

APLIKASI HEY JAPAN:LEARN JAPANESE DALAM PEMBELAJARAN TATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

R.M. Permana¹, V.L. Dewanty², Sugihartono³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
Email: ristimaulidiah@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu, sugihartono@upi.edu

Abstrak

Mempelajari tata bahasa yang benar dalam bahasa Jepang menjadi salah satu hal terpenting. Pembelajar harus memahami tata bahasa yang tepat dan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Berbagai aplikasi pembelajaran sudah tersedia salah satunya aplikasi *Hey Japan:Learn Japanese*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media aplikasi Hey Jepang dalam pembelajaran tata bahasa Jepang dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pre-test 41, 61 dan post-test 87,61, t-hitung 14,23 sedangkan t-tabel untuk db (25) dengan taraf signifikan 5% = 2,06 dan t-tabel dengan taraf signifikan 1% = 2,77. Dan dapat disimpulkan bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel, maka hipotesis kerja (Hk) diterima. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi smartpohne ini dapat dapat dijadikan alternatif sebagai media belajar bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran tata bahasa yang menarik, mudah digunakan dan fleksibel..

Kata kunci: Aplikasi, *Hey Japan: Learn Japanese*, Media, Pembelajaran Tata Bahasa

Abstract

Learning correct grammar in Japanese is one of the most important things. Learners must understand proper grammar following the applicable regulations. However, in practice, the grammar material becomes one of the problems that cause difficulties for learners. Various learning applications are available, including the Hey Japan: Learn Japanese application. This study aimed to determine the effect of Hey Japan application media in learning basic Japanese grammar. The research method used was a quasi-experiment using one group pretest-posttest design. Based on the results of data analysis, the average value of pre-test 41, 61 and post-test 87.61, t-count 14.23 while t-table for db (25) with a significant level of 5% = 2.06 and t-table with a significant level of 1% = 2.77. It can be concluded that the t-count is greater than the t-table, so the working hypothesis (Hk) is accepted. This proves that this smartphone application-based learning media can be used as an alternative medium for learning Japanese, especially in learning interesting, easy to use, and flexible grammar.

Keywords: Application, Grammar Learning, *Hey Japan:Learn Japanese*, Media

1. Pendahuluan

Adanya kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat dapat menunjang kegiatan penyampaian materi pembelajaran. Dalam pembelajaran, penggunaan media merupakan upaya untuk menciptakan kualitas dan menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat membantu dalam menyampaikan informasi dan dapat mempermudah proses pengajaran, serta memungkinkan pengajaran untuk mempraktekkan prinsip ilustrasi belajar mengajar objek [5-6,16]. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata, tata bahasa atau pola kalimat yang ditunjang dengan media yang inovatif membuat penyampaian materi yang diberikan mampu ditangkap oleh siswa, serta dapat mempermudah proses pengajaran.

Belajar bahasa Jepang memiliki kesamaan dengan bahasa asing lainnya, pembelajar harus bisa menguasai kompetensi menulis, membaca, menyimak dan berbicara. Saat mempelajari bahasa Jepang, secara umum mengenal huruf, kata dan bentuk kalimat. Konsep ketatabahasa Bahasa Jepang berbeda jauh dengan bahasa Indonesia, misalnya bentuk struktur kalimat Bahasa Jepang menggunakan pola Subjek (S) Objek (O) Predikat (P) disingkat menjadi SOP, sedangkan struktur kalimat bahasa Indonesia menggunakan pola Subjek (S) Predikat (P) Objek (O) disingkat menjadi SPO, Bahasa Jepang juga mengenal pola

perubahan kata benda yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman tentang aturan atau kaidah-kaidah yang terdapat pada bahasa tersebut dan kesabaran dalam mempelajarinya. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan suatu bahasa yang komunikatif [4].

