

EFEKTIVITAS APLIKASI *KANJI MEMORY HINT 2* TERHADAP KEMAMPUAN *KANJI* DASAR MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG, UNIVERSITAS RIAU

Muhammad Amarullah¹, Nana Rahayu², Adisthi Martha Yohani³

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau
Pekanbaru, Indonesia¹²³

e-mail: muhammad.amarullah5646@student.unri.ac.id¹, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id²,
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id³



This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Received : November, 2023

Accepted : December, 2023

Published : June, 2024

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dari aplikasi *Kanji Memory Hint 2* terhadap kemampuan *kanji* tingkat dasar pada mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 37 orang yang merupakan mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Data dikumpulkan menggunakan tes pada pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. dari data *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Didapati hasil uji *paired sample t-test* sebesar 0.000 sehingga dapat ditafsirkan bahwa aplikasi *Kanji Memory Hint 2* efektif terhadap kemampuan *kanji* mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kanji Memory Hint 2* mampu untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menghafal makna, membaca dan menggunakan *kanji*.

Kata kunci: Efektivitas, aplikasi, *Kanji Memory Hint 2*, kemampuan *kanji*.

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effectiveness of the *Kanji Memory Hint 2* application on basic *kanji* abilities in students of the class of 2022 of the Japanese Language Education Study Program, Riau University. The sample used in this study amounted to 37 people who were students of the class of 2022 of the Japanese Language Education Study Program, Riau University. This research is experimental research with a *one group pre-test post-test* design. Data were collected using tests in the implementation of *pre-test* and *post-test*. From the *pre-test* and *post-test* data were then analyzed using *paired sample t-test*. It was found that the *paired sample t-test* result of 0.000 so that it can be interpreted that the *Memory Hint 2 Kanji* application is effective for the *kanji* ability of students of the class of 2022 of the Japanese Language Education Study Program, Riau University. It can be concluded that the *Memory Hint 2 Kanji* is able to improve student's ability to memorize the meanings of *kanji*, read and use *kanji*.

Keywords : Effectiveness, app, *Kanji Memory Hint 2*, *kanji* skills.

PENDAHULUAN

Keterampilan bahasa asing dapat memanfaatkan laju perkembangan teknologi informasi untuk memperluas jaringan sosialnya atau mendukung peningkatan profesionalisme diri yang lebih baik (Rasuki, 2021). Dalam kemampuan berbahasa, ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu menulis, mendengar, berbicara, dan membaca. Sebelum menguasai keterampilan-keterampilan tersebut, pembelajar harus mempelajari huruf bahasa yang dituju. Mempelajari huruf adalah salah satu komponen penting untuk belajar membaca dan menulis (McGee & Richgels, 1989).

Pemahaman huruf merupakan fundamental yang harus dikuasai untuk belajar bahasa Jepang. *Kanji* adalah salah satu dari jenis huruf dan aksara di Jepang yang wajib dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang karena *kanji* mencakup sebagian besar kata dalam bahasa Jepang. *Kanji* terdapat pada sebagian besar kosakata bahasa Jepang, sehingga kita akan kesulitan melakukan kegiatan sehari-hari saat tinggal di Jepang (Shimizu dalam Fakih & Nia, 2018). Berdasarkan bentuk atau penulisannya terdapat empat macam istilah dalam *kanji* yaitu *bushu* (bagian penanda yang dijadikan dasar untuk pengklasifikasian aksara *kanji*), *kakusuu* (jumlah coretan dan garis yang membentuk *kanji*), *hitsujun* (urutan penulisan coretan dan garis yang membentuk *kanji*), dan *rikusho* (klasifikasi pembentukan serta pemakaian aksara *kanji*). 日 (*nichi*) yang berarti “hari”、火 (*hi*) yang berarti “api”、木 (*ki*) yang berarti “pohon”、体 (*karada*) yang berarti “tubuh”、 dan 時 (*toki*) yang berarti “waktu” merupakan beberapa contoh *kanji* tingkat dasar yang dipelajari.

