

Penggunaan Bahan Ajar Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kanji pada Pembelajaran Bahasa Jepang Pemula

Nia Septiany¹, Siti Drivoka Sulistyaningrum², Samsi Setiadi³

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

*Received: 08-07-2025; Revised: 27-10-2025; Accepted: 07-11-2025; Available Online: 19-12-2025
Published: 30-04-2026*

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of digital Kanji teaching materials in improving N5-level Kanji reading skills among beginner learners of Japanese. The primary objective is to investigate how the integration of digital learning resources influences students' ability to recognize and comprehend Kanji characters at the N5 level. The study employed a quasi-experimental design using a pre-test and post-test approach to measure the extent to which the independent variable (digital teaching materials) affected the dependent variable (Kanji reading skills). The findings revealed a significant improvement in students' N5-level Kanji reading performance after the implementation of digital materials. These results suggest that digital teaching materials not only increase learner engagement but also promote a deeper understanding of Kanji through interactive and multimodal learning features. This research contributes to the field of Japanese language education by emphasizing the pedagogical value of technology integration, which supports the development of more effective and engaging instructional strategies applicable across diverse educational contexts.

Keywords: *Digital Teaching Materials; Effectiveness; Japanese; Kanji N5*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas materi pengajaran Kanji digital dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji tingkat N5 di kalangan pembelajar pemula bahasa Jepang. Tujuan utamanya adalah untuk menyelidiki bagaimana integrasi sumber belajar digital memengaruhi kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami karakter Kanji pada tingkat N5. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pendekatan pra-ujji dan pasca-ujji untuk mengukur sejauh mana variabel independen (materi pengajaran digital) memengaruhi variabel dependen (kemampuan membaca Kanji). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja membaca Kanji tingkat N5 siswa setelah implementasi materi digital. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pengajaran digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan pembelajaran tetapi juga mendorong pemahaman yang lebih dalam tentang Kanji melalui fitur pembelajaran interaktif dan multimodal. Penelitian ini berkontribusi pada bidang pendidikan bahasa Jepang dengan menekankan

¹ Corresponding Author. E-mail: niaseptiany_9916821004@mhs.unj.ac.id

Telp: +62 877-8909-4895

Copyright ©2026, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan. This open access article is distributed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

nilai pedagogis integrasi teknologi, yang mendukung pengembangan strategi pengajaran yang lebih efektif dan menarik yang dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital; Bahasa Jepang; Efektivitas; Kanji N5

How to cite (APA): Septiany, N., Sulistyaningrum, S. D., & Setiadi, S. (2026). Penggunaan Bahan Ajar Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kanji pada Pembelajaran Bahasa Jepang Pemula. *KIRYOKU*, 10(1), 51-60. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i1.51-60>

DOI: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v10i1.51-60>

1. Pendahuluan

Pembelajaran kanji seringkali dianggap sulit jika bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan tidak relevan dengan perkembangan teknologi (Setiawati et al., 2021). Bahan ajar juga merupakan salah satu faktor eksternal yang mampu memperkuat faktor internal peserta didik untuk belajar (Nurohmah et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Ihsan, dkk. (2023) bahwa bahan ajar merupakan bagian kelengkapan pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Nur Ihsan et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik khususnya pada pembelajaran Kanji (Nasution et al., 2024). Penerapan teknologi digital berupa penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran Kanji, seperti aplikasi pembelajaran dan video interaktif, telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan akses yang lebih luas untuk berlatih (Launingtia et al., 2024).

Di abad 21 ini diharapkan penggunaan dan pemanfaatan informasi dan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hasibuan & Prastowo, 2019), sehingga, bahan ajar menyediakan informasi, konsep, dan materi pelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk memahami topik atau keterampilan tertentu yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Peran bahan ajar dapat dirasakan baikoleh pendidik ataupun peserta didik. Bagi pendidik, bahan ajar dapat berperan untuk: 1) menghemat waktu saat mengajar, 2) mengubah peran pendidik dari satu-satunya sumber informasi di kelas menjadi fasilitator, dan 3) membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan peran bahan ajar bagi peserta didik adalah 1) membantu peserta didik belajar tanpa harus ada pendidik atau siswa lain, 2) membuat peserta didik dapat belajar kapan dan di mana saja, 3) membuat peserta didik dapat belajar dengan kecepatannya sendiri, 4) menjadikan peserta didik dapat belajar menurut urutannya sendiri, dan 5) meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi pelajar mandiri (Asrini & Setiawati, 2022).

