

**EFEKTIVITAS MEDIA ONLINE LEARNINGAPPS
DENGAN METODE FLIPPED CLASSROOM TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA KANJI**

**(Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan
Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Puteri Nabiilah Dayanti
1211618022

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta guna memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Puteri Nabiilah Dayanti
No. Reg : 1211618022
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Efektivitas Media Online Learning Apps dengan Metode Flipped Classroom terhadap Kemampuan Membaca Kanji (Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Pembimbing II

Eva Jeniár Noverisa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001122019032011

Penguji I

Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si.
NIP. 197612282008122001

Penguji II

Viana Meilani Prasetio, S.S., M.Pd.
NIP. 197105302005012001

Ketua Penguji

Eva Jeniár Noverisa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001122019032011

Jakarta, 14 Agustus 2023

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puteri Nabiilah Dayanti

No. Reg : 1211618022

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : **Efektivitas Media Online Learning Apps dengan Metode Flipped Classroom terhadap Kemampuan Membaca Kanji (Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)**

Menyatakan benar bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2023



Puteri Nabiilah Dayanti
NIM. 1211618022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Puteri Nabiilah Dayanti
NIM : 1211618022
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : puterinabiilahdayanti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Efektivitas Media Online Learning Apps dengan Metode Flipped Classroom terhadap Kemampuan Membaca Kanji (Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 Agustus 2023
Penulis

(Puteri Nabiilah Dayanti)

ABSTRAK

Puteri Nabiilah Dayanti. 2023. *Efektivitas Media Online LearningApps dengan Metode Flipped Classroom terhadap Kemampuan Membaca Kanji (Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta).* Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media online LearningApps dengan metode flipped classroom terhadap kemampuan membaca *kanji* dan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai penerapan media *online LearningApps* pada mata kuliah Kanji II. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, huruf *kanji* penting untuk dipelajari agar pemelajar dapat membaca dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik. Sebagai pemelajar pemula, mempelajari *kanji* harus fokus pada pengenalan karakter atau membaca, sebab salah satu kesulitan pada tahap awal mempelajari *kanji* adalah multi baca. Oleh karena itu jika ingin menguasai *kanji*, pemelajar harus memiliki kemandirian untuk mempelajarinya dengan menggunakan media yang tepat. Salah satu media yang dapat digunakan pada flipped classroom adalah laman LearningApps. Laman tersebut memiliki berbagai jenis fitur untuk membuat *games*, sehingga pengajar dapat menghadirkan variasi latihan membaca *kanji* yang dapat diakses di dalam atau di luar kelas. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experiment* dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah 24 mahasiswa semester II kelas A. Instrumen yang digunakan berupa *pretest-posttest* dan angket. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 2,07, sementara jumlah t_{hitung} adalah 4,99. Sehingga dapat dikatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,99 > 2,07$) yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan menggunakan LearningApps intensitas kegiatan membaca *kanji* mahasiswa menjadi meningkat karena banyak melakukan kegiatan melalui media tersebut baik di dalam ataupun di luar kelas. Mahasiswa berpendapat bahwa LearningApps dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam membaca *kanji*, meningkatkan motivasi untuk mempelajari Kanji II, serta praktis dan menghemat waktu dalam pembelajaran Kanji II.

Kata Kunci: media pembelajaran online, laman LearningApps, kemampuan membaca kanji, flipped classroom

ABSTRACT

Puteri Nabillah Dayanti. 2023. *The Effectiveness of Online LearningApp Media with the Flipped Classroom Method on Kanji Reading Ability (Experimental Research on Semester II Students of the Japanese Language Education Study Program at Jakarta State University)*. Thesis, Japanese Language Education Study Program Faculty of Language and Arts Jakarta State University.

