

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ANKIDROID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Yohanes Lumi¹, Amelia G.Y. Sompotan², Susanti Aror³

Universitas Negeri Manado

Tondano, Indoensia

johantb90@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran aplikasi AnkiDroid terhadap kemampuan kosakata bahasa jepang siswa SMK Negeri 1 Tondano setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu, dengan populasi penelitian siswa SMA Negeri 1 Tondano dengan sampel kelas XII IPA 4 yang berjumlah 20 orang. Untuk menganalisis data teknik yang digunakan adalah rumus hitung presentase dengan kriteria atau indikator keberhasilan jika memiliki kesesuaian 61-80% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi AnkiDroid dalam pembelajaran kosakata mampu meningkatkan kemampuan kosakata siswa. Hasil penelitian ini adalah : 1). Hasil tes dari kelompok control atau kelompok yang tidak menggunakan media aplikasi AnkiDroid atau hanya menggunakan sistim ceramah adalah kurang mampu dalam menguasai kosakata bahasa jepang dengan nilai rata rata yang hanya mencapai 43,5%. 2). Hasil tes dari siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media aplikasi AnkiDroid terbukti meningkat dengan nilai rata rata yang mencapai 86,5%. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan perbandingan kelompok control (43,5%) dan kelompok eksperimen 86,5%.

Katakunci : *Ankidroid, Bahasa Jepang, Kosakata.*

Abstract : This study aims to determine the effectiveness of the AnkiDroid application learning media on the Japanese vocabulary skills of SMK Negeri 1 Tondano students after using the AnkiDroid application. The method used was a quasi-experimental method, with a study population of Tondano 1 Public High School students with a sample of class XII IPA 4, totaling 20 people. To analyze the data, the technique used is the percentage calculation formula with criteria or indicators of success if it has a 61-80% conformity with the criteria for developing as expected. The results of this study indicate that the use of the AnkiDroid application media in learning vocabulary can improve students' vocabulary skills. The results of this research are: 1). The test results from the control group or the group that did not use the AnkiDroid application media or only used the lecture system were less able to master Japanese vocabulary with an average score of only 43.5%. 2). The test results of the experimental group students who used the AnkiDroid application media proved to increase with an average score of 86.5%. The results showed that there was a significant difference in student learning outcomes with a comparison of the control group (43.5%) and the experimental group 86.5%.

Keywords : *Ankidroid, Japanese, Vocabulary.*

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan bersosialisasi yang berfungsi sebagai sarana yang membuat dimana manusia bisa saling berkomunikasi, serta menyalurkan ide-ide atau suatu pikiran mereka agar bisa tersampaikan dan juga bisa dapat dipahami dengan baik oleh manusia lainnya. Mempelajari bahasa juga sangat penting dan dibutuhkan untuk kehidupan bersosialisasi salah satunya adalah belajar bahasa asing. Sompotan Amelia G.Y (2021) “Dalam kehidupan manusia dituntut untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui bahasa. Tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa merupakan salah satu sarana penting untuk tujuan tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman bahasa asing sangat digemari kalangan pelajar misalnya bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang mulai mempelajari bahasa Jepang karena ketertarikan terhadap huruf atau tata bahasa yang berbeda dengan bahasa lainnya.

Saat ini bahasa asing merupakan bahasa yang sangat populer di kalangan pelajar misalnya bahasa Jepang. Seiring dengan perkembangan zaman bahasa Jepang juga mulai sangat diminati oleh para pelajar masa kini. Bahasa Jepang adalah bahasa yang sangat menarik, karena memiliki huruf yang sangat beragam dan juga tata bahasa yang berbeda dengan bahasa asing lainnya yang membuat bahasa ini memiliki daya tariknya sendiri. Pembelajar bahasa Jepang mulai mempelajari bahasa ini karena tertarik dengan huruf hurufnya ataupun dikarenakan masuknya budaya Jepang ke Indonesia misalnya anime. Bahasa Jepang adalah bahasa yang memiliki kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan bahasa Inggris seperti banyak kosa kata Bahasa

