

EFEKTIVITAS MNEMONIK BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP MNEMONIK  
BERBASIS KARTU GAMBAR DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA  
(Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa SMAN 1 Lembang Kelas XII IPA 4 Tahun Ajaran  
2018/2019)

Dea Rachmawati

1400313

**ABSTRAK**

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari termasuk oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar di Indonesia (Kurniah, 2013). Mengingat huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia, yaitu menggunakan huruf non-romawi. Meskipun huruf hiragana tidak sebanyak huruf kanji, namun siswa masih kesulitan pada saat menguasai huruf hiragana. Hal itu diperkuat dari hasil angket penelitian yang diberikan pada siswa yang menyatakan bahwa 77,77% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan huruf hiragana siswa yang menggunakan metode mnemonik berbasis aplikasi android dan siswa yang menggunakan metode mnemonik berbasis kartu gambar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni dengan desain penelitian Pretest-posttest Control Group Design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 36 siswa SMA Negeri 1 Lembang kelas XII IPA 4 tahun ajaran 2018/2019. Dengan jumlah 18 siswa untuk kelompok eksperimen yang menggunakan mnemonik berbasis aplikasi android dan 18 siswa yang menggunakan mnemonik berbasis gambar. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket, serta wawancara. Dari hasil analisis data, nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan mnemonik berbasis aplikasi android setelah diberikan perlakuan lebih tinggi daripada sebelum diberi perlakuan. Hal ini berarti metode mnemonik berbasis aplikasi android efektif digunakan dalam pembelajaran hiragana. Selain itu dari data angket dan wawancara penelitian diketahui bahwa metode mnemonik berbasis aplikasi android dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti kompetensi lainnya.

**Kata Kunci** : metode mnemonik, aplikasi android, gambar, hiragana

Dea Rachmawati, 2018

*EFEKTIVITAS MNEMONIK BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP MNEMONIK BERBASIS KARTU  
GAMBAR DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA*

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

THE EFFECTIVENESS OF USING MNEMONIC BASED ON ANDROID APPLICATION ON  
MNEMONIC BASED ON PICTURE CARD IN MASTERY OF HIRAGANA CHARACTER  
(Pure Experimental Research Against Class XII IPA 4 of 1 Lembang Senior High School  
2018/2019)

Dea Rachmawati

1400313

**ABSTRACT**

Japanese is one of the foreign languages that is quite difficult to learn, including by learners of basic Japanese language in Indonesia (Kurniah, 2013). Considering the letters used in Japanese are different from Indonesian, which is using non-Roman letters. Although hiragana character are not as much as kanji character, students still have difficulty when mastering hiragana character. This is reinforced by the questionnaire given to respondents that 77.77% of students have difficulty in studying hiragana character. The purpose of this research is to know the differences in hiragana character mastery ability using mnemonic methods based on android applications and students using mnemonic methods based on picture card. The method of this research is the pure method. The research design is pretest-posttest control group design. The sample is 36 students of 12<sup>th</sup> grades of SMA Negeri 1 Lembang of academic year 2018/2019. With a total of 18 students for the experimental group which using mnemonic based on android application and 18 students for the experimental group which using mnemonic based on picture card. This research instrument are test, questionnaire and interview. Based on the research result, the average value of the experimental group which using mnemonic based on android application after being treated was higher than before being treated. So mnemonic method based on android applications is effective in hiragana character learning. According to the questionnaire and interview, mnemonic method based on android applications can help the students to improve hiragana character skill. For further researchers, it is advisable to examine other competencies.

**Keyword** : mnemonic, android application, picture card, hiragana

Dea Rachmawati, 2018

*EFEKTIVITAS MNEMONIK BERBASIS APLIKASI ANDROID TERHADAP MNEMONIK BERBASIS KARTU GAMBAR DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA*

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

「ひらがな」の習得を向上させるための絵カードニーモニックの使用に Android アプリ  
ニーモニックの使用の効果  
(レンバン第1国立こと学校の三年生に対する実験調査)

