

Pengaruh media *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kadek Suci Julianti¹, P Wayan Arta Suyasa², I Made Putrama³

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika,
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

Email: sucijulianti49@gmail.com¹, arta.suyasa@undiksha.ac.id², made.putrama@undiksha.ac.id³

Abstrak— Penelitian bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh hasil belajar dalam penggunaan media kartu interaktif dengan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada mata pelajaran Bahasa Jepang siswa kelas X jurusan Ilmu Budaya dan Bahasa (IBB), (2) Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media kartu interaktif tata cara penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Jepang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian adalah Post Test Only Group. Populasi penelitian ini mencakup semua kelas X Jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Sawan Tahun Pelajaran 2017/2018. Penentuan sampel yang digunakan *Simple Random Sampling* dengan hasil yaitu kelas X IBB 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 35 orang dan X IBB 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode tes untuk mengukur hasil belajar kemudian dianalisis dengan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dilanjutkan dengan menghitung uji hipotesis. Penggunaan metode kuesioner untuk mencari respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) pada mata pelajaran bahasa jepang siswa kelas X jurusan Bahasa SMA Negeri 1 Sawan. Hasil analisis uji-t memperoleh t_{hitung} sebesar 6,829 dan t_{tabel} sebesar 1,6686 untuk dk sebesar 65 dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan kriteria pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, ini berarti H_1 diterima artinya terdapat pengaruh hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media kartu interaktif belajar tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) dibandingkan dengan media

pembelajaran secara konvensional. (2) respon siswa dari penerapan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) adalah sangat positif dilihat dari rata – rata skor hasil angket respon siswa yaitu 85,19.

Kata Kunci : Media kartu interaktif, *Augmented Reality*, respon siswa.

Abstract— This study aimed to investigate (1) whether there was significant difference on the use of interactive card with augmented reality on the steps of writing *Hiragana* and *Katakana* on students' learning achievement on Japanese subject at tenth grade language and culture students (IBB), (2) to know students' response on the use of interactive card of the steps of writing *Hiragana* and *Katakana* with augmented reality base on Japanese subject. This study was quasi experimental with post-test only control group design. The population of this study was tenth grade language students of SMA Negeri 1 Sawan on academic year 2017/2018. The sampling technique of this study was simple random sampling technique with X IBB 1 was the control group with 35 students, and X IBB 3 was the experimental group with 32 students. The method of data collection was test to measure the students' learning achievement, then normality, homogeneity, and hypothesis test was conducted. Questionnaire was also conducted to know students' response toward the use of the interactive card. The result of the study showed that (1) there was significant difference on students' learning achievement between students who were taught by using augmented reality media of the steps of writing *Hiragana* and *Katakana* on Japanese subject of the tenth grade language students of SMA Negeri 1 Sawan. The result of t-test analysis

was 6.829 and *t*-table was 1.6686 with *dk* 65 on the significant of 5%. Based on the testing criteria, it was found that *t*-count > *t*-table. It means that H_1 accepted means that there is a higher influence of learning outcomes between students who learn to use interactive card media to learn Japanese letter writing procedures (Hiragana and Katakana) with conventional learning media (2) the students' response with the use of augmented reality of the steps of writing Hiragana and Katakana was positive based on the average score of the questionnaire with 85.19.

Keywords: *interactive card media, augmented reality, students' response*

I. PENDAHULUAN

SMA (Sekolah Menengah Atas) Negeri 1 Sawan memiliki jurusan diantaranya Bahasa, MIPA (Matematika Ilmu Pengetahuan Alam), dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan sekolah yang ada di Kabupaten Buleleng Kecamatan Sawan yang akan memberikan yang terbaik bagi peserta didiknya yang nantinya akan berdampak pada kualitas pendidikan yang bisa bersaing dengan sekolah lain, maka dari itu sarana dan prasarana yang mendukung sumber belajar harus memadai.

Observasi dan penyebaran angket kepada siswa yang dilakukan di kelas pada tanggal 15 Januari 2018 mendapatkan hasil bahwa ketertarikan siswa belajar bahasa jepang sebanyak 95.4 % dengan media pembelajaran sering digunakan modul/buku sebanyak 37.9%, internet sebanyak 19.54%, dan penjelasan dari guru sebanyak 21.8%, rata-rata media yang disukai siswa sebanyak 39.1% penggunaan media elektronik karena mudah dibawa seperti halnya Smartphone, sebanyak 25.3% siswa mengatakan bahwa nilai mereka tidak memuaskan karena belum mengerti dengan penulisan tata cara apenulisan huruf Hiragana dan Katakana ini dengan ketertarikan siswa yang menunjukkan presentase yang tinggi dalam halnya menggunakan alat elektronik dan belajar bahasa jepang maka dari itu aplikasi Augmented Reality berbasis android bisa di implementasikan agar presentase nilai hasil belajar pada siswa lebih memuaskan.