Jepang mengandung beberapa sinonim, memiliki 4 jenis huruf dan memiliki banyak partikel yang memiliki peranan penting jika ingin memiliki keterampilan berbicara, membaca, menyimak dan juga menulis dalam bahasa Jepang. Kosa kata merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa Jepang, jika memiliki pengetahuan kosakata yang sedikit maka akan sulit juga tentunya untuk berbahasa Jepang dengan baik. (Sudrajat, dkk. 2020.pp.36-49). Dalam Bahasa Jepang selain memiliki empat keterampilan seperti :berbicara, membaca, menyimak dan menulis, juga memiliki aspek-aspek kebahasaan yang dapat kita amati dari huruf yang digunakan, kosakata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya dari aspek bunyi, intonasi, pola kalimat dan lain sebagainya. Sehingga kosakata adalah salah satu aspek kebahasaan yang menjadi peranan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang .” Untuk itu dibutuhkannya berbagai macam metode belajar yang efektif, banyak orang yang merasa belum menemukan metode pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK/SMA perlu adanya berbagai macam media agar dapat menunjang pembelajaran dengan baik. Lensun (2019) “ Cara mengajar yang menarik akan membuat siswa tidak bosan, oleh sebab itu pengajar harus pandai memilih media pengajaran yang tepat.”. Karena itu peranan media sangatlah penting untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan. Rakian Sandra (2020) “Dalam pencapaian tujuan pembelajaran bahasa asing maka fungsi bahasa asing secara umum haruslah berdasarkan pada tujuan pendidikan yaitu berfungsi sebagai alat untuk membentuk manusia pancasila yang terampil dan membangun.”

Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran yang baik, maka peran guru sangatlah penting. Dalam Pengembangan pengalaman belajar, Guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada siswa, Hal yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar siswa belajar (Wina Sanjaya, 2010: 184).

Media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara. Media bisa bersifat visual maupun non-visual. Media yang bagus adalah media yang mempunyai sifat keduanya untuk saling melengkapi.

Agar tujuan pembelajaran tercapai selain media, cara guru mengajar untuk membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar juga sangat penting agar siswa tidak bosan dan fokus dalam pembelajaran. Lensun (2019) “Cara mengajar yang menarik akan membuat siswa tidak bosan, oleh sebab itu pengajar harus pandai memilih media pengajaran yang tepat.”

Media pengajaran atau pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar dan mengajar, karena media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar dapat dicerna siswa dengan lebih mudah. Salah satunya dengan menggunakan media aplikasi android.

Menurut Safaat (2011), aplikasi android adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama mobile. Aplikasi yang dikembangkan membantu pembelajaran agar lebih mudah dan praktis bagi pembelajar misalnya aplikasi AnkiDroid Flashcard. Flash card adalah sebuah metode belajar yang menggunakan kartu bergambar entah dengan gambar buatan sendiri atau

yang sudah ada yang ditempelkan pada Flash card tersebut. Gambar yang ada pada Flash card merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakang kartu (Susilana, dan Riyana,2009:94).

Aplikasi ini sangat praktis, jika menggunakan aplikasi ini pembelajar dapat dengan mudahnya menghafal dan juga mengingat suatu pelajaran baru, contohnya dalam pembelajaran Bahasa, pembelajar dapat menghafal kosa kata baru dengan target yang ingin dicapai perharinya kapanpun dan dimanapun , serta bisa diulangi jika merasa ada yang masih sulit diingat. Dengan menghafal kita sedang melatih daya ingat kita, melatih daya ingat setiap saat maka daya ingat pembelajar akan lebih terasah. Aror (2021) “Daya ingat seseorang dapat terpicu, apabila seseorang mengalami sentuhan tertentu, yang mana sentuhan-sentuhan tersebut dapat menimbulkan asosiasi asosiasi yang berhubungan dengan sesuatu yang diingat”.

Aplikasi AnkiDroid Adalah aplikasi belajar yang berbasis android yang dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan misalnya belajar untuk ujian, belajar puisi yang panjang, bahkan belajar bahasa dan juga lain sebagainya.