Saat ini, pendidik menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran yang kompleks untuk memastikan hal tersebut mendukung tujuan pendidikan karena media digital saat ini memainkan peranan penting dalam pendidikan (Paetsch et al., 2023; Schubatzky et al., 2023). Bahan ajar digital adalah sumber daya pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar dengan memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Integrasi bahan ajar digital dalam pendidikan menghadirkan banyak

kemungkinan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran (Hwang et al., 2015; Koong & Wu, 2011).

Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar adalah e-modul (Ricu Sidiq & Najuah, 2020). E-modul merupakan modul dalam format elektronik yang dijalankan dengan komputer. Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer, tablet, dan smartphone (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Penggunaan modul elektronik memungkinkan pembelajaran yang efektif, karena dengan modul elektronik dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, memudahkan peserta didik mempelajari mata pelajaran secara terstruktur secara sistematis dan menyajikan materi dalam format yang urut (Firman et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran bahasa asing, seseorang tidak hanya dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, namun juga dituntut untuk memiliki kompetensi. Membaca merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam belajar. Tarigan menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Aminah, 2019). Pendapat tersebut didukung oleh Sonawati dan Francis bahwa membaca melibatkan kemampuan untuk menghubungkan makna simbol-simbol dan menafsirkan apa yang dibaca dalam (Tjoe, 2018). Keterlibatan pembaca dalam mencari arti dari bacaan yang dibaca juga mempengaruhi proses pemahaman (Ustianingsih & Riwayanti, 2016). Faktor lainnya yang sangat penting dalam membaca adalah kemampuan berbahasa karena membaca bergantung bahasa maka kemampuan berbahasa seseorang akan mempengaruhi kemampuan membacanya (Trahutami, 2017).

Dalam mempelajari bahasa Jepang, salah satu kesulitan yang sering dihadapi oleh para pembelajar bahasa Jepang adalah Kanji, khususnya kemampuan dalam membaca Kanji. Karena pada bahasa Jepang terdapat ribuan karakter kanji yang harus diketahui oleh pembelajar bahasa Jepang, sehingga sering kali kesulitan dalam menghafal, memahami, membaca, dan menggunakannya dengan benar. Membaca kanji merupakan salah satu keterampilan penting dalam mempelajari bahasa Jepang karena jika tidak mampu membaca kanji, maka para pembelajar bahasa Jepang akan mengalami kesulitan dalam memahami arti dari setiap kanji. Untuk menguasai kanji, diperlukan keterampilan membaca dan menulis kanji yang baik. Keterampilan membaca dan menulis karakter kanji diperlukan sebuah ketelitian. Adanya penambahan satu goresan pada sebuah kanji akan menjadikan karakter baru dengan arti yang berbeda (Amri et al., 2023).

Penelitian terkait kesulitan dalam membaca Kanji juga dialami oleh pelajar bahasa Jepang di NLEC Bandung. Wibowo dan Sumarno (2023) mengatakan bahwa hasil dari angket yang disebar kepada 64 responden, diketahui sebanyak 81% menjawab kesulitan dalam membaca kanji, 84% lainnya menjawab bahwa merasa kesulitan menghafal *on'yomi* pada kanji dibandingkan *kun'yomi* pada kanji tingkat N5 (Wibowo & Sumarno, 2023). Sulitnya mempelajari kanji dirasakan pula oleh mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Jakarta. Kesulitan yang dirasakan adalah dalam membaca dan menulis kanji, sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Jumlah kanji yang banyak juga menjadi salah satu faktor kesulitan yang dialami mahasiswa dalam mengingat bentuk dan cara membacanya. Cara membaca *on'yomi* dan *kun'yomi* menjadi persoalan yang mengganggu mahasiswa saat membaca wacana tulis (Setiawati, 2018).

Kesulitan membaca kanji ini juga terjadi pada pembelajar bahasa Jepang, khususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Mahasiswa merasa sulit dalam menghafal huruf-huruf Jepang serta banyaknya karakter kanji dengan penyebutan yang berbeda masing-masing karakter, sehingga tidak jarang mahasiswa keliru dalam membaca kanji yang ada.

Melihat dari banyaknya yang mengalami permasalahan sulitnya membaca kanji oleh pembelajar bahasa Jepang, menjadi sebuah fenomena yang harus dicari pemecahan solusinya. Peneliti berkesimpulan bahwa diperlukan suatu penerapan bahan ajar yang bersifat inovatif yang dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan serta dapat meningkatkan keterampilan membaca kanji mahasiswa sehingga hasil belajar yang dicapai nantinya lebih baik. Sejalan dengan Sousa & Rocha dalam (Sari & Atmojo, 2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengetahuan dan keterampilan peserta didik, perlu diterapkan dalam menyikapi tuntutan abad 21.

Oleh karena itu, penerapan bahan ajar berbasis digital dianggap mampu menjawab permasalahan dalam bidang pendidikan yang mampu mendukung proses belajar mengajar yang dapat diakses oleh peserta didik di manapun dan kapanpun, serta memberikan kemudahan bagi proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini, yaitu terkait dengan peningkatan kemampuan membaca Kanji N5 dengan menerapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar digital pada pembelajaran Kanji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan bahan ajar digital di mata kuliah Kanji efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji N5 pada mahasiswa. Perbedaan bahan ajar digital yang digunakan terletak pada penerapan kombinasi dua dari empat kemampuan abad 21, yaitu kemampuan berpikir kritis dan kemampuan kolaborasi. Kombinasi dua kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi dalam meningkatkan kemampuan membaca kanji masih belum ada dalam penelitian sebelumnya, sehingga hal ini menjadi sebuah keterbaruan dalam penelitian ini. Selain itu, bahan ajar digital pada penelitian ini dibuat dalam bentuk flipbook menggunakan link yang dapat dibuka melalui gawai ataupun laptop, sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengaksesnya. Pada penelitian ini memfokuskan pada penerapan bahan ajar digital Kanji sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca Kanji N5 mahasiswa di mata kuliah Kanji.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Mixed Methods Research. Menurut Creswell, Mixed Methods Research merupakan suatu pendekatan penelitian yang menggabungkan atau mengaitkan bentuk penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap permasalahan penelitian (Chih-Pei & Chang, 2017). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek uji coba bahan ajar digital. Desain penelitian yang diterapkan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu rancangan yang melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan (treatment), kemudian dibandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat adanya perubahan atau pengaruh yang signifikan. Melalui desain ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar digital yang dikembangkan terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UHAMKA. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA sebanyak 14 orang. Dalam penelitian ini, diberikan tes awal sebelum perlakuan eksperimental. Setelah perlakuan selesai, tes akhir diberikan untuk melihat prestasi. Efektivitas perlakuan pembelajaran diukur dengan membandingkan skor rata-rata tes awal dan tes akhir. Ketika ternyata bahwa skor rata-rata tes akhir secara signifikan lebih tinggi dari skor rata-rata tes awal, maka disimpulkan bahwa perlakuan pembelajaran efektif.

Data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif berupa hasil observasi, hasil angket tertutup. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil nilai pretest-posttest, dan hasil angket terbuka. Untuk mengukur kemampuan membaca Kanji N5 mahasiswa semester I, dilakukan tes dan angket. Tes dan angket yang digunakan sebelumnya telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Angket dengan menggunakan skala likert. Sedangkan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah digunakan instrumen penelitian berupa observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk analisis data kuantitatif yang dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penerapan bahan ajar digital Kanji dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji N5 dengan melakukan uji normalitas dan uji t. Peneliti menggunakan metode statistik pre-eksperimental satu kelompok pretes-posttes (Emzir, 2014). Sedangkan data kualitatif diambil dari observasi yang mendalam.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi, tes, dan angket yang disebar kepada 14 mahasiswa, tingkat kemampuan membaca Kanji N5 mahasiswa masih cenderung kurang, seperti kesalahan membaca kunyomi dan onyomi kanji utama dan kanji gabungan dan salah membaca dan memahami arti dari kanji gabungan. Hal ini sangat mempengaruhi pada saat membaca dan menerjemahkan teks berbahasa Jepang. Untuk dapat memahami sebuah teks berbahasa Jepang mahasiswa dituntut untuk menguasai huruf kanji terlebih dahulu. Karena minimnya penguasaan mahasiswa terhadap kosakata baru dan huruf kanji, sehingga berpengaruh dalam menerjemahkan dan membaca teks berbahasa Jepang. Pengukuran data pada pre-test dan post-test dilakukan dengan mengerjakan latihan-latihan yang berfokus pada bagaimana cara menulis dan membaca kanji dengan membiasakan membaca wacana teks berbahasa Jepang yang di dalamnya terdapat kanji-kanji yang telah dipelajari baik kanji utama maupun kanji gabungan. Selanjutnya, setelah diperoleh hasil nilai pre-test dan nilai post-test, dilakukan uji normalitas terhadap data pre-test dan data post-test sebagai syarat untuk dilakukan uji t atau uji keefektivitasan dari variabel X terhadap variabel Y pada penelitian ini.

3.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data (Pre-test dan Post-test) berdistribusi normal atau tidak.

H₀: Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H₁: Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0.154 dan untuk data posttest sebesar 0.063. Berdasarkan kriteria pengujian, jika nilai $\text{Sig.} > 0.05$, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, kedua data tersebut memenuhi asumsi normalitas, karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Hasil ini menunjukkan bahwa distribusi nilai kemampuan membaca Kanji sebelum dan sesudah perlakuan berada dalam distribusi normal, sehingga data layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Paired Sample t-Test*.

3.2 Uji Hipotesis

Tabel *Paired Samples Statistics* menunjukkan perbandingan nilai rata-rata (*mean*) hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca Kanji pada satu kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan bahan ajar digital. Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 79.93 dengan *standard deviation* sebesar 6.342, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 90.29 dengan *standard deviation* sebesar 4.681. Peningkatan nilai rata-rata dari 79.93 menjadi 90.29 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan bahan ajar digital Kanji. Perbedaan rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca Kanji mahasiswa tingkat N5. Hasil ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui fitur-fitur interaktif yang memudahkan proses belajar Kanji.

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan bahan ajar digital Kanji terhadap peningkatan kemampuan membaca Kanji N5 mahasiswa.

H_1 = Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan bahan ajar digital Kanji terhadap peningkatan kemampuan membaca Kanji N5 mahasiswa.

Berdasarkan tabel 4, yaitu output *Paired Samples Test*, diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan bahan ajar digital Kanji terhadap peningkatan kemampuan membaca Kanji N5 mahasiswa.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pre-tests dan Post-tests

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai PreTest	.147	14	.200*	.909	14	.154
Nilai PostTest	.190	14	.184	.883	14	.063

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

a. Lilliefors Significance Correction

3.3 Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 14 mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Uhamka, yang mengikuti mata kuliah *Shokyu Kanji*. Dalam proses pembelajaran, digunakan bahan ajar digital berbentuk *flipbook Kanji* pada materi Kanji tingkat N5 sebagai perlakuan (*treatment*). Penerapan bahan ajar digital tersebut bertujuan untuk melihat efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan membaca Kanji.

Dalam proses pembelajaran, mahasiswa mengakses bahan ajar digital membaca Kanji tingkat N5 berupa *flipbook* yang dibagikan oleh dosen melalui tautan (*link*) dan dapat diakses menggunakan perangkat gawai seperti telepon seluler maupun laptop. Bahan ajar digital tersebut dirancang secara sistematis untuk mendukung keterampilan membaca Kanji dengan tampilan yang interaktif dan mudah digunakan. Pada bagian awal, *flipbook* menyajikan pengantar bab yang dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, sehingga mahasiswa memahami capaian yang ingin dicapai dalam setiap pertemuan. Selanjutnya, disajikan daftar (*list*) Kanji yang akan dipelajari pada bab tersebut, diikuti oleh penjelasan detail mengenai setiap karakter Kanji, meliputi cara penulisan (urutan goresan), cara membaca *kunyomi* dan *onyomi*, serta contoh pembacaan Kanji gabungan beserta artinya. Di akhir setiap bab, disediakan latihan membaca Kanji yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mahasiswa melalui penerapan langsung dari materi yang telah dipelajari. Dengan desain yang terstruktur dan fitur yang interaktif, bahan ajar digital ini memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri sekaligus mendalami karakteristik Kanji dengan lebih efektif.

Setelah proses pembelajaran, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk menganalisis data tersebut, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 guna melakukan uji normalitas dan uji-t *paired sample test* sebagai dasar dalam menentukan efektivitas bahan ajar digital yang digunakan. Hasil analisis menggunakan uji-t paired sample test menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 79,93 meningkat menjadi 90,29 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca Kanji tingkat N5. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar digital *flipbook* efektif dalam membantu mahasiswa membaca Kanji melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan mudah diakses.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai PreTest	79.93	14	6.342	1.695
	Nilai PostTest	90.29	14	4.681	1.251

Tabel 3. Hasil Uji T

Paired Samples Test								
Paired Differences								
95% Confidence Interval of the Difference								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df
Pair 1	Nilai PreTest - Nilai PostTest	-10.357	6.033	1.612	-13.841	-6.874	-6.423	13
								.000

Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat bentuk, makna, serta cara membaca huruf Kanji. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek penting dari bahan ajar digital, yaitu: (1) interaktivitas, yaitu fitur-fitur seperti latihan soal otomatis, tampilan visual karakter Kanji, dan umpan balik langsung (feedback) memungkinkan mahasiswa belajar secara aktif dan mandiri; (2) multimodalitas, yaitu integrasi teks, gambar, dan audio membantu memperkuat pemahaman melalui berbagai jalur kognitif (verbal dan visual); dan (3) aksesibilitas dan fleksibilitas, yaitu bahan ajar digital dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, memungkinkan siswa melakukan pengulangan belajar sesuai kebutuhan individu. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar digital *flipbook Kanji* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital *flipbook Kanji* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca Kanji mahasiswa tingkat pemula. Peningkatan nilai setelah perlakuan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar generasi digital. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan bahan ajar digital juga mendorong kemandirian, motivasi, serta keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada penguatan pengalaman belajar yang interaktif dan berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital *flipbook Kanji* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji tingkat N5 pada mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-*t paired sample test*, diperoleh perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji *pretest* dan *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan bahan ajar digital tersebut, yang menandakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu mahasiswa memahami bentuk, makna, dan cara membaca Kanji dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan bahan ajar digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efisien dibandingkan metode konvensional. Selain memberikan pengalaman belajar yang menarik, bahan ajar digital juga mendukung proses belajar mandiri dan memperkuat keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Keberhasilan penerapan bahan ajar digital ini tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran. Fitur visual, latihan interaktif, serta kemudahan akses yang dimiliki *flipbook* berperan penting dalam membantu mahasiswa memahami bentuk, makna, dan cara membaca karakter Kanji. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat dijadikan alternatif strategis untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan pembelajaran Kanji berbasis digital, dengan menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam merancang bahan ajar yang adaptif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jepang.

Referensi

- Aminah, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis al Qur'an Siswa di SDN Tanah Kali Kedinding V Surabaya. *El-Banat*, 9(2), 177–196. [https://doi.org/https://doi.org/10.54180/elbanat.2019.9.2.177-196](https://doi.org/10.54180/elbanat.2019.9.2.177-196)
- Amri, M., Muhammad, & Kurniawati, W. (2023). PENGGUNAAN KARTU FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS KANJI DI LPK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 9(2), 133–140. [https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbj.v9i2.56662](https://doi.org/10.23887/jpbj.v9i2.56662)
- Asrini, D. P., & Setiawati, A. S. (2022). Pemanfaatan Media Online Sebagai Sumber Bahan Ajar Mata Kuliah Dokkai Sakubun Shokyu. *Kiryoku*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i2.117-126>
- Chih-Pei, H. U., & Chang, Y.-Y. (2017). John W. Creswell, research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 4(2), 205–207.
- Firman, Ahmad, A., & Anshari. (2021). Teaching Materials Development of Indonesian Language Based on Islamic Text in Islamic Universities. *Universal Journal of Educational Research*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.13189/ujer.2021.090101>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1). <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hwang, G. J., Chiu, L. Y., & Chen, C. H. (2015). A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in social studies courses. *Computers and Education*, 81, 13–25. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.09.006>
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Koong, C. S., & Wu, C. Y. (2011). The applicability of interactive item templates in varied knowledge types. *Computers and Education*, 56(3), 781–801. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.021>
- Launingtia, I. G. A. N., Sudiana, I. N., Putrayasa, I. B., & Wisudariani, N. M. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar pada Pembelajaran Bahasa Jepang I. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(6), 6564–6569. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7705>
- Nasution, Y. A., Yohani, A. M., Budiani, D., Rahayu, N., Jepang, P. B., & Riau, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kanji Level Menengah Berbasis Media Sosial INSTAGRAM. *PRASI: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 19(01), 31–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/prasi.v19i01.67674>
- Nur Ihsan, Nasruddin, & Andri Estining Sejati. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran Berbasis Project Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sembilanbelas November Kolaka. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(2), 57–70. <https://doi.org/10.58738/jkp.v1i2.77>

- Nurohmah, H., Latif Jaohari, A., & Aprilani, F. (2023). Optimalisasi Penggunaan Bahan Ajar pada Program Pelatihan Calon Pekerja Migran Indonesia. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1), 50–55. [https://doi.org/https://doi.org/10.14710/kiryoku.v7i1.50-55](https://doi.org/10.14710/kiryoku.v7i1.50-55)
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Paetsch, J., Franz, S., & Wolter, I. (2023). Changes in early career teachers' technology use for teaching: The roles of teacher self-efficacy, ICT literacy, and experience during COVID-19 school closure. *Teaching and Teacher Education*, 135(June). <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104318>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Schubatzky, T., Burde, J. P., Große-Heilmann, R., Haagen-Schützenhöfer, C., Riese, J., & Weiler, D. (2023). Predicting the development of digital media PCK/TPACK: The role of PCK, motivation to use digital media, interest in and previous experience with digital media. *Computers and Education*, 206(May). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104900>
- Setiawati, N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Kanji. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 30(1), 46–58. <https://doi.org/10.21009/parameter.301.05>
- Setiawati, N., Astuti, D., Lestari, R., & Noverisa, E. J. (2021). Analisis Bahan Ajar Kanji Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang KAGAMI*, 12(2), 1–11. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/index>
- Tjoe, J. L. (2018). “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7*, 248.
- Trahutami, S. I. (2017). Permasalahan Pembelajaran Membaca Chuukyuu Dokkai di Perguruan Tinggi. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 1(4), 48–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/kiryoku.v1i4.48-54>
- Ustianingsih, L., & Riwayanti, L. P. (2016). Pengaruh metode reading aloud terhadap kemampuan membaca pemahaman mahasiswa jurusan bahasa Jepang. *JIBS: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 133–142. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JIBS/article/view/1463>
- Wibowo, A. K., & Sumarno. (2023). Pembangunan Game Cara Membaca Onyoumi Pada Kanji N5 Sebagai Media Belajar Berbasis Android. *Journal Information System & Business Management*, 1(1), 1–11.