

EFEKTIVITAS APLIKASI ZKANJI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KANJI MAHASISWA TINGKAT II

(Eksperimen Kuasi terhadap Mahasiswa Tingkat II Tahun Akademik 2016/2017)

Disusun oleh,

Selly Rizki

1200833

Abstrak

Bagi pembelajar Indonesia yang mempelajari Bahasa Jepang, huruf kanji adalah salah satu hal yang dirasa sulit, karena tidak terbiasanya pembelajar Indonesia menggunakan huruf kanji pada kesehariannya. Tetapi, dengan perkembangan zaman dan teknologi, sekarang banyak ditemukan aplikasi yang dapat membantu memudahkan proses pembelajaran, terutama mempelajari Bahasa Jepang. Salah satu contohnya adalah ZKanji. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang tingkat II Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian eksperimen kuasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi ZKanji dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif meningkatkan penguasaan kanji. Dengan aplikasi ZKanji berbasis *software* Microsoft, mahasiswa dapat menguasai kanji yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Setelah pengerjaan *pre-test*, kemudian diberikan 3 kali *treatment* mempelajari huruf kanji dengan menggunakan aplikasi ZKanji, lalu diakhiri dengan pengerjaan *post-test* dan penyebaran angket mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi ZKanji, yang bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa tingkat II mengenai ZKanji. Diperoleh hasil data rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* masing-masing sebesar 80 dan 87.38. Dengan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*, diperoleh gain sebesar 7.38, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar kanji dengan menggunakan aplikasi ZKanji. Dari analisis yang dilakukan, diperoleh simpulan bahwa aplikasi ZKanji efektif dalam meningkatkan penguasaan kanji mahasiswa.

Kata kunci : Efektivitas, Kanji, ZKanji.

EFFECTIVITY OF ZKANJI TO IMPROVE KANJI SKILLS OF 2ND YEAR COLLEGE STUDENT

(Quasi Experiment to 2nd Year Student Academic Year 2016/2017)

Arranged by,

Selly Rizki

1200833

Abstract

For Indonesia's Japanese learner, kanji is the most difficult things for learning Japanese, because Indonesia's learner aren't use kanji for daily. But now, in new era and technology era, there's so many software that can help learner for learning something, especially Japanese. One of them is ZKanji. This research is done by giving to 2nd grade students of Japanese Education, University of Education. The Quasi Experiment Research aims to know that ZKanji can be used for media for improve skills of kanji. With ZKanji based from Microsoft software, students can learn kanji that have never been studied before. After the pre-test processed, students were given 3 times of treatment learning kanji with ZKanji, and then students were given post-test and questionnaire about learning kanji by ZKanji for 2nd grade students. Averages value obtained pre-test at 80 and post-test at 87.38. by calculating the value of pre-test and post-test, the value of gain is 7.38, that showed increase of learn kanji by ZKanji. From that analyzing, can be concluded that ZKanji is effective for improve student's skill of kanji.

Keyword : Kanji, ZKanji

ZKanjī のアプリケーションによる初級レベルの漢字の暗記効果 に関して

(2016・2017 年度 2 年生の学年に対する準実験)

セーリー Rizki

1200833

要旨

インドネシアの学習者にとって漢字を習得するのは最も難しいことである。なぜなら、日常生活の中で漢字を使うことに慣れていないからである。だが、時代が変わり技術が開発するとともに、現在は様々な日本語のアプリケーションが発見して、日本語の過程をやりやすいとサポート役割メディアが多く創造されている。その一つは「ZKanjī」というアプリケーションである。本研究で「ZKanjī のアプリケーションによる初級レベルの漢字の暗記効果に関して」(2016・2017 2 年生の学年に対する準実験)筆者が取り上げる。本研究の対象者はインドネシア教育大学日本語教育学部の 2 年生の学年である。準実験を用い、本研究の目的は漢字を身に付けるため、「ZKanjī」という日本語のアプリケーションを使用してどれほど効果があるのかを知ることである。本アプリケーションはマイクロソフトソフトウェアのベースに、学習者は授業にまだ学習していない漢字を勉強することができる。「Pre-test」を行った後、次に、「ZKanjī」のアプリケーションで漢字の勉強し、三回ほど「Treatment」を実行した。最後に、「Post-test」実践した。さらに、対象者に対し「ZKanjī」アプリケーションに関するアンケート調査を実施した。本アンケートは 2 年生の学年のレスポンスを知ることが目的とする。実験データに基づく、「Pre-test」と「Post-test」の結果、それぞれ 80 と 87.38 を示した。「Pre-test」と「Post-test」の計算評価により、値の差が 7.38 であった。値の差の評価に基づき、本アプリケーションを用いて、漢字の勉強に進行があると提示した。分析した結果、「ZKanjī」アプリケーションを使用して学生の能力を高める効果があることが分かった。

