a website that helps users create presentations and animated videos easily. The study was conducted to determine *powtoon's* influence on Semarang State University's Japanese Language Department year 2021's students' ability to read Japanese characters. And also to know students' responses after using media made with *powtoon*. The research method used on this study was *Quasi Experimental Design* method. The results of this study obtained that the average post-test scores for the experimental class and the control class are 96.97 and 81.19. Based on the results of the questionnaire about media made with *powtoon*, the score range is 52.7%-88.2% so it can be concluded that using *powtoon* is considered effective and efficient. Besides, it helps students to be motivated and understand learning *kanji*.

Keywords : Effectiveness, Media, *Kanji*, *Powtoon*, Unnes

1. Pendahuluan

Dalam memahami sesuatu bahasa, terdapat sebagian faktor berarti yang wajib dipahami oleh pembelajar. Antara lain merupakan huruf, kosakata, suara atau pelafalan, serta struktur kalimat Aprodita [1]. Begitu pula kala memahami bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang unik serta mempunyai banyak perbandingan dengan bahasa Indonesia. Perbandingan tersebut bisa dilihat dari sebagian unsur-unsur kebahasaannya Widiastika [2]. Salah satu faktor penting dalam mempelajari bahasa Jepang merupakan huruf. Huruf ialah satuan terkecil dengan bentuk atau lambang sebagai tanda dalam sistem penulisan KBBI [3]

Pada zaman dahulu Jepang tidak memiliki huruf sendiri, oleh sebab itu huruf-huruf yang digunakan di negara Jepang meminjam dari negara tetangganya, yaitu Cina. Hal ini sesuai dengan pendapat Yoshida dalam Kumalasari [4] yaitu di Jepang tidak terdapat huruf-huruf terdahulu, oleh karena itu untuk penulisan mereka meminjam huruf-huruf dari Cina. Huruf yang digunakan masyarakat Jepang terdapat 4 jenis, yaitu *kanji*, *hiragana*, *katakana*, serta *romaji*. Menurut Takebe dalam Renariah [5], huruf *kanji* huruf yang berasal dari Cina, masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, berjumlah kira-kira 50.000 huruf, kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana*. Huruf *kanji* memiliki

dua cara baca, yakni *kunyomi* serta *onyomi*. *Kunyomi* merupakan metode baca *kanji* dari Jepang, sementara *Onyomi* merupakan metode baca *kanji* yang diadopsi dari Cina.

Selanjutnya huruf *Hiragana* dan katana atau biasa disebut dengan kana merupakan bentuk sederhana dari huruf *kanji*. *Hiragana* dan *katakana* memiliki jumlah huruf yang sama, namun memiliki fungsi yang berbeda. Menurut Sudjianto & Dahidi [6] *Hiragana* digunakan ketika menuliskan kosakata asli Jepang, sebaliknya *katakana* digunakan ketika menuliskan kosakata saduran atau kata serapan.

Huruf *hiragana* adalah huruf dasar yang digunakan untuk belajar bahasa Jepang. Dahulu huruf *hiragana* dikenal sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasanya digunakan oleh kaum wanita. Takebe dalam Renariah [5] menyebutkan bahwa huruf *hiragana* digunakan mulai zaman Edo, yang pada awal mulanya digunakan oleh kaum wanita sehingga *hiragana* dikenal dengan huruf wanita, dalam bahasa Jepang disebut *onnade*. Namun semenjak abad ke-10 masehi, huruf *hiragana* mulai digunakan secara umum (Safitri [7]). Huruf *hiragana* terbentuk dari modifikasi dan penyederhanaan *kanji*, sehingga huruf *hiragana* coretannya melengkung dan tidak bersudut tajam.

Sementara itu, huruf *katakana* terbentuk dari modifikasi *kanji* dengan cara mengambil salah satu bagian *kanji*, sehingga di dalam huruf *katakana* kita tidak akan menemukan coretannya yang melengkung seperti *hiragana*. Menurut Iwabuchi dalam Safitri [7] menerangkan bahwa huruf *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), sedangkan *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Huruf *katakana* juga disebut sebagai huruf laki-laki karena setiap coretannya bersudut tajam.

