

Penerapan Media Pembelajaran Lingodeer untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana di SMA Adi Luhur Jakarta

Nisalsa Alifiarti¹, Rita Agustina Karnawati²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta, Jl. Tanah Merdeka No. 20, Rt. 11/ Rw. 2, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur
Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13830

Email: nisalsaalifiarti09@gmail.com¹, rita.agustina.karnawati@uhamka.ac.id²

Abstract

Language education is a field of study that is in great demand by the nation's children, especially Japanese. Besides having its own uniqueness, the Japanese language has the charm of vocabulary and various kinds of expressions. However, in practice most of the learning is still carried out conventionally so that there are still many students who have difficulty learning more about Japanese vocabulary. For this reason, the purpose of this study was to find out whether lingodeer media can help improve students' writing hiragana. The sample respondents for this study were conducted in class XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta with a quantitative experimental approach and were designed through One Group Pretest Posttest Design research, questionnaires as well as measurement of validity test data, reliability test, normality test and t test using SPSS 25. Based on the results of data measurement the pre-test value was 68.16 experiencing a significant increase in the post-test score reaching 82.32. The test results on the Paired Sample t test are known to be sig. (2-tailed) is 0.000 < 0.05, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, the results of the data measurement show that there is a significant influence on the application of linguistic learning media on improving students' ability to write hiragana compared to before the treatment. This shows that the strategy is very effective in developing hiragana writing skills.

Keywords: *Instructional Media; Lingodeer; Hiragana Letters; Writing Ability*

1. Pendahuluan

Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Agustina et al., 2018). Hal ini berhubungan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran menggunakan bahan ajar media pembelajaran membuat siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam presentasi dan kemampuan inovatif dalam penggunaan teknologi (Alobaid, 2020). Saat ini, khususnya pada jenjang SMA sudah merupakan hal yang lumrah bagi siswa yang baru mempelajari bahasa Jepang. Mereka akan diajarkan terlebih dahulu pembelajaran tentang membaca dan menulis huruf hiragana pada awal semester dengan mewujudkan membimbing pembelajaran untuk lebih mengenal huruf

dasar bahasa Jepang. Masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana disebabkan oleh durasi kegiatan belajar-mengajar di kelas terbatas serta pemakaian media pembelajaran yang kurang tepat mengakibatkan kurang maksimalnya siswa dalam penguasaan huruf hiragana, khususnya dalam hal menulis.

Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2017) menerangkan bahwa secara implisit proses media belajar dapat dilakukan secara fisik untuk menyampaikan keseluruhan isi materi. Menurut Heinich, dkk (Arsyad, 2017) media belajar diciptakan guna untuk memberikan pesan atau informasi tertentu. Sebagaimana diungkapkan dalam (Tarigan, 2018) kegiatan menulis merupakan salah

satu bentuk aktivitas produktif dan ekspresif yang dilakukan untuk mempermudah komunikasi secara tidak langsung melalui sistem tulisan, struktur bahasa serta kosakata yang beragam. Kosakata dalam hal ini berkaitan dengan variasi huruf yang membentuk kata kemudian disampaikan oleh pembicara atau penulis dan digunakan sebagai bentuk bidang ilmu pengetahuan menurut Soedjito (Widiyowati, 2018). Sedangkan menurut Matsura (Widyowati, 2018) kosakata atau goi merupakan perbendaharaan kata atau kosakata. Menurut Iwabuchi Tadasu dalam (Sudjianto, 2022) bahwa dalam bahasa Jepang kosakata dibagi menjadi tiga macam yakni wago, kango dan gairaigo berdasarkan asal-usulnya. (Renariah, 2002) mengungkapkan dalam Menulis huruf hiragana sama halnya menulis huruf katakana dan kanji. Kita harus memperhatikan urutan dalam penulisannya. Dalam peraturan penulisan hiragana dibagi menjadi 3 yaitu (1) Garis kesamping dari kiri ke kanan. Contohnya こまろ. (2) Garis kebawah dari atas ke bawah, contohnya いしわ. (3) Garis melengkung searah jarum jam, contohnya あのめ.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Muslim & Kochimaheni, 2018) kepada siswa kelas X IPS 5 di SMA Kemala Bhayangkari menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Hiragana Bentou tidak memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis huruf Hiragana. namun, berbeda dengan penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas X SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya yang menyatakan bahwa aplikasi “Hiragana Bentou” berhasil digunakan dalam penerapan proses penelitian dalam metode R&D serta sarana berlatih huruf hiragana.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Muslim & Kochimaheni, 2018) menyatakan hasil yang negatif tetapi

penelitian lainnya menyatakan hasil yang positif, diantaranya: Penelitian terhadap aplikasi Hiragana Bentou (Utami, 2017) menunjukkan dalam tata cara penulisan huruf bahasa Jepang.