Berdasarkan dari nilai sebelumnya hasil belum memuaskan karena berada di bawah KKM hal ini disebabkan karena siswa kurang mengerti pada mata pelajaran ini. KKM untuk mata pelajaran Bahasa Jepang yaitu 65. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) yang dicapai siswa kelas X Bahasa semester ganjil pada mata pelajaran Bahasa Jepang Tahun Pelajaran 2016/2017. Siswa kelas X Bahasa ini berjumlah 101 siswa yang dibagi berdasarkan 3

kelas yang 1 kelas terdiri dari 35 orang siswa, 1 kelas terdiri dari 34 siswa dan 1 kelas terdiri dari 32 siswa

Tahun	Tuntas nilai di atas KKM	Tidak Tuntas nilai di bawah KKM
2016/2017	48,04%	51,96%

Sumber: Daftar nilai Ulangan Tengah Semester ganjil pada Guru Bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 1 Sawan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan menggunakan teknik wawancara dan angket terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa jepang Bapak Budayana dilaksanakan pada tanggal 04 Januari 2017 beliau berpendapat bahwa karakteristik siswa kelas X Jurusan Bahasa yaitu disiplin, rajin, dan bertanggung jawab tetapi dalam proses pembelajaran beberapa kendala yang dialami siswa diantaranya dalam mengenal huruf *Hiragana dan Katakana* merasa asing karena dianggapnya baru, susah dalam penulisannya karena urutan penulisan dalam pembentukan kata atau kalimat jika salah goresan maka beda arti dan makna, kurangnya ketekunan dan berlatihnya siswa dalam mengingat goresan, dan keminatan siswa dalam belajar masih kurang karena belum terpola ingatannya dalam memahami goresan dengan model pembelajaran dan media yang digunakan berupa powerpoint, buku dan chart rata-rata kemampuan siswa menanggapi masih rendah. Observasi selanjutnya dilakukan pengenalan media pembelajaran media kartu interaktif tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana dan Katakana*) berbasis *Augmented Reality* kepada Guru mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X dan XI dengan Bapak Budayana dan Ibu Wiwin tanggapan dari beliau sangat positif.

Dari Peneliti sebelumnya membuat sebuah aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang berjudul "Pengembangan Kartu Interaktif Belajar Tata Cara Penulisan Huruf Jepang (*Hiragana dan Katakana*) Menggunakan *Augmented Reality*".) dengan menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD). Dimana *Augmented Reality* ini dibuat dan sudah diuji ahli sebelumnya, dan dikembangkan berupa aplikasi android dilengkapi dengan kartu interaktif yang berisikan huruf latin dan huruf jepang *Hirakana dan Katakana* dalam bentuk gambar dengan ukuran 6x6 cm dengan pembahasan berupa memberikan pengetahuan tata cara penulisan huruf *Hiragana dan Katakana*

dalam wujud 3 dimensi, informasi tata cara penulisan akan muncul apabila kamera Aplikasi diarahkan ke kartu interaktif. Terkait juga dengan penelitian Dian Syafitri Chani Saputri yang berjudul “Penggunaan *Augmented reality* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosak Kata dan Hasil Belajar”. Dari penelitiannya *Augmented reality* merupakan salah satu teknologi *rich interface* yang sedang berkembang dan telah diimplementasikan di banyak bidang, beberapa literatur yang memaparkan hasil penelitian yang memanfaatkan teknologi *Augmented reality* khususnya di bidang pendidikan menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan dan meningkatkan pemanfaatan teknologi tersebut. Kegiatan terstruktur dimana terjadi interaksi antara siswa, guru, dan bahan belajar dengan memanfaatkan *Augmented reality* pada suatu lingkungan belajar yang kondusif sehingga hasil belajar yang memenuhi tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, perkembangan *kognitif*, dan karakteristik siswa sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat membantu siswa menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris dalam penerapannya pendampingan dan petunjuk guru memiliki peran yang signifikan.

