

EFEKTIVITAS MEDIA APLIKASI *LUVLINGUA* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 1 TONDANO

Brigitha Wuisang¹, Fince L. Sambeka², Amelia G.Y. Sompotan³

*Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado,
Tondano, Indonesia
Email: brigithawuisang@gmail.com*

Abstrak : Aplikasi *LuvLingua* merupakan salah satu bentuk permainan kosakata bahasa Jepang, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan agar penggunaan media aplikasi *LuvLingua* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dengan adanya penggunaan Media aplikasi *LuvLingua* dalam Pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa, membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menarik, menyenangkan dan disukai karena, terdapat fitur-fitur menarik didalamnya yang sangat efektif untuk siswa dalam belajar kosakata bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dan teknik pengolahan data berdasarkan uji-t. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 89,23 dan pada kelas kontrol 73,07, dan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik uji-t diperoleh dimana $t_{hitung} = 2,44 > t_{tabel} 1,71$ sehingga nilai rata-rata siswa yang diajarkan menggunakan media aplikasi *LuvLingua* lebih baik dari nilai rata-rata tanpa menggunakan media aplikasi *LuvLingua*.

Katakunci : *Kosakata Bahasa Jepang, Aplikasi LuvLingua.*

Abstract : The *LuvLingua* application is a form of Japanese vocabulary game, which can be used as a medium for learning Japanese vocabulary. This study aims to make the use of the *LuvLingua* application media effective in learning Japanese vocabulary. With the use of the *LuvLingua* application media in Learning Japanese vocabulary in students, it makes student learning more interesting, fun and liked because, there are interesting features in it that are very effective for students in learning Japanese vocabulary. The method used in this study is an experimental method, and the data processing technique is based on the t-test. From the results of the pre-test and post-test, the average student learning outcomes in the experimental class were 89.23 and in the control class 73.07, and from the results of hypothesis testing using t-test statistics obtained where $t_{hitung} = 2.44 > t_{tabel} 1.71$ so that the average score of students taught using the *LuvLingua* application media was better than the average score without using the *LuvLingua* application media.

Keywords : *Japanese Vocabulary, LuvLingua App.*

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. Bahasa menjadi salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari manusia. Bahasa juga menjadi identitas bagi setiap orang di negara tertentu (Maru, Pikirang, Ratu & Tuna, 2021; Maru, Pikirang, Setiawan, Oroh & Pelenkahu, 2021). Rakian (2020) "Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan, pikiran. Setiap hari manusia selalu berkomunikasi dengan sesamanya. Mitra komunikasi bermacam-macam, bisa dengan seseorang yang latar belakang sosialnya" sama ataupun yang berlainan. Sompotan (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".

Dalam pembelajaran di SMK/SMA standar kompetensi yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Agar keempat kemampuan berbahasa di atas dapat dikuasai dengan baik, kita harus memiliki kosakata yang banyak (Maru & Nur, 2020; Maru, Tamowangkay, Pelenkahu & Wuntu, 2022). Peranan kosakata sangatlah penting dalam empat kemampuan berbahasa. Sudrajat, dkk (2020) "Dalam mempelajari bahasa Jepang yang benar adalah seorang pelajar harus menguasai kosakata dengan baik sehingga dapat menunjang empat keterampilan dalam berbahasa karena semakin banyak kosakata yang kita miliki, maka semakin baik pula kita terampil dalam komunikasi baik secara lisan maupun tulisan".

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang serta meningkatkan kemampuan menghafal kosakata perlu adanya inovasi media pendukung dalam pembelajaran. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya media audio, visual, audio-visual, media gambar maupun media permainan (Maru, Ratu & Dikut, 2018). Dengan melihat banyaknya siswa yang suka bermain game, entah game online maupun offline. Oleh karena itu penulis merasa bahwa media aplikasi LuvLingua dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengajarkan dan

melatihkan kosakata bahasa Jepang. Dengan melihat banyaknya siswa yang suka bermain game, entah game online maupun offline. Oleh karena itu penulis merasa bahwa media aplikasi LuvLingua dapat dijadikan media pembelajaran untuk mengajarkan dan melatih kosakata bahasa Jepang. Lensun (2019) "Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi ; tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh pengajar dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran".