Anki resmi di *release* pertama kali pada tahun 2012 oleh Damien Elmes selaku pengembang aplikasi tersebut. Software ini tersedia pada beberapa sistem operasi yaitu Windows, macOS, Linux, FreeBSD; Android dan juga iOS

Didalam Anki kita mengubah catatan pelajaran ataupun informasi yang ingin kita hafalkan menjadi bentuk pertanyaan pertanyaan dalam bentuk Flash Card , ini sangatlah Efektif dan Efisien karena ketika

kita mereview *Flash Card* kita menggali informasi yang telah kita hafalkan langsung dari otak kita, metode belajar ini disebut *active recalling* sehingga dapat membuat daya hafalan kita sangat kuat. Anki merupakan aplikasi yang membuat kita dapat mengingat berbagai macam hal menjadi jauh lebih mudah. Siapapun yang perlu mengingat sesuatu yang penting dalam kehidupan sehari-hari bisa mendapat manfaat dari aplikasi ini karena aplikasi ini sangat praktis dan tentunya mudah juga untuk digunakan. Didalam Aplikasi ini kita bisa belajar dengan menyesuaikan apapun yang ingin kita pelajari dengan konsep mengingat. Aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu kita dapat mengatur bahkan membuat sendiri materi materi yang ingin dipelajari. Misalnya dalam belajar bahasa, khususnya pembelajaran kosakata kita dapat membuat serta mengelompokkan kosakata kosakata yang ingin kita hafal.

Set buku frasa berisi salam, percakapan, angka, hobi, akomodasi, kata sifat, hewan, warna, baju, negara, arah, darurat, makanan, kesulitan bahasa, pertanyaan, frasa, kalimat, dan kata lainnya dalam bahasa Jepang. Sedangkan pada fitur Pengaturan, dapat mengubah bahasa, menyembunyikan jawaban *pop up*, menonaktifkan notifikasi kata harian dan menyembunyikan pelatiran atau fonetik, karena bisa memakai bagian pencarian untuk dengan apa yang ingin dicari. karena bisa memakai bagian pencarian untuk dengan cepat menemukan kosakata apa yang ingin dicari.

Cara Penggunaan Aplikasi AnkiDroid

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi *AnkiDroid*:

Langkah pertama

Langkah pertama adalah dengan mendownload aplikasi AnkiDroid di

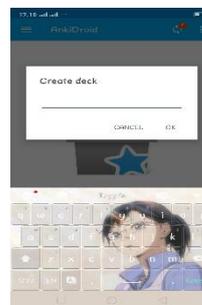
playstore untuk pengguna Android dan appstore untuk pengguna apple. Kemudian buka Aplikasi lalu akan muncul tampilan sebagai berikut:



Langkah kedua

Langkah kedua adalah pilih icon + lalu pilih *creat deck*. Setelah itu masukan nama *deck* yang kita inginkan lalu tampilannya jadilah seperti ini

Gambar 2



Gambar 3



Langkah Ketiga

Langkah Ketiga adalah setelah deck dibuat masukan not untuk semua kosakata yang ingin dipelajari dengan mengklik icon + setelah itu pilih *add note* muncul seperti tampilan di bawah ini:



Gambar 4

Langkah keempat

Masukan arti dari kosakata kedalam *front* dan arti Indonesia kedalam *back*, jika sudah klik icon ✓

Gambar 5



Langkah ke lima

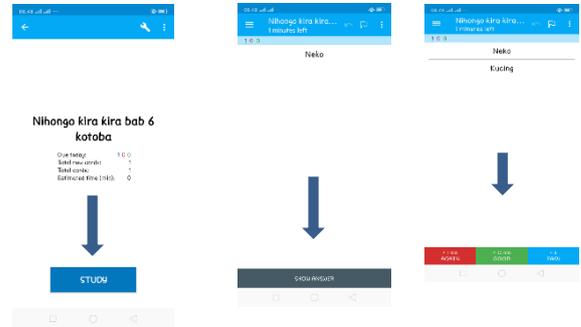
Langkah kelima adalah klik deck nya, setelah itu pilih *study* untuk mulai belajar (gambar 6). Setelah itu akan muncul kosakata yang akan kita masukan tadi, ketika katanya muncul bacalah dan untuk mengingat artinya pilih *show answer* (gambar 7). Setelah diingat jawabannya klik *1 min* maka otomatis kosakata tersebut akan lebih sering muncul. Lakukan berulang kali sampai merasa kosakatanya sudah terhafal. Jika sudah hafal klik *4 day* maka kosakata yang sudah dihafalkan tidak akan muncul selama beberapa hari

sehingga bias focus dalam kosakata yang lain

Gambar 6

Gambar 7

Gambar 8



Aplikasi ini sangat membantu siswa dalam menghafal serta mengingat kosakata bahasa Jepang, Aplikasi ini memiliki beberapa fitur menarik antara lain dapat menambahkan gambar atau suara, sehingga siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan selama belajar. Aplikasi ini dapat di gunakan kapan saja karena aplikasi ini termasuk dalam aplikasi offline yang tidak membutuhkan internet untuk menggunakannya