Banyak siswa yang masih mengalami permasalahan dalam mempelajari bahasa Jepang terutama tata cara penulisan huruf *Hiragana dan Katakana* ini, maka penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *android* yang berjudul “*Pengaruh media kartu interaktif belajar tata cara penulisan huruf Jepang (Hiragana dan Katakana) berbasis Augmented reality dengan terhadap hasil belajar pada siswa kelas X jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Sawan*” yang nantinya bukan hanya digunakan sebagai media pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar, namun juga sebagai persiapan belajar sebelum menghadapi ujian akhir semester yang dihadapi siswa kelas X di semester genap di SMA Negeri 1 Sawan.

II. KAJIAN TEORI

A. Teori Belajar

Teori belajar akan sangat membantu pendidik, supaya memiliki kedewasaan dan kewibawaan dalam hal mengajar, mempelajari peserta didiknya, menggunakan prinsip-prinsip psikologi maupun dalam hal menilai cara mengajarnya sendiri. Teori belajar selalu berawal dari suatu sudut pandang psikologi belajar tertentu. Pada era modern ini, dengan berkembangnya ilmu pengetahuan terutama

bidang psikologi pendidikan bermunculan pula berbagai teori tentang belajar [1].

1. Teori Belajar Behavioristik merupakan salah satu aliran psikolog yang memandang individu hana dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain behavioristik tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

2. Teori Konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generative, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan teori behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respon, sedangkan teori konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna dan pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya.

3. Menurut teori ini, peserta didik belajar disebabkan oleh kemampuan peserta didik dalam menafsirkan peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan. Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Teori ini menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam diri peserta didik.

B. Bahasa Jepang (*HIRAKANA DAN KATAKANA*)

Berbeda dengan bahasa Indonesia, bahasa Jepang yang pada mulanya tidak memiliki ragam tulisan atau huruf sendiri, tetapi setelah huruf China masuk ke Jepang, para cendekiawan Jepang mampu memodifikasi huruf China menjadi huruf kana yaitu katakana dan hiragana, sehingga meski sampai saat ini masih tetap menggunakan huruf China, bahasa Jepang juga telah memiliki ragam tulisan sendiri. Dewasa ini bahasa Jepang merupakan salah satunya menggunakan 4 ragam huruf sekaligus yaitu kanji, katakana, hiragana dan romaji, dan oleh karena itu dapat dikatakan bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu-satunya bahasa di dunia yang paling banyak menggunakan huruf. Kanji di adopsi dari China, Romaji dari kekaisaran Romawi, sedangkan katakana dan hiragana merupakan penciptaan cendekiawan Jepang sendiri [2].

C. *Augmented reality* (AR)

Adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Sebagai contoh adalah saat pembawa acara televisi membawakan berita, ada animasi atau objek virtual yang ikut bersamanya, jadi seolah-olah dia berada didalam dunia visual

tersebut padahal sebenarnya itu adalah tehnik penggabungan antara dunia nyata yang dinamakan *Augmented reality*. Penggabungan benda nyata dan maya dimungkinkan dengan teknologi tampilan yang sesuai, interaktivitas dimungkinkan melalui perangkat-perangkat input tertentu, dan integrasi yang baik memerlukan penjejakan yang efektif [3].

D. Model Pembelajaran *Discovery learning*

Discovery learning merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru. Pada *discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. [4].

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan pola pikir, perbuatan dan sikap akibat proses belajar. Perubahan tersebut tercermin dari pola-pola perbuatan yang dilakukan, nilai-nilai yang dianut, pengertian-pengertian yang tertanam dalam pikiran, sikap terhadap lingkungan sekitar, apresiasi atau respon terhadap suatu rangsangan, dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Lindgren menyatakan hasil belajar siswa meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap [5].

III. METODOLOGI

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian Quasi eksperimen dalam hal ini peneliti tidak dapat mengontrol apakah ada beberapa siswa kelas X jurusan bahasa yang sudah pernah belajar penulisan huruf Hiragana dan Katakana ini, bila hal ini terjadi maka ada variabel akan terganggu oleh hal tersebut dengan rancangan “*post-test only control group design*”[6] di mana pada penelitian ini diberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dengan jumlah siswa 35 orang dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) saat proses pembelajaran berlangsung dan kelas kontrol dengan media konvensional.

Sebelum menentukan kelas yang akan digunakan sebagai sampel peneliti melakukan uji kesetaraan terlebih dahulu dengan menggunakan uji-t. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan tes uraian dan metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terkait dengan penggunaan media *Augmented Reality* tata

cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*).