Mempelajari aksara *kanji* merupakan tantangan besar yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang untuk bagi yang bukan penutur jati atau bukan asli orang Jepang. Pembelajar bahasa Jepang yang bukan orang Jepang akan mengalami kesulitan besar untuk memahami kosakata *kanji* yang jumlahnya banyak (Tokuhiro, 2010). Faktor-faktor yang menjadikan sulit untuk mempelajari bahasa Jepang seperti jumlah aksara *kanji* yang sangat banyak, kesulitan pembelajar dalam mengingat aksara *kanji* yang dipelajari, kemiripan bentuk *kanji*, cara baca aksara *kanji* yang dibedakan berdasarkan *onyomi* dan *kunyomi*, dan perbedaan *bushu kanji*. Selain itu, meski pun pembelajar sudah menguasai *kanji*, biasanya pembelajar dapat kehilangan kemampuannya jika sudah lama tidak menggunakan bahasa Jepang.

Kesulitan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah menggunakan media. Penggunaan media membantu pembelajar untuk meningkatkan minat belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Huda & Pertiwi (2018) yang berjudul keefektifan media audio-visual terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar, dijelaskan bahwa media audio-visual terbukti efektif terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran audio-visual menjadi salah satu instrumen dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Keberadaan media berguna dalam proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan serta audio-visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek seperti mudah dikemas dalam proses pembelajaran dan lebih menarik untuk pembelajaran (Umarella, dkk., 2018).

Media yang mudah untuk diakses salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* digunakan oleh seluruh kalangan, tidak terlepas para pembelajar bahasa Jepang pun menggunakannya sebagai salah satu media pembelajaran. Perkembangan teknologi

membantu para pelajar dalam memudahkan studinya. *M-learning (mobile learning)* atau belajar menggunakan *smartphone* mempromosikan kemandirian dan pembelajaran aktif dengan mengubah institusi pendidikan menjadi pusat pembelajaran 24/7 tanpa hambatan (Kacetl & Klímová, 2019). Kacetl & Klímová kemudian menambahkan, fitur utama *m-learning* menggunakan *smartphone* yaitu pembelajaran yang dapat dipersonalisasi, waktu dan tempat fleksibel, dapat berkolaborasi dengan teman dan guru dalam pengaturan formal dan informal, dapat dilakukan di mana saja, serta interaktivitas *smartphone* menjadikan *m-learning* efisien.

Berbicara tentang media pembelajaran dalam *smartphone*, Salah satu aplikasi *m-learning* yang dapat membantu mempelajari *kanji* untuk pembelajar bahasa Jepang adalah aplikasi yang bernama “*Kanji Memory Hint*”. Aplikasi *Kanji Memory Hint* adalah aplikasi yang diluncurkan oleh The Japan Foundation pada tahun 2016. *Kanji Memory Hint* terbagi menjadi tiga yaitu, *Kanji Memory Hint 1*, *Kanji Memory Hint 2* dan *Kanji Memory Hint 3*. Aplikasi tersebut berisi tentang berbagai aksara *kanji* dasar, arti *kanji*, cara baca *kanji* menggunakan huruf *hiragana*, bantuan audio untuk pelafalan *kanji*. Kelebihan aplikasi *Kanji Memory Hint* adalah terdapat media mnemonik untuk setiap aksara *kanji* yang akan dipelajari. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Mustika (2018) dengan judul “Keefektifan Aplikasi Android “*Kanji Memory Hint 2*” Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis *Kanji*”, diketahui bahwa aplikasi *Kanji Memory Hint 2* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *kanji*. Walaupun penelitian yang dilakukan sama dengan penelitian mustika yaitu aplikasi *Memory Hint 2* dan *kanji*, terdapat perbedaan yang membedakan kedua penelitian ini. Adapun perbedaan tersebut yaitu penelitian yang dilakukan ini berfokus pada kemampuan tingkat dasar mahasiswa dalam memahami makna, cara baca dan penggunaan okurigana *kanji*. Sedangkan pada penelitian mustika difokuskan hanya pada membaca dan menulis *kanji*.