This research aims to determine the effectiveness of LearningApps online media with the flipped classroom method on the ability to read kanji and to find out student responses regarding the application of LearningApps online media in Kanji II courses. In learning Japanese, it is important to learn kanji so that students can read and communicate in Japanese properly. As a beginner, learning kanji must focus on character recognition or reading, that is because one of the difficulties in the early stages of learning kanji is multi-reading. Therefore, in order to mastering kanji, students must have the independence to learn it by using the right media. One of the media that can be used in flipped classrooms is a website named LearningApps. This website has various types of features for making games which can present a variety of kanji reading exercises that can be accessed inside or outside the classroom. The method used in this research is a quantitative approach experimental with Pre-Experiment method and One Group Pretest-Posttest design. The research sample was 24 second semester students in class A. The instruments used were pretest-posttest and questionnaires. Based on the results of data analysis, it can be seen that the ttable value is at a significant level of 5% which is equal to 2.07, while the total tcount is 4.99. So it can be said that tcount is greater than ttable ($4.99 > 2.07$), which means H_k is accepted and H_o is rejected. By using LearningApps, the intensity of students' kanji reading activities increases because they carry out many activities through this media both inside and outside the classroom. Students said that LearningApps can help to improve their ability to read kanji, increase motivation to learn Kanji II, as well as be practical and save time in learning Kanji II.

Keywords: Online Learning Media, Website LearningApps, Reading Ability, Flipped Classroom

漢字の読む能力に対する反転授業を用いるLearningAppsの
オンラインメディアの利用効果
(ジャカルタ国立大学、2022/2023 年度日本語教育学科の2学期生に関する実
験的研究)

ジャカルタ国立大学
プトリ・ナビーラ
puterinabiilahdayanti_1211618022@mhs.unj.ac.id

概要

A. 背景

山崎ら (1997) により、日本語は漢字と仮名が混在した表記体系がある。漢字は音読みや訓読みと言う読み方が2つある。音読みの読み方は古代中国の発音を模倣し、訓読みの読み方は本来の日本語の発音を使う。

カイザー (2004)により、母語で漢字の素養がない日本語学習者にとっては、漢字学習は大きな負担である。Allen (2008)により、暗記に基づいて手書きで漢字を書くことを学ぶことは、非効率的な時間の使い方である。代わりに、初心者の学生は文字認識(読み取り)や電子文字に重点を置く必要がある。

それゆえ、学習者が漢字の学習に意欲的かつ主体的になれる学習方法が必要である。Basal (2015:34)によると、反転授業は学習者のモチベーションを高めることができる。そして、Hasan (2021)では、学習メディアは、教育や学習活動のプロセスの成功を判断するためのツールである。したがって、漢字を学ぶにはメディアが必要である。

LearningAppsのオンラインメディアには非常に多様なゲームのいくつかのタイプがあり、このオンラインメディアの利用により、教室での学習時間はもっと効率になる。そのため、研究者は漢字IIの読む能力に対する

反転授業を用いるLearningAppsのオンラインメディアの利用効果に関して、研究したいと思う。

B. 問題提起

以上の背景に基づき、本研究の問題提起は次のように述べている：

1. ジャカルタ国立大学日本語教育学科の2学期の漢字2学生の読む能力に対する反転授業を用いるLearningAppsのオンラインメディアの効果はどのようになるのだろうか。
2. ジャカルタ国立大学の2学期学生は、LearningAppsオンラインメディアを用いるのに対しての反応は、どのようになるだろうか。

C. 解決

本研究は2022年1月30日から2023年5月30日にかけてジャカルタ国立大学日本語教育学生に行われた。研究者は漢字ゲームを作成するメディアはLearningAppsを使用した。本研究手法は *Pre-Experiment* メソッド定量的なアプローチを使用した。本研究デザインは *One Group Pretest Posttest Design*である。本研究対象はジャカルタ国立大学の日本語教育学科の2学期学生である。そして、サンプルは2022/2023の漢字2の授業を受けているAクラスの学生である。

研究器具はテスト及びアンケートである。テストは事前テストと事後テストである。調査アンケートはLearningAppsの学習メディア漢字教育ゲームと反応を見つけることを目的としている。