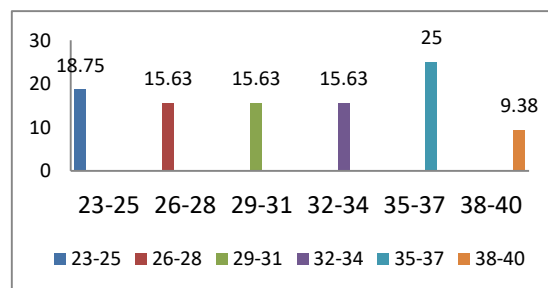
Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk mendapat gambaran secara empirik apakah perangkat dan instrumen layak digunakan dalam penelitian. Validasi perangkat pembelajaran dilakukan dengan menentukan validasi instrumen penelitian dilakukan dengan menentukan validitas isi tes, reliabilitas tes, indeks kesukaran butir tes dan indeks daya beda tes. Validitas tes ini ditinjau dari validitas isi dan validitas konstruk. Untuk memperoleh tujuan dari proses analisis, data terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan uji validitas tes dan reliabilitas tes [7].

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil belajar dan respon siswa terhadap penggunaan media *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*), kemudian data kualitatif dianalisis dengan memberi makna terhadap deskripsi data. Analisis statistik yang akan digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan analisis *Chi-Square* dan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F, sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima atau ditolak dengan menggunakan rumus *polled varians*. Skor rata – rata respon siswa didapatkan dengan membagi jumlah skor respon siswa dengan jumlah siswa [8].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

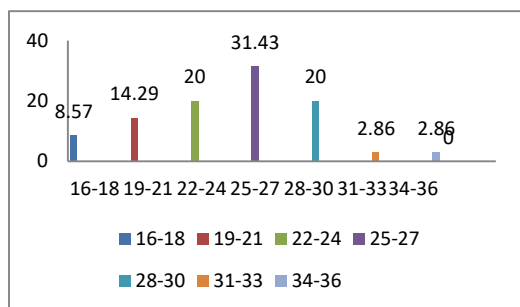
1. Hasil Penelitian

Berdasarkan data pengukuran hasil belajar 32 siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 39 dan skor yang terendah 24 dengan rentangan skor 0-40. dengan rentangan 16, banyak kelas interval 6 dan panjang kelas interval adalah 3. Rata-rata atau mean (M) hasil belajar yang dicapai siswa pada kelas eksperimen sebesar 31.2. Kategori skor data hasil belajar siswa kelas eksperimen dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Berdasarkan data pengukuran hasil belajar kognitif mata pelajaran bahasa jepang terhadap 35 siswa kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 36 dan skor yang terendah 16 dengan rentangan 20, banyak kelas interval 7 dan panjang kelas interval adalah 3. Rata-rata atau mean (M) hasil belajar yang dicapai siswa pada kelas kontrol sebesar 23.80. Kategori skor data hasil belajar siswa kelas kontrol ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Histogram Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Perhitungan uji prasyarat dilakukan dalam dua buah uji yakni uji normalitas dan uji homogenitas [9]. Uji normalitas data hasil belajar dilakukan dengan dua jenis perhitungan yaitu dengan menggunakan Ms. Excel 2007 dan menggunakan SPSS 16.0. Hasil belajar kelas eksperimen dengan melakukan perhitungan pada Ms. Excel 2007 mendapatkan hasil χ^2_{hitung} sebesar 7,86 dan χ^2_{tabel} sebesar 11,07 dengan $dk=6-1=5$ dan kelas kontrol mendapatkan hasil χ^2_{hitung} sebesar 6,409 χ^2_{hitung} dan χ^2_{tabel} sebesar 12,60 dengan $dk=7-1=6$ adalah sebesar 11,070 dengan demikian data kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yang ditunjukkan pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Ekperimen dan Kontrol

No	Sampel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1	Kelompok Eksperimen	7,86	11,07	Normal
2	Kelompok Kontrol	6,409	12,60	Normal

Selain menggunakan Ms. Excel 2007, perhitungan uji normalitas juga dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.0 dengan hasil seperti pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rangkuman Uji Normalitas dengan SPSS 16.0

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ²	Shapiro-Wilk	Sig	Keterangan

Eksperimen	0,138	0,068	0,05	Normal
Kontrol	0,200	0,932	0,05	Normal

Dari hasil uji normalitas menggunakan SPSS 16.0 menunjukkan bahwa angka signifikan kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0.05 sehingga kedua data hasil belajar tersebut dikatakan berdistribusi normal [10].