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menggunakan kata-kata yang lebih difokuskan pada penunjukan makna, mendeskripsikan suatu fenomena yang dikaji oleh peneliti berdasar pada penyelidikan kejadian sosial yang ada (Moleong,2012:3).

Penelitian ini berfokus pada maksim yang membentuk prinsip kesantunan berbahasa menurut Geoffrey Leech. Maksim-maksim tersebut meliputi maksim kebijaksanaan (tact maxim), maksim kedermawanan (generosity maxim), maksim penerimaan (aprobation maxim), maksim kerendahan hati (modesty maxim), maksim kecocokan (agreement maxim),

dan maksim kesimpatian (sympathy maxim).

Hasil analisis data dijelaskan melalui pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini diadopsi untuk menggambarkan setiap individu secara akurat, status bahasa dan lain-lain. Karena hasilnya apa adanya, maka istilah “deskriptif” mengandung pengertian bahwa penelitian hanya didasarkan pada fakta atau kejadian yang secara empiris nyata bagi penutur. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya suatu akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diamati atau diselidiki.

Menurut Sugiyono 2013 : 72 menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode desain penelitian eksperimen semu (quasy experiment).

Menurut Arikunto (2010:123) True Eksperimental Design adalah eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan dalam eksperimen, yaitu dengan adanya kelompok lain yang tidak mengalami eksperimen yang diamati dan disebut dengan kelompok kontrol, sehingga perubahan yang terjadi antara sebelum penelitian dan setelah penelitian benar-benar terlihat. Dengan menerapkan Control group pre-test-post-test design, Desain eksperimen yang digunakan bentuk Control group pre-test-post-test Design, menurut Arikunto (2010:126) digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Pre test	Treatment	Post Tes
-------	----------	-----------	----------

E	O1	X	O2
---	----	---	----

K	O3		O4
---	----	--	----

Ket

E : Kel Eksperimen

K : Kel Kontrol

O1,O3 : Tes awal

O2,O4 : Tes akhir

X:Pembelajaran menggunakan model kontekstual

Teknik Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes. Jadi Peneliti akan memberikan tes kepada kelas eksperimen dan juga kelas control. Peneliti akan memberikan Pre test pada awal pembelajaran. Pre test berfungsi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kosa kata awal siswa sebelum diberikannya sebuah materi yang akan di ajarkan. Setelah terlaksananya pre test peneliti akan memberikan treatment (perlakuan) kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media yang akan diteliti yaitu aplikasi AnkiDroid.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik persentase. Untuk mengolah hasil tes dengan teknik persentase maka digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\% = n/N \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media aplikasi AnkiDroid dalam pembelajaran kosakata bahasa jepang yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Tondano Tahun ajaran 2021/2022. Setelah

dilakukannya tes yang berupa tertulis untuk mengetahui sejauh mana siswa telah paham tentang kosa kata pada buku nihongo kira kira bab 16 dalam menggunakan media aplikasi AnkiDroid maka diperoleh data yang harus diolah dan juga dianalisis agar data tersebut dapat memiliki arti atau makna yang bisa dimengerti dan dipahami sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan kemudian diberi simpulan

Instrumen yang diberikan dalam bentuk diberikan 2 kali tes. Tes tersebut memiliki soal yang masing masing berjumlah 20 butir yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan Media aplikasi AnkiDroid.