1. 事前テストと事後テスト

事前テストと事後テストの結果は以下の表に示す。

計算結果	事前テスト	事後テスト
平均点	64,5	84,09
標準偏差	10,45	15,71
標準エラー	2,18	3,27
t 数	2,07	
t 表	4,99	2,07

5% t 表の有意水準における 23 の db を用いた上記の記述に基づき、2,07であり、t 数は 4,99 である。そのため、t 数はt 表よりも大きいと言える(4,99 > 2,07)。そうすれば H_a は受け入れられ、 H_o は拒否される。このデータ分析研究の結果に基づき、漢字IIの読む能力に対する反転授業を用いるLearningAppsのオンラインメディアの利用は効果である。

観測結果に基づき、漢字 2 の授業に反転授業を用いたLearningAppsのオンラインメディア方式を適用することで、学習者の漢字を読む練習がLearningAppsのオンラインメディアを介して行われることが多くなった。読む練習の強度が高まるの理由というのは、学生は教室と家で練習をすることができるし、アクセスするのは簡単である。さらに、LearningAppsには非常に多様なゲームのいくつかのタイプがあり、このオンラインメディアの利用により、教室あるいは家で学習時間はさらに効率になる。

2. アンケート

アンケート結果から、LearningAppsの利用に対する学生の反応は非常に良い。この調査アンケートの結果は以下のように示す。

- 1) 100%の学習者は「LearningAppsは、漢字IIを読む能力を向上させることができる」と答えた。
- 2) 100%の学習者は「LearningAppsは、漢字IIの意味を理解する能力を向上させることができる」と答えた。
- 3) 95,8%の学習者は「LearningAppsは、漢字IIの訓読みや音読みの読む能力を向上させることができる」と答えた。
- 4) 83,3%の学習者は「LearningAppsは、漢字IIを積極的に勉強するモチベーションを向上させることができる」と答えた。
- 5) 91,7%の学習者は「LearningAppsは、漢字IIの単語の例を覚えやすくする」と答えた。
- 6) 100%の学習者は「LearningAppsは、教室の内外で漢字IIを読む練習の強度を向上させることができる」と答えた。
- 7) 100%の学習者は「LearningAppsにアクセスするのは簡単である」と答えた。
- 8) 100%の学習者は「LearningAppsは実用的で、漢字IIの学習時間を節約できる」と答えた
- 9) 95,8%の学習者は「LearningAppsを用いる漢字2の学習は楽しい」と答えた。
- 10) 91,7%の学習者は「LearningAppsを用いる漢字2の学習は面白い」と答えた。

計算結果と学生の反応は基づき、本研究結果は、専門家によって表明された理論を裏付けている。Hasan (2021) によると、学習メディアとは、教育や学習活動のプロセスの成功を判断するためのツールである。そして、Amka (2018) では、学習メディアとは教材を理解する過程が生徒により早くするように、教育および学習活動において教師と生徒の間の仲介者として使用される道具である。

D. 結論

この調査の結果に基づき、ジャカルタ国立大学の日本語教育学科の漢字IIの読む能力に対する反転授業を用いるLearningAppsのオンラインメディアの利用は効果である。テストの計算によると、 t 数は t 表よりも大きいと言える($4.99 > 2.07$)。そうすれば H_a は受け入れられ、 H_o は拒否される。それと、アンケート結果に基づき、LearningAppsの利用に対する学生の反応は非常に良い。LearningAppsには非常に多様なゲームのいくつかのタイプがあり、このオンラインメディアの利用により、教室での学習時間はさらに効率になる。その他、教室と家で練習をすることができるし、漢字を読む能力は上達させることができる。したがって、LearningAppsは、学生が漢字を学習するときに使用する興味深いメディアになる可能性がある。



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, sebab berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Online Learning Apps dengan Metode Flipped Classroom terhadap Kemampuan Membaca Kanji (Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk membuat penelitian ini.
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang sekaligus Dosen Pembimbing I, yang di tengah kesibukannya dapat meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti agar penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih, Nia Sensei.
4. Ibu Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang di tengah kesibukannya dapat memberikan bimbingan dan motivasi, serta membawakan suasana yang positif agar peneliti dapat menyelesaikan

skripsi dengan baik. Terima kasih, Eva Sensei.

5. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M. Hum. selaku Penasihat Akademik sekaligus Dosen Pengampu Mata Kuliah Kanji II yang selalu memberikan nasihat, motivasi serta memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian eksperimen di kelas Kanji II sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
6. Ibu Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si. dan Bapak Muhammad Ali Hamdi, M.Pd. selaku Ahli Materi dan *Expert Judgment* pada penelitian ini yang di tengah kesibukannya berkenan untuk memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, saran, dan pengalaman selama peneliti menjadi mahasiswa di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.
8. Almh. Mbu, Nenekku tercinta yang selama hidupnya selalu mencurahkan kasih sayangnya dengan tulus kepada peneliti. Tidak ada kata yang cukup untuk mendeskripsikan Mbu. Terima kasih karena selalu memberikan dukungan kepada Bila.
9. Keluarga tersayang, Mama, Ayah, Ratu, Sachi, Ijlal dan Putri yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi setiap harinya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat tersayang, “Himalaya” yaitu Ike, Lintang, Muti, Alta, Icha, Dele, Necy dan Fara yang telah memberikan banyak kenangan selama perkuliahan, terutama Ike yang telah menjadi sahabat seperjuangan selama menempuh perkuliahan sejak masih menjadi maba hingga lulus.
11. Eja dan Mila yang kerap kali menghibur peneliti saat proses penelitian, serta Sarah dan juga Indah yang kerap kali merespon baik *chat* dari peneliti saat membutuhkan pendapat.
12. Teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2018 yang telah berjuang, baik dalam suka maupun duka selama perkuliahan.

13. Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2022 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian dengan baik.
14. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
15. Diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan untuk menyelesaikan penelitian ini walaupun terdapat banyak tantangan yang harus dilalui.

Peneliti menyadari bahwa pada skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti dengan senang hati menerima saran dan masukan dari para pembaca agar dapat memperbaiki kekurangan tersebut. Akhir kata, terima kasih dan peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum dalam bidang pendidikan bahasa Jepang.

Tangerang, 30 Juni 2023

Puteri Nabiilah Dayanti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR DIAGRAM	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Perumusan Masalah.....	11
E. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Deskripsi Teori	
1. Kanji	

a.	Pengertian Kanji.....	13
b.	Membaca Kanji.....	14
2.	Kemampuan Membaca	
a.	Pengertian Kemampuan Membaca.....	15
b.	Tingkatan Membaca.....	16
3.	Flipped Classroom	
a.	Pengertian Flipped Classroom.....	18
b.	Karakteristik Flipped Classroom.....	19
c.	Kelebihan Flipped Classroom.....	20
d.	Kekurangan Flipped Classroom.....	21
4.	Media Pembelajaran	
a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	22
b.	Manfaat Media Pembelajaran.....	23
c.	Ciri-Ciri Media Pembelajaran yang Baik.....	25
5.	Media Pembelajaran Online LearningApps	
a.	Website LearningApps.....	26
b.	Games Kanji Online LearningApps.....	29
c.	Kelebihan Media Online LearningApps.....	33
d.	Kekurangan Media Online LearningApps.....	33
e.	Tujuan Menggunakan Media Online LearningApps.....	34
6.	Pembelajaran Kanji Semester II.....	35
B.	Penelitian yang Relevan.....	38
C.	Kerangka Berfikir.....	39