Perhitungan selanjutnya adalah uji homogenitas menggunakan uji F sehingga mendapatkan hasil $F_{hitung} = 1,647$. Derajat kebebasan (dk) untuk pembilang adalah $32-1=31$ dan derajat kebebasan (dk) untuk penyebut adalah $35-1=34$ dengan taraf signifikansi (α) 5%, maka diperoleh $F_{tabel} = 1,7936$. Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila harga F_{hitung} lebih kecil Dalam hal ini berlaku ketentuan, bila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_{hitung} \leq F_{tabel}$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga varians dikatakan homogeny [11]. Karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,647 < 1,7936$) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Selain itu juga uji homogenitas dilakukan dengan SPSS 16.0 dengan hasil 0,067 yang berarti homogen karena lebih besar dari taraf kesalahan yaitu 0,05.

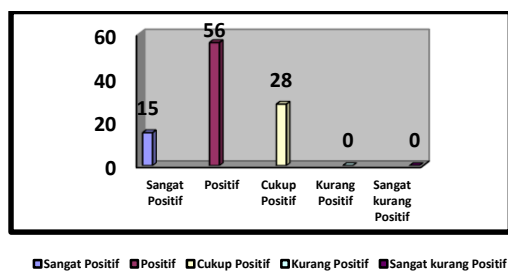
Karena data kelas ekperimen dan kelas kontrol telah berdistribusi normal dan data homogen maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t dapat dihitung dengan menggunakan Ms. Excel 2007 dan SPSS 16.0. Uji-t dihitung menggunakan rumus Polled Varians memperoleh t_{hitung} sebesar 6,829. Nilai t_{tabel} dengan db $67-2=65$ adalah sebesar 1,669. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,829 > 1,669$ maka H_0 ditolak, berarti H_1 diterima. Berdasarkan hal ini dapat diartikan bahwa terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan terdapat perbedaan hasil belajar yang tinggi antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Augmented reality* tata cara penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* dan siswa yang belajar konvensional pada mata pelajaran Bahasa Jepang siswa kelas X jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Sawan. Uji-t juga dihitung dengan menggunakan SPSS 16.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis dengan SPSS 16.0

skor	Equal variances assumed	t	df	Sig. (2-tailed)
	Equal variances not assumed			
		5.425	64	.000
		5.374	59.464	.000

Dari hasil uji-t dengan menggunakan SPSS 16.0 tersebut didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000. Oleh karena nilai probabilitas signifikan < 0.05 , maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat hasil belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media *Augmented reality* tata cara penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* dan siswa yang belajar konvensional pada mata pelajaran Bahasa Jepang siswa kelas X jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Sawan.

Hasil analisis respon siswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 85,19 dan berkategori sangat positif dengan rincian sebanyak 15,63%, berkategori positif sebanyak 56,25%, berkategori cukup positif sebanyak 28,13, tidak ada siswa berkategori kurang positif dan sangat kurang positif. Hasil respon siswa untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Histogram respon siswa

2. Pembahasan

Sebelum diberikannya perlakuan (*Treatment*) dilakukan observasi awal ke kelas X jurusan Bahasa. Setelah observasi dilakukan, ditentukan pengambilan sampel siswa kelas X dari populasi kesetaraan kelas siswa berjumlah 101 siswa dengan Teknik *Simple Random Sampling* diambil kelas X IBB 1 sebagai kelas kontrol dan X IBB 3 sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, yang terdiri dari 3 kali proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol pada hari dan jam yang bersamaan. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan mendapatkan hasil uji hipotesis nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} yaitu $6,729 > 1,669$, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang tinggi dalam penggunaan media pembelajaran

Augmented Reality penulisan huruf jepang *Hiragana* dan *Katakana*.

Berdasarkan skor hasil belajar siswa diketahui skor rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*). Dengan kata lain adanya pengaruh yang lebih baik jika pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*).

Hasil belajar yang kemampuannya dapat diukur langsung dengan tes. Kemampuan siswa ditinjau dari kemampuan kognitif dalam memahami masalah. Tes hasil belajar terdiri dari 4 aspek-aspek proses kognitif yang terdiri dari 4 (enam) kategori yaitu mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Kemampuan mengingat (C1) siswa lebih meningkat hal ini terjadi karena siswa mengenal tulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) dengan cara berbeda. Jika biasanya pengurutan tulisan huruf hiragana dan katakana tertera di buku cetak, dengan *Augmented Reality* disajikan dalam visualisasi gambaran dan animasi tata cara penulisan dalam tiga dimensi sehingga siswa dapat langsung mengamati objek 3D yang seolah nyata ada di hadapannya.

