

**EFEKTIVITAS MEDIA INTERACTY DENGAN METODE
KŪSHO DALAM PEMBELAJARAN HIRAGANA**

**(Penelitian Eksperimen Kepada Siswa Kelas X SMKN 1 Bojong
Gede)**



SKRIPSI

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

Firza Abiyufasha

1211621063

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JANUARI, 2026

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Firza Abiyufasha

No. Registrasi : 1211621063

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Efektivitas Media Interacty Dengan Metode Kūsho Dalam Pembelajaran Hiragana (Penelitian Eksperimen Kepada Siswa Kelas X SMKN 1 Bojonggede)

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

Dewan Penguji

Pembimbing I



Eva Jeniar Noverisa, M.Pd.
NIP.199001122019032011

Pembimbing II



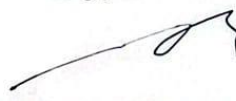
Amelya Septiana, M.Pd.
NIP.199609042024062002

Penguji I



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

Penguji II



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP.197311162008012005

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP.197311162008012005

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Firza Abiyufasha

No. Registrasi : 1211621063

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Efektivitas Media Interacty Dengan Metode Kūsho Dalam Pembelajaran Hiragana (Penelitian Eksperimen Kepada Siswa Kelas X SMKN 1 Bojonggede)

Saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan karya asli saya. Jika saya mengutip karya penulis lain, saya akan menyertakan sumbernya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta jika terbukti melakukan plagiarisme.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 6 Januari 2026



METERAI
TEMPEL
LF85AANX187757894

Firza Abiyufasha
1211621063

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Firza Abiyupasha
NIM : 1211621063
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : firza.abiyupasha19@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 Interacty Dengan Metode kusho Dalam Pembelajaran
Hicagana (Penelitian Eksperimen kepada Siswa kelas X SMkN 1
Bolonggede)

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, 6 Januari 2025
Penulis

(Firza Abiyupasha)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya persembahkan kepada Allah SWT, serta dukungan dan doa dari orang-orang terkasih saya, berkat mereka tesis ini akhirnya dapat diselesaikan dengan sukses dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan penuh kebanggaan dan kegembiraan, saya ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada;

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah, rezeki, serta segala kemudahan yang penulis butuhkan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Orang tua tercinta, Ibu Dessi dan Ayah Efridinal, yang senantiasa mendoakan, memberikan motivasi, semangat, cinta, dan kasih sayang yang tiada habisnya.
3. Kakak laki-laki tercinta, Pradana Yuthika dan Naufal Mahran, serta adik tersayang Rafid Almadina, yang selalu mendoakan, memberi saran, motivasi, dan semangat agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Kepada Guru Pamong SMKN 1 Bojong Gede Ibu Yunita Wulandari, S.S., dan Ibu Eva Susanti, S.S yang telah membantu kelancaran proses penelitian ini sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian di SMKN 1 Bojong Gede
5. Kepada seluruh murid kelas X Unit Layanan Pariwisata 1 dan kelas X Unit Layanan Pariwisata 2 yang dengan senang hati menerima peneliti untuk melakukan penelitian di kelas kalian.
6. Teman-teman penulis, Azzam, Farhan, Taufik, Jeremy, dan Haidir yang telah menemani, membantu, dan memberikan dukungan serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman semasa sekolah, Arya , Rasad, dan Azmy, yang selalu ada ketika penulis membutuhkan. Semoga persahabatan ini tetap terjaga selamanya.

8. Terakhir, penulis sendiri, Firza Abiyufasha, yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah. Jangan pernah puas sampai di sini teruslah mengejar mimpi-mimpimu. Semangat!