Penelitian berikutnya yang membahas mengenai aplikasi “Hello Talk” melalui pendekatan metode penelitian project based learning dinyatakan berhasil menjadi penemuan baru dengan tema proyek “Teman Jepang” (Hermawan & Amri, 2022) Laporan proyek “Teman Jepang” secara signifikan dapat membantu siswa mempermudah prose belajar cara penulisan huruf Jepang.

Penelitian terkait media aplikasi Augmented Reality menunjukkan progress peningkatan positif dibandingkan dengan proses pembelajaran metode konvensional dalam mempelajari tata cara penulisan huruf Jepang (Hiragana & Katakana). Sebagaimana penelitian ini juga didukung oleh proses media media aplikasi belajar Educandy yang memberikan pengaruh positif dan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibuktikan melalui metode penilaian pre-test dan post-test terkait tata cara penulisan huruf Jepang (Azlina et al., 2022).

Penelitian terkait aplikasi *lingodeer* terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa sebelumnya telah dilakukan juga oleh (Akbar et al., n.d.) yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kosakata secara efektif berdasarkan hasil pre-test 63,70 dan post-test 70,75. Nilai t test menunjukkan angka $3,870 > 2,101$ dengan asumsi bahwa media aplikasi *lingodeer* mampu meningkatkan kosakata siswa dengan baik.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lumbangaol & Ginting, 2022) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Aplikasi *Lingodeer* Pada Siswa

Kelas VII Sekolah singosari delitua". Penelitian ini menunjukkan hasil pre-test 51,76 dan post-test 79,23 yang berarti bahwa aplikasi *lingodeer* dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui adanya peningkatan kemampuan dalam bahasa Inggris.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap guru bahasa Jepang di SMA Adi Luhur Jakarta bahwa peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang teridentifikasi kurang aktif terutama kurang melatih dalam menulis huruf hiragana yang baik dan benar. Lalu berdasarkan penelitian yang telah disebutkan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media cukup berhasil bagi kemajuan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menindaklanjuti hasil penelitian sebelumnya dengan melaksanakan penelitian untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *lingodeer* terhadap kemampuan menulis huruf hiragana siswa. Oleh sebab itu, kebaruan dari penelitian ini ialah menerapkan penggunaan media pembelajaran *lingodeer writing order* untuk meningkatkan kemampuan menulis hiragana siswa kelas XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta peneliti ingin meningkatkan kemampuan menulis hiragana siswa dengan media pembelajaran *lingodeer* dengan *writing order* atau urutan penulisan. Dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis hiragana siswa kelas XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen terhadap media pembelajaran *lingodeer* untuk meningkatkan kemampuan menulis hiragana metode penelitian kuantitatif eksperimen ini dikembangkan dengan

desain *One Group Pretest Posttest Design* (Sugiyono, 2015). Sebagai tolak ukur awal pada suatu objek yang akan diteliti (*pre-test*), kemudian proses pembelajaran secara eksperimental akan diuji melalui media pembelajaran *lingodeer*. Pengujian khusus akan dilakukan dalam bentuk post-test sebagai tolak ukur keberhasilan dari eksperimen penelitian ini. Teknik purposive sampling digunakan pada penelitian ini yang secara spesifik dilakukan terhadap 25 siswa kelas XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta.