Selain tiga tipe huruf tersebut, terdapat juga huruf *romaji*. Huruf *romaji* merupakan huruf biasa atau yang lebih dikenal dengan huruf latin. Huruf *romaji* sering kita jumpai pada tahap permulaan belajar bahasa Jepang sebagai pengantar agar mempermudah orang asing untuk memahami membaca huruf Jepang.

Dalam menguasai huruf Jepang sering kali pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan terutama dalam penguasaan huruf *kanji*. Hal ini bersumber pada hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui angket yang telah disebar pada tanggal 15 Desember 2021, kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2021 dengan responden 31 orang dengan soal sebanyak 10 nomor (9 soal pilihan ganda, dan 1 soal essay). Peneliti menemukan masih banyak mahasiswa yang kesulitan dengan banyaknya cara membaca *kanji* dan mengingat langkah-langkah penulisannya. Menurut Ishida dalam Sudjianto & Dahidi [6], jumlah huruf *kanji* yang ada dalam kamus *kanji* terbanyak yang disusun di Jepang, ada sebanyak 50.000 *kanji*. Hal ini menunjukkan bahwa memahami huruf Jepang terutama huruf *kanji* bukanlah hal mudah. Sementara itu, untuk pembelajar bahasa Jepang tingkatan dasar, diharapkan memahami 400- 500 huruf *kanji* Katoo dalam Sudjianto & Dahidi [6].

Berlandaskan dari permasalahan yang dihadapi, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru dan mudah dalam penggunaannya. Sadirman et al [8] menyatakan bahwa kata media yakni bentuk plural yang berasal dari bahasa Latin dengan arti 'perantara' atau 'pengantar'. Sementara itu, pembelajaran menurut Anwar [9] ialah proses atau cara berkomunikasi antara pendidik, pembelajar, dan bahan ajar. Secara spesifik, menurut Arsyad [10] media dalam proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut H. Malik dalam Andriyani [11] media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga bisa menarik atensi, minat, pikiran serta perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran mempunyai manfaat penting untuk mempermudah pembelajar dalam mempelajari materi.

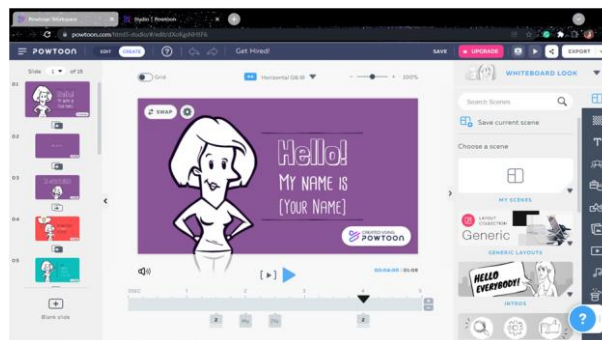
Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar harus dapat menarik perhatian pembelajar agar lebih merangsang kegiatan belajar pembelajar. Davidson & Goldberg [12] menyatakan bahwa desain media pembelajaran yang terkini pada masa digital sangat berarti sebab teknologi digital semakin memungkinkan serta mendesak jejaring sosial

dan keterlibatan kolaboratif interaktif, termasuk mereka yang ikut terlibat serta mempengaruhi pendidikan. Pada masa digital semacam saat ini banyak aplikasi ataupun website yang bisa dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran berbasis *powtoon* selaku alternatif media pembelajaran bahasa Jepang.

Powtoon merupakan suatu aplikasi website yang membolehkan pengguna menciptakan presentasi atau video animasi dengan mudah, sebab banyaknya fitur-fitur yang telah disediakan Graham dalam Rusanti [13]. Fitur-fitur tersebut diantaranya adalah karakter animasi berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang menarik dan pengaturan time line yang mudah. Selain itu, *powtoon* juga memiliki fitur objek, latar belakang, serta musik sehingga pengguna bisa membuat video dengan memakai fitur yang ada. Namun apabila pengguna ingin menggunakan gambar (foto) ataupun audio yang lain, pengguna bisa mengimpor gambar (foto) dan audio yang diinginkan Maersyarah [14]. Dengan berbagai fitur yang tersedia dari *powtoon*, pengajar atau pengguna dapat membuat video maupun presentasi dengan mudah dan menarik, serta hasil dari video yang dibuat dapat diakses dengan mudah.

Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *powtoon* adalah:

1. Processor: Quad Core Celeron atau di atasnya
2. RAM: minimal 1 GB
3. VGA: On Board
4. Koneksi internet yang stabil



Gambar 1. Tampilan *powtoon*



Gambar 2. Tampilan video pembelajaran kanji berbasis *powtoon*

Manfaat dari media *powtoon* yang dijelaskan dalam Maersyarah [14] sebagai berikut:

1. Penggunaan media *powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dapat diatasi dengan penggunaan media *powtoon*, misalnya: Objek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
3. Media *powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
4. Media *powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif anak seperti: kegairahan belajar,

memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Perbedaan dari penggunaan media ini dengan pembelajaran yang biasa dilakukan ialah:

1. Menggunakan media *powtoon* dapat memperjelas penyajian materi yang disampaikan selain dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan. Karena dalam proses pembelajaran mata kuliah kanji shokyu, dilakukan dengan menggunakan pdf dan *Microsoft OneNote*.
2. Pejelasan materi cukup jelas, karena disajikan gambar, cara penulisan, arti, cara membaca, serta contoh kosakata. Sehingga mahasiswa mudah memahaminya.
3. Media *powtoon* mudah diakses oleh mahasiswa karena video dapat diakses melalui *Youtube*. Sehingga mahasiswa dapat mempelajari dan menyimak materi secara berulang.

Dengan memanfaatkan video pembelajaran berbasis *powtoon*, diharapkan pembelajar bahasa Jepang mendapatkan nuansa yang berbeda dari proses belajar yang sebelumnya sehingga diharapkan lebih cepat memahami materi yang disampaikan, tidak merasa bosan dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Metode

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari pengaruh dari perlakuan terhadap penggunaan media video *powtoon* dalam kemampuan membaca *kanji* pada mahasiswa. Dalam penelitian ini desain yang akan digunakan adalah Quasi Experimental Design. Desain ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen Sugiyono [15].

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa semester 2 program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan 2021 dalam kelas pembelajaran *kanji shokyu* sejumlah 42 mahasiswa. Sampel akan dibagi menjadi dua rombel, yaitu rombel 1 sebanyak 21 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan rombel 2 sebanyak 21 mahasiswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian terdapat 20 soal tes yang diujikan. Jenis soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan opsi pilihan jawaban sebanyak lima. materi yang diujikan akan dicocokkan dengan materi yang dipelajari mahasiswa tingkat I pada buku *日本語チャレンジ /nihongo charenji/ nihongo challenge*.

Untuk menguji hipotesis penelitian yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel atau lebih, peneliti menggunakan rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} \quad (1)$$

Keterangan :

t_0 : nilai t hitung yang dicari

M_x : mean kelas eksperimen

M_y : mean kelas kontrol

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean X dan mean Y

Selanjutnya, teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket semi terbuka yang berjumlah 20 pertanyaan, yaitu 19 pertanyaan dengan opsi jawaban yang telah disediakan oleh peneliti sebanyak lima menggunakan skala likert, dan 1 pertanyaan berupa pertanyaan esai yang langsung diisi

oleh responden. Angket ini berisi tentang tanggapan siswa mengenai pengaruh penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran *kanji shokyu*.

Untuk menghitung angket, peneliti menggunakan rumus skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur tingkah laku, pendapat, dan pandangan seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel, selanjutnya indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Dalam penelitian ini, peneliti memberi skor pada setiap indikator yaitu:

1. Sangat Setuju (SS) : 5
2. Setuju (S) : 4
3. Ragu-Ragu (RG) : 3
4. Tidak Setuju (S) : 2
5. Sangat Tidak Setuju (SS) : 1

Pengumpulan data angket dilaksanakan pada tanggal 02 Juli 2022 yang dibagikan secara *online* kepada 22 mahasiswa dari kelas eksperimen melalui *google form*. Kemudian data tersebut dihitung menggunakan bantuan Microsoft Excel 2010 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \quad (2)$$