キーワード：漢字、ZKanjī

A. はじめに

日本語では言語スタイルが二つ分類され、それは「話し言葉」と「書き言葉」という。「話ことば」主体が直接的に話をする。「書き言葉」と違って言語スタイルがより固く、文字で表すことである。文字にはまた二つ分類が分けられる。それは表意文字と表音文字である。表意文字というのはある字が意味と内容が繋がりがあある。表音文字と違って、内容と意味が全く関係がなく、そのもの字を表

iii

Selly Rizki, 2017

**EFEKTIVITAS APLIKASI ZKANJI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KANJI MAHASISWA
TINGKAT II**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

すことである。また、音節文字の中には単音文字というのがある。音節文字というのはシラブルとモノシラベルを論じる。Sudjianto (2013) は表意文字の例として、ローマ字と漢字を挙げる。日本語を学習する際、外国人にとって漢字は最も難しい。

特に、インドネシアの日本語学習者には日常生活の中で漢字を使うことに慣れていないため、漢字を暗記する際に問題になって最も難しいことである。それに、インドネシア人が現在まで使用している文字は約 26 ロマジを暗記する。それに対して、日本語は基礎の字として、ひらがなとカタカナ約 54 字を暗記しないといけないことだ。さらにレベルが向上すれば、常用漢字は約 1000 字以上外国人の学習者が暗記と習得しないといけないことなのだ。

しかし、時代が変わり技術が開発するとともに、現在は様々な日本語のアプリケーションが発見して、日本語の過程をやりやすいとサポート役割メディアが多く創造されている。その一つは「ZKanji」というアプリケーションである。本アプリケーションの機能は漢字あるいは単語を暗記するサポートとしてデザインされていたものである。それ以外、「ZKanji」のプログラムは漢字の読み方・書き方・例文・英語で意味解釈がある。

B. 理論

1. 漢字

漢字はもともと漢の国から表す字である。Wikipedia に基づき、漢字は日本語にも使われ、その四つの字の一つは現在でも使用している。IwabuchiTadasu (1989)によると、漢字はもともと中国に文学を書くためとして扱われている。漢字は日本に入ったのは約 4 世紀であった。だから、漢字は「漢」の意味を表す。(Sudjianto 他 : 2013)

2. 「Zkanji」

その一つは「ZKanji」は Windows のアプリケーションである。本アプリケーションの機能は漢字あるいは単語を暗記するサポートとしてデザインされていたものである。それ以外、「ZKanji」のプログラムは漢字の読み方・書き方・例文・英語で意味 ^{かいしゃく}, 解釈がある。

C. 研究の目的

1. 直前「Zkanji」を使用せず、結果を知ること。
2. 直後「Zkanji」を使用した結果を知ること。
3. 「Zkanji」を使用せずと使用した結果の相違点を知ること。
4. 「Zkanji」のアプリケーションに関する意見を知ること。

D. 研究方法

本研究の実験は準実験メソッドを用い、エクスペリメントクラスが行うが、コントロールクラスがない。研究のデザインは One Group Pre-Test Post-Test Design である。最初に Pre-test を行い、それにトリートメントは三回ほど実践した。最後に、Post-test を実行した。

01	X	02
<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>

1. テスト
テストは二つのタイプに分けられる。Pre-test と Post-test という。本テストはそれぞれ 40 問題の選択形式で作成した。テストの目的は対象者の暗記結果を知り、値の差を探索する。
2. アンケート
アンケートの目的は対象者に対し「Zkanji」アプリケーションに関する意見と効果を知ることである。挙げられる問題は 11 である。

E. 先行研究

Budiman (2014)は「Winds Pro Emulator Game なぞって覚える」のアプリケーションを通じて漢字暗記効果の研究について行った。研究の結果は「Winds Pro Emulator Game なぞって覚える」のアプリケーションを使用して学習者の暗記力が高まって効果があることが分かった。