D. Hipotesis Penelitian	41
-------------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	42
B. Lingkup Penelitian	42
C. Waktu dan Tempat	43
D. Metode dan Desain	43
E. Populasi dan Sampel	
1. Populasi Penelitian	44
2. Sampel Penelitian	44
F. Variabel-variabel	45
G. Definisi Konseptual	46
H. Definisi Operasional	47
I. Instrumen Penelitian	
1. Tes	48
2. Angket	49
J. Validitas dan Reliabilitas	
1. Validitas	51
2. Daya Pembeda	53
3. Tingkat Kesukaran	55
4. Reliabilitas	57
K. Teknik Analisis Data	
1. Tes	58

2. Angket	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	
1. Deskripsi Sampel Penelitian	63
2. Deskripsi Penelitian Eksperimen	64
a. Pertemuan Pertama	65
b. Pertemuan Kedua	68
c. Pertemuan Ketiga	71
d. Pertemuan Keempat	73
3. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	75
B. Hasil Pengujian Hipotesis	
1. Pengolahan Data Tes	
a. Uji T	77
2. Pengolahan Data Angket	82
C. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	97
B. Implikasi	98
C. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Media Online LearningApps.....	31
Gambar 2.2 Tampilan Awal Media online LearningApps.....	32
Gambar 2.3 Tampilan Awal Games Kanji LearningApps.....	32
Gambar 2.4 Games Kanji Reading LearningApps.....	33
Gambar 2.5 Games Matching Furigana LearningApps	33
Gambar 2.6 Games Select Kanji LearningApps	34
Gambar 2.7 Games Read the Kanji LearningApps.....	34
Gambar 2.8 Games Mini Quiz LearningApps	35



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi soal Pretest dan Posttest Setelah Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	54
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Penelitian	56
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi	58
Tabel 3.4 Tingkat Koefisien Korelasi pada Nomor Soal	58
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda	60
Tabel 3.6 Nomor Soal Berdasarkan Kriteria Daya Pembeda.....	61
Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran	63
Tabel 3.8 Jumlah Tingkat Kesukaran Soal	63
Tabel 4.1 Jadwal <i>Treatment</i> Kelas Kanji II	71
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
Tabel 4.3 Pengolahan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 LearningApps Meningkatkan Kemampuan Membaca	90
Diagram 4.2 LearningApps Meningkatkan Kemampuan Memahami Makna	91
Diagram 4.3 LearningApps Meningkatkan Kemampuan Membaca <i>Onyomi</i> dan <i>Kunyomi</i>	92
Diagram 4.4 LearningApps Membantu Meningkatkan Motivasi	94
Diagram 4.5 LearningApps Memudahkan Mengingat Kata	95
Diagram 4.6 LearningApps Meningkatkan Intensitas Latihan	97
Diagram 4.7 LearningApps Mudah Diakses	98
Diagram 4.8 LearningApps Menghemat Waktu Pembelajaran	99
Diagram 4.9 Menggunakan LearningApps Menyenangkan	100
Diagram 4.10 Menggunakan LearningApps Menarik	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara Dosen Pengampu <i>Kanji</i>
Lampiran 2	Angket Permasalahan <i>Kanji</i>
Lampiran 3	Soal Tes Membaca <i>Kanji</i>
Lampiran 4	Nilai Tes Membaca <i>Kanji</i>
Lampiran 5	Tampilan <i>Games Media Online Learning Apps</i>
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Materi 1 & 2
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen
Lampiran 8	Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen
Lampiran 9	Soal <i>Pretest, Posttest</i> dan Kunci Jawaban
Lampiran 10	Hasil Uji T Kelas A dan Kelas B
Lampiran 11	Daftar dan Presensi Mahasiswa Kelas Eksperimen
Lampiran 12	Formulir Angket Tanggapan Mahasiswa
Lampiran 13	Lembar Validasi <i>Expert Judgement</i>
Lampiran 14	Hasil Uji Validitas
Lampiran 15	Hasil Uji Daya Pembeda
Lampiran 16	Hasil Uji Tingkat Kesukaran
Lampiran 17	Hasil Uji Reliabilitas
Lampiran 18	Dokumentasi