



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 5702-5709

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Persepsi Siswa Kelas XII SMK Perpajakan Riau Terhadap Aplikasi *Obenkyo* Sebagai Media Pembelajaran *Hiragana*

Marhatun Shaleha<sup>1✉</sup>, Nana Rahayu<sup>2</sup>, Adisthi Martha Yohani<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Indonesia

Email: [marhatun.shaleha5043@student.unri.ac.id](mailto:marhatun.shaleha5043@student.unri.ac.id)<sup>✉</sup>

### Abstrak

Belajar bahasa asing tentu tidak mudah, begitu juga belajar bahasa Jepang. Jepang memiliki empat jenis huruf, salah satunya hiragana. Dalam mempelajari hiragana bagi pemula tentunya terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami oleh pembelajar, seperti kesulitan dalam menghafal, menulis dan sebagainya. Untuk mempermudah pembelajaran media pembelajaran memiliki peran yang penting, karena dengan adanya media dalam pembelajaran akan membuat pembelaran lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini media yang diteliti yaitu aplikasi *Obenkyo*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas XII SMK Perpajakan Riau terhadap aplikasi *Obenkyo* dalam pembelajaran *hiragana*. Analisis dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pada hasil angket yang telah diberikan kepada 35 orang siswa kelas XII SMK Perpajakan Riau tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi setiap pembelajar terutama pada pembelajaran bahasa asing salah satunya ialah Bahasa Jepang huruf hiragana, karena dibutuhkannya media penunjang berupa aplikasi yang mampu membantu dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Hiragana, Obenkyo, Media Pembelajaran, Persepsi*

## Abstract

learning a foreign language is certainly not easy, and so is learning Japanese. Japanese has four types of letters, one of which is hiragana. In learning hiragana for beginners, of course there are difficulties experienced by learners, such as difficulties in memorizing, writing, and so on. To facilitate learning, learning media has an important role, because the presence of media in learning will make learning easier to understand. In this study the media studied was the *Obenkyo* application. The purpose of this study was to describe the perceptions of class XII students of Riau Taxation Vocational Schools on the *Obenkyo* application in learning hiragana. The analysis in this study was carried out based on the results of a questionnaire that was given to 35 class XII students of the Riau Taxation Vocational School in the 2022/2023 academic year. The method used in this research is a quantitative descriptive research method. The results of this study can be seen that the use of learning media is very important for every learner, especially in learning foreign languages, one of which is Japanese hiragana letters, because supporting media is needed in the form of applications that can assist in learning.

Keywords: *Hiragana, Obenkyo, Learning Media, Perception*

## PENDAHULUAN

Manusia memiliki dua bahasa, bahasa pertama berasal dari bahasa ibu atau sejak lahir, dan pemerolehan bahasa kedua berasal dari kesengajaan atau dari sekolah. Bahasa kedua dapat dipelajari melalui pembelajaran bahasa asing. Contoh dari pembelajaran bahasa asing yaitu pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar adalah membaca dan menulis hiragana. Dalam mempelajari bahasa Jepang membutuhkan suatu bahan media pembelajaran yaitu berupa media buku maupun media elektronik. Seperti yang dikatakan oleh Sudjana dan Rivai (2009) setiap kegiatan mengajar ada beberapa unsur yang menandainya antara lain tujuan, bahan, alat (media), metode, alat dan evaluasi. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut alat (media) atau alat peraga memegang peran yang penting karena adanya media dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh pembelajar, hal ini seiring dengan apa yang dikatakan oleh Sudjana dan Rivai (2013:2) makna dari pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.