F. データ

本研究は対象者あるいはインドネシア教育大学日本語教育学部の 2 年生の学年であり、20 人に試みた。

以下の表では回答者の暗記結果である：

号	名前	X	Y	D	d ²
1	回答者 1	97.5	100	2.5	6.3

2	回答者 2	92.5	100	7.5	56.3
3	回答者 3	90	97.5	7.5	56.3
4	回答者 4	90	97.5	7.5	56.3
5	回答者 5	90	90	0	0
6	回答者 6	87.5	100	12.5	156.3
7	回答者 7	85	82.5	-2.5	6.3
8	回答者 8	85	72.5	-12.5	156.3
9	回答者 9	82.5	95	12.5	156.3
10	回答者 10	80	92.5	12.5	156.3
11	回答者 11	80	80	0	0
12	回答者 12	77.5	95	17.5	306.3
13	回答者 13	77.5	82.5	5	25
14	回答者 14	75	82.5	7.5	56.3
15	回答者 15	70	97.5	27.5	756.3
16	回答者 16	70	92.5	22.5	506.3
17	回答者 17	70	70	0	0
18	回答者 18	70	55	-15	225
19	回答者 19	67.5	85	17.5	306.3
20	回答者 20	62.5	80	17.5	306.3
Σ		1600	1747.5	147.5	3294.5
M		80	87.38	7.38	164.73

1. 平均を探し

$$\begin{aligned}
 Mx &= \frac{\Sigma X}{N} \\
 &= \frac{1600}{20} \\
 &= 80
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 My &= \frac{\Sigma y}{N} \\
 &= \frac{1747.5}{20} \\
 &= 87.38
 \end{aligned}$$

2. ゲインを探し

$$\begin{aligned}
 d &= posttest - pretest \\
 &= 1747.5 - 1600 \\
 &= 147.5
 \end{aligned}$$

3. 平均のゲインを探し

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{147.5}{20} \\ &= 7.38 \end{aligned}$$

4. 値の平方偏差を探し

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 3294.5 - \frac{(147.5)^2}{20} \\ &= 3294.5 - \frac{21756.25}{20} \\ &= 3294.5 - 1087.81 \\ &= 2206.69 \end{aligned}$$

5. 値の *t-hitung* を探し

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{7.38}{\sqrt{\frac{2206.69}{20(20-1)}}} \\ &= \frac{7.38}{\sqrt{\frac{2206.69}{20(19)}}} \\ &= \frac{7.38}{\sqrt{\frac{2206.69}{380}}} \\ &= \frac{7.38}{\sqrt{5.8}} \\ &= \frac{7.38}{2.4} \\ &= 3.08 \end{aligned}$$

6. 値の自由度を探し

$$db = n - 1$$

$$= 20 - 1$$

$$= 19$$

7. 想定

Hk : 学習者の勉強結果の前と勉強結果の後に漢字を勉強する ZKanji
に使うがある。

Ho : 学習者の勉強結果の前と勉強結果の後に漢字を勉強する ZKanji
に使うがない。

8. 自由度

$$db = n - 1$$

$$= 20 - 1$$

$$= 19$$

T-tabel の 19 の自由度合計は 2.09 と 2.86 である。*T-tabel* はに比べて、*T-hitung* のほうが多かった。このデータに基づく、値の差の価値がガインがある。つまり、実験した結果は対象者は以前とのテスト「Zkanji」を使わないと以後そのアプリケーションを使った場合は違うことが分かった。「Zkanji」は学習者に漢字を暗記しやすいように、効果的な暗記力を与える。

G. おわりに

トリートメント三回に行って、*pre-test* の結果は平均 80、 と *post-test* の結果は平均 87,38 であった。本データの値の差は 7,38 であった。これらの合計に基づく、「Zkanji」は学習者に暗記力を高まったことが分かる。それに、「Zkanji」のアプリケーションに関する意見は設備されたプログラムは操作が簡単だと考えられる。だが、2 年生の場合にはこのアプリケーションはあまり人気がないである。

参考文献

⇒ Sudjianto dan Dahidi, Ahmad (2014) 「Pengantar Linguistik Bahasa Jepang」

⇒ <https://wikipedia.org/wiki/kanji>