Arsyad (2010:3) mendefinisikan "media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan". Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware) seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Aplikasi LuvLingua adalah aplikasi edukasi yang menggunakan game seru dan pelajaran. Aplikasi LuvLingua merupakan salah satu bentuk permainan kosakata bahasa Jepang. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang agar pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan dan disukai siswa. LuvLingua adalah pengembangan android yang telah aktif sejak 2013, namun untuk LuvLingua bahasa Jepang diliris pada 20 Agustus 2014. Dalam LuvLingua ini ada 13 bahasa yang bisa dipelajari yaitu bahasa Jepang, Inggris, Italia, Thailand, Perancis, Spanyol, Vietnam, Korea, Cina, Jerman, Ceko, Persia, dan Swedia.

Aplikasi LuvLingua ini memiliki fitur-fitur belajar yang sangat bagus untuk dipelajari siswa dalam belajar dan cocok untuk level pemula dan menengah, serta

dapat mendukung fondasi bahasa Jepang. Aplikasi LuvLingua memberikan gaya belajar bahasa Jepang yang berbeda dengan adanya Visual(kuis Gambar), Auditori(kuis mendengar), Baca tulis (kuis pilihan ganda, tebak kata), dan Kinestetik (game animasi). Aplikasi ini selain dapat menghafal kosakata, membaca, dapat juga mendengarkan audio intonasi dari kosakata tersebut, sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Dibagian kiri adalah fitur khusus untuk belajar dasar-dasar bahasa Jepang, di antaranya ada Kelas Studi, Anak, Tata Bahasa, Hiragana, Katakana, Kanji. Kemudian di bagian kanan menu terdapat fitur untuk permainan yang didalamnya terdapat berbagai fitur pilihan untuk kosakata-kosakata apa yang ingin di mainkan dan di pelajari.

Dalam fitur Buku Frasa dan Kartu Flash terdapat 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 popup, menonaktifkan notifikasi kata harian dan menyembunyikan pelatitan 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 LuvLingua

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi LuvLingua :

• **Langkah pertama**

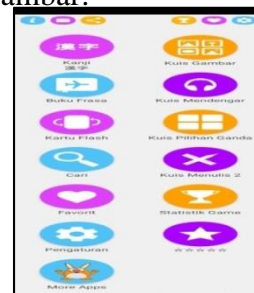
Langkah pertama adalah dengan mendownload aplikasi LuvLingua di playstore untuk pengguna Android dan appstore untuk pengguna apple. Kemudian buka Aplikasi lalu akan muncul tampilan sebagai berikut:



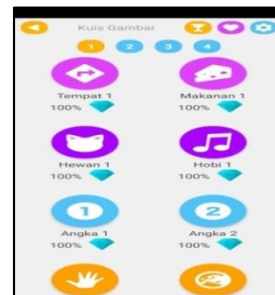
Gambar 1. Membuka Aplikasi LuvLingua dan Tampilan menu Aplikasi LuvLingua.

• **Langkah kedua**

Langkah kedua bisa langsung memilih kategori apa yang ingin kita pelajari dan mainkan. Dalam hal ini penulis hanya memberikan 1 contoh kategori yang akan dimainkan, yaitu Kuis Gambar.



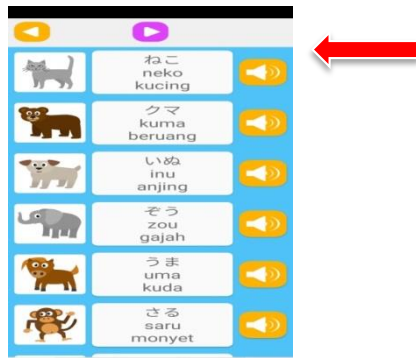
Gambar 2. Memilih ikon Kuis Gambar



• **Langkah ketiga** **Gambar 3. Tampak dalam ikon Kuis Gambar**

Langkah ketiga ini kita langsung bisa memainkannya. Dengan memilih ikon mana yang akan kita mainkan. Pada bagian Kuis Gambar terdapat ikon tempat, makanan, hewan, hobi, angka, tubuh, negara, baju, penting, dalam ruangan,

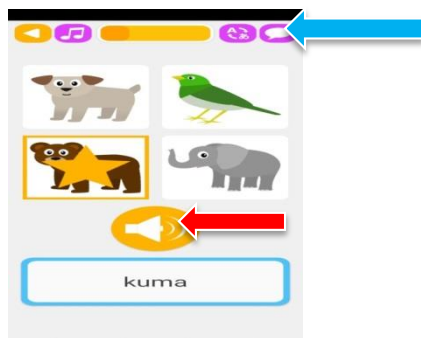
bahasa, buah, sayuran (lihat gambar 3). Kemudian pilih bagian mana yang ingin dimainkan. Dalam hal ini peneliti memilih ikon Hewan, dan akan muncul seperti tampilan di bawah ini:



Gambar 4. Tampak dalam permainan Kuis Gambar

Sebelum kita memainkannya dengan mengklik gambar play, ditampilkan awal akan ada pengenalan kosakata. Dalam pengenalan kosakata ini kita bisa lebih dahulu belajar tentang kosakata apa yang akan dimainkan. Dalam kuis gambar ini terdapat gambar, audio pengucapan kosakata bahasa Jepang, kosakata bahasa Jepang serta terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

Setelah mengklik play tampilan gamenya akan seperti ini:



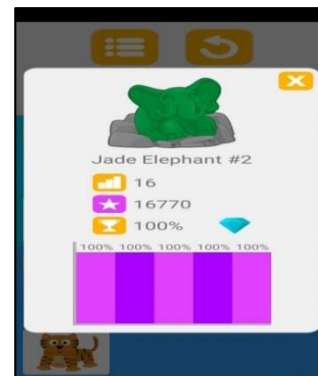
Gambar 5. Kuis Gambar
 Pada Permainan ini cara memainkannya adalah dengan memilih gambar yang tersedia menurut soal yang tertera dibawahnya. Contohnya soal digambar itu adalah kuma yang diterjemahkan dalam bahasa Jepang adalah

'beruang'. Lalu pilih salah satu dari 4 gambar tersebut yang menunjukkan gambar beruang. Kita juga bisa mendengarkan cara pelafalan kata tersebut dengan mengklik gambar volume(lihat panah merah) Kita juga bisa menonaktifkan atau mengaktifkan tunjukkan jawaban (lihat panah biru) Jika kita mengaktifkan jawaban maka jawaban akan langsung muncul setelah kita memilih.



Gambar 6. Jawaban yang benar dari pertanyaan.

Kemudian pada akhir permainan akan di perlihatkan hasil dari permainan tersebut berupa diagram batang seperti di bawah ini:



Gambar 7. Diagram hasil permainan Kuis Gambar.

Aplikasi ini sangat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yang dapat membuat siswa belajar dengan aktif dan tidak merasa bosan selama belajar. aplikasi ini juga dapat memberikan semangat belajar yang tinggi kepada siswa, karena menggunakan game seru dan fitur-fitur didalamnya yang bagus dan aplikasi ini bisa di mainkan dimana saja dan kapan saja, karena aplikasi ini termasuk dalam

aplikasi offline yang tidak membutuhkan internet untuk memainkannya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Samsu (2017 : 120) menjelaskan bahwa “metode penelitian eksperimen digunakan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan variabel lainnya (Variabel X dan Y)”. Dalam menjelaskan hubungan ini, peneliti harus melakukan pengukuran dan kontrol yang sangat cermat dan hati-hati terhadap hubungan variabel-variabel yang diamati.

Sugiyono (2013 : 73) dalam bukunya mengatakan “terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu : Pre-experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design dan Quasi Experimental Design”. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain True Experimental Design dalam bentuk Pretest-posttest Control Group Design. Untuk melaksanakan metode ini peneliti mengadakan percobaan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti memberikan tes awal (pretest) kepada kedua kelompok dengan test yang sama agar peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberi tes awal kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan menerapkan media aplikasi LuvLingua sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasanya yaitu menggunakan model konvensional atau ceramah. Variabel yang diamati ialah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan media aplikasi LuvLingua.

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	A ₁	X	B ₂
Kontrol	A ₁		B ₂

Keterangan:

A₁: Tes Awal

B₂: Tes Akhir

X : Treatment/Perlakuan yang diberikan dikelompok eksperimen yaitu menggunakan media aplikasi LuvLingua.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti mengolah data melalui tes. Peneliti akan memberikan *pretest* pada eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Fungsi *pretest* adalah untuk mengetahui sampai dimana penguasaan kosakata siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah diberikan *pretest*, peneliti akan memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dengan menggunakan media aplikasi *LuvLingua*. Peneliti akan menjelaskan mengenai cara pembelajaran kosakata dengan media aplikasi *LuvLingua*.sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau menggunakan metode ceramah. Setelah pembelajaran berakhir peneliti memberikan tes akhir(*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