Gambar 1. Menu utama aplikasi *Kanji Memory Hint 2* (sumber foto: tangkapan layar aplikasi *Kanji Memory Hint 2*)

Pada aplikasi *Kanji Memory Hint*, mnemonik dimanfaatkan untuk menghafal aksara *kanji*. Mnemonik yang ditampilkan pada aplikasi tersebut berbentuk gambar yang menyerupai aksara *kanji*. Mnemonik merupakan suatu alat untuk membantu dalam

menghafal suatu hal. Menghafal huruf dengan menggunakan mnemonik akan membantu pembelajar bahasa asing untuk menghafal huruf yang dipelajari dengan mudah. Hal tersebut diperkuat oleh sebuah penelitian yang berjudul *Using Mnemonic-Based Applications to Learning Japanese Hiragana Characters* yang dilakukan oleh Rasiban, dkk (2019) menunjukkan bahwa mnemonik memicu motivasi pembelajar untuk menjadi lebih aktif belajar sehingga pembelajar mendapatkan hasil belajar yang optimal dengan mudah dan cepat.

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, sebagai pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua, juga mengalami kesulitan saat mempelajari *kanji*. Berdasarkan hasil kuis pada mata kuliah *Kanji 1*, dapat dilihat bahwa penguasaan *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2022 belum berada pada kategori baik atau nilai kurang dari 65 (nilai C+ dan lebih rendah dari C+), terutama pada penguasaan memahami makna *kanji*. Sebanyak 30 dari 37 mahasiswa belum mencapai kriteria nilai yang cukup berdasarkan ketetapan kriteria nilai Universitas Riau. Maka dari itu, peneliti menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* untuk membantu mahasiswa dalam mengatasi kesulitan memahami *kanji*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti efektivitas aplikasi *Kanji Memory Hint 2* sebagai media pembelajaran yang membantu mahasiswa dalam pembelajaran *kanji* sebagai topik penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Kanji Memory Hint 2* terhadap Kemampuan *Kanji* Dasar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2022 FKIP Universitas Riau”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *one group pre-test-post-test design*. Metode eksperimen adalah suatu penelitian yang melibatkan manipulasi variabel independen, mengendalikan variabel luar serta mengukur efek variabel independen pada variabel dependen (Hastjarjo, 2019). *Treatment* dengan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* diberikan kepada kelas pada pembelajaran *kanji* dasar. Sebelum diberi *treatment*, kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dan setelah diberi *treatment*, diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir mahasiswa. Berikut adalah rancangan eksperimen pada penelitian ini:

Tabel 1. Rancangan eksperimen *one group pre-test-post-test design*

Responden	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2

(Hastjarjo, 2019)

Keterangan:

O1 = *Pre-test* kelas eksperimen

O2 = *Post-test* kelas eskperimen

X = *Treatment* aplikasi *Kanji Memory Hint 2* pada kelas eksperimen

Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau angkatan 2022 yang berjumlah 37 orang. Diketahui sebelumnya seperti yang dijelaskan pada latar belakang, mayoritas mahasiswa mendapatkan nilai rendah pada pembelajaran *kanji*. Hal itu bisa terjadi

karena mahasiswa mengalami kesulitan untuk dapat mempelajari *kanji* tersebut.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Menurut Safithry (2018) tes merupakan suatu alat penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati prestasi siswa yang sejalan dengan target penilaian.

Treatment dengan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* diberikan kepada kelas pada pembelajaran *kanji* dasar. Sebelum diberi *treatment*, kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dan setelah diberi *treatment*, diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir mahasiswa.

Setelah data dikumpulkan, data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired sample t-test* menggunakan SPSS Versi 25 IBM for Windows. Sebelum dilakukannya uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas sebagai syarat dari uji hipotesis. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro Wilk* sebab data sampel kurang dari 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bagian ini dibahas hasil dari perolehan data dari *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Materi pada soal *pre-test* adalah *kanji* yang terdapat dalam buku *Dondon Tsunagaru Kanji Renshuu-chou 1* bab 8 sampai dengan bab 12 yang telah dipelajari mahasiswa sebelumnya. Soal *pre-test* terdiri dari 20 pertanyaan dengan tiga bagian berbeda berdasarkan jenis soal dengan total nilai tes adalah 100. Durasi pengerjaan tes dilakukan selama 20 menit.