Adapun instrumen dalam penelitian diawali dengan proses observasi, pre-test post-test dalam bentuk tes tertulis serta kuesioner penilaian terhadap media aplikasi *lingodeer* oleh siswa. Penggunaan instrumen penelitian ini ditujukan untuk mengetahui apakah kemampuan menulis hiragana (Y) siswa dengan media pembelajaran *lingodeer* (X) dapat memberikan peningkatan secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian dilakukan dengan tahapan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji T.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian ini diawali dengan melakukan observasi bersama guru Bahasa Jepang SMA Adi Luhur Jakarta. Berdasarkan observasi yang didapat siswa masih perlu dilatih dan ditingkatkan menulis huruf hiragana. Pada penelitian ini menunjukkan siswa kelas XI IPS hanya ada beberapa siswa yang dapat menulis huruf hiragana dengan baik dan benar. Hal ini dikarenakan kurang termotivasinya siswa dalam belajar dan juga siswa kurang dilatih dalam menulis huruf hiragana. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 April 2023 sampai 30 Mei 2023 dengan satu kali *pre-test*, empat kali perlakuan (*treatment*), satu kali *post-test* dan pemberian kuesioner penelitian.

Pengukuran data dilakukan oleh peneliti pada *pre-test* dan *post-test* dengan

soal mengenai struktur penulisan huruf hiragana pada buku Sakura *The Japan Foundation* dengan soal yang diberikan berjumlah 40 soal. Tetapi, soal tersebut akan dilakukan uji validitasnya terlebih dahulu untuk memilah soal mana yang valid untuk dilakukan analisis data pada termin selanjutnya.

3.1 Uji Validitas

Sampling penelitian sebanyak 28 butir soal dinyatakan valid setelah dilakukan uji validitas dikarenakan mempunyai nilai korelasi pearson $> 0,05$ dan pada sig. (2-tailed) $< 0,05$ menggunakan SPSS 25 dengan Analisis korelasi *Product Moment Pearson*.

3.2 Uji Reliabilitas

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas menggunakan Analisis *Cronbach's Alpha* menggunakan SPSS 25 digunakan untuk diuji reliabilitasnya setelah 28 butir soal telah diuji validitas.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.900	28

Berdasarkan hasil analisis "*Reliability Statistic*" diketahui bahwa nilai dari pendekatan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,900. Kemudian dibandingkan dengan r tabel N = 25 dengan nilai taraf signifikansi 0,05 dengan nilai r tabel sebesar 0,396. Sehingga diketahui bahwa nilai dari *Cronbach's Alpha* $0,900 > 0,396$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa butir soal dinyatakan terpercaya atau reliabel sebagai alat ukur data dalam proses penelitian ini.

3.3 Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data (*pre-test* dan *Post-test*) berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukan uji normalitas.

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau H_0
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal atau H_1

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
test		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil test	Pretest	.135	25	.200	.926	25	.071
	Posttest	.151	25	.147	.939	25	.141

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* diatas data *pre-test* telah diperoleh nilai sig. $0,200 > 0,05$ dan uji statistik *Shapiro-Wilk* nilai sig. $0,071 > 0,05$. Perolehan data ini menunjukkan bahwa H_0 diterima. Kemudian, uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* selanjutnya data *post-test* telah diperoleh nilai sig. $0,147 > 0,05$ dan uji statistik *Shapiro-wilk* adalah nilai sig. $0,141 > 0,05$. Ini berarti bahwa H_0 diterima. Hasil uji normalitas tersebut kemudian disimpulkan nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi distribusi normal.

3.4 Analisis Data

3.4.1 Uji T

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	68.16	25	13.443	2.689
	Posttest	82.32	25	10.602	2.120

Berdasarkan nilai *pre-test* diketahui bahwa nilai rata-rata hasil

belajar (mean) sebesar 68,16. Setelah dilakukan post-test nilai dari hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan mencapai angka 82,32 dari jumlah respon 25 siswa. Pada nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) pre-test sebesar 13,443 dan data *post-test* diperoleh nilai deviasi 10,602. Sedangkan untuk nilai perolehan dari *Std. Error Mean pre-test* mencapai 2,689 dan *post-test* 2,120.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa secara deskriptif hasil dari perbedaan rata-rata (mean) mengenai hasil belajar siswa dilihat dari pre-test dan kenaikan hasil signifikansi pada post-test. Kemudian, proses pembuktian selanjutnya akan dilakukan uji *paired sample correlations* untuk mengetahui hubungan antara variabel pre-test dan post-test.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	25	.793	.000

Berdasarkan Tabel uji korelasi diatas diperoleh nilai koefisien korelasi (*correlation*) 0,793 dengan sig. sebesar 0,000. Nilai sig. $0,000 < 0,05$ membuktikan bahwa terdapat korelasi erat antara variabel *pre-test* dan *post-test*. Tahapan pengujian selanjutnya mengenai signifikansi dari penelitian terkait penerapan media pembelajaran dengan peningkatan kemampuan menulis akan dilakukan lebih terperinci dengan hasil uji *paired sample t test*.