デア・ラマワティ

1400313

### 要旨

日本語は、インドネシアに初級レベルの日本語の学習者を含め、学習が困難な外国語の1つである(Kurniah, 2013年)。そのため、日本語の文字はインドネシアの文字とは異なる。平仮名の文字は漢字と比べれば少ないものであるが、学習者は平仮名を学ぶことに分かりにくい。そこで、アンケートに基づき、学習者は平仮名を学ぶのが77.77%難しいと明るくなった。本研究の目的は平仮名の学習に絵カードのニーモニックメソッドと Android アプリのニーモニックメソッドの比較を知るためである。本研究の方法は純粋実験で、本研究のデザインは Pretest – Posttest Control Group Design である。本研究の対象者は 2018/2019 年度レンバン第1国立学校の三年生の36名である。Android アプリのニーモニックの実験グループは18名で、絵カードニーモニックのグループも18名である。データの収集はテストとアンケートがあり、インタビューもある。データの分析によると、実験グループの処置前の平均点は低いですが、処置後平均点は高くなった。そのため、平仮名の学習に Android アプリのニーモニックメソッドの効果があると分かった。アンケートとインタビューの分析によると、Android アプリのニーモニックメソッドは簡単に平仮名を進むことができる述べた。さらなる研究者のために、ほかのコンピテンシーを検討することを勧めする。

**キーワード** : ニーモニック、Android アプリ、絵カード、平仮名

## A. はじめに

日本の文字は平仮名と片仮名と漢字の三種類の文字がある (Darjat, 2007 年, 頁 2)。Nugroho (2011 年, 頁 1) は「学習者が学ばなければならない最も初期の要素は文字」と述べている。Ogawa (Yusa と Yuliana, 2013 年, 頁 111) は「日本語を学ぶための第一歩はひらがなの文字を学ぶことである、カタカナ文字や漢字文字と比較してひらがなの文字を学びやすくなるためですから」と述べている。上記の文章から、学習者に教えられた文字の最初の段階はひらがなの文字であると結論づけることができる。

Sutedi (2009 年, 頁 32) は「高校で日本語を学習の目的の一つは、ひらがなを知ってもらうために、学習者の理解を開発することである」と述べている。平仮名の文字は漢字と比べれば少ないものであるが、学習者は平仮名を学ぶの分かりにくい。

筆者は 2018/2019 年度レンバン第 1 国立こと学校の三年生に (2018 年, 4 月, 12 日) 調査を行った上で、ひらがなが難しいという。これらの観察から、ひらがなを学習メソッドが必要だと感じた。学習メソッドの中にニーモニックメソッドがある。Buzan (2002 年, 頁 5) は「学習者の記憶の問題を克服するために必要な努力は、ニーモニックメソッドである」述べている。学習する時、メディアで学ぶことは簡単になる。なぜなら、本研究も Android アプリと絵カードのメディアを使うためである。

本研究の目的はひらがなの学習に実験グループとコントロールグループの間に有意差を知るためである。また、ひらがなの学習に Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドの効果の比較を知るためであり、印象がどのようなかを知るためである。そのため、本研究の題名は「ひらがなの習

得を向上させるための絵カードニーモニックメソッドの使用と Android アプリニーモニックメソッドの使用比較研究」である。

## B. 研究の問題

研究問題は以下のようなものである。

1. Android アプリのニーモニックメソッドの学習法を使用した前、実験グループの「ひらがな」の体得はどうであるか。
2. Android アプリのニーモニックメソッドの学習法を使用した後、実験グループの「ひらがな」の体得はどうであるか。
3. Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドの間に有意差があるか。
4. Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドを使用後の印象はどうであるか。

## C. 研究目的

研究目的は以下のようなものである。

1. Android アプリのニーモニックメソッドの学習法を使用した前、実験グループの「ひらがな」の体得を知るためである。
2. Android アプリのニーモニックメソッドの学習法を使用した後、実験グループの「ひらがな」の体得を知るためである。
3. Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドの間に有意差があるか。
4. Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドを使用後の印象はどうであるか。

## D. 先行研究

先行研究では（フィルダウス、2016）である。この研究では、絵のメディアを使用する関連付け法を使用した。学習者の認知学習成果を有意水準に改善することができる。フィルダウスによる

と、得られたデータ処置の結果であり、予備テスト結果とポスト・テスト結果と間に変化があることが分かった。

絵のメディアを使用する以外に、デバイス・アプリを使用するものである。先行研究では（まつなが、2003）である。この研究では、絵+音声や絵や音声やフラッシュカードを備えたコンピュータプログラムを使用した。この研究では、絵+音声のニーモニック使用するの絵のニーモニックや音声のニーモニックやフラッシュカードよりも良い。