Sedangkan untuk *post-test*, Materi pada soal *post-test* adalah *kanji* yang terdapat dalam aplikasi *Kanji Memory Hint 2* tema 2 tentang *kisetsu to tenki*, tema 3 tentang *watashi no machi*, tema 4 tentang *dekakeru*, dan tema 6 tentang *soto de taberu* yang telah dipelajari mahasiswa pada saat *treatment*. Soal *post-test* terdiri dari 20 pertanyaan dengan tiga bagian berbeda berdasarkan jenis soal dengan total nilai tes adalah 100. Durasi pengerjaan tes dilakukan selama 20 menit. Berikut merupakan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

Tabel 2. Perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

Kategori	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Sangat Baik	7	25
Baik	13	9
Cukup	4	3
Kurang	8	-
Sangat Kurang	5	-
Nilai Maksimum	98	95
Nilai Minimum	28	60
Rata-rata	62,1	81,8

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post-test* kemampuan *kanji* tingkat dasar mahasiswa setelah diberikan *treatment* sebanyak 4 kali menggunakan aplikasi

Kanji Memory Hint 2 mengalami peningkatan yang awalnya pada *pre-test* sebesar 62,1 menjadi 81,8. Nilai terendah pada *pre-test* adalah 28 sedangkan *post-test* adalah 60. Setelah diperoleh masing-masing nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2022 Universitas Riau yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, dapat dilihat hasil *post-test* setelah menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* memiliki perbandingan yang signifikan. Selisih peningkatan menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* dapat meningkatkan kemampuan *kanji* tingkat dasar.

Setelah data *pre-test* dan *post-test* diperoleh, kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada analisis data ini menggunakan *Shapiro Wilk* karena normalitas yang efektif dan valid untuk sampel berjumlah kecil atau di bawah 50 sampel.

Tabel 3. Hasil uji normalitas *Shapiro Wilk*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.160	37	.018	.956	37	.150
posttest	.102	37	.200*	.944	37	.061

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi *pre-test* adalah 0.150 dan nilai signifikansi *post-test* adalah 0.061. Nilai signifikansi keduanya lebih dari 0.05 yang berarti H_0 diterima. Berdasarkan hasil signifikansi dari uji tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Setelah mengetahui nilai data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji *paired sample t test*. Uji *paired sample t-test* data yang ingin diuji harus berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji *paired sample t-test*

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	of the Difference					
Pair					Lower	Upper				
1	pretest - posttest	-19.676	19.266	3.167	-26.099	-13.252	-6.212	36	.000	

Berdasarkan tabel di atas, hasil *sig. (2-tailed)* yang diperoleh sebesar 0.000. Berikut pengambilan keputusan uji *paired sample t test* berdasarkan signifikansi dengan SPSS:

- a. Jika nilai *sig.* (2-tailed) < 0.05 maka penggunaan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa dan H_a diterima.
- b. b. Jika nilai *sig.* (2-tailed) > 0.05 maka penggunaan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* tidak efektif sebagai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa dan H_0 diterima.

Pada pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut penggunaan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* efektif dalam pembelajaran *kanji* tingkat dasar.

Pembahasan

Pada tahap pertama, peneliti melakukan *pre-test* sebelum memberikan *treatment* kepada mahasiswa. *Pre-test* dilakukan pada tanggal 10 April 2023 di ruang kelas I3 Universitas Riau. Pada *pre-test* peneliti menggunakan materi dari bab 8 sampai dengan bab 12 pada buku Dondon Tsunagaru *Kanji Renshuu-chou 1* untuk mendapatkan hasil tes sebelum menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*. Materi *pre-test* sudah dipelajari oleh mahasiswa sebelumnya, namun hasil tes mahasiswa memiliki nilai rata-rata 62,1 dengan kategori kurang berdasarkan nilai Peraturan Akademik Universitas Riau 2018.