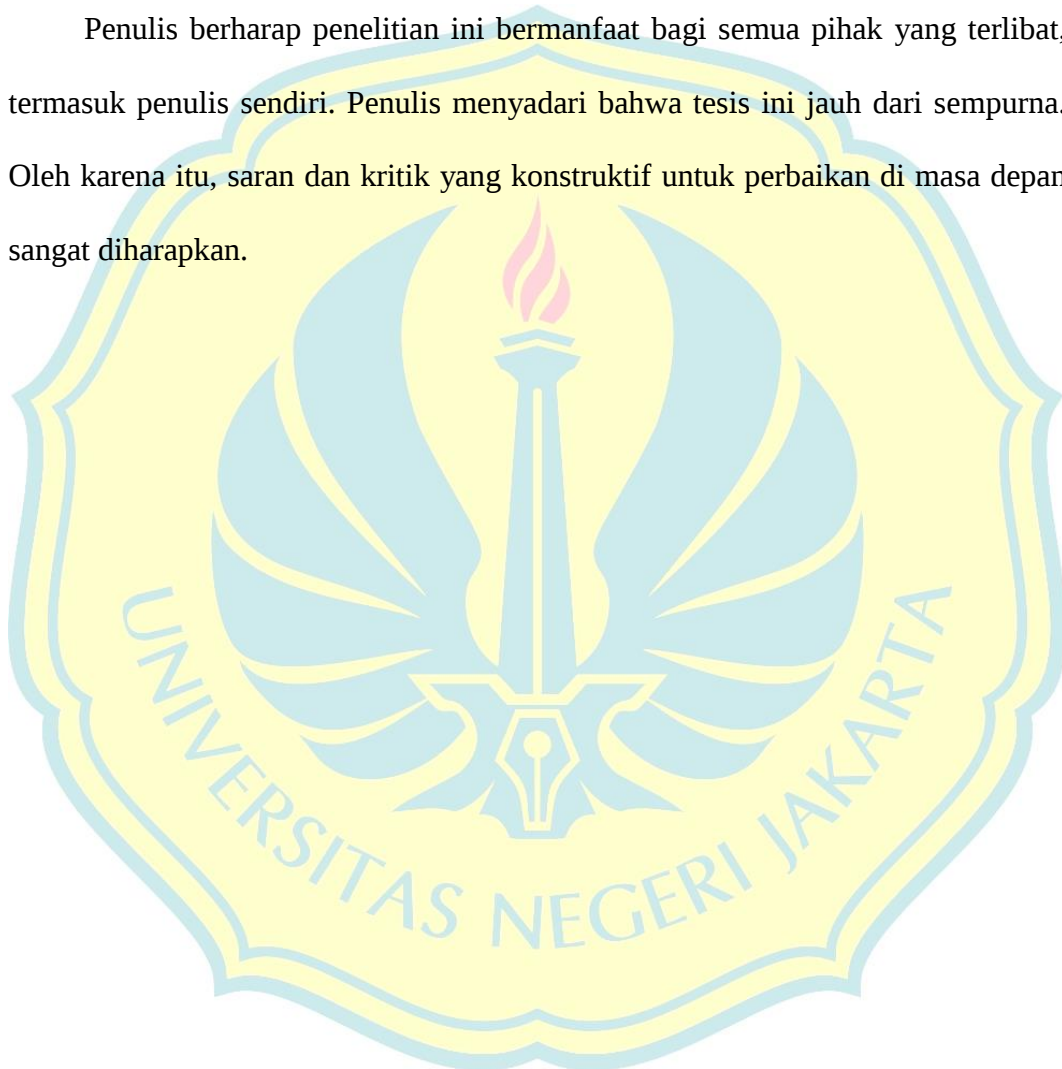
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, serta berterima kasih atas dukungan dan doa-doa dari orang-orang terkasih saya, berkat itulah pekerjaan ini dapat diselesaikan dengan sukses dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan bangga dan penuh sukacita, saya ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Frida Philiyanti, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Eva Jeniar Noverisa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1, dan Ibu Amelya Septiana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran disela kesibukannya untuk selalu memberikan bimbingan, dukungan, dan motivasi agar penulis mampu menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Poppy Rahayu, M.Pd. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan dukungan dan nasihat selama penulis menjalani perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan ilmu, saran, bantuan, dan pengalaman selama penulis menuntut ilmu di Universitas Negeri Jakarta.
7. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.
8. Kakak dan adik laki – laki saya tercinta yang senantiasa memberikan saran, arahan, dukungan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.