Pada saat ini ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat mudah diakses melalui *smartphone* kita. Kelebihan media berbentuk aplikasi *smartphone* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *hiragana* salah satunya adalah aplikasi *Obenkyo*. Berdasarkan pada hal tersebut, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi *Obenkyo* dalam pembelajaran *Hiragana*.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil populasi dari siswa kelas XII SMK Perpajakan Riau yang berjumlah 197 orang. Pemilihan sampel dengan teknik *random sampling*. Adapun jumlah sampel pada penelitian ini adalah 35 orang. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian adalah teknik angket yang dimana data dapat diperoleh dari penyebaran angket pada siswa yang telah ditentukan untuk menjadi suatu objek penelitian. Dalam pengumpulan data ini digunakan data primer. data primer didapatkan melalui hasil angket yang diberikan kepada responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup.. Jumlah angket yang akan diberikan sebanyak 25 butir pernyataan yang terdiri dari 22 butir pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini yaitu dengan menggunakan *skala likert 4 poin*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap Aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *hiragana* berada pada kategori tinggi. Dua indikator persepsi siswa terhadap Aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *hiragana* yaitu manfaat media pembelajaran dan prinsip-prinsip media pembelajaran. Hasil umum dari penelitian ini disajikan seperti tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Umum Persepsi Siswa

Persepsi Siswa	Skor rata-rata
Manfaat media pembelajaran	3,23
Prinsip-prinsip media pembelajaran	3,10

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa persepsi siswa kelas XII SMK Perpajakan Riau terhadap Aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *hiragana* berada di kategorikan tinggi dari segi manfaat media maupun dari segi prinsip-prinsip media. Hasil lebih lanjut akan dijelaskan pada bagian berikut.

Persepsi Siswa Kelas XII SMK Perpajakan Riau terhadap Aplikasi *Obenkyo* Indikator Manfaat Media Pembelajaran

Dari hasil pengolahan data yang dilakukan, persepsi siswa kelas XII SMK Perpajakan Riau terhadap Aplikasi *Obenkyo* dari segi manfaat media pembelajaran berada dalam

kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa Aplikasi *Obenkyo* memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran dari segi manfaat media pembelajaran. Hasil analisis statistik indikator media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2. Persepsi Siswa Kelas XII SMK Perpajakan Riau Indikator Media Aplikasi *Obenkyo*

No	Pernyataan	Mean	Keterangan
1	Pembelajaran hiragana menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi <i>Obenkyo</i> menjadi lebih menarik	3,34	Sangat Tinggi
2	Belajar hiragana pada menu <i>study</i> pada aplikasi <i>Obenkyo</i> cara penulisan hiragana lebih mudah untuk diingat	3,0	Tinggi
3	Pembelajaran hiragana disekolah jadi mudah diikuti dengan aplikasi <i>Obenkyo</i>	3,34	Sangat Tinggi
4	Pembelajaran hiragana lebih bervariasi menggunakan fitur <i>hiragana</i> pada aplikasi <i>Obenkyo</i>	3,31	Sangat Tinggi
5	Variasi test yang terdapat pada fitur <i>hiragana</i> bermacam-macam	3,17	Tinggi
6	Menu <i>hiragana to romaji keyboard</i> membantu dalam penulisan <i>hiragana</i>	3,23	Tinggi
7	Menu <i>romaji to hiragana draw</i> mampu membantu dalam melancarkan cara penulisan hiragana	3,20	Tinggi
Rata-rata		3,24	Tinggi

Dari 7 pernyataan tentang Aplikasi *Obenkyo* dari segi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa menggunakan Aplikasi *Obenkyo* membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat membuat pembelajaran lebih mudah untuk dikuasai sehingga membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan fitur-fitur pembelajaran hiragana yang ada dalam Aplikasi *Obenkyo* membuat metode ajar lebih bervariasi sehingga tidak membuat siswa bosan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Sub Indikator Menarik Perhatian

Pernyataan	Skor				Jml	Rata rata
	4	3	2	1		
Pembelajaran hiragana menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi <i>Obenkyo</i> menjadi lebih menarik	14	20	1	-	118	3,34
Rata-rata sub indikator						3,34

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan responden terhadap sub indikator menarik perhatian berada pada 3,34 yang berarti sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media Aplikasi *Obenkyo* pada pembelajaran hiragana menarik perhatian siswa dalam menghafal cara baca dan tulis hiragana.

