PENGGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN TATA CARA PENULISAN HURUF HIRAGANA BAGI TINGKAT DASAR
(Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016)

ABSTRAK

Bahasa merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Tak hanya dalam bentuk lisan, bahasa juga digunakan dalam bentuk tulisan. Huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yaitu *hiragana, katakana, kanji*, dan romaji. Dari keempat huruf tersebut huruf hiragana merupakan huruf dasar yang harus dipelajari bagi pembelajar Bahasa Jepang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar huruf *hiragana* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash*, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran tata cara penulisan huruf *hiragana*. Penelitian ini mengguakan penelitian murni dengan desain penelitian *Rendomized Control Group Pretest Posttest*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas X SMAN 1 Lembang sebanyak 40 orang kelas kontrol dan 40 orang kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ni berupa tes sebanyak 44 soal dan angket sebanyak 10 soal. Dari hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Adobe Flash* adalah 59 dan kelas kontrol adalah 53,8. Setelah menggunakan media *Adobe Flash* diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen adalah 89,6 dan kelas kontrol adalah 70,4. Dari olah data yang dihasilkan pun telah terbukti bahwa hasil signifikansinya adalah 12 maka Ho ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Adobe Flash* efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Selain itu, dari hasil angket diketahui sebagian besar responden memberikan respon positif pada media *Adobe Flash*.

Kata kunci : *Hiragana, Media Adobe Flash*

ADOBE FLASH MEDIA USE IN HIRAGANA'S WRITING ORDER FOR THE ELEMENTARY STUDIES

(Experimental Research Toward Second Grade Students of 1 Lembang Senior High School 2015-2016)

Yayan Mulyana

1200064

ABSTRACT

Language is a very important thing in life. Not only in oral form, but language is also used in written form. In Indonesia alphabet is the only letters used. Mean while in Japanese there are some varieties letters used such as hiragana, katakana, kanji, and romaji. From all these letters hiragana are the basic letters that must be learned by Japanese Students. And the goal of this research is to know the results of student learning hiragana before and after the learning using adobe flash media and to know the students response about Adobe Flash media in learning hiragana's writing order. This research using true experiment with a design experiment is Rendomized Control Group Pretest Posttest. A sample of this research is a student X senior high school of Lembang 1 about 40 people for control class and 40 people for experiment class. The instruments used in this research in the form of a test of 44 questions and questuinnaires as much as 10 reserved. From data analysis result, shown that students average value from experiment class before using Adobe Flas media is 59 and control clas is 53.8. After using Adobe Flash media earned that students average value from experiment class is 89.6 and control class 70.4. From data proccess that has resulted, proven that the significant result is 12 so, Ho is denied. From that we can draw the conclusion that Adobe Flash media is effectively increasing hiragana letters mastering. Beside that, known from the quwsioner the majority responded give positive respond to Adobe Flash media.

Keywords : Hiragana letters, Adobe Flash Media

初級におけるひらがなの書き込みの学習に「Adobe Flash」のメディアの使用について

(レンバン 1 国立高等学校の一年生に実験研究)

ややン．ムルヤナ

1200064

要旨

日本語で使用されるの文字はひらがな、カタカナ、漢字とローマ字である。日本語の文字で、ひらがなは基本的な文字である。学習者として、ひらがなを勉強しなければならない。本研究の目的は「Adobe Flash」のメディアを使用する前と使用した後に、ひらがなの書き込みについて効果を知るためである。それに、「Adobe Flash」のメディアの使用について意見を知るためである。本研究の方法は True Experiment 法で、　デザインは Rendomized Control Group Pretest Posttes である。サンフル Lembang 1 国立高等学校の一年生で、実験のクラスは 40 人と制御のクラスは 40 人である。データの収集はテスト 44 問とアンケート 10 問を使用する。勉強する前に、学習者の平均点は平均学生実験のクラスの値は 59 であり。制御のクラスは 53.8 である。勉強する後に実験のクラスの先徒得アドビフラッシュの平均値は 89.6 であり、制御のクラスは 70.4 である。生成されたデータは、また、重要な結果は、12 であることが証明されている場合、次いでホーは拒否される。つまり、ひらがなの学習の結果によると、アドビフラッシュのメディアの使用は有意義な影響があるということが分かった。それから、ひらがなの理解を高めるためのアドビフラッシュのメディアは効果である。それにより、学習者はひらがなを学習するうちに、アドビフラッシュのメディアに対してボジティブな反応を示した。

キーワード　: ひらがな、「Adobe Flash」のメディア

A. はじめに

日本語で言語の記信は２つの方法、話し言語と書き言語を習得する。話し言語は言った人の感覚を利用して他の人自分の意見、アイデアや二ゥースを表現するために日常生活で使用される。書き言語は、文字を使用して、書面で他の人に意見、アイデアや二ゥースを表現するために用いている。

インドネシアでアルファベット文字のみが使用されているのにし、日本語の文字はひらがな、カタカナ、漢字とローマ字である。ひらがなは４６文字である。ひらがなが書面形式で一定のルールを持っているので。日本語学習者のために容易ではない事は、すぐにひらがなを記憶することである。この問題を乗り越えるため、適当な学習メディアが必要である。そのことから、本研究の中で筆者は小学校におけるひらがなの書き込みの学習にアドビフラッシュのメディアを使用する

B. 問題の素材

研究の問題は次のようである。

1. 「Adobe Flash」のメディアを使用する前に、学習者のひらがなの能力はどうであろうか。
2. 「Adobe Flash」のメディアを使用した後に、学習者のひらがなの能力はどうであろうか。
3. 「Adobe Flash」のメディアを使用した、学習者の意見はどうであろうか。

C. 本研究の目的

本研究の目的は次のようでる。

1. 「Adobe Flash」のメディアを使用する前に、学習者のひらがなの能力を知るためである。
2. 「Adobe Flash」のメディアを使用した後に、学習者のひらがなの能力を知るためである。
3. 「Adobe Flash」のメディアを使用した、学習者の意見を知るためである。

D. 先行研究

先行研究ではルッリさんに「形容詞ーなの語彙の能力で「Multimedia Flash」のメディアの使用について結果」について調べた。この研究によると、事前後で学生の形容詞ーなの語彙の能力が上がった。

Yayan Mulyana, 2016
PENGGUNAAN MEDIA ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN TATA CARA PENULISAN HURUF HIRAGANA BAGI TINGKAT DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. 研究の方法

本研究の方法はアドビフラッシュのメディアで、デザインは Rendomized Control Group Pretest Posttes である。サンフルは SMAN 1 Lembang の一年生で、実験のクラスは 40 人と制御のクラスは 40 人である。データの収集はテスト 44 問とアンケート 10 問を使用する。テストのデザインは Pretest と Posttest と言うテストを祖がいる。Pretest は実験前にするテストで、Posttest は実験後にするテストである。

一の表
テストノデザイン

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	Tx1	X1	Tx2
Kontrol	Tx1	Y1	Ty2

Tx1 : 実験のクラスの実験前にするテストである

Tx1 : 制御のクラスの実験前にするテストである

X1 : 「Adobe Flash」のメディアの使用である

Y1 : ひらがなの絵のメディアの使用である

Tx2 : 実験のクラスの実験後にするテストである

Ty2 : 制御のクラスの実験後にするテストである

F. データの収集

データの収集はテストとアンケートを使用する。テストは学習者のひらがなの文字を学習する能力を知るためである。アンケートは「Adobe Flash」のメディアに対して、学習者の反応を知るためである。

1. テストの分析

a. 計算の表

N	X	Y	x	y		
M						

b. 平均点（MEAN）を計算する

Mx = $\frac{\sum X}{N_2}$ = — =　　My = $\frac{\sum y}{N_2}$ = — =

c. 標準偏差(standar deviasi) を計算する

Sdx : $\sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$ = $\sqrt{\quad = \sqrt{\quad}}$ =

Sdy : $\sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$ = $\sqrt{\quad = \sqrt{\quad}}$ =

d. 標準誤差(standar error mean kedua variabel) を計算する

SEMx = $\frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}}$ = $\frac{\quad}{\sqrt{\quad}}$ = $\frac{\quad}{\quad}$ =

SEMy = $\frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$ = $\frac{\quad}{\sqrt{\quad}}$ = $\frac{\quad}{\quad}$ =

e. ２つの平均差の標準誤差

SEMxy = $\sqrt{SEMx^2 + SEMy^2}$

= $\sqrt{\qquad +}$

= $\sqrt{+}$

= $\sqrt{\quad}$

= ...

f. t-hitung の解釈を提供します

t 得点＜t 表＝Ho 受け入れられる

t 得点＞t 表＝Ho 拒否される

2. アンケートのデータの分析

アンケートのデータの分析は次の公式を使用する

P = $\frac{F}{N}$ x 100 %

アンケートのデータの表

Besar persentase	**Interpretasi**
0%	いない
1%-5%	ほとんどいない
6%-25%	一部いる

26% - 49%	半分以上
50%	半分
51%-75%	半部以上
76% - 95%	かなり多い
96%-99%	ほとんど全部
100%	全部

G. 分析及び解釈

a. Pretest

二の表

Pretest の表

計算	実験のクラス	制御のクラス
平均	59	53.8
標準偏差	10.8	12.2
標準誤差	1.74	1.96
差の標準誤差	2.62	
T hitung	1.9	
Db	78	

上記の表に基づき「Adobe Flash」のメディアを使用する前に、実験クラスの事前テストの平均点の結果は 59 である。一方、コントロールのクラスの事前テストの平均点の結果は 53.8 である。実験クラスの事前テストの平均点の結果よりコントロールのクラスの事前テストの平均点の結果ほうが高いということが分かった。

計算の結果に基づき、自由度(db) = 78、ｔ表 (5%) = 2、ｔ表 (5%) = 2.63、ｔ得点= 1.9 ということが分かった。つまり、ｔ得点はｔ表より低いので、Hk が拒絶され、Ho が受けられた。ｔ得点＜ｔ表実験する前に、実験クラス及びコントロールのクラスのひらがなの能力が有意差がないと言える。

b. Posttest

三の表

Pretest の表

計算	実験のクラス	制御のクラス
平均	89.6	70.4
標準偏差	5.2	8.7

標準誤差	0.8	1.4
差の標準誤差	1.6	
T hitung	12	
Db	78	

上記の表に基づき「Adobe Flash」のメディアを使用する前に、実験クラスの事前テストの平均点の結果は 89.6 である。一方、コントロールのクラスの事前テストの平均点の結果は 70.4 である。実験クラスのひらがなの能力は非常に良いカテゴリーである。それなのに、実験クラスの事後テストの平均点の結果はコントロールのクラスの事後テストの平均点の結果より高いということが分かった。

計算の結果に基づき、自由度(db) = 78、ｔ表 (5%) = 2、ｔ表 (5%) = 2.63、ｔ得点= 12 ということが分かった。つまり、ｔ得点はｔ表より高いので、Hk が受けられ、Ho が拒絶された。ｔ得点＞ｔ表実験した後、実験クラス及びコントロールのクラスのひらがなの能力には有意差があると言える。つまり、ひらがなの学習の結果によると、「Adobe Flash」のメディアの使用は有意義な影響があるということが分かった。

それから、アンケートデータの結果に基づいて、学習者は、ひらがな文字を学習するときに「Adobe Flash」のメディアは良いメディアだということが分かった。そして、日本語の授業は、学習方法アドビフラッシュのメディアを使用することによって、ひらがな文字の学習が後に容易になったということが分かった。さらに、学生アドビフラッシュのメディアを使うで、とひらがなの文字をより理解できると考えられる。

H. 終わりに

データ分析の結果に基づき、本研究の結論は次のようである。

1. 事前テストのデータの結果によると、自由度(db) = 78、ｔ表 (5%) = 2、ｔ表 (5%) = 2.63、ｔ得点= 1.9 ということが分かった。つまり、ｔ得点はｔ表より低いので、Hk が拒絶され、Ho が受けられた。ｔ得点＜ｔ表実験する前に、実験クラス及びコントロールのクラスのひらがなの能力が有意差がないと言える。
2. 事後テストのデータの結果によると、自由度(db) = 78、ｔ表 (5%) = 2、ｔ表 (5%) = 2.63、ｔ得点= 12 ということが分かった。つまり、ｔ得点はｔ表より高いので、Hk が受けられ、Ho が拒絶された。ｔ得点＞ｔ表実験した後、実験クラス及びコントロールのクラスのひらがなの能力には有意差があると言える。つまり、ひらがなの学習の結果によると、「Adobe Flash」のメディアの使用は有意義な影響があるということが分かった。アンケー

トによると、「Adobe Flash」のメディアの使用は学習者にとって簡単にひらがなを学ぶことができると答えた学習者がほとんどであった。それに、ほとんどの学習者は「Adobe Flash」のメディアは普通の学習指導方法より面白くてたにしいと答えた。

I. 今後の課題

本研究では、「Adobe Flash」のメディアがひらがなの書き込みの能力を上げるかどうかを調べたものだった。

1. 学生に
   「Adobe Flash」のメディアがひらがなの書き込みの能力を上げるということが分かったから、ひらがなの学習の中で使用したほうがいい。
2. 日本語の教師に
   このメディアは簡単と有名なメディアだったので、教師は学習の中で使うことができる。
3. 次の研究者に
   本研究について完備するのはいいことである。本研究には不足事が多いから、次の研究者はよくに研究しなければならない。また、メディアの使用できるようにする必要がある。

参考文献

Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang.* Jakarta : Kesaint Blanc

Sutedi, Dedi. 2011. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang, Bandung : Humaniora