Tabel 1. Hasil persentase perhitungan angket

Kategori	Interval	% Interval	Frekuensi
Sangat Tinggi	80 - 94	≥99%	0
Tinggi	65 - 79	68 – 83%	19
Sedang	50 - 64	53 – 67%	2
Rendah	35 - 49	37 – 52%	1
Sangat Rendah	19 - 34	≤36%	0

Berikutnya, pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh dokumentasi kegiatan penelitian selama dilakukan dan untuk memperoleh data mengenai data daftar nama dan hasil nilai tes dari mahasiswa semester 2 angkatan 2021 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa angkatan 2021 dalam mata kuliah *kanji shokyu*. Berikut adalah langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian.

a. Tahap Pra Eksperimen

Pada tahap ini peneliti perlu menyiapkan beberapa hal dalam eksperimen seperti:

- 1) Menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini, yaitu rombel 1 sebagai kelas eksperimen dan rombel 2 sebagai kelas kontrol.
- 2) Membuat bahan materi menggunakan media *powtoon* yang akan digunakan dalam penelitian di kelas eksperimen.
- 3) Membuat instrumen penelitian.
- 4) Menguji instrumen penelitian.
- 5) Menganalisis tingkat validitas dan reliabilitas dalam instrumen yang dibuat.

b. Tahap Eksperimen

1) Treatment (Perlakuan)

Pada tahap ini peneliti akan memberikan treatment kepada kelompok eksperimen. Treatment tersebut yaitu penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran *kanji* pada mata kuliah *Kanji shokyu* pada mahasiswa rombel 2 angkatan 2021. Treatment ini akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 30 Juni-02 Juli 2022. Lamanya waktu dalam treatment disamakan seperti waktu mengajar yaitu 90 menit. Pada treatment hari pertama yaitu belajar mengenai *kanji* yang ada di BAB 1 yaitu tentang 住/’Jū’/ *kanji* tentang tempat. Treatment kedua mengenai *kanji* yang ada di BAB 2 yaitu 形容詞 1 /’*Keiyōshi 1*/ kata sifat-1. Treatment ketiga mengenai *kanji* yang ada di BAB 3 yaitu 形容詞 2 /’*Keiyōshi 2*/ kata sifat-2. Berikut adalah jadwal selama pelaksanaan treatment:

Tabel 2. Jadwal treatment

Pelaksanaan	Materi
30 Juni 2022	BAB 1 Tentang 住 住、所、京、都、府、県、市、区、町、村。
01 Juli 2022	BAB 2 Tentang 形容詞 1 明、暗、遠、近、強、弱、重、輕、太、細。
02 Juli 2022	BAB 3 Tentang 形容詞 2 特、別、有、便、利、不、切、元、好、急。

2) Tes

Pada tahap ini peneliti memberikan tes kepada mahasiswa untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau tidak dengan kemampuan membaca *kanji* setelah diberikan perlakuan. Model soal tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan ketentuan soal nomor 1-7 digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam membaca *hiragana* ke *kanji*. Soal nomor 8-14 digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam membaca *kanji* ke *hiragana*, dan soal nomor 15-20 digunakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerjemahkan arti *kanji*. Setelah tes dilakukan, hasil dari perhitungan *pre-test* dan *post-test* yang telah dibandingkan akan dihitung menggunakan rumus *t-test*.

c. Tahap Pasca Eksperimen

Dalam tahap ini dilakukan pengolahan perhitungan data yang telah diperoleh setelah dilakukannya tes. Kemudian hasil dari perhitungan itu akan digunakan untuk merumuskan hipotesis antara kedua variabel apakah dapat diterima atau tidak.