## E. 研究の方法

本研究は純粋実験方法を使用した。実験方法に実験グループとコントロールグループがある。本研究で使用されるデザイン研究は **Pretest-Posttest Control Group Design** である。Sugiyono (2008 年, 頁 76) によるとそのデザインの形は以下のようなものである。

テストは二回ある。予備テストとポストテストである。予備テストは実験グループとコントロールグループのトリートメントの前にひらがな体得を知るためであり、ポスト・テストは実験グループとコントロールグループのトリートメントの後にひらがな体得を知るためである。

本研究の対象者は 2018/2019 年度レンバン第 1 国立こと学校の三年生である。研究のサンプルは 36 名の学習者であり、実験グループとして 18 名の Android アプリニーモニックと 18 名の絵カードニーモニックとコントロールグループとして 18 名である。本研究のデザインはランダムサンプリングを使用した。ランダムサンプリングを使用した理由は学習者を様々な学習者の能力を集めることができるためである。

実験グループは Android アプリのニーモニックメソッドを使用したグループと絵カードのニーモニックメソッドを使用したグループだが、コントロールグループはフラッシュカードを使用したグループである。

## F. 研究の結果

本研究の結果は以下のようなものである。

以上のデータの結果による、Android アプリグループの予備テスト (*Pretest*) の平均点は 61.57 点であり、絵カードグループの予備テストは 64.72 点である。UPI の基本的な点数によると、61.57 と 63.32 点は不足することが分かった。t 得点は-0,28 である。表の t は 5% の有意水準では 2.03、1% の有意水準では 2.72 である。それによって、-0,28 の t 値は表の t より低く、作業仮説は受け付けてできなかった (-0,28 < 2.03 = Hk 受け付けてできなかった) そのため、実験グループと絵カードグループの間に有意差がないと分かった。

表 1

予備テスト (*Pretest*) の結果

分析	Android アプリ グループ	絵カードグループ
Mean (M)	61.57	63.32
Standar Deviasi (SD)	14.22	21.06
Standar Error (SEM)	3.44	5.10
SEM <sub>xy</sub>	6.15	
t 得点	-0.28	

以上のデータの結果による、Android アプリグループのポスト・テスト (*Posttest*) の平均点は 86.66 点であり、絵カードグループのポスト・テスト (*Posttest*) は 71.57 点である。UPI の基本的な点数によると、86.66 点は良くなることが分かった。でも、71.57 点は十分ことが分かった。t 得点は 3.04 である。表の t は 5% の有意水準では 2.03、1% の有意水準では 2.72 である。それに従って、3.04 の t 値は表の t より高くなるので、作業仮説は受け付けた ( $3.04 > 2.03 = H_k$  受け付けた) そのため、Android アプリグループと絵カードグループの間に有意差があると分かった。

表 2

ポスト・テスト (*Posttest*) の結果

分析	実験グループ	絵カードグループ
Mean (M)	86.66	71.57
Standar Deviasi (SD)	9.14	18.37
Standar Error (SEM)	2.21	4.45
SEM <sub>xy</sub>	4.96	
t 得点	3.04	

そこで、データの分析に基づき、以下のように知ることができる。実験する前に、Android アプリグループの学習者はひらがなの能力の平均点は 61.57 点であり、Android アプリのニーモニックメソッドを使用した後、学習者のひらがなの体得の平均点は 86.66 である。つまり、Android アプリグループのひらがなの体得は向上することが分かった。実験する前に、絵カードグループの学習



者はひらがなの体得の平均点は 63.32 点であり、絵カードのニーモニックメソッドを使用した後、学習者のひらがなの体得の平均点は 71.57 である。つまり、絵カードグループのひらがなの体得も向上することが分かった。

データの分析の結果に基づき、Android アプリのニーモニックメソッドを使用した後、Android アプリグループと絵カードグループは有意差があるということがあきらかになった。t 得点は t 表より高い(t 得点 3.04 > t 表 (5% = 2.03) と (1% = 2.72) ので、本研究に  $H_k$  が受けられた。

次に、ひらがな体得に対する Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドの使用はどのぐらい効果を知るために、Normalized Gain 平均点を計算した後、以下の表で解釈する。

表 3  
学習の効果基準

Normalized Gain 距離	効果の基準
0.71 – 1.00	非常に効果がある
0.41 – 0.70	効果がある
0.01 – 0.40	あまり効果がない