Tabel 4. Memperjelas Makna Pembelajaran

Pernyataan	Skor				Jml	Rata rata
	4	3	2	1		
Belajar hiragana pada menu <i>study</i> pada aplikasi <i>obenkyo</i> cara penulisan hiragana lebih mudah untuk diingat	8	20	7	-	106	3,03
Pembelajaran hiragana disekolah jadi mudah diikuti dengan aplikasi <i>Obenkyo</i>	13	21	1	-	117	3,19
Rata-rata sub indikator						3,19

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor persepsi siswa tentang memperjelas bahan ajar berada pada 3,19 yang dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan Aplikasi *Obenkyo* dapat memperjelas pembelajaran hiragana sehingga dapat membantu siswa menguasai, memahami dan mencapai tujuan

pembelajaran.

Pada pernyataan pertama “belajar hiragana pada menu *study* pada Aplikasi *Obenkyo* cara penulisan hiragana lebih mudah untuk diingat” mendapatkan hasil rata-rata 3,03 yang dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan menu *study* yang terdapat dalam Aplikasi *Obenkyo* dapat mencapai tujuan dalam belajar hiragana.

Pada pernyataan selanjutnya dengan rata-rata 3,34 yang dikategorikan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan Aplikasi *Obenkyo* sangat membantu dan mempermudah dalam mempelajari huruf hiragana disekolah.

Tabel 5. Metode Ajar Lebih Bervariasi

Pernyataan	Skor				Jml	Rata rata
	4	3	2	1		
Pembelajaran hiragana lebih bervariasi menggunakan fitur <i>hiragana</i> pada aplikasi <i>Obenkyo</i>	15	16	4	-	116	3,31
Variasi test yang terdapat pada fitur <i>hiragana</i> bermacam-macam	8	25	2	-	111	3,17
Rata-rata sub indikator						3,24

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata pada sub indikator ini 3,24 yang dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan fitur *hiragana* dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi dengan rata-rata 3,31 yang dikategorikan sangat tinggi.

Kemudian pada pernyataan berikutnya dengan rata-rata 3,17 yang dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi *Obenkyo* dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran karena terdapat bermacam test hiragana didalamnya.

Tabel 6. Banyak Kegiatan Siswa

Pernyataan	Skor				Jml	Rata rata
	4	3	2	1		
Menu <i>hiragana to romaji keyboard</i> membantu dalam penulisan hiragana	11	22	1	1	113	3,23
Menu <i>romaji to hiragana draw</i> mampu membantu dalam melancarkan penulisan hiragana	10	22	3	-	112	3,20
Rata-rata sub indikator						3,21

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata 3,21 yang dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan tentang banyaknya kegiatan siswa dengan menggunakan media *Obenkyo*.

Pada sub indikator ini indikator dengan rata- rata 3,23 dengan pernyataan "menu *hiragana to romaji keyboard* membantu dalam penulisan hiragana" hal ini menunjukkan bahwa menu *hiragana to romaji keyboard* ini dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas penulisan hiragana.

Pada pernyataan selanjutnya dengan rata-rata 3,20 yang dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukan bahwa menu *romaji to hiragana draw* dapat membantu siswa dalam melancarkan cara penulisan hiragana dan dapat menguasai hiragana lebih baik lagi.

#### SIMPULAN

Berdasarkan angket tertutup yang diberikan kepada 35 siswa kelas XII SMK Perpajakan Riau, diketahui bahwa persepsi siswa terhadap aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran *hiragana* yang dilihat dari sisi manfaat aplikasi *Obenkyo* sebagai media pembelajaran didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi *Obenkyo* merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran *hiragana* sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Sebagai media penunjang pembelajaran menggunakan aplikasi *Obenkyo* juga memiliki fitur-fitur yang dapat menunjang siswa dari berbagai sisi, seperti membantu dalam tata cara penulisan hiragana, menghafal hiragana dan melatih ketelitian dalam

mengerjakan soal. Kemudian aplikasi *Obenkyo* merupakan media yang cocok digunakan untuk pembelajar pemula dalam mengenal huruf hiragana.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adimiharja, Mulyana. (2007). *Bahasa Jepang Dasar Hiragana Katakana*. Bandung: Humaniora.
- Danasasmita, W. (2002). *Masalah-masalah Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia*, Bandung. Risqi Press.
- Fadhilah. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMK Tigama Pekanbaru.
- Kustandi, Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestiani. (2015). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Obenkyo* Pada *Smartphone* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sutedi, Dedi. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*, Bandung: Humaniora.