Tabel 5. Hasil Uji T

	Paired Samples Test						Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t		
Pretest - Posttest	-14.160	8.194	1.639	-17.542	-10.778	-8.641	24	.000

H_0 : Tidak ada perbedaan. Berdasarkan tabel diatas hasil H_0 menyatakan tidak ada perbedaan atau pengaruh apapun pada rata-rata hasil belajar pre-test dan post-test.

H_1 : Ada perbedaan. Berdasarkan tabel diatas hasil H_1 ada perbedaan atau memiliki pengaruh antara nilai rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dengan *post-test*.

Output dari hasil pengujian pada tabel 5 *Paired Sample Test*, dinyatakan bahwa diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh dari nilai rata-rata pre-test hasil belajar dan nilai post-test. Hal ini berarti bahwa Penerapan Media Pembelajaran *Lingodeer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana pada Siswa Kelas XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta.

3.4.2 Hasil Kuesioner

1. Saya merasa bahwa kemampuan menulis huruf hiragana saya masih kurang baik
25 jawaban

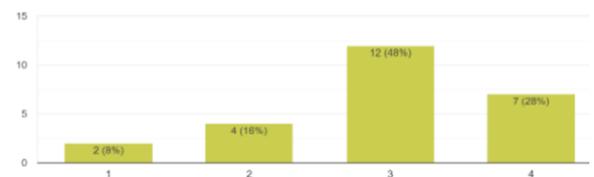


Diagram 1. Hasil Jawaban Kuisisioner

Setelah melaksanakan *pre-test* dan *post-test* siswa kemudian diberikan kuisisioner untuk mengetahui ketertarikan dari sampel 25 siswa dalam penggunaan media pembelajaran *lingodeer* untuk membantu meningkatkan kemampuan menulis hiragana. Pada diagram 1 hasil kuisisioner menunjukkan bahwa sebesar 48% dari siswa merasa kemampuan menulis huruf hiragana mereka kurang baik.

2. Pembelajaran dengan media Lingodeer pada materi menulis hiragana lebih menarik dan menyenangkan
25 jawaban

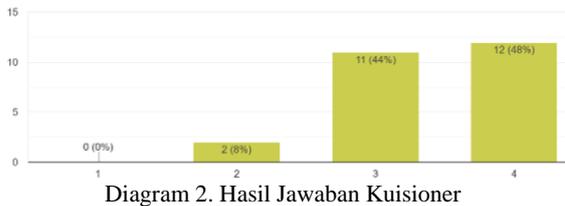


Diagram 2. Hasil Jawaban Kuisisioner

Pada diagram 2 menunjukkan bahwa 48% dari siswa lebih tertarik belajar dengan media *lingodeer*.

3. Dengan media pembelajaran Lingodeer membantu saya dalam penulisan huruf hiragana dengan baik dan benar
25 jawaban

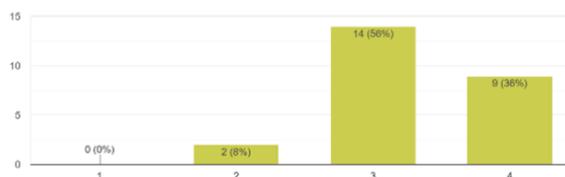


Diagram 3. Hasil Jawaban Kuisisioner

Pada diagram 3 56% dari siswa merasa dengan media *lingodeer* terbantu dalam penulisan huruf hiragana dengan baik dan benar.

4. Penerapan media Lingodeer meningkatkan kemampuan menulis kosakata dengan huruf hiragana
25 jawaban

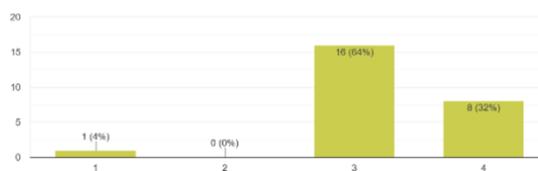


Diagram 4. Hasil Jawaban Kuisisioner

Pada diagram 4 menunjukkan bahwa 64% merasa dengan penerapan media *lingodeer* kemampuan menulis kosakata dengan huruf hiragana meningkat.

5. Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran Lingodeer
25 jawaban

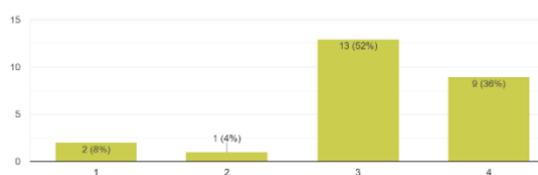


Diagram 5. Hasil Jawaban Kuisisioner

Pada diagram 5 menunjukkan bahwa 52% dari siswa dapat memahami penggunaan dan memanfaatkan media pembelajaran *lingodeer*.

3.5 Pembahasan

Hasil yang didapat dari penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian terkait aplikasi *lingodeer* terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa sebelumnya telah dilakukan juga oleh (Akbar et al., n.d.) yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kosakata secara efektif berdasarkan hasil pre-test 63,70 dan post-test 70,75. Nilai t test menunjukkan angka $3,870 > 2,101$ dengan asumsi bahwa media aplikasi *lingodeer* mampu meningkatkan kosakata siswa dengan baik.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lumbangaol & Ginting, 2022) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Aplikasi *Lingodeer* Pada Siswa Kelas VII Sekolah singosari delitua”. Penelitian ini menunjukkan hasil pre-test 51,76 dan post-test 79,23 yang berarti bahwa aplikasi *lingodeer* dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui adanya peningkatan kemampuan dalam bahasa Inggris.

Selaras dengan penelitian diatas, berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari penelitian ini lebih menitikberatkan kepada pendekatan eksperimen sebelum dan sesudah dilaksanakan observasi serta test terhadap para siswa kelas XI IPS dalam menggunakan media aplikasi *lingodeer* untuk menguji kemampuan tulis menulis huruf hiragana. Pelaksanaan eksperimen ini menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan. SPSS 25 digunakan sebagai alat untuk menghitung uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji t pada penelitian ini.

Pada tahap uji validitas, yang dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta yang telah mempelajari materi kosakata hiragana. Dalam proses uji test, 28 butir soal valid dan 12 butir soal lainnya tidak valid diganti dengan butir soal yang baru sebagai bentuk pre-test dan post-test. Kemudian, 28 butir soal tersebut diuji reliabilitasnya menghasilkan Cronbach's Alpha $0,900 > 0,396$ (r tabel). Oleh karena itu, atas dasar hasil uji reliabilitas diatas disimpulkan bahwa butir soal tersebut dapat dinyatakan terpercaya atau reliabel sebagai alat pengumpul data dalam penelitian kuantitatif eksperimen.

Pada statistik uji *Kolmogorov-Smirnov* data *pre-test* diperoleh nilai sig. $0,200 > 0,005$ dan statistik uji *Saphiro-Wilk* diperoleh nilai sig. $0,071 > 0,05$. Artinya bahwa H_0 diterima. Kemudian, uji *Kolmogorov-Smirnov* data *post-test* diperoleh nilai sig. $0,147 > 0,05$ dan uji *Shapiro-wilk* diperoleh nilai sig. $0,141 > 0,05$. Hal ini diartikan bahwa H_0 dapat diterima. Kesimpulan dari uji statistik data yang berasal dari populasi berdistribusi normal akan dilanjutkan dengan uji rerata, uji t. Sebagaimana penelitian eksperimen data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya diuji pada *paired sample test* dengan taraf signifikan $0,05$ dan diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ untuk uji t, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Penerapan Media Pembelajaran *Lingodeer* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana pada Siswa Kelas XI IPS SMA Adi Luhur Jakarta. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari data *pre-test* adalah $68,12$ dan *post-test* $82,32$.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data terkait penelitian Penerapan Media Pembelajaran *Lingodeer* untuk

meningkatkan kemampuan menulis hiragana pada 25 siswa menunjukkan bahwa media aplikasi *lingodeer* memberikan pengaruh yang efektif dalam proses peningkatan kemampuan menulis hiragana. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai (mean) *pre-test* sebesar $68,16$ sebelum dilakukan proses pengujian dari keseluruhan data diketahui bahwa kemampuan menulis hiragana siswa SMA Adi Luhur Jakarta masih kurang baik sebelum menggunakan media pembelajaran *lingodeer*. Kemudian, setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media aplikasi *lingodeer* sebanyak 4 kali sebagai sarana belajar menulis huruf Hiragana menghasilkan nilai rata-rata *post-test* yang didapat menunjukkan angka yang cukup signifikan sebesar $82,32$. Perolehan data antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya selisih kenaikan yang berarti bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa secara signifikan dalam menulis hiragana. Dengan demikian, media aplikasi *lingodeer* dapat dinyatakan memberikan pengaruh efektif dan efisien untuk membantu siswa belajar secara mandiri serta dapat membantu siswa belajar hiragana lebih mudah tanpa ada batasan wilayah hal ini berarti siswa dapat mengakses media pembelajaran *lingodeer* dimanapun.

Sebagaimana penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian ini juga memiliki kekurangan terkait keterbatasan waktu sehingga membuat hasil penelitian ini kurang maksimal. Selain itu, penelitian ini juga memiliki keterbatasan data jumlah respon yang hanya mengambil sampel 25 siswa di salah satu SMA DKI Jakarta. Dalam proses pengambilan informasi dari setiap responden melalui kuesioner seringkali tidak menunjukkan hasil yang sesungguhnya karena perbedaan penafsiran dari setiap pernyataan pada kuesioner.

Berdasarkan kekurangan yang ada dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan pada

penelitian selanjutnya yang membahas pada tema yang sama. Penelitian selanjutnya, diharapkan lebih mengembangkan variabel pada aspek yang lebih luas atau memungkinkan ide pembaruan dalam media pembelajaran aplikasi bahasa.

Referensi

- Agustina, I., Astuti, D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel on the Temperature and Heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/USEJ.V7I1.21355>
- Akbar, A., Miftahul, S., Penggunaan, E., Lingodeer, A., Peningkatan, P., Kosakata, K., & Ifianti, T. (n.d.). *Efektifitas penggunaan aplikasi lingodeer pada peningkatan kemampuan kosakata siswa kelas delapan smp islam malang*. 386–395.
- Alobaid, A. (2020). Smart multimedia learning of ICT: role and impact on language learners' writing fluency— YouTube online English learning resources as an example. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00134-7>
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Ed. Revisi 20. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azlina, R., Buhori, N., & Karnawati, R. A. (2022). *JAPANEDU: The Implication of Educandy Learning Media on Students' Learning Outcomes in Japanese Learning*. 07(01), 55–63.
- Hermawan, D. A., & Amri, M. (2022). Penerapan Metode Project Based Learning “Teman Jepang” Melalui Penggunaan Aplikasi Hello Talk Untuk Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang. *Jpbj*, 8(2), 100–111.
- Lumbangaol, R. R., & Ginting, T. B. (2022). *Jurnal Widya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Lingodeer Pada Siswa Smp Kelas VII Sekolah Singosari Delitua Jurnal Widya*. 3(X), 356–363.
- Muslim, A. R., & Kochimaheni, A. A. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI “HIRAGANA BENTOU” BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS HURUF HIRAGANA (あーん) PADA SISWA KELAS X IPS 5 SMA KEMALA BHAYANGKARI 3 PUSDIK SABHARA PORONG TAHUN AJARAN 2017/2018 Azizah Ramadhani Muslim. *Hikari*, 6(1 (201)), 5–10.
- Renariah. (2002). Bahasa Jepang dan karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 1(2), 1–16.
- Dahidi, Ahmad & Sudjianto. 2022. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Cetakan kelima. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarigan, Henry Guntur. (2018). *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Utami, S. E. (2017). *Pengembangan Aplikasi 'Hiragana Bentou' Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Huruf Hiragana (あーん) Siswa Kelas X Upw Smk Katolik Mater Amabilis Surabaya Tahun Ajaran 2016-2017*. 1–10.

Widiyowati, E. (2018). KORELASI ANTARA PENGUASAAN GOI (KOSAKATA) DAN PEMAHAMAN DOKKAI (MEMBACA) MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI MALANG. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 8(6), 65–70.