Android アプリグループの Normalized Gain 平均点は 0.68 である。学習の効果基準によると、ひらがなの学習に Android アプリのニーモニックメソッドを使用した学習は効果があると分かった。それに、絵カードグループの Normalized Gain 平均点は 0.17 である。学習の効果基準によると、ひらがなの学習に絵カードのニーモニ

ックメソッドを使用した学習はあまり効果がないと分かった。そのため、学習に Android アプリのニーモニックメソッド使用するのは使用せずよりも良い。

そこで、コースの効果的の分析の結果に基づき、Android アプリグループの *normalized gain* の平均点は 0.68 であり、絵カードグループの平均点は 0.17 である。各カテゴリの点及び解釈の計算による 0.68 点は効果があること意味であり、0.17 点はあまり効果がないこと意味である。つまり、Android アプリのニーモニックメソッドは絵カードのニーモニックメソッドよりもっと効果があるが分かった。

アンケートの表明の目的は「ひらがな」の学習に Android アプリと絵カードニーモニックの使用について、学習者の対象を知るためである。アンケートの分析するために、使用される公式は次のようである。

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

情報 :

P : 各回答者の回答の割合

f : 各回答者の周波数応答

n : 回答者数

各カテゴリの割合及び解釈の計算は次のようである。

表 4

アンケートの分類

割合	解釈
0%	一人もいない
1% - 25%	ごく一部

26% - 49%	ほぼ半数
50%	半数
51% - 75%	半数以上
76% - 99%	ほぼ完全に
100%	完全に

Sudjiono (Jianti, 2017, p.64)

アンケートの分析した結果によると、実験グループに Android アプリのニーモニックメソッドと実験グループに絵カードのニーモニックメソッドを使用した印象はどうであるかを知ることである。これらは以下のようなものである。

1. Android アプリグループの学習者の全部は Android アプリのニーモニックメソッドでひらがなを学ぶのが好きでありが、絵カードグループの学習者の半分は絵カードのニーモニックメソッドでひらがなを学ぶのが好きである。
2. Android アプリのニーモニックメソッドと絵カードのニーモニックメソッドはやる気が高くなった。
3. Android アプリグループの学習者の全部は Android アプリのニーモニックメソッドでひらがなを学ぶときに簡単と感じるが、絵カードグループの学習者の半分は絵カードのニーモニックメソッドでひらがなを学ぶときに難しいに感じた。
4. Android アプリのニーモニックメソッド使用するの絵カードのニーモニックメソッドよりも良い。
5. Android アプリグループの学習者の全部は Android アプリのニーモニックメソッドでひらがなを学ぶために好きでありが、

絵カードグループの学習者の半分は講演のメソッドでひらがなを学ぶために好きである。

アンケートの分析の結果に基づき、Android アプリのニーモニックメソッドはひらがなの学習に効果がある。そして、簡単にひらがなを進むことができると分かった。

## G. おわりに

データの分析した結果によると、本研究の結論は次のようである。データの分析によると、実験グループの処置前の平均点は低いが、処置後平均点は高くなる。そのため、平仮名の学習に Android アプリのニーモニックメソッドの効果があると分かった。アンケートとインタビューの分析によると、Android アプリのニーモニックメソッドは簡単に平仮名を進むことができると述べた。

## H. 今後の課題

次の研究から革新と創作的なアイデアで続くことができ、ニーモニックメソッドを発展することができるという希望がある。さらなる研究者のために、ほかのコンピテンシーを検討することを勧めする。

## I. 参考文献

Buzan, T. (2002). *Use Your Perfect Memory. Teknik Optimalisasi Daya Ingat. Temuan Terkini Tentang Otak Manusia*. Terjemahan Basuki Heri Winarno. Yogyakarta : Ikon Terelitera.

- Darjat. (2007). *Siapapun Bisa Hiragana dan Katakana*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
- Nugroho, Y.S.F. (2011). *Analisis Kesalahan Membaca dan Menulis Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas XI SMK Telekomunikasi Tunas Harapan Salatiga*. Skripsi UNS. Semarang : Tidak diterbitkan.
- Rahmi, U. (2016). *Efektifitas Metode Card Sort Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang*. Skripsi UPI. Bandung : Tidak diterbitkan.
- Yusa, I.M.M & Yuliana, F.W.P. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Huruf Hiragana dalam Wujud CD Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI). Vo.2, No.2, hlm. 110-124.