Aspek kognitif yang kedua dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami (C2) seperti halnya siswa tidak memperhatikan bagaimana guru menulis di depan kelas yang terlewat saja, dengan media ini siswa bisa menampilkannya langsung lebih lama dan berulang sehingga memudahkan siswa dalam memikirkannya dan memahami materi yang disampaikan. Untuk aspek kognitif penerapan (C3) proses pembelajaran menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru dikerjakan siswa dengan menerapkan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) dan dapat membantu siswa dalam kemampuan mengingat dan memahami tata cara penulisannya tetapi untuk materi yang tertera di buku cetak tidak dicantumkan di media maka dari itu ini menjadi salah satu kekurangan media *Augmented Reality* ini. Menganalisis (C4) terkait permasalahan atau kasus tersebut baik dengan cara berdiskusi dengan teman ataupun bertanya langsung kepada guru untuk membedakan atau mengorganisasikan

masalah ke dalam bagian-bagian penyusunan yang benar.

Dengan demikian *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) mampu membuat siswa mengamati langsung objek 3 dimensi dan melakukan pembelajaran yang lebih efektif karena media ini dapat memberikan derajat kebebasan sudut pandang siswa melihat langsung animasi dari sisi kanan, kiri, depan dan belakang. Secara keseluruhan media pembelajaran *Augmented Reality* penulisan huruf Jepang *Hiragana* dan *Katakana* memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media pembelajaran *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf Jepang *Hiragana* dan *Katakana* dapat menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata, lalu memproyeksikan benda-benda tersebut secara realtime. Kedua, animasi yang terdapat pada media pembelajaran *Augmented Reality* menjadikan objek terlihat lebih jelas dan real. Ketiga, animasi yang ditampilkan pada media *Augmented Reality* dapat dilihat dengan waktu yang lebih lama dan berulang.

Dari beberapa kelebihan yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa kekurangan yang dimiliki media pembelajaran *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf Jepang *Hiragana* dan *Katakana*. Pertama model animasi 3D tidak bisa menampilkan gambar yang menembus marker, sehingga animasi yang diciptakan hanya dapat dilihat pada sisi atas marker saja. Kedua persamaan materi yang ada di buku belum dicantumkan ke dalam media *Augmented Reality* sehingga siswa berfokus pada tata cara penulisan huruf Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) saja. Ketiga penggunaan tangan saat memegang marker membuat tampilan animasi menjadi goyang dan tidak stabil, atau bahkan menimbulkan error yang menyebabkan gambar tidak keluar pada webcam. Oleh karena itu, diperlukan alat penyangga untuk memposisikan marker, sehingga animasi yang ditampilkan tidak bergoyang saat dipegang dengan tangan.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa simpulan. Adapun simpulan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Terdapat hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa yang menggunakan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) dan dengan media konvensional pada mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X jurusan

bahasa di SMA Negeri 1 Sawan tahun pelajaran 2017/2018. Dilihat rerata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 31,2 sedangkan rata-rata *posttest* untuk kelompok kontrol sebesar 23,80. Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lebih tinggi terdapat pada siswa yang menggunakan *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) dan dengan media pembelajaran konvensional.

Hasil dari analisis respon siswa dari penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* tata cara penulisan huruf Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) pada mata pelajaran bahasa Jepang dari rata-rata skor respon siswa sebesar 87,91 adalah termasuk dalam kategori positif.

REFERENSI

- [1] Azhar Arsyad, A. R. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- [2] Alim, B. (2014). *Ayo belajar bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- [3] Wandawa, K. A. (2015). Pengembangan kartu interaktif belajar tata cara penulisan huruf Jepang (*hiragana* dan *katakana*) menggunakan *augmented reality*. *Karmapati*, Vol.4 No.8
- [4] Sarea, S. (2015, April). *Wawasan Pendidikan*. Retrieved Januari Selasa, 2018, from 10 Contoh Model Pembelajaran dan Langkah-Langkahnya - WAWASANPENDIDIKAN.html
- [5] Siti Nurhasanah, A. S. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Hal 1-8.
- [6] Rukaesih A.Maolani, U. C. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [7] Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- [8] Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja : Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- [9] Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [10] Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta.