



**Penerapan Aplikasi Hiragana Memori Hint Dalam Metode Menghafal
Hiragana**

ひらがなを覚える方法がひらがなメモリヒントアプリケーションの適用

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Derajat Ahli Madya Program Studi Diploma 3 Bahasa Jepang
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Eko Saputro

40020418060014

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 BAHASA JEPANG

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2022

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir ini disusun ini tidak mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lain. Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis juga tidak mengambil bahan, publikasi, atau tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.



Eko Saputro

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Penerapan Aplikasi Hiragana Memori Hint Dalam Metode
Menghafal Hiragana
Nama : Eko Saputro
NIM : 40020418060014
Program Studi : D3 Bahasa Jepang
Fakultas : Sekolah Vokasi
Universitas : Universitas Diponegoro

Menyetujui,

Pembimbing



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S, M.Hum
NIP. 197401032000122001

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Penerapan Aplikasi Hiragana Memori Hint Dalam
Metode Menghafal Hiragana

Nama : Eko Saputro

NIM : 40020418060014

Program Studi : D3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Universitas Diponegoro

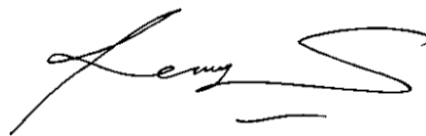
Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus
pada 4 Agustus 2022

Ketua



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S, M.Hum
NIP. 197401032000122001

Anggota I



Reny Wiyatasari, S.S, M. Hum
NIP. 197603042014042001

Anggota II



Maharani Patria Ratna, S.S, M.Hum
NIP. 198609092019032015

MOTTO

"Sugih tanpa bandha, digdaya tanpa aji, nglurug tanpa bala, menang tanpa ngasorake" – Raden Mas Panji Sosrokartono

"Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun karena yang menyukaimu tidak butuh itu dan yang membencimu tidak percaya itu." – Ali bin Abi Thalib

"Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa." – Ridwan Kamil

PERSEMBAHAN

- Puji syukur dan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
- Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk keluarga tercinta, terutama kedua orang tua dan kakak saya yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada Saya.
- Terima kasih kepada Elizabeth 先生 selaku dosen wali penulis yang selalu memberi nasehat dan motivasi kepada penulis selama kuliah, Utami 先生 selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan kepada penulis dan Kaprodi D3 Bahasa Jepang yang selalu mengarahkan dan memberikan bimbingan kepada seluruh mahasiswa D3 Bahasa Jepang.
- Sensei-Gata D3 Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis
- Para sahabat penulis yang selalu menemani penulis dari awal hingga akhir kuliah. Nando yang sering menemani penulis selama kuliah dan juga menemani penulis selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan Pengabdian Masyarakat, serta teman-teman D3 Bahasa Jepang 2018 lainnya yang selalu menghibur dan memberi semangat.
- Seluruh staf dan karyawan SV Undip beserta admin D3 Bahasa Jepang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik, berkat bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si selaku Wakil Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu S.I. Trahutami, S.S, M.Hum selaku Ketua Program Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
3. Ibu Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia Rini, S.S, M. Hum selaku Dosen Wali yang selalu memberikan nasehat dan motivasi kepada penulis selama kuliah.
4. Seluruh dosen pengajar Program Studi D3 Bahasa Jepang Fakultas Sekolah Vokasi dan Dosen S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah banyak memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan kepada penulis
5. Bapak M Shofiyuddin Ash Shobi selaku *Senior Bussines Consultant* PT. Equityworld Futures Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Equityworld Futures Semarang

6. Seluruh staff PT. Equityworld Futures Semarang yang telah bersedia membantu penulis selama menjalani Praktik Kerja Lapangan (PKL)
7. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan D3 Bahasa Jepang Universitas Diponegoro angkatan 2018
9. Dan seluruh pihak yang telah membantu terselesainya penulisan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan seluruh pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa tulisan Tugas Akhir ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu segala kritik dan saran akan sangat berguna bagi penulis ke depannya.

Semarang, 20 Juli 2022



Eko Saputro

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
MOTTO	IV
PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR DIAGRAM.....	XI
ABSTRAK.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Manfaat dan Tujuan.....	3
1.4 Metode Penulisan	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Latar Belakang The Japan Fundation.....	8
2.3 Pengertian Umum Angket.....	11
BAB III PEMBAHASAN.....	13
3.1 Pengoperasian Aplikasi Hiragana Memori Hint.....	13
3.2 Tanggapan Pengguna Terhadap Aplikasi Hiragana Memori Hint Sebagai Metode Belajar Menghafal Hiragana	20

BAB IV PENUTUP	28
4.1 Kesimpulan.....	28
4.2 Saran.....	28
用紙.....	30
DAFTAR PUSTAKA	32
BIODATA.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Angket Google Form.....	11
Gambar 3. 1 Menu Utama Aplikasi Hiragana Memori Hint.....	14
Gambar 3. 2 Menu Belajar Lewat Ilustrasi Aplikasi Hiragana Memori Hint.....	15
Gambar 3. 3 Menu Kuis Aplikasi Hiragana Memori Hint.....	17
Gambar 3. 4 Tabel Hiragana Aplikasi Hiragana Memori Hint.....	19

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3. 1 Kesan Mahasiswa.....	21
Diagram 3. 2 Tingkat Pemahaman Fitur	22
Diagram 3. 3 Tingkat Kepraktisan	23
Diagram 3. 4 Tingkat Pemahaman Materi	24
Diagram 3. 5 Tingkat Kendala	26

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil studi pustaka. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengoperasian aplikasi *hiragana memori hint*, beserta tanggapan pengguna terhadap aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode belajar menghafal *hiragana*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu kuesioner dan studi pustaka melalui laman resmi The Japan Fundation, jurnal dan skripsi terdahulu. Penulis melaksanakan kuisisioner dari tanggal 25 Oktober hingga 6 November 2021. Responden dalam kuisisioner ini adalah mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro. Manfaat dari cara pengoperasian aplikasi *hiragana memori hint* adalah untuk memberikan gambaran tata cara menggunakan aplikasi *hiragana memori hint* untuk belajar menghafal *hiragana*. Didalam penggunaannya juga diperlukan tanggapan pengguna untuk mengetahui apakah penerapan aplikasi *hiragana memori hint* ini cukup membantu dalam menghafal *hiragana*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang unik dimana Salah satu keunikannya terdapat pada huruf Jepang yang mempunyai beberapa macam huruf, yaitu huruf *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Maka dari itu, penguasaan huruf mempunyai peranan penting dalam mempelajari bahasa Jepang.

Dalam mempelajari bahasa terdapat ketrampilan dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar, yaitu tata bahasa(*bunpou*), mendengarkan(*choukai*), berbicara(*kaiwa*), membaca(*dokkai*) dan menulis(*sakubun*). Huruf merupakan sesuatu yang hal yang harus dipelajari secara mutlak dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya proses pembelajaran bahasa Jepang di lembaga pendidikan formal seperti halnya sekolah dan universitas maupun nonformal seperti halnya bimbingan belajar dilakukan dengan metode konvensional dimana proses belajar-mengajar masih terpaku pada buku. Metode pembelajaran tersebut cenderung membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena harus membawa buku saat ingin belajar dan perlunya inovasi dalam menunjang proses pembelajaran.

Pada era digital ini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang secara pesat, begitu juga dengan dunia pendidikan yang dituntut harus mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi tersebut, sehingga nantinya dapat menghasilkan peserta didik yang tidak gagap teknologi.

Media belajar menggunakan internet atau *electronic learning* bisa juga disingkat *e-learning* banyak menampilkan cara belajar yang unik. Karena banyak dilengkapi dengan menu yang unik sehingga dapat menarik perhatian pembelajar untuk mempelajari materi lebih dalam lagi. Selain itu, pembelajar dapat menggunakan media belajar ini kapanpun dan dimanapun yang diinginkan pembelajar.

Salah satu contoh media *e-learning* yang saat ini sedang marak digunakan masyarakat adalah telepon pintar atau terkenal di masyarakat dengan sebutan *smartphone*. *Smartphone* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran, terutama media pembelajaran bahasa Jepang, karena saat ini sudah banyak pengembang software dan aplikasi pada perangkat *smartphone* yang dimana menyediakan pembelajaran bahasa Jepang, salah satunya adalah aplikasi belajar huruf Jepang yang dikeluarkan oleh The Japan Foundation yakni *Memory Hint*.

Memori hint merupakan salah satu aplikasi belajar bahasa Jepang bagi pembelajar berbasis *smartphone* yang cukup efektif untuk menunjang pembelajaran membaca huruf Jepang. Di aplikasi tersebut terdapat beberapa fasilitas unik seperti belajar mengingat, menulis dan mendengarkan huruf *hiragana*, *katakana*, maupun *kanji*.

Aplikasi *memori hint* bisa diakses oleh pembelajar dengan melakukan *download* terlebih dahulu melalui *Playstore* maupun *AppStore* yang tersedia

pada perangkat *smartphone* masing-masing pembelajar. Disana pembelajar dapat *mendownload* sesuai kebutuhan yang ingin dipelajari.

Alasan Penulis tertarik mengambil judul “*Penerapan aplikasi hiragana memori hint dalam metode menghafal hiragana*” karena penulis pernah mengalami kesulitan dalam belajar menghafal *hiragana* lewat media cetak dan dengan menggunakan aplikasi *hiragana memori hint* di *smartphone* tentunya belajar lebih praktis karena bisa dibuka kapan saja dan dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di halaman sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengoperasian aplikasi *hiragana memori hint*?
2. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode belajar menghafal *hiragana*?

1.3 Manfaat dan Tujuan

Manfaat penulis mengangkat topik ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara mengoperasikan aplikasi *hiragana memori hint*.
2. Untuk mengetahui respon pengguna aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode belajar menghafal *hiragana*.

Tujuan penulis mengangkat topik ini adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi *hiragana memori hint* sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Jepang.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan pengguna terhadap aplikasi *hiragana memori hint* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

1.4 Metode Penulisan

Penulisan ini merupakan studi pustaka, yang artinya pengumpulan data dari penulisan ini dilakukan dengan cara penelusuran data serta informasi melalui dokumen-dokumen yang tersedia, baik dokumen yang tertulis maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan ini sendiri. Penulis juga akan melakukan kuisisioner yang disebar ke mahasiswa D3 bahasa Jepang 2018 untuk pengumpulan data.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini tersusun menjadi empat bab, yakni sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menyajikan latar belakang, rumusan masalah, manfaat dan tujuan, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tinjauan mengenai penelitian terdahulu yang berhubungan dengan objek penulisan serta menjelaskan teori yang relevan sebagai acuan menulis.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang cara pengoperasian aplikasi *hiragana memori hint* sekaligus memaparkan dan mendeskripsikan hasil kuisisioner.

BAB IV PENUTUP

Didalam bab ini penulis memaparkan kesimpulan dari hasil kuisisioner yang telah didapatkan dan saran.

YOUSHI

DAFTAR PUSTAKA

BIODATA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang *memori hint* sudah pernah dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang bernama Rita Ami, yang berjudul “*Efektivitas pemakaian aplikasi katakana memory hint dalam mata kuliah shokyuu moji goi zenhan*”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Pendidikan Indonesia yang bernama Evie Kurnaisih (2016), yang berjudul “*Efektivitas E-Learning Aplikasi “Katakana Memory Hint” dalam Pembelajaran Membaca Huruf Katakana (Penelitian pada siswa kelas X SMA PGRI 1 BANDUNG).*”

Pada penelitian yang dilakukan oleh Evie Kurniasih (2016) bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan media dalam pembelajaran membaca huruf Katakana. Untuk metode penelitiannya bersifat Eksperimen dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan test. Dimana metode yang digunakan dalam test adalah *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapat bahwa rata-rata nilai *Posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, dengan selisih sebesar 34, yakni nilai rata-rata yang didapat dari *pretest* adalah 33,25 sedangkan nilai rata-rata yang didapat dari *posttest* meningkat signifikan yaitu 67,25. Dengan ini berarti, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Evie Kurnaisih (2016) dapat disimpulkan bahwa aplikasi android “*Katakana Memory Hint*”

sangat efektif digunakan dalam pembelajaran membaca huruf Katakana peserta didik kelas X SMA PGRI 1 Bandung.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Rita Armi, bertujuan untuk mengetahui keefektifan aplikasi katakana *memori hint* dalam peningkatan pada pembelajaran huruf *Katakana* pada mata kuliah *Shokyu Moji Goi Zenhan*. Untuk metode penelitian yang digunakan dalam penelitiannya adalah Eksperimen. Dimana data penelitian yang berupa tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Yang mana mahasiswa tersebut di uji sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *memori hint* dan hasil yang didapat akan dibandingkan untuk mengetahui keefektifan aplikasi *memori hint* dalam metode belajar huruf *Katakana*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rita Armi terdapat perubahan nilai rata-rata Mahasiswa yang sangat signifikan dalam penguasaan *katakana* yakni dari 54,23 pada *pretest* menjadi 83,53 pada *posttest*. Selisihnya sebesar 29,3 dimana nilai rata-rata *posttest* lebih besar daripada *pretest*. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *katakana memori hint* sangat efektif dalam menunjang pembelajaran pada mata kuliah *Shokyu Moji Goi Zenhan* Mahasiswa Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.

Dari penjelasan penelitian terdahulu di atas, ada beberapa perbedaan dan juga Persamaan pada penelitian ini. Perbedaannya yakni metode penelitian yang digunakan, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode test yang berupa *pretest* dengan *posttest* sedangkan yang

digunakan penulis hanya berupa sampel angket. Untuk persamaannya yakni sama-sama menggunakan aplikasi *memori hint* yang dibuat oleh The Japan Foundation.

Untuk perbedaan penelitian terdahulu yang pertama dan kedua adalah objek penelitian dimana penelitian terdahulu yang pertama objeknya adalah kelas X SMA PGRI 1 Bandung. Sedangkan objek penelitian terdahulu yang kedua adalah Mahasiswa Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.

2.2 Latar Belakang The Japan Foundation

Setelah kalah dari Amerika Serikat pada perang dunia kedua, Jepang berusaha memperbaiki taktik diplomasinya. Awalnya sebelum perang dunia ke 2 taktik diplomasi Jepang lebih menitikberatkan pada *hard power* yakni kekuatan senjata dan militer. Namun, setelah perang dunia ke-2, taktik diplomasi Jepang berubah menjadi *soft power* yang mengedepankan ekonomi dan juga budaya.¹

Ekonomi dan budaya digunakan sebagai tombak utama diplomasi terutama untuk menghapus kesan buruk Jepang selama perang dunia ke-2 dan mengubah kesan Jepang menjadi negara yang damai. Budaya dipilih sebagai salah satu media promosi Jepang, karena budaya lebih mudah untuk diterima.

Dengan dibentuknya lembaga ini pemerintah berharap budaya Jepang dapat lebih dikenal oleh masyarakat baik di Jepang maupun luar Jepang.

¹ Iyul Yanti, "DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG DI INDONESIA MELALUI THE JAPAN FOUNDATION TAHUN 2003-2011", Jakarta, 2012, h. 1.

Lewat lembaga ini juga diharapkan Jepang bisa lebih dekat dengan negara lain melalui budaya, akademik, sosial, dan bahasa.

Keseriusan Jepang mengenalkan budayanya lewat Japan Foundation bisa dilihat dari banyaknya kantor cabang Japan Foundation di seluruh dunia. Bahkan, pada tahun 1995, Negara Jepang membentuk Japan Foundation Asia Center. Melalui Japan Foundation Asia Center ini Jepang ingin membuka hubungan yang lebih dekat dan terbuka dengan negara-negara di kawasan Asia.

Kemudian, pada Oktober 2003, status Japan Foundation berubah menjadi lembaga administratif independen. Artinya lembaga ini telah keluar dari struktural dengan pemerintah yang membuatnya lebih mandiri. Status ini juga membuat pemerintah tidak memiliki otoritas untuk mengontrol lembaga ini.

Dampaknya, Japan Foundation dapat melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan tanpa perlu persetujuan dari pemerintah. Hal ini membuat semua kegiatan Japan Fundtion bisa berjalan lebih efektif dan efisien.

Hingga saat ini, Japan Foundation telah memiliki 24 cabang di 21 negara yang tersebar di seluruh belahan dunia. Hampir di setiap benua mulai dari Asia, Eropa, hingga Amerika dapat ditemukan kantor cabang dari lembaga ini. Dari kantor-kantor cabang tersebut, lembaga ini berhasil menyebarkan budaya Jepang ke seluruh benua secara merata.²

² “Tentang The Japan Foundation” <https://www.jpff.or.id/id/> (diakses pada tanggal 20 Juli 2022, pukul 13.28 WIB)

Dalam mengenalkan kebudayaan dan Bahasa Jepang ke seluruh belahan dunia, Japan Foundation membentuk serangkaian kegiatan. Salah satu kegiatan utama dari lembaga ini adalah pertukaran kesenian dan kebudayaan Jepang.

Selain pertukaran kesenian dan kebudayaan, kegiatan lain yang dilakukan oleh lembaga ini adalah belajar Bahasa Jepang. Pembelajaran Bahasa Jepang dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah kursus Bahasa Jepang.

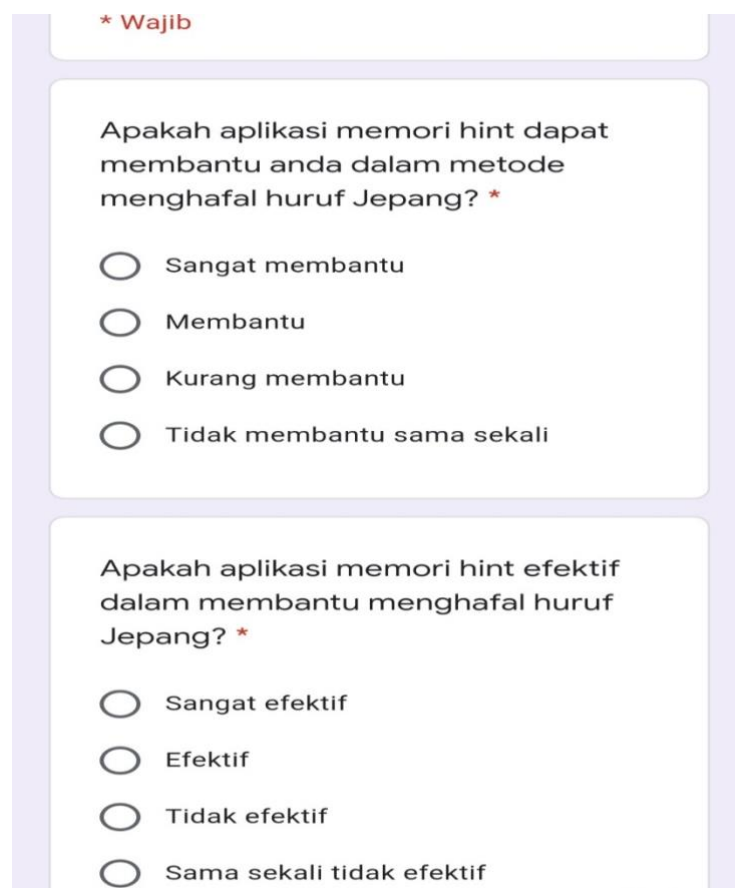
Seiring berkembangnya zaman dimana hampir rata-rata orang memiliki *smartphone* maka dengan itu metode pembelajaran pun juga semakin berkembang salah satunya adalah dengan dibuatnya sebuah aplikasi *smartphone* yang bernama *memori hint*. *Memori hint* adalah salah satu metode pembelajaran yang telah dikembangkan oleh The Japan Foundation dalam mengajar bahasa Jepang.

Memori hint sendiri telah dirilis oleh The Japan Foundation pada tanggal 15 September 2015 di *play store* dan dapat diunduh semua orang lewat *smartphone* masing-masing. *Memori hint* sendiri memiliki beberapa bentuk yang dapat disesuaikan oleh pembelajar yakni *hiragana memori hint*, *katakana memori hint*, dan *kanji memori hint*.

2.3 Pengertian Umum Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung.³ Angket memiliki beberapa keuntungan yaitu menyediakan cara yang relatif mudah, cepat dan efisien untuk memperoleh informasi dalam jumlah besar dari responden.

Gambar 2. 1
Angket Google Form



* Wajib

Apakah aplikasi memori hint dapat membantu anda dalam metode menghafal huruf Jepang? *

Sangat membantu

Membantu

Kurang membantu

Tidak membantu sama sekali

Apakah aplikasi memori hint efektif dalam membantu menghafal huruf Jepang? *

Sangat efektif

Efektif

Tidak efektif

Sama sekali tidak efektif

Sumber : Dokumen Pribadi

³ “Kelebihan dan kelemahan kuisioner/angket” <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/produk-files/kontenkm/km2016/KM201627/materi1> (diakses pada tanggal 20 juli 2022 pukul 13.38 WIB)

Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka. Dalam penulisan ini penulis menggunakan jenis kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang dibagikan kepada setiap responden dimana responden dapat memilih salah satu jawaban alternatif dari pertanyaan yang telah tersedia. Pemberian angket pada responden yang kali ini adalah Mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro dilakukan melalui *google form*.

BAB III

PEMBAHASAN

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang, masyarakat banyak yang sudah memanfaatkan teknologi dalam kegiatannya sehari-hari. Maka dalam perkembangannya teknologi yang berkembang sangat pesat dibarengi dengan munculnya peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Peralatan teknologi yang sudah sangat familiar dikalangan masyarakat adalah *smartphone* yang banyak memiliki fitur-fitur aplikasi yang mudah untuk digunakan dalam mencari informasi pembelajaran, dalam *smartphone* sendiri sudah banyak memiliki aplikasi yang bisa digunakan dalam mencari materi pembelajaran dan juga mudah dalam pengoperasiannya.

3.1 Pengoperasian Aplikasi Hiragana Memori Hint

Maraknya penggunaan *smartphone* terutama di kalangan mahasiswa sudah dianggap hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi *smartphone* saat ini, aplikasi android dapat menjadi media pembelajaran yang cukup efektif.

Salah satu aplikasi android untuk mempelajari huruf Jepang yaitu aplikasi *hiragana memori hint*. Aplikasi ini dibuat oleh The Japan Foundation untuk mempermudah dalam menghafal huruf Jepang.

Materi pembelajaran hiragana dengan menggunakan aplikasi ini terdiri dari beberapa konten, yaitu konten tabel, konten belajar melalui ilustrasi dan konten kuis. Konten tabel, memungkinkan pembelajar dapat

mendengarkan pelafalan tiap-tiap huruf hiragana. Konten belajar melalui ilustrasi, didalamnya berisi suara dan animasi yang dapat membantu pembelajar lebih mudah mengingat huruf. Sedangkan konten kuis digunakan untuk menguji sejauh mana pemahaman pembelajar terhadap huruf yang telah dipelajari. Berikut adalah cara mengoperasikan aplikasi *hiragana memori hint*.

3.1.1 Menu Utama Aplikasi *Hiragana Memori Hint*

Pada menu utama aplikasi *hiragana memori hint* terdapat beberapa fitur konten yang dapat diakses oleh pengguna yaitu konten tabel, konten belajar melalui ilustrasi dan konten kuis.

Gambar 3. 1

Menu Utama Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen pribadi

3.1.2 Konten Belajar Lewat Ilustrasi Aplikasi *Hiragana Memori Hint*

Pada konten belajar melalui ilustrasi aplikasi *hiragana memori hint* terdapat beberapa pilihan huruf yang dapat diakses oleh pengguna yaitu dari yang paling awal A-O hingga Wa – N dimana didalamnya berisi suara dan animasi yang dapat membantu pembelajar lebih mudah mengingat huruf *hiragana*. Cara pengoperasiannya adalah pengguna dapat memilih dari daftar huruf yang telah tersedia. Setelah memilih, pengguna dapat melihat ilustrasi dan juga animasi huruf hiragana, untuk mengganti huruf selanjutnya pengguna dapat menggeser layar ke kiri.

Gambar 3. 2

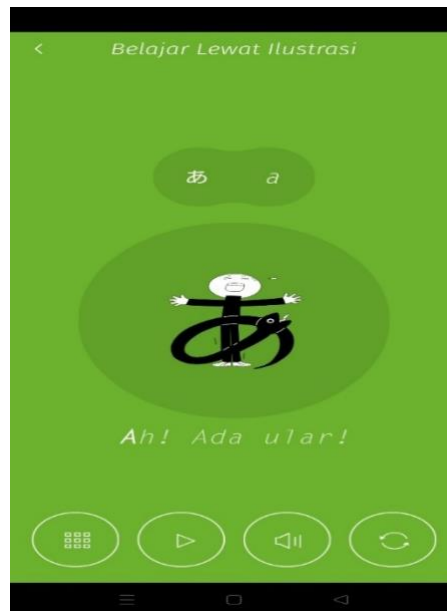
Menu Belajar Lewat Ilustrasi Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 3.2.1

Fitur Animasi Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen Pribadi

3.1.3 Konten Kuis Aplikasi *Hiragana Memori Hint*

Pada konten kuis aplikasi *hiragana memori hint* digunakan untuk menguji sejauh mana pemahaman pembelajar terhadap huruf yang telah dipelajari. Dimana terdiri dari 4 kuis, yaitu: cara baca, pilih huruf, dengar dan pilih, serta huruf yang mirip. Pada konten kuis juga adan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan oleh pembelajar, hal ini memudahkan menghafal serta mengingat huruf *hiragana*. Cara pengoperasiannya adalah pengguna dapat memilih salah satu menu kuis yang telah tersedia, setelah memilih pengguna dapat menebak huruf yang tersedia hingga 10 kali setelah itu pengguna dapat melihat hasil skor yang diperoleh.

Gambar 3.3

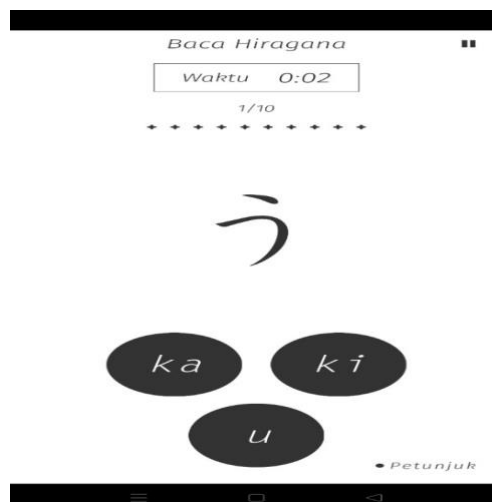
Menu Kuis Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 3.3.1

Fitur Kuis Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 3.3.2

Hasil Skor Kuis Aplikasi Hiragana Memori Hint



Sumber : Dokumen Pribadi

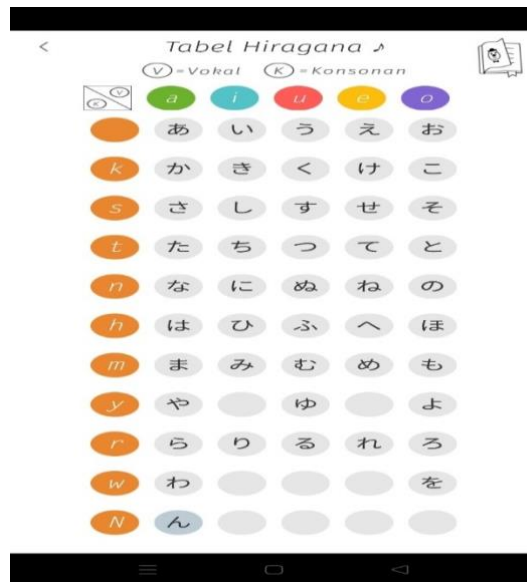
3.1.4 Tabel Hiragana Aplikasi *Hiragana Memori Hint*

Pada konten tabel aplikasi *hiragana memori hint* terdapat 3 informasi yang bisa dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang yaitu tentang penulisan bahasa Jepang, sejarah penulisan bahasa Jepang dan tentang huruf *hiragana* dan memungkinkan pembelajar dapat mendengarkan pelafalan tiap-tiap huruf *hiragana*. Cara pengoperasiannya adalah

pengguna dapat memilih salah satu dari daftar menu yang tersedia dimana masing masing menu menampilkan sedikit informasi tentang hiragana, pengguna juga dapat menekan huruf hiragana pada tabel yang tersedia untuk mengetahui cara pengucapannya.

Gambar 3. 4

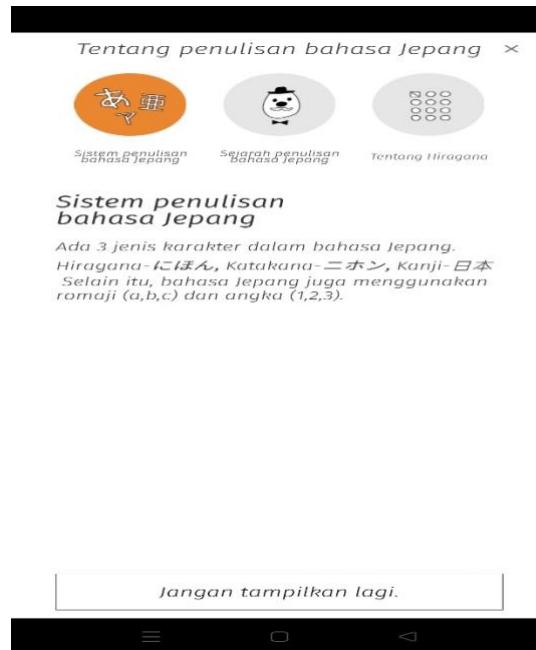
Tabel Hiragana Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen Pribadi

Gambar 3.4.1

Fitur Tabel Aplikasi *Hiragana Memori Hint*



Sumber : Dokumen Pribadi

3.2 Tanggapan Pengguna Terhadap Aplikasi Hiragana Memori Hint Sebagai Metode Belajar Menghafal Hiragana

Untuk mengetahui tanggapan pengguna maka penulis telah melakukan kuisisioner dan didapatkan sejumlah 28 mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro yang telah menggunakan aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode pembelajarannya. Distribusi data dapat dilihat pada diagram berikut.

3.2.1 Kesan Pengguna



Diagram 3. 1 Kesan Mahasiswa

Diagram di atas menunjukkan data berdasarkan kesan pengguna terhadap aplikasi *hiragana memori hint*, sekitar 85,7% dari 28 mahasiswa sangat terbantu akan adanya aplikasi *hiragana memori hint* dan 14,3% dari 28 mahasiswa memiliki kesan sedikit terbantu terhadap aplikasi *hiragana memori hint*. Dari hasil diagram diatas mayoritas mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro sangat terbantu oleh adanya aplikasi *hiragana memori hint*.

3.2.2 Pemahaman Fitur



Diagram 3. 2 Tingkat Pemahaman Fitur

Diagram di atas menunjukkan data berdasarkan tingkat pemahaman fitur aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode pembelajarannya, menurut data yang diperoleh 71,4% dari 28 mahasiswa sangat mudah memahami fitur aplikasi *hiragana memori hint* lalu 21,4% dari 28 mahasiswa merasa sedikit mudah memahami fitur aplikasi *hiragana memori hint* dan 7,1% mahasiswa sulit memahami fitur aplikasi *hiragana memori hint*. Dari hasil diagram diatas mayoritas mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro merasa

sangat puas terhadap aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode pembelajarannya.

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *hiragana memori hint* mempunyai fitur yang dimana segelintir mahasiswa masih susah untuk memahami fitur tersebut akan tetapi meskipun begitu mayoritas mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro sangat merasa puas terhadap aplikasi *hiragana memori hint*.

3.2.3 Kepraktisan



Diagram 3. 3 Tingkat Kepraktisan

Diagram di atas menunjukkan data berdasarkan tingkat kepraktisan aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode pembelajarannya, kurang lebih 85.7% dari 28 mahasiswa merasa sangat praktis menggunakan aplikasi *hiragana memori hint* dan 14.3% mahasiswa merasa praktis dalam menggunakan aplikasi *hiragana memori hint*. Dari hasil diagram diatas mayoritas mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro merasa sangat puas terhadap aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode pembelajarannya.

3.2.4 Pemahaman Materi

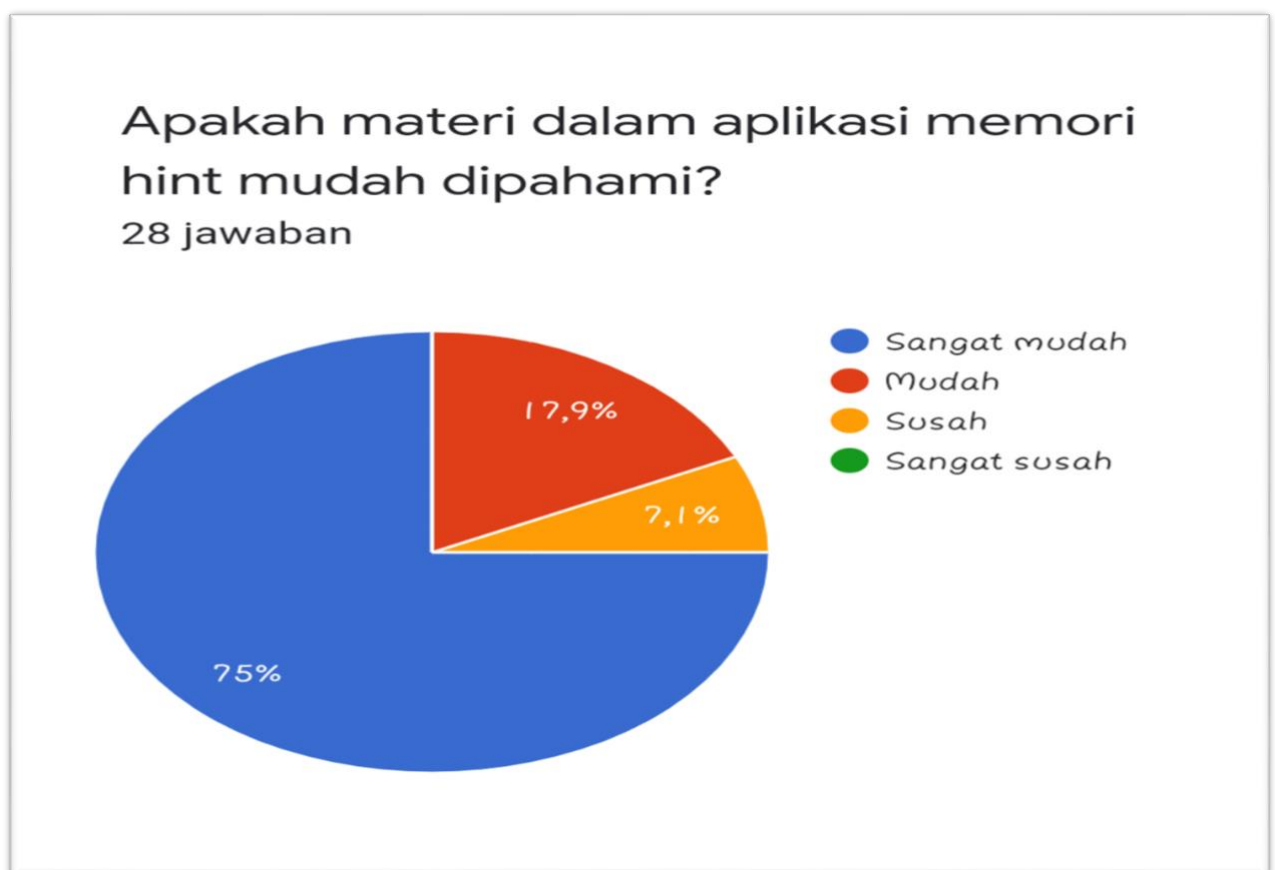


Diagram 3. 4 Tingkat Pemahaman Materi

Diagram di atas menunjukkan data berdasarkan tingkat pemahaman materi aplikasi *hiragana memori hint* sebagai metode pembelajarannya, kira-kira 75% dari 28 mahasiswa sangat mudah memahami materi aplikasi *hiragana memori hint* lalu 17.9% dari 28 mahasiswa merasa sedikit mudah memahami materi aplikasi *hiragana memori hint* dan 7.1% mahasiswa susah memahami materi aplikasi *hiragana memori hint*.

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *hiragana memori hint* mempunyai materi yang dimana terdapat segelintir mahasiswa masih susah untuk memahami materi tersebut akan tetapi meskipun begitu mayoritas mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro sangat merasa puas terhadap aplikasi *hiragana memori hint*.

3.2.5 Kendala

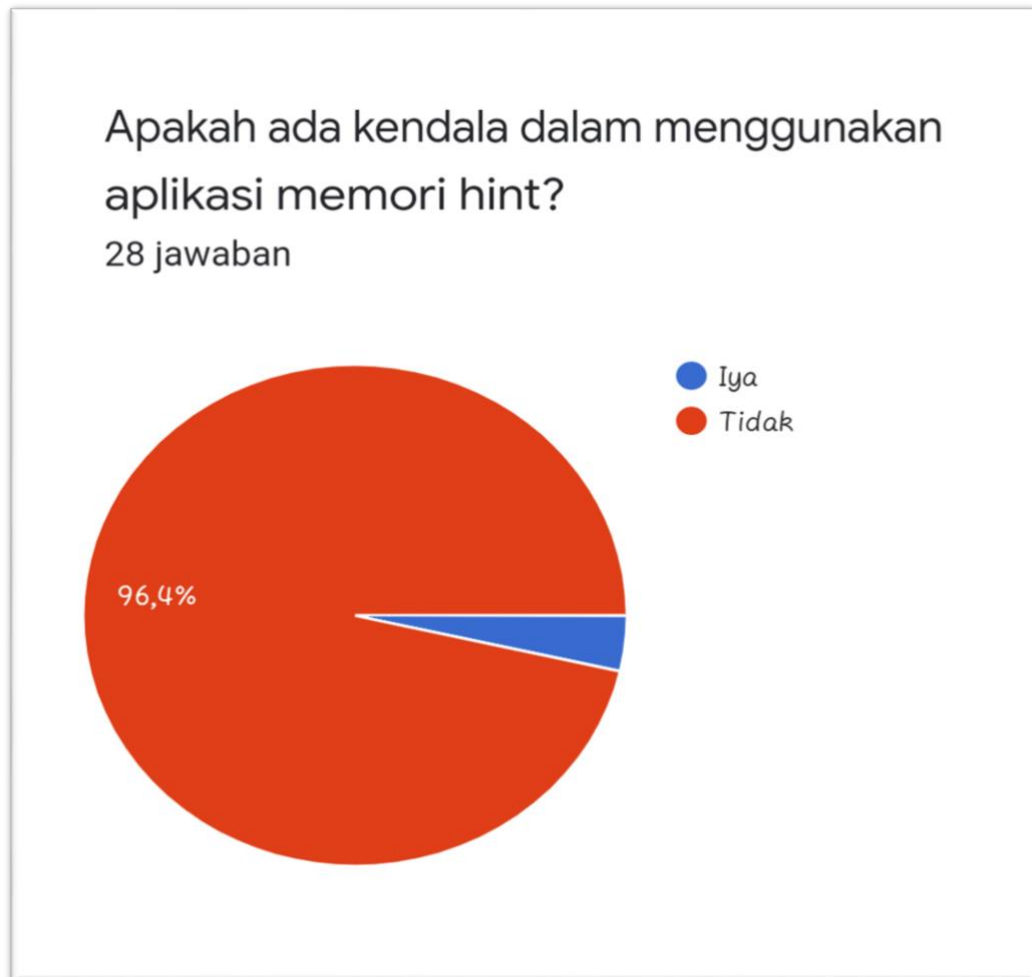


Diagram 3. 5 Tingkat Kendala

Diagram di atas menunjukkan data berdasarkan tingkat kendala dalam mengoperasikan aplikasi *hiragana memori hint*, kurang lebih 96,4% mahasiswa tidak mengalami kendala apapun dan sisanya sekitar 3,6% mahasiswa mengalami sedikit kendala.

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *hiragana memori hint* belum sepenuhnya sempurna sehingga ada segelintir mahasiswa yang mengalami kendala dalam pengoperasiannya akan tetapi meskipun begitu

mayoritas mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro sangat merasa puas terhadap aplikasi *hiragana memori hint*.

Berdasarkan hasil 5 kuisisioner diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *hiragana memori hint* cukup berguna dalam membantu belajar menghafal *hiragana* bagi mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada bab ini penulis akan menyimpulkan berbagai uraian yang sudah dibahas pada bab sebelumnya sebagai berikut :

1. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang sangat pesat belajar Bahasa Jepang dapat dilakukan dimanapun karena mudahnya sekarang untuk mengakses teknologi terutama *smartphone* yang dimana rata-rata orang hampir memilikinya. *Hiragana memori hint* adalah sebuah aplikasi yang dibuat oleh The Japan Foundation berbasis *smartphone* dapat memudahkan orang yang ingin belajar bahasa Jepang karena kepraktisannya.
2. Dari hasil kuisisioner yang telah penulis lakukan terhadap mahasiswa D3 bahasa Jepang 2018 telah didapatkan sebanyak 28 Mahasiswa yang dimana sebagian besar mereka merasa sangat puas terhadap *hiragana memori hint* baik dari segi metode pembelajarannya maupun dari segi penggunaannya dan dapat dikatakan bahwa penerapan aplikasi *hiragana memori hint* cukup berguna dalam membantu belajar menghafal *hiragana* bagi mahasiswa D3 Bahasa Jepang 2018 Universitas Diponegoro.

4.2 Saran

Berkaitan dengan hasil pembahasan diatas maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Saran yang dapat penulis sampaikan kepada pengembang aplikasi *hiragana memori hint* adalah mengurangi beberapa animasi yang mengganggu dan

memberatkan didalam aplikasi *hiragana memori hint* tanpa menghilangkan fiturnya sehingga membuat aplikasi terasa lebih enteng dan lebih nyaman digunakan.

2. Saran yang dapat penulis sampaikan kepada penulis berikutnya adalah pembahasannya diulas lebih dalam lagi dan diuji sehingga permasalahan mengenai hal tersebut dapat dibahas lebih rinci.

用紙

研究報告書のテーマはひらがなを覚える方法にひらがなメモリヒントアプリケーションの適用である。作家がこのひらがなを選んだ理由は、ひらがなが日本語を学ぶ上で最も基本的な文字である。日本語を学び始めた新しい学生にとってはなかなか難しい。もちろん、ひらがなを習得しやすくするためのメディアが必要である。時代の発展とともに、ひらがなを効果的に覚えるために使っているメディアがたくさんある。学習メディアの一つは、国際交流基金によって作成されたひらがなメモリヒントアプリケーションである。国際交流基金は、日本の文化と日本語を世界に紹介することを目的として、日本が所有する独立行政機関である。

この研究のデータは2つある。1次データはディポネゴロ大学の2018年日本語D3学生に配布されるアンケートである。2次データには以前のジャーナルと論文である。この調査の回答者は、ディポネゴロ大学の2018年日本語D3学生で28人のあったサンプルデータは、2021年10月25日から11月6日までに実施されたGoogle formのアンケートである。

調査結果に基づいて、1番のダイアグラムは回答者の大多数が、ディポネゴロ大学の2018年日本語D3の学生の大多数がひらがなメモリヒントアプリケーションに量している。

2番のダイアグラムは、ひらがなメモリヒントアプリケーションに、機能を理解するのが難しいと感じる学生はまだいることが分かった。それでも学生の大多数は、ひらがなメモリヒントアプリケーションに非常に満足している。

3 番のダイアグラムはディポネゴロ大学の 2018 日本語 D3 学生の大多数が、ひらがなメモリヒントアプリケーションは非常に便利だと思われることが同意している。

4 番のダイアグラムで、ひらがなメモリヒントアプリケーションには、資料を理解するのに難しいと感じる学生がまだいることがわかった。それでも学生の大多数は、ひらがなメモリヒントアプリケーションに非常に満足している。

5 番のダイアグラムは、ひらがなメモリヒントアプリケーションを使っているときに問題が出てくる学生がいる。

全部のダイアグラムから、ひらがなメモリヒントアプリケーションは、日本語勉強するの理解を深めるのに便利で効果的なメディアであるという結論がでた。

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, R. (2021). EFEKTIVITAS PEMAKAIAN APLIKASI KATAKANA MEMORY HINT DALAM MATA KULIAH SHOKYUU MOJI GOI ZENHAN. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan, Volume 5 No 1 2021*, 5, 46 - 53. Padang
- Budiarti, E. T. (2019). KORELASI ANTARA KEMAMPUAN BUNPOU CHUUKYUU ZENHAN DENGAN HASIL NOURYOKU SHIKEN N4 PADA MATA UJI BUNPOU. 37-40. Semarang
- Kurniasih, E. (2016). EFEKTIVITAS E-LEARNING APLIKASI “KATAKANA MEMORY HINT” DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA HURUF KATAKANA. 1-5. Bandung
- Mahendra. (2018). Japan Foundation Jakarta Sebagai Independent Administrative Institution dan Perannya Dalam Hubungan Jepang Indonesia Pada Masa Pemerintahan Sinzoabe Periode Ketiga. 1-7. Surakarta
- Mersili, Y. D. (2015). FREKUENSI PENGGUNAAN BAHASA JEPANG MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNNES. 6-13. Semarang
- Mulyana, A. (2016). The Japan Foundation di Indonesia 1974 1985: perkembangan hubungan Jepang dan Indonesia. 86-93. Jakarta
- Mustika, S. (2018). KEEFEKTIFAN APLIKASI ANDROID “KANJI MEMORY HINT 2” DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS KANJI. 48-67. Yogyakarta
- Nisa, S. R. (2018). PENERAPAN MEDIA MEMORY HINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIRAGANA. 7-17. Bandung
- Suryana. (2021). KEEFEKTIFAN APLIKASI KATAKANA MEMORY HINT TERHADAP PENGUASAAN KATAKANA SISWA SMAN 4 PARIAMAN. *Omiyage Vol 4 No 2 Desember 2021*, 4, 125 - 132. Padang
- Yanti, I. (2012). DIPLOMASI KEBUDAYAAN JEPANG DI INDONESIA MELALUI THE JAPAN FOUNDATION TAHUN 2003-2011. 1-8. Jakarta
- kemdikbud.go.id. (2016). *Kelebihan dan Kelemahan Kuesioner/Angket*. Diakses 20 Juli 2022 dari <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/produk-files/kontenkm/km2016/KM201627/materi1.html>

BIODATA

Nama Lengkap : Eko Saputro
Tempat, Tanggal Lahir : Sukoharjo, 30 Juli 1999
Agama : Islam
Nama Ayah : Suwarno
Nama Ibu : Sri Rahayu
Alamat : Dk. Tegalsari Rt01/05, Tegalsari, Weru, Sukoharjo
No. HP : 085878845639



Riwayat Pendidikan

- SDN Bayan No.216 Surakarta (2005-2011)
- SMP Negeri 18 Surakarta (2011-2014)
- SMK Binneka Karya Surakarta (2014-2017)
- Universitas Diponegoro (2018-2022)