Pada table berikut akan digambarkan Presentase pre test dan post tes dari setiap responden

Presentase Responden kelompok control (pre test)

Responden	Jawaban		Presentase	
	Benar	salah	Benar	Salah
1	5	15	25%	75%
2	7	13	35%	65%
3	6	14	30%	70%
4	6	14	30%	70%
5	5	15	25%	75%
6	12	8	60%	40%
7	8	12	40%	60%
8	10	10	50%	50%
9	3	17	15%	85%
10	0	20	0%	100%

Presentase Responden Kelompok Eksperimen (pre test)

Responden	Jawaban		Presentase	
	Benar	salah	Benar	Salah

1	6	14	30%	70%
2	5	15	25%	75%
3	7	13	40%	65%
4	5	15	25%	75%
5	7	13	35%	65%
6	3	17	15%	85%
7	7	13	35%	65%
8	10	10	50%	50%
9	13	7	65%	40%
10	2	18	10%	90%

Presentase dari setiap responden kelompok control (post test)

Responden	Jawaban		Presentase	
	Benar	salah	Benar	Salah
1	7	13	35%	65%
2	14	6	70%	30%
3	9	11	45%	55%
4	8	12	40%	60%
5	6	14	30%	70%
6	11	9	55%	45%
7	10	10	50%	50%
8	10	10	50%	50%
9	3	17	15%	85%
10	9	11	45%	55%

Presentase dari setiap responden kelompok control (post test)

Responden	Jawaban		Presentase	
	Benar	salah	Benar	Salah
1	20	0	100	0
2	17	3	85	15
3	20	0	100	0
4	18	2	90	20
5	16	4	80	20

6	12	8	60	40
7	19	1	95	5
8	17	3	85	15
9	20	0	100	0
10	14	6	70	30

Berikut ini adalah tabel kemampuan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah dilakukannya treatment kelompok control dan juga kelompok eksperimen.

Kelompok Kontrol

Subjek kelompok control	Pre Test	Post Test
1	25	35
2	35	70
3	30	45
4	30	40
5	25	30
6	60	55
7	40	50
8	50	50
9	15	15
10	0	45
Jumlah	310	435
Rata Rata	31	43,5

Kelompok Eksperimen

Subjek Kelompok Eskperimen	Pre Test	Post Test
1	30	100
2	25	85
3	40	100
4	25	90

5	35	80
6	15	60
7	35	95
8	50	85
9	65	100
10	10	70
Jumlah	330	865
Rata rata	33%	86,5%

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode belajar menggunakan media aplikasi AnkiDroid. Setelah dilakukannya treatment , hasil pembelajaran kosakata bahasa jepang siswa XII IPA 4 memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Penggunaan media aplikasi ini sangat berdampak bagi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat kita lihat dari data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil pembelajaran yang menggunakan sistem ceramah dan yang dengan menggunakan media aplikasi AnkiDroid. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian yang didapat dari media aplikasi AnkiDroid terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dan memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa jepang.

Kriteria keberhasilan penelitian yang digunakan untuk mengadakan penilaian terhadap presentase yang diperoleh responden dalam penelitian ini adalah jika hasil tes siswa sekurang kurangnya 80% dari jumlah siswa yaitu 10 orang dengan kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil analisa data yang didapat dengan menggunakan rumus persentase yang kemudian dicari nilai rata

ratanya. Siswa kelompok control kurang mampu mengerjakan soal soal yang telah diberikan dengan Nilai rata rata yang didapati adalah 43,5% sedangkan siswa kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi yakni dengan nilai rata rata 86,5%. Dikarenakan media aplikasi ini memiliki metode active recall testing atau metode belajar yang dimana kita akan ditanyai sebuah pertanyaan dan mencoba mengingat jawabannya. Jika dibandingkan dengan belajar secara pasif , dimana kita membaca menonton dan mendengarkan sesuatu tanpa berhenti untuk merenungkan apakah kita sudah mengerti apa yang kita pelajari atau belum. Penelitian telah menunjukkan bahwa kita bisa mengingat apa yang kita pelajari secara efektif menggunakan active recall testing disbanding dengan belajar pasif. Ada 2 alasannya yaitu

- Berusaha mengingat sesuatu dapat memperkuat memori , sehingga meningkatkan peluang kita untuk mengingat hal itu lagi
- Ketika kita tidak dapat menjawab sebuah pertanyaan, ini tanda bahwa kita perlu kembali ununtuk me review atau mempelajari ulang sehingga dapat membuat daya ingat kita menjadi jauh lebih kuat.

Penurunan nilai pada siswa dapat disebabkan salah satunya oleh karena kurangnya pemanfaatan media sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun tes pada kelompok eksperimen ini membuktikan bahwa penggunaan media aplikasi AnkiDroid dapat memberikan dampak yang positif sebagai hasil belajar. Media ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan aktifitas hasil belajar mengajar sehingga hasil yang diharapkan tercapai.

Berikut ini adalah analisis kemampuan siswa mengingat kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media Aplikasi AnkiDroid.

- Soal nomor 1, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 4 responden atau 40% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 8 responden atau 80%
- Soal nomor 2, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 3 responden atau 30% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 9 responden atau 90%
- Soal nomor 3, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 4 responden atau 40% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 5 responden atau 50%
- Soal nomor 4, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 4 responden atau 40% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 9 responden atau 90%
- Soal nomor 5, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 3 responden atau 30% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 9 responden atau 90%
- Soal nomor 6, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 0 responden atau 0% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab

- dengan benar oleh 9 responden atau 90%
- Soal nomor 7, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 5 responden atau 50% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 10 responden atau 100%
 - Soal nomor 8, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 2 responden atau 20% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 8 responden atau 80%
 - Soal nomor 9, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 2 responden atau 20% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 10 responden atau 100%
 - Soal nomor 10, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 3 responden atau 30% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 9 responden atau 90%
 - Soal nomor 11, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 3 responden atau 30% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 8 responden atau 80%
 - Soal nomor 12, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 1 responden atau 10% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 8 responden atau 80%
 - Soal nomor 13, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 6 responden atau 60% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 10 responden atau 100%
 - Soal nomor 14, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 2 responden atau 20% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 8 responden atau 80%
 - Soal nomor 15, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 3 responden atau 30% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 10 responden atau 100%
 - Soal nomor 16, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 4 responden atau 40% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 9 responden atau 90%
 - Soal nomor 17, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 4 responden atau 40% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 100 responden atau 100%
 - Soal nomor 18, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 6 responden atau 60% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 10 responden atau 100%
 - Soal nomor 19, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 3 responden

atau 30% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 8 responden atau 80%

- Soal nomor 20, hasil tes sebelum menggunakan aplikasi AnkiDroid dijawab dengan benar oleh 4 responden atau 40% Tapi setelah menggunakan aplikasi AnkiDroid dapat dijawab dengan benar oleh 7 responden atau 70%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari pengumpulan data sehingga dapat disimpulkan bahwa. Terdapat perbedaan nilai dan juga cara belajar siswa sebelum menggunakan media aplikasi AnkiDroid dan sesudah menggunakan media aplikasi AnkiDroid. Terlihat bahwa siswa semakin aktif saat peneliti menggunakan media aplikasi AnkiDroid, Ini terbukti dengan perbedaan jumlah skor belajar siswa yang meningkat saat menggunakan media aplikasi AnkiDroid yaitu mencapai 86,5%, dibandingkan dengan jumlah score siswa yang tidak menggunakan media aplikasi AnkiDroid yang mencapai 43,5%. Media aplikasi ini terbukti sangat efektif dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang terutama untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aror, Susanti (2021) Metode Mnemonik Dalam Lagu Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia. *Syntax Literate*. 6(5). Vol. 6, No. 5, Mei 2021. <http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i5.2741>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazruddin Safaat H, 2011, *Android (Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android)*. Informatika Bandung
- Sompotan, Amelia G.Y.(2021). Analisis Setsuzokujoshi Dalam Kalimat Bahasa Jepang. *Syntax Literature: Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol.6, No. 5 Mei 2021 <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntaxliterate/article/view/2725>
- Rakian, Sandra. (2020). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Praktis Pada Karyawan Objek Wisata Sumaru Endo Kecamatan Remboken. *EDUPRENEUR*. Vol. 3, No. 1 Maret 2020. <http://repo.unima.ac.id/3017/1/1812-4087-1-SM.pdf>
- Rudi Susilana, Cepi Ryana, 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sunjaya, Wina.(2010). *Strategi Pembelajaran berorientasi Sandar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Sudrajat, dkk.(2020). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA Yadika Langowan. Vol. 2, No. 3. Oktober 2020, pp. 36-49. <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/dilan/article/view/2347>
- Lensun, Sherly Ferro.(2019). Pelatihan Model Pembelajaran Bagi Guru-Guru Bahasa Jepang Di Manado. *Jurnal ABDIMAS*. Vol.12, No. 1 April 2019 <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1>