3. Hasil dan Pembahasan

Nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol telah diperoleh setelah peneliti menyelesaikan penelitian. Hasil dari *pre-test* yang dilakukan telah dikumpulkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen		Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	E1	90	K1	90
2	E2	85	K2	25
3	E3	95	K3	70
4	E4	75	K4	90
5	E5	80	K5	70
6	E6	75	K6	100
7	E7	95	K7	60
8	E8	90	K8	95
9	E9	65	K9	65
10	E10	95	K10	90
11	E11	60	K11	80
12	E12	75	K12	60
13	E13	80	K13	55
14	E14	65	K14	90
15	E15	90	K15	70
16	E16	95	K16	75
17	E17	85	K17	65
18	E18	85	K18	75
19	E19	60	K19	60
20	E20	70	K20	50
21	E21	90	K21	45
	Total	1700		1480
	Rata-Rata	81		70.5

Dilihat dari hasil tabel 3 diatas, dapat disimpulkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai hasil *pre-test* tertinggi yaitu 95 dan terendah yaitu 60, dengan total nilai 1700 dan nilai rata-rata 81. Sedangkan dari hasil tabel 3 diatas, dapat disimpulkan pada kelas kontrol diperoleh nilai hasil *pre-test* tertinggi yaitu 100 dan terendah yaitu 45, dengan total nilai 1480 dan nilai rata-rata 70,5. Sementara itu, untuk hasil nilai dari *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen		Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	
	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	E1	100	K1	95
2	E2	100	K2	90
3	E3	100	K3	90
4	E4	100	K4	90
5	E5	100	K5	90
6	E6	100	K6	90
7	E7	100	K7	85
8	E8	100	K8	85
9	E9	100	K9	85
10	E10	100	K10	85
11	E11	95	K11	85
12	E12	95	K12	85
13	E13	95	K13	80
14	E14	95	K14	80
15	E15	95	K15	80

16	E16	95	K16	80
17	E17	95	K17	75
18	E18	95	K18	75
19	E19	90	K19	70
20	E20	90	K20	65
21	E21	90	K21	45
	Total	2030		1705
	Rata-Rata	96,67		81,19

Dilihat dari hasil tabel 4 diatas, dapat disimpulkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai hasil *post-test* tertinggi yaitu 100 dan terendah yaitu 90, dengan total nilai 2030 dan nilai rata-rata 96,67. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai hasil *post-test* tertinggi yaitu 95 dan terendah yaitu 45, dengan total nilai 1705 dan nilai rata-rata 81,19. Berikutnya, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video berbasis *powtoon* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa tingkat I UNNES perlu dilakukan perhitungan nilai hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian dihitung menggunakan rumus *t-test*. Berikut adalah langkah-langkah menghitung menggunakan rumus *t-test* :

a. Membuat Tabel Persiapan.

Tabel 5. Persiapan perhitungan

No	X	Y	X	Y	x^2	y^2
1	100	95	3,33	13,81	11,11	190,70
2	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
3	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
4	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
5	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
6	100	90	3,33	8,81	11,11	77,61
7	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
8	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
9	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
10	100	85	3,33	3,81	11,11	14,51
11	95	85	-1,67	3,81	2,78	14,51
12	95	85	-1,67	3,81	2,78	14,51
13	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42
14	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42
15	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42
16	95	80	-1,67	-1,19	2,78	1,42

17	95	75	-1,67	-6,19	2,78	38,32
18	95	75	-1,67	-6,19	2,78	38,32
19	90	70	-6,67	-11,19	44,44	125,23
20	90	65	-6,67	-16,19	44,44	262,13
21	90	45	-6,67	-36,19	44,44	1309,75
Σ	2030	1705	0,00	0,00	266,67	2445,24
M	96,67	81,19				

Keterangan :

X : Nilai kelas eksperimen

Y : Nilai kelas kontrol

M : Mean (rata-rata)

x : Nilai tiap sampel kelas eksperimen - Mean X (M_x)

y : Nilai tiap sampel kelas kontrol - Mean Y (M_y)

N : Jumlah sampel

- b. Mencari Standar Deviasi Dari Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen (S_{dx}) dan Kelas Kontrol (S_{dy}).