9. Teman dekat penulis selama masa perkuliahan, Azzam, Farhan, Taufik, Jeremy, dan Haidir yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta kebersamaan yang menyenangkan selama masa perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, termasuk penulis sendiri. Penulis menyadari bahwa tesis ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang konstruktif untuk perbaikan di masa depan sangat diharapkan.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
概要	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Batasan Masalah	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis	9
1.5.2 Manfaat Praktis	9
1.6 Keaslian Penelitian (State of the art).....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Kajian Teori dan Konsep.....	12
2.1.1 Kemampuan Hiragana.....	12

2.1.2	Hiragana	13
2.1.3	Pembelajaran Hiragana di SMA/SMK	15
2.1.4	Media Pembelajaran	16
2.1.5	Fungsi Media Pembelajaran	17
2.1.6	Kriteria Media Pembelajaran.....	18
2.1.7	Media Pembelajaran Interaktif	20
2.1.8	Media Interacty	22
2.1.9	‘Metode Kūsho	27
2.2	Kajian Penelitian Relevan.....	31
2.3	Kerangka Berpikir.....	35
2.4	Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN		37
3.1	Metode Penelitian.....	37
3.2	Waktu dan Tempat	38
3.2.1	Waktu	38
3.2.2	Tempat.....	38
3.3	Prosedur Penelitian.....	38
3.3.1	Tahap Persiapan	38
3.3.2	Tahap Pelaksanaan	39
3.3.3	Tahap Analisis Data	39
3.4	Data dan Sumber Data.....	40
3.4.1	Data	40
3.4.2	Sumber Data.....	40
3.5	Populasi dan Sampel	41
3.6	Teknik Pengumpulan Data	42
3.6.1	Tes	42

3.6.2 Angket.....	43
3.7 Validitas dan Reliabilitas.....	45
3.7.1 Validitas	45
3.7.2 Daya Pembeda.....	48
3.7.3 Tingkat Kesukaran	49
3.7.4 Reliabilitas	51
3.8 Teknik Analisis Data	52
3.8.1 Teknis Analisis Tes	52
3.8.2 Teknik Analisis Angket.....	54
3.8.3 Teknik Interpretasi Data.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Deskripsi Penelitian	56
4.1.2 Hasil Analisis Data Test.....	60
4.1.3 Hasil Analisis Angket	65
4.2 Pembahasan	75
4.2.1 Pembahasan Uji Hipotesis	75
4.2.2 Pembahasan N-Gain.....	78
4.2.3 Pembahasan Angket	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Huruf hiragana dasar	14
Gambar 2 2 Huruf hiragana dakuon dan handakuon	14
Gambar 2 3 Huruf hiragana yoon.....	15
Gambar 2 4 Tampilan kategori permainan website Interacty	22
Gambar 2 5 Tampilan membuat akun website Interacty	24
Gambar 2 6 Tampilan "proyek saya"	25
Gambar 2 7 Tampilan ketika membuat proyek.....	25
Gambar 2 8 Tampilan pengaturan "taman bermain"	26
Gambar 2 9 Tampilan edit pasangan.....	26
Gambar 2 10 Tampilan edit layar akhir	27
Gambar 2 11 Tampilan ketika proyek sudah dipublikasi.....	27
Gambar 4. 1 Hasil Pernyataan No. 1.....	66
Gambar 4. 2 Hasil Pernyataan No. 2.....	67
Gambar 4. 3 Hasil Pernyataan No. 3.....	68
Gambar 4. 4 Hasil Pernyataan No.4.....	69
Gambar 4. 5 Hasil Pernyataan No. 5.....	70
Gambar 4. 6 Hasil Pernyataan No. 6.....	71
Gambar 4. 7 Hasil Pernyataan No.7.....	72
Gambar 4. 8 Hasil Pernyataan No. 8.....	73
Gambar 4. 9 Hasil Pernyataan No. 9.....	74
Gambar 4. 10 Hasil Pernyataan No. 10.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Control Group Pretest - Posttest	37
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Pretest dan Posttest.....	43
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Angket	44
Tabel 3. 4 Skor Skala Likert	45
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda.....	48
Tabel 3. 7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	50
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 3. 9 Daftar soal digunakan	51
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 3. 