Dimana:

x₁; Nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

x₂ : Nilai rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 : Jumlah total siswa kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah total siswa kelompok kontrol

s_1 : Kalkulasi varians dari kelompok eksperimen

s_2 : Kalkulasi varians dari kelompok kontrol

Analisis statistik yang di dasarkan pada kriteria berikut ini yang bertujuan menolak atau menerima hipotesis nol:

Menerima H_0 jika nilai uji-T \leq nilai T pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji-T \geq nilai T pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan media aplikasi LuvLingua dalam pembelajaran kosakata Bahasa jepang yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Tondano tahun ajaran 2020/2021. Data ini diambil melalui rata-rata pre-test dan post-test yang hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Kalkulasi Hasil Dari Kelompok Eksperimen.

NAMA	x_1	\bar{x}_1	$x_1 - \bar{x}_1$	$x_1 - \bar{x}_1^2$
AH	52,5	64,23	-11,73	137,59
AS	80	64,23	15,77	248,69
CR	70	64,23	5,77	33,29
CP	70	64,23	5,77	33,29
GL	50	64,23	-14,23	202,49
HP	70	64,23	5,77	33,29
HP	67,5	64,23	3,27	10,69
MP	55	64,23	-9,23	85,19
NH	45	64,23	-19,23	369,79
KP	80	64,23	18,77	352,31

PD	55	64,23	-9,23	85,19
SW	57,5	64,23	-6,73	45,29
QP	82,5	64,23	18,27	333,79
JUMLAH	835			1970,89

Tabel diatas adalah table hasil Kalkulasi dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media yang diteliti pada saat penelitian.

Kalkulasi Hasil Dari Kelompok Kontrol

NAMA	x_2	\bar{x}_2	$x_2 - \bar{x}_2$	$x_2 - \bar{x}_2^2$
CR	50	55,19	-5,19	26,93
CM	62,5	55,19	7,31	53,43
DB	62,5	55,19	7,31	53,43
ES	55	55,19	-0,19	0,03
FH	52,5	55,19	-2,69	7,23
JP	70	55,19	14,81	219,33
LR	72,5	55,19	17,31	299,63
MT	42,5	55,19	-12,69	161,03
MM	45	55,19	-10,19	103,83
RS	35	55,19	-20,19	407,63
SI	67,5	55,19	12,31	151,53
SW	50	55,19	-5,19	26,93
VO	52,5	55,19	-2,69	7,23
JUMLAH	717,5			1518,19

Tabel diatas adalah table hasil Kalkulasi dari kelas Kontrol yang bertujuan sebagai pembanding dengan kelas yang diberikan media yang diteliti pada saat penelitian.

Hasil Rata-Rata Kelompok Pre-Test Dan Kelompok Post-test

NAMA	KELOMPOK EKSPERIMEN	NAMA	KELOMPOK KONTROL
------	---------------------	------	------------------

n_1	x_1	n_2	x_2
AH	52,5	CR	50
AS	80	CM	62,5
CR	70	DB	62,5
CP	70	ES	55
GL	50	FH	52,5
HP	70	JP	70
HP	67,5	LR	72,5
MP	55	MT	42,5
NH	45	MM	45
KP	80	RS	35
PD	55	SI	67,5
SW	57,5	SW	50
QP	82,5	VO	52,5
JUM LAH	835	JUML AH	717,5

Tabel diatas adalah table hasil pretest (awal) dan posttest (akhir) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diteliti pada saat penelitian.

Hasil Belajar Dari Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.

NAMA	KELAS EKSPERIMEN		NAMA	KELAS KONTROL	
	TES 1	TES 2		TES 1	TES 2
AH	30	75	CR	40	60
AS	60	100	CM	50	75
CR	50	90	DB	40	85
CP	40	100	ES	40	70
GL	30	70	FH	40	65
HP	40	100	JP	50	90
HP	50	85	LR	60	85
MP	20	90	MT	20	65
NH	10	80	MM	30	60
KP	60	100	RS	10	60

PD	20	90	SI	45	90
SW	30	85	SW	30	70
QP	70	95	VO	30	75
JUM LAH	510	1.160	JUML AH	485	950
RATA-RATA	39,23	89,23	RATA-RATA	37,30	73,07

Tabel diatas adalah table Kalkulasi hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat perbedaan nilai/angka pada tiap kelas

Analisis Data Tes

Selanjutnya data - data tersebut di hitung menggunakan rumus uji- t dan hasilnya $t = 2,44$.

Berikut ini adalah penentuan derajat kebebasan dengan rumus:

$$df : n_1 + n_2 - 2$$

(Shavelson, 1988:247)

$$df : n_1 + n_2 - 2$$

$$: 13 + 13 - 2$$

$$: 26 - 2$$

$$: 24$$

Setelah dilihat pada table apabila $df = 24$ pada $\alpha : 0,05$ maka nilai t tabel adalah 1,711

Analisis Statistik

Analisis statistik didasarkan pada kriteria berikut:

Menerima H_0 jika nilai uji-t \leq nilai t pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji-t \geq nilai t pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

Karena nilai $t_{hitung} = 2,44$ dan t_{tabel} dimana $df = 24$ pada $\alpha : 0,05$

adalah 1,711 maka dengan demikian nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,44 > 1,711) maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Analisis Statistik

Analisis statistik didasarkan pada kriteria berikut:

Menerima H_0 jika nilai uji- $t \leq$ nilai t pada tabel, dimana $\alpha:0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji- $t \geq$ nilai t pada tabel, dimana $\alpha:0,05$

Karena nilai $t_{hitung} = 2,44$ dan t_{tabel} dimana $df = 24$ pada $\alpha:0,05$

adalah 1,711 maka dengan demikian nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,44 > 1,711) maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Nilai Kritis Distribusi t

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63, 657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106

12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan cara belajar melalui media aplikasi LuvLingua. Peneliti menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen diberi

perlakuan (treatment) dan kelas control tidak diberikan perlakuan (treatment). Hasil dari analisis data dengan menggunakan statistik uji-t nampak bahwa, media aplikasi LuvLingua sangat berdampak positif bagi hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang dilihat dari nilai rata-rata kelas sebelumnya sangat kurang yaitu 55,19 dapat di tingkatkan menjadi 64,23 Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan hipotesis data, dimana $t_{hitung} = 2,44$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1.711$, dengan demikian dengan menggunakan media aplikasi LuvLingua terlihat bahwa siswa lebih berminat untuk belajar bahasa Jepang dan dengan menggunakan media aplikasi LuvLingua juga merupakan salah satu alternatif penting dan efektif bagi seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Jepang.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan nilai dan cara belajar siswa dikelas sebelum menggunakan media aplikasi *LuvLingua* dan sesudah menggunakan media aplikasi *LuvLingua*. Terlihat bahwa siswa semakin aktif saat peneliti menggunakan media aplikasi *LuvLingua* dan nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan media aplikasi LuvLingua. Yaitu 64,23 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan media aplikasi *LuvLingua* 55,19

Media aplikasi *LuvLingua* ini sangat efektif dalam proses belajar mengajar khususnya pelajar bahasa Jepang karena sangat membantu siswa dalam belajar pengenalan kosakata bahasa Jepang dan juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dalam pembelajaran kosakata.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad.(2010) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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/1040>
- Maru, M. G., Pikirang, C. C., Ratu, D. M., & Tuna, I. R. (2021). The Integration of ICT in ELT Practices: The Study on Teachers' Perspective in New Normal Era. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 15(22). 44-67.
- Maru, M. G., Pikirang, C. C., Setiawan, S., Oroh, E. Z. O., & Pelenkahu, N. (2021). The internet use for autonomous learning during COVID-19 pandemic and its hindrances. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*. 15(18). 65.
- Maru, M. G., & Nur, S. (2020). Applying Video for Writing Descriptive Text in Senior High School in the COVID-19 Pandemic Transition. *International Journal of Language Education*, 4(3), 408-419.
- Maru, M. G., Tamowangkav, F. P., Pelenkahu, N., & Wuntu, C. (2022). Teachers' perception toward the impact of platform used in online learning communication in the eastern Indonesia. *International Journal of Communication and Society*, 4(1), 59-71.
- Maru, M. G., Ratu, D. M., & Dukut, E. M. (2018). The Use the T-Ex Approach in Indonesian EFL Essay Writing: Feedbacks and Knowledge Exploration.
- 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>
- Samsu.(2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Develompment*).Jambi: PUSAKA.
- Shavelson.(1998). *Metode Statistika*. Tarsito: BandungSurabaya.
- 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/syntax-literate/article/view/2725>
- 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>
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif & RND*. Bandung: ALFABETA