Dari hasil perhitungan telah di dapat standar deviasi dari nilai post-test kelas eksperimen (S_{dx}) sebesar 3,28, dan kelas kontrol (S_{dy}) sebesar 10,79. Setelah menghitung standar deviasi, maka selanjutnya mencari standar error mean pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- c. Mencari Standar Error Mean Kelas Eksperimen (SEM_x) dan Kelas Kontrol (SEM_y)

Hasil dari perhitungan standar error mean pada kelas eksperimen adalah 0,73 dan kelas kontrol sebesar 2,41. Setelah mendapatkan hasil standar error mean maka langkah selanjutnya mencari standar error perbedaan mean kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- d. Mencari Standar Error Perbedaan Mean X dan Y (SEM_{xy}).

Setelah melakukan perhitungan standar error perbedaan mean X dan Y, maka telah diperoleh hasil sebesar 2,51. Langkah selanjutnya ialah menghitung nilai T-hitung dengan menggunakan rumus *T-test*.

- e. Mencari Nilai T-hitung Dengan Rumus *T-test*.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* telah didapatkan hasil sebesar 6,16. Selanjutnya hasil dari *t-test* tersebut dibandingkan pada hasil t-tabel dengan akurasi 5% yaitu 2,01 sehingga $6,16 \geq 2,01$. Karena hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel maka hipotesis yang berbunyi "Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Kemampuan Membaca *Kanji* Mahasiswa Tingkat I Universitas Negeri Semarang" dapat diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media.

Selain dari perhitungan tersebut, hal ini juga dibuktikan dari hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa, dimana penggunaan media *powtoon* dikatakan efektif dan efisien. Dibuktikan dari hasil persentase angket yang berkisar pada rentang 52,7% - 88,2%, termasuk dalam kategori rendah ke tinggi.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *powtoon* yang diterapkan pada pembelajaran *kanji shokyu* efektif untuk meningkatkan kemampuan kanji mahasiswa.

Penggunaan media *powtoon* juga mendapatkan respon baik dari mahasiswa karena dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar kanji secara menyenangkan.

Hasil angket tanggapan penggunaan media *powtoon* dikatakan efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan kanji mahasiswa, serta penyajian materi yang menarik membuat mahasiswa lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media yang efisien membuat mahasiswa dapat mengakses media secara mandiri dan mempelajarinya berulang-ulang.

Daftar Pustaka

- [1] P. P. Aprodita, "Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet Dalam Mengingat Kosakata Bahasa Jepang," 2014.
- [2] I. W. W. C. Widiastika, "Karakteristik dan Bentuk Ujaran Bahasa Jepang Orang Osaka Tinjauan Linguistik Kebudayaan," *Linguist. Bul. Ilm. Progr. Magister Linguist. Univ. Udayana*, vol. 26, no. 2, p. 126, 2019, doi: 10.24843/ling.2019.v26.i02.p04.
- [3] Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)," *KBBI*. <https://kbbi.web.id/media>.
- [4] N. D. Kumalasari, *Efektivitas media lagu dalam meningkatkan penguasaan Hiragana siswa kelas X SMA Negeri 1 Temanggung*. 2011.
- [5] Renariah, "Bahasa Jepang dan karakteristiknya," vol. 1, no. 2, pp. 1–16, 2002.
- [6] Sudjianto and A. Dahidi, *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc, 2019.
- [7] E. Safitri, *Tentang aksara Jepang (nihon moji tsuite)*. 2017.
- [8] A. S. Sadirman, R. Rahardjo, A. Haryono, and Harjito, *Media pendidikan*. Raja Grafindo Persada, 2018.
- [9] M. Anwar, "Pengembangan media autoplay berbasis video animasi pada materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar," 2014.
- [10] A. Arsyad, *Media pengajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- [11] M. Andriyani, "Problematika guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia di MI NW Nurul Harmain Narmada tahun pelajaran 2020/2021," no. December, 2021.
- [12] C. N. Davidson and D. T. Goldberg, *The future of thinking: Learning institutions in a digital age*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press, 2010.
- [13] K. M. C. D. Putu Rusanti, "Developing learning media based on PowToon application for teaching English for nurses," vol. 7, no. 2, pp. 270–280, 2021.
- [14] I. A. Maersyah, "Pengembangan media pembelajaran Fisika berbasis Powtoon pada materi Dinamika untuk SMA kelas X," 2018.
- [15] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV, 2011.