Pada tahap kedua, *treatment* diberikan kepada mahasiswa setelah diberikan *pre-test* menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*. *Treatment* dilakukan sebanyak empat kali. *Treatment* pertama dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023, kedua pada tanggal 15 Mei 2023, ketiga pada tanggal 22 Mei 2023, dan keempat pada tanggal 29 Mei 2023 di ruang kelas I3 Universitas Riau.

Pada saat *treatment* pertama, peneliti mengenalkan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* kepada mahasiswa sebagai media pembelajaran *kanji* tingkat dasar dengan metode mnemonik berbentuk gambar. Tampilan menu aplikasi yang *user-friendly* membuat mahasiswa mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pada setiap *treatment*, mahasiswa menggunakan *smartphone* mereka masing-masing untuk mempelajari *kanji* berdasarkan tema setiap pertemuan yang berjumlah 9-11 *kanji*. Peneliti mengarahkan mahasiswa untuk membuka aplikasi *Kanji Memory Hint 2* yang diawali dengan memilih tema, dan dilanjutkan dengan penjelasan oleh peneliti dalam membaca aksara *kanji* beserta gambar mnemonik, lalu membaca makna, cara baca *kunyomi*, cara pelafalan, cara tulis serta contoh kalimat setiap *kanji* pada aplikasi tersebut. Pada akhir *treatment* setiap pertemuan, mahasiswa menggunakan fitur *game* yang terdapat pada aplikasi *Kanji Memory Hint 2* sebagai evaluasi atas apa yang telah dipelajari. Cara kerja fitur *game kanji memory* yaitu mencocokkan *kanji* dengan maknanya, mahasiswa tidak mengalami kesulitan sepanjang proses *treatment*.

Setelah *treatment* diberikan sebanyak 4 kali dengan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*, mahasiswa diberikan *post-test* dengan format soal yang sama dengan materi yang berbeda dengan *pre-test* menggunakan materi yang telah dipelajari pada saat *treatment*. *Post-test* dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2023 di ruang kelas I3 Universitas Riau. Mahasiswa memasuki kategori sangat baik pada *post-test* dengan rata-rata nilai 81,8.

Suasana di dalam kelas pada saat *treatment* berlangsung terlihat antusiasme para mahasiswa ketika belajar menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* tinggi. Para mahasiswa juga tidak mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*. Penggunaan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* untuk meningkatkan kemampuan *kanji* tingkat dasar pada mahasiswa angkatan 2022 Universitas Riau dapat disimpulkan efektif karena hasil *post-test* mahasiswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Buku *Dondon Tsunagaru Kanji Renshuu-chou 1* memiliki kesamaan dengan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* yaitu pembelajaran yang disertai dengan metode mnemonik berbentuk gambar. Akan tetapi hasil yang diperoleh dari pembelajaran kedua media tersebut berbeda meskipun *kanji* yang dipelajari secara umum adalah *kanji* tingkat dasar atau setara dengan level N5.



Gambar 2. Proses pembelajaran *kanji* di kelas menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* (Sumber foto: M. Amarullah).

Berdasarkan hasil dari *paired sample test* menunjukkan bahwa aplikasi *Kanji Memory Hint 2* efektif dalam meningkatkan kemampuan *kanji*. Namun terdapat 2 mahasiswa yang tidak mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*. Penyebab terjadinya penurunan nilai mahasiswa tersebut adalah karena pemahaman mahasiswa terhadap makna *kanji* masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan nilai *post-test* mahasiswa pada bagian makna rendah.

Berdasarkan observasi peneliti setelah mahasiswa diberikan *treatment* dan tes, terlihat bahwa mahasiswa lebih mudah mempelajari *kanji* dengan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*. Mahasiswa mampu memahami makna *kanji*, menggunakan *okurigana*, dan membaca *kunyomi kanji* lebih baik setelah menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*. Dibantu dengan fitur *games* yang terdapat pada aplikasi, mahasiswa menjadi lebih cepat menghafal karena tidak memakan banyak waktu untuk melakukan latihan mandiri berulang-ulang berkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* dalam meningkatkan *kanji* tingkat dasar pada mahasiswa angkatan 2022 Universitas Riau. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, penggunaan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* terhadap kemampuan *kanji* tingkat dasar mahasiswa

efektif. Aplikasi *Kanji Memory Hint 2* mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menghafal makna, membaca dan menggunakan *kanji*.

Hasil analisis dari tes mahasiswa menunjukkan predikat yang sangat baik pada akhir eksperimen. Hasil tes menunjukkan perubahan nilai yang signifikan setelah dilakukan *treatment* sebanyak 4 kali menggunakan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* dengan memperoleh nilai rata-rata 81,8. Kesan mahasiswa terhadap aplikasi *Kanji Memory Hint 2* setelah diberikan *treatment* sebanyak 4 kali adalah aplikasi ini memberikan kemudahan dalam mempelajari aksara *kanji*. Tampilan menu aplikasi yang sederhana, bantuan gambar mnemonik yang menarik, contoh-contoh kalimat yang mudah dimengerti, serta games yang interaktif memudahkan mahasiswa dalam mempelajari aksara *kanji*.

Peneliti mengajukan rekomendasi dari hasil penelitian yang dipandang berguna untuk penelitian selanjutnya untuk dapat meneliti aplikasi *Kanji Memory Hint 2* lebih dalam lagi. Penelitian ini hanya fokus terhadap cara baca *kunyomi kanji*, memahami makna, dan penggunaan okurigana. Terdapat fitur audio dan tutorial dalam menulis aksara *kanji* yang bisa dimanfaatkan dalam aplikasi tersebut. Oleh karena itu peneliti berharap penelitian selanjutnya bisa meneliti tentang bagaimana aplikasi *Kanji Memory Hint 2* dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam pelafalan *kanji* dan penulisan *kanji* sesuai *hitsujun*.

Dari hasil pemaparan di atas, maka dari itu disarankan bagi pengajar bahasa Jepang untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi *Kanji Memory Hint 2* sebagai media pembelajaran mandiri guna meningkatkan kemampuan *kanji* tingkat dasar jika pembelajar masih pemula atau baru dalam mempelajari bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani Safithry, E. (2018). Asesmen Teknik Tes dan Non Tes. *Purwokerto: CV IRDH, 1*.
- Fakih, M., & Setiawati, N. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu *Kanji* & *Flash Card*) terhadap Kemampuan Membaca *Kanji*. *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang, 9*(1), 47–61.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi, 27*(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Huda, M. J., & Pertiwi, A. Y. (2018). Keefektifan Media Audiovisual terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, 2*(4), 332–337.
- Kacetl, J., & Klímová, B. (2019). Use of *Smartphone* Applications in English Language Learning—A Challenge for Foreign Language Education. *Education Sciences, 9*(3), 1–9. <https://doi.org/10.3390/educsci9030179>
- M. McGee, L., & Donald, J. R. (1989). “K Is Kristen’s’: Learning the Alphabet from a Child’s Perspective.” *The Reading Teacher, 43*(3), 216–225.

Marzuki, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kesadaran Generasi Muda tentang Pentingnya Belajar Bahasa Asing. *Jurnal. Unmuhjember.Ac.Id*, 1(2), 61–70. Retrieved from <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/6343>

Rasiban, L. M., Sudana, D., & Sutedi, D. (2019). *Using Mnemonic-Based Applications to Learning Japanese Hiragana Characters*. 254(Conaplin 2018), 12–16. <https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.96>

Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>

Siska Mustika, Sanjaya, S., & Machawan, A. E. R. (2018). *Keefektifan Aplikasi Android “Kanji Memory Hint 2” dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Kanji*.

Tokuhiro, Y. (2010). *“Gainen Chizu wo Mochiita Kanji Goi Gakushu” dalam Nihongo Kyoushi no Tameni Jissen Kanji Shidou*.