Ruang lingkup bahasa dan sastra Jepang untuk tingkat sekolah menengah atau dalam pembelajaran dasar yaitu materi pelajaran yang terdiri atas bahan yang berupa tindak tutur dalam bentuk lisan maupun tulisan, teks khusus, teks deskriptif tentang memperkenalkan diri, benda, orang dan binatang di lingkungan sekolah, rumah dan tempat tinggal, kegiatan sehari-hari, kegiatan waktu senggang, perjalanan/wisata. Kompetensi dasar yang diberikan kepada pembelajaran sekolah menengah yaitu *aisatsu*, *jiko Shoukai*, *dekiru koto* dan lain-lain. Contoh pola yang digunakan pun masih dasar seperti: KB (Orang) *wa* KB (Nama/status) *desu*, *Kore/Sore/Are wa* KB (benda) *desu*, KB (benda) *o tabemasu/nomimasu*. Buku ajar yang digunakan selama pembelajaran yaitu menggunakan buku yang direkomendasikan pemerintah untuk mata pelajaran Bahasa Jepang di kurikulum 2013, yakni buku Nihongo Kira-Kira/Sakura yang merupakan buku terbitan The Japan Foundation berstandar Kurikulum 2013 (K-13). Buku *Nihongo Kirakira* disusun oleh The Japan Foundation, Jakarta. Buku tersebut diperuntukan untuk pendidikan bahasa Jepang di tingkat pendidikan menengah di Indonesia. Menurut Lusiana, dkk [8] alasan guru memilih buku Nihongo Kira-kira, karena buku tersebut menyediakan materi pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan alur pembelajarannya dalam buku Nihongo Kira-kira.

Pembelajar Bahasa Jepang harus mampu memahami pola kalimat serta penggunaan kalimat tersebut dengan tepat dan benar. Terkadang dalam pola kalimat ini banyak sekali ditemukan masalah ketika belajar bahasa asing, khususnya Bahasa Jepang [10]. Selaras dengan pendapat Amaliya [2] bahwa banyaknya bentuk pola kalimat serta sulitnya merangkai kata menjadi sebuah kalimat merupakan salah satu masalah terbesar ketika belajar Bahasa Jepang. Dari berbagai pendapat di atas secara garis besar kesulitan-kesulitan ini dapat diselesaikan dengan banyaknya berlatih, membaca serta membuat kalimat bahasa Jepang. Namun hal ini harus didasari dengan minat siswa untuk belajar. Maka dari itu penggunaan media terbaru dalam pembelajaran dengan sistem TIK/ICT atau Mobile Learning [13-14] seperti aplikasi *smartphone* yang inovatif, menarik dan atraktif dapat menambah minat siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Wiratmojo dan Sasonohardjo [15] menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Apalagi di era modern saat ini media pembelajaran sangat banyak dan mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Menurut Koro dan Rohani [11], secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam, menjadikan proses pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif. Ini menghasilkan efisiensi waktu dan tenaga serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media juga memungkinkan pembelajaran kapan dan di mana saja, sambil menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar. Selain itu, peran guru juga berubah menjadi lebih positif dan produktif dalam pengajaran.

Di era digital saat ini, cara belajar mulai berubah dari *textbook* beralih ke *E-learning* (*Electronic Learning*) atau pembelajaran elektronik [18-20]. Walau tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan *textbook* saat ini juga masih memegang peran penting sebagai media pembelajaran. Namun mengikuti arus zaman, tren belajar digital juga mulai beralih ke dalam satu genggam, yaitu *Mobile Learning*. *Mobile learning* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep *mobile learning* yaitu menyediakan materi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja [3]. Dengan berkembangnya teknologi saat ini pembelajaran dengan model *mobile Learning* sudah cukup banyak dirilis dan dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk pembelajaran. Salah satu

contohnya yaitu sudah banyak rilisnya aplikasi-aplikasi *smartphone* dengan konsep pembelajaran.

Namun *Mobile Learning* dengan menggunakan *smartphone* tidak bisa sepenuhnya menggantikan peran buku cetak. Menurut Tamimuddin [12], keterbatasan perangkat bergerak antara lain sebagai berikut, kecilnya layar tampilan, kemampuan prosesor yang rendah, kapasitas memori yang kecil, hal ini didukung oleh pendapat dari Sutrisno dan Istiyanto [17] bahwa keterbatasan atau kekurangan *mobile Learning* meliputi kecilnya kapasitas memori, rendahnya daya pada perangkat, dimensi layar yang kecil serta kemampuan komunikasi *wireless* perangkat *mobile learning* yang rendah, dan tanpa keyboard. Meski memiliki kelemahan pembelajaran menggunakan *smartphone* masih menjadi alternatif dikarenakan kemudahannya dalam mengakses informasi.

Bahasa Jepang cukup banyak diminati dikalangan masyarakat saat ini. Dengan berkembangnya teknologi saat ini pembelajaran dengan model *Mobile Learning* sudah cukup banyak dirilis dan dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu sudah banyak rilisnya aplikasi-aplikasi *smartphone* dengan konsep pembelajaran [9]. Dalam pembelajaran bahasa asing juga sudah banyak aplikasi yang dapat membantu pembelajar dalam mengakses materi dimana dan kapanpun mereka mau. Dengan banyaknya minat masyarakat dalam belajar bahasa Jepang dan didukung dengan kemajuan teknologi saat ini banyak sekali aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan belajar bahasa Jepang untuk pemula. Aplikasi android/IOS sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga *smartphone* mudah digunakan kapan saja dan dimana saja [21]. Salah satu contoh aplikasi untuk belajar bahasa Jepang yang bisa digunakan yaitu aplikasi *HeyJapan: Learn Japanese*, yang bisa digunakan oleh pembelajar pemula/dasar atau menengah.

HeyJapan: Learn Japanese adalah aplikasi pendidikan yang dikembangkan oleh Language Skills Studio. Dalam penelitian ini memfokuskan kepada aplikasi *HeyJapan : Learn Japanese* untuk pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar. *HeyJapan : Learn Japanese* merupakan aplikasi yang ada di *smartphone* dan bisa di download di *AppStore* ataupun di *PlayStore*. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2020, masih dibidang cukup baru. Namun rating aplikasi ini di *PlayStore/ AppStore* cukup tinggi, yaitu 4,9 dengan 1 juta lebih diunduh. Ulasan pengguna sudah menggambarkan bahwa media ini dapat menjadi media alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk digunakan. Aplikasi ini sistemnya seperti permainan, jika ingin melanjutkan ke materi tingkat lebih tinggi harus memiliki kunci untuk membuka gemboknya. Caranya yaitu harus menyelesaikan materi yang sebelumnya sampai ke latihan soalnya. Jika sudah semua selesai maka kunci akan terbuka dengan sendirinya. Bentuk kuis atau tes yang disediakan tidak monoton, ada beberapa bentuk soal seperti pilihan ganda, menyusun kalimat, mendengarkan lalu mengucapkan kembali kalimat dan menulis beberapa kosakata. Selain ada tema- tema materi, di aplikasi ini juga menyajikan contoh soal-soal JLPT mulai dari N5- N3.

Di era modern seperti saat ini segala sesuatu sudah canggih dan keberadaan *smartphone* menjadi salah satu benda yang hampir dimiliki oleh setiap orang. Berbagai aplikasi sudah banyak dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu kemampuan siswa dalam belajar. Dari berbagai referensi yang menjadi rujukan dalam penelitian ini belum banyaknya pembahasan tentang *aplikasi HeyJapan: Learn Japanese* maka peneliti tertarik untuk meneliti *aplikasi HeyJapan : Learn Japanese* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dasar. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji tentang pemanfaatan aplikasi *HeyJapan : Learn Japanese* untuk media pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar. Penelitian ini memfokuskan pada tema makanan yang didalamnya membahas tentang beberapa kosakata dan pola kalimat *～食べます/～飲みます (Tabemasu/Nomimasu)*.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pretest-Post-test Design*. Kegiatan yang

dilakukan pertama yaitu pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti (*pre-test*), kemudian memberikan perlakuan tertentu (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*). Partisipan pada penelitian ini adalah 26 siswa SMA Percontohan UPI (*Labschool*) kelas X. Sebagai bahan pertimbangan, materi yang disampaikan yaitu melihat dari buku ajar yang digunakan oleh pihak sekolah dan materi yang ada di dalam aplikasi.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes (*Pretest & Post-test*), angket dan lembar observasi. Data tersebut lalu dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan statistik komparasional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang mencoba menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua atau lebih variabel yang sedang diinvestigasi. Dalam konteks ini, metode analisis statistik komparasional digunakan oleh penulis untuk mengklarifikasi apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada siswa selama periode penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini dengan menganalisis data yang diperoleh. Hasil analisis tersebut akan membantu menentukan apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau ditolak.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi ke sekolah dengan tujuan untuk mengetahui kondisi siswa serta materi-materi yang diberikan yang diajarkan. Hasil dari mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA *Labschool* UPI, data yang didapatkan yaitu, masih banyak siswa kebingungan dengan tata bahasa Jepang khususnya dalam pola kalimat sederhana. Tata bahasa dianggap sulit karena susunannya serta keterbatasan kosakata yang siswa kuasi. Hal ini membuat kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jepang karena menganggap bahasa Jepang adalah bahasa yang sulit dimengerti dan tidak mudah dipahami.

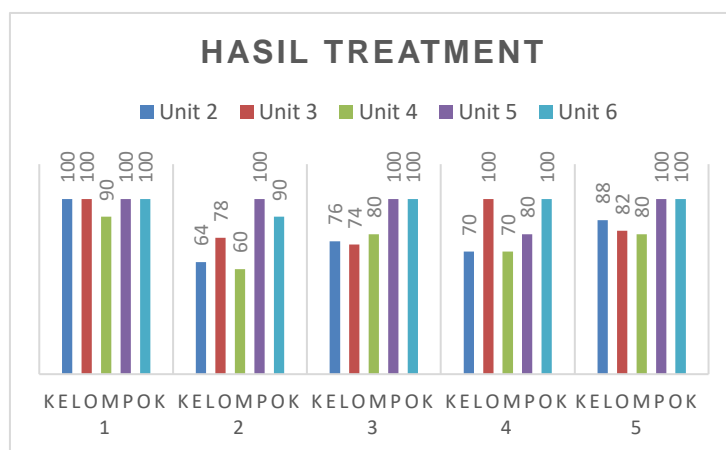
Proses penelitian dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan. Diawali dengan *pretest* (20 soal, berisikan 14 pilihan ganda,) pada pertemuan pertama lalu diikuti dengan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan, kemudian diakhiri dengan kegiatan *post-test* (20 soal) dan pemberian angket untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *Hey Japan* di *smartphone* untuk pembelajaran tata bahasa dasar bahasa Jepang.

Data yang dianalisis didapatkan dari hasil *pretest*, *post-test* dan angket. Secara teoritis menurut Sutedi [7] *pretest* digunakan untuk mengetahui kondisi atau kemampuan awal siswa dalam tata bahasa khususnya pola kalimat dasar bahasa Jepang. *Post-test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan hasil pembelajaran bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment* dalam kelas eksperimen. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Hey Japan* di *smartphone*. *Pretest*, *treatment* (Perlakukan), *post-test* dan angket dilakukan secara bertahap selama lima kali pertemuan yang dilaksanakan pada semester genap dari tanggal 5 Mei 2023 sampai dengan 19 Mei 2023. Adapun materi yang disampaikan disesuaikan dengan buku ajar dan materi yang ada di aplikasi. Oleh karena itu penulis memilih materi bab 8 “*isshoni tabemasenka*” dalam buku ajar, dan tema “makanan” dalam aplikasi dengan pola kalimat yang sama yaitu ~食べます／～飲みます (*Tabemasu/Nomimasu*).

Proses pelaksanaan *treatment* bertujuan untuk mengetahui perkembangan siswa, baik dari kemampuan tata bahasa Jepang, sikap siswa dalam proses pembelajaran dan antusiasme belajar siswa dengan diterapkannya media aplikasi *Hey Japan*. Sikap siswa ketika proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa siswa antusias dengan semua rangkaian pembelajaran yang dilakukan. Hal ini didukung oleh teori menurut Koro dan Rohani [11] bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interkatif. Pada saat awal pertemuan dilaksanakan, siswa masih kurang aktif dan sungkan untuk bertanya. Namun, untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya siswa menunjukkan sikap antusiasnya untuk belajar bahasa Jepang, contohnya yaitu bertanya, menjawab dan berani memberikan gagasannya.

Grafik pada gambar 1 di bawah ini merupakan hasil dari *treatment* setiap kelompok. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Hasil *treatment* ini berdasarkan

dari hasil yang telah dikerjakan oleh siswa di dalam aplikasi *Hey Japan* pada tema “makanan”. Pada tema ini terdapat 1 unit teori dan 5 unit latihan soal tentang makanan. Unit 2 diselesaikan pada pertemuan ke 3, lalu unit 3 diselesaikan pada pertemuan ke 4. Sisa unit yaitu 4, 5 dan 6 dikerjakan untuk tugas yang kemudian dikumpulkan dan direkap. Pada pertemuan terakhir diberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dan kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*. Kemudian pemberian angket untuk mengetahui kesan dari siswa.



Gambar 1. Hasil Nilai Treatment Dengan Menggunakan Aplikasi *Hey Japan*

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan perhitungan statistik, diperoleh t-hitung sebesar 14,23 dan untuk db 25 adalah 2,06 taraf signifikansi 5% dan 2,77 untuk taraf signifikansi 1%. Karena t-hitung lebih besar daripada t-tabel maka H_0 (Hipotesis Kerja) diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* menggunakan media aplikasi *Hey Japan*. Hasil analisis data disajikan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil analisis data

Analisis Data	Nilai
Mean <i>Pretest</i>	41,61
Mean <i>Post-test</i>	87,54
Gain	1184
Rata-rata Gain	45,54
Nilai Kuadrat Deviasi	6522,46
Nilai T-hitung	14,23
Derajat Kebebasan	25
Nilai T-tabel	2,06 (5%) 2,77 (1%)

Hasil dari angket sebagian besar sampel penelitian menyatakan bahwa aplikasi desain aplikasi *Hey Japan* serta fitur-fitur yang ada sangat menarik dan inovatif. Sebagian besar sampel juga setuju bahwa soal-soal latihan serta unit-unit latihan yang terdapat dalam aplikasi

Hey Japan dapat membantu belajar bahasa Jepang. Namun terlepas dari respon positif dari siswa mengenai aplikasi ini, siswa mengeluhkan kapasitas memori karena aplikasi ini harus didownload terlebih dahulu sebelum digunakan. Berdasarkan respon positif dan kekurangan yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Hey Japan* ini dapat menunjang dan cocok untuk belajar bahasa Jepang basic khususnya dalam pembelajaran tata bahasa Jepang dasar.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat ditarik kesimpulan bahwa media aplikasi *Hey Japan* ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk belajar bahasa Jepang khususnya pada tata bahasa dasar. Hal ini didukung secara teoritis menurut Musaddad [21] bahwa pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi smartphone sifatnya fleksibel dan dapat memudahkan pembelajar, sama dengan halnya aplikasi *Hey Japan* ini mudah digunakan kapan saja dan tentunya aplikasi ini gratis, desain ataupun fiturnya sangat menarik, serta materi yang disajikan mudah dipahami. Selain materi yang disediakan di tema-tema yang ada, ada pula contoh-contoh soal latihan JLPT dari mulai N5-N3 bagi pembelajar yang mau mempelajari bahasa Jepang lebih mendalam.

Namun, dari segala kelebihan yang ada, pasti ada kekurangannya. Karena pada dasarnya media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Secara empiris yang menjadi rujukan pada penelitian ini bahwa halnya dari media yang diteliti memiliki beberapa kekurangan, contohnya seperti fitur-fitur yang sulit dipahami, atau kurang efektifnya media ini pada beberapa siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa peningkatan nilai tes tidak selalu berkorelasi dengan peningkatan pemahaman siswa. Mungkin ada baiknya menggunakan metode eksperimen murni untuk membandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media aplikasi *Hey Japan*.

Terlepas dari segala kelebihan dan kekurangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode Mobile Learning dengan memanfaatkan aplikasi *Hey Japan* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk belajar bahasa Jepang dasar khususnya tata bahasa sehari-hari bagi pemula.

4. Simpulan dan Saran

Selama *treatment* dengan menggunakan media aplikasi *HeyJapan* dilakukan, siswa mampu membuat pola kalimat yang menyatakan makanan dan minuman. Rata-rata siswa juga dapat menjawab soal latihan yang tersedia dalam aplikasi *HeyJapan*. Berdasarkan rata-rata nilai yang didapatkan, terlihat adanya peningkatan nilai setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan aplikasi *HeyJapan* untuk pembelajaran tata bahasa Jepang, khususnya dalam pola kalimat. Setelah dianalisis dan diuji dengan menggunakan rumus statistik maka hasil uji hipotesis kerja (H_k) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan post-test siswa. Maka dari itu pembelajaran tata bahasa Jepang perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajar yang dapat berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Sebagian besar sampel memberikan respon yang positif terhadap aplikasi *HeyJapan* sebagai media belajar bahasa Jepang yang menarik dan menyenangkan, karena disertai dengan desain dan fitur yang mudah digunakan, serta tema materi mudah dipahami.

Penelitian ini memiliki kekurangan dalam desain penelitian, karena pemilihan sampel yang terbatas. Oleh karena itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan sampel penelitian diadakan sebanyak mungkin agar penelitian menjadi lebih baik sebagai pembanding kelas kontrol dan kelas eksperimen. Serta dapat membandingkan media aplikasi *Hey Japan* dengan media pembelajaran lain sehingga informasi yang diperoleh lebih banyak dan terbaru. Aplikasi *Hey Japan* ini dapat diberikan untuk pembelajar tingkat dasar maupun tingkat menengah dengan modifikasi yang berbeda. Tidak hanya untuk pembelajaran tata bahasa, aplikasi *Hey Japan* ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran huruf kana, kosakata, pembelajaran membaca bahasa Jepang atau JLPT.

Daftar Pustaka

- [1] A. Azhar, "*Media pembelajaran*". Jakarta : PT Raja grafindo persada, 2011.
[2] A. N. Amaliya, "Perbandingan Efektivitas Teknik Cooperative Writing Dan Collaborative Writing

- Terhadap Hasil Belajar Sakubun Pada Mahasiswa Semester IV Uhamka Tahun 2015/2016". *Repository, Universitas Negeri Jakarta*, 2016.
- [3] C. Quinn, "M-Learning. Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning." Linezine. Fall, 2000.
- [4] D. Kartika, "Perbandingan Gramatikal Kata Benda Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang" *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, Vol 7(2). 2017.
- [5] D. Kusriani, V. L. Dewanty, N. N. Hidayat. "The Development of Comics as a Media to Improve Japanese Writing Skill." In *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)*, pp. 155-163. Atlantis Press, 2020.
- [6] D. Kusriani, V.L. Dewanty, A. Putri, & R.A. Putri. "Development of Comic Books as Teaching Media for Japanese Language Learners in Indonesian High Schools." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 199-204. Atlantis Press, 2021.
- [7] D. Sutedi, "Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang." UPI Press : Bandung, 2018.
- [8] E. Lusiana. Evi., I. Yuka., M. Tomoya., H. Naoimi., F. Ayako., "Nihongo Kirakira Bahasa Jepang untuk SMA/MA". Jakarta: The Japan Foundation. 2017.
- [9] G. N. Fadila, "Efektivitas Aplikasi "Takoboto" Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kanji Mahasiswa. *ESTD. Perpustakaan UPI*, 2019.
- [10] I. Anggraeni, "Korelasi Penguasaan Pola Kalimat (Bunkei) Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai)" *ESTD. Perpustakaan UPI*. 2015.
- [11] I. R Koro, & Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *AXI OM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol 7(1), 2019.
- [12] M. H . Tamimuddin, "Mengenal Mobile Learning (M-Learning)" Desember 2007. [Online] Available:https://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf
- [13] N. Haristiani, V.L. Dewanty, M.M. Rifai. Autonomous Learning Through Chatbot-based Application Utilization to Enhance Basic Japanese Competence of Vocational High School Students. *Journal of Technical Education and Training*, 14(2), pp.143-155. 2022.
- [14] N..A.A. Zahra, V.L. Dewanty, A.O.R. Jannah, A.A. Sari, R.M. Permana, R.N. Rahayu. "A Development of Instagram Filter as Japanese Language Learning Medium." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 504-509. Atlantis Press, 2021.
- [15] P. Wiratmojo, S. Sasonohardjo. "Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama". Lembaga Administrasi Negara: Jakarta, 2002.
- [16] S. D. Matra, "Duolingo Applications as Vocabulary Learning Tools". *Journal of English Literature, Linguistic, and Education* Vol.1(1), 2020.
- [17] Sutrisno., & Istiyono. M., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Device Android. *Journal Speed-Strat Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 1(2), 2009.
- [18] V.L. Dewanty, D. Kusriani, R.A. Putri. Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 10(1), pp.1-10. 2022.
- [19] V.L. Dewanty, G. Farisya. Development of Digital Modules to Optimize Basic Japanese Online Learning. *JIK: Jurnal Inovasi Kurikulum*, Vol 20(2), 2023.
- [20] W. Wisniawati, L. M. Rasiban, and V. L. Dewanty. "Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills." *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)* 5(2) 155-163. 2022.
- [21] Z. H. A Musaddad, "Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia" *DSpace. Universitas Islam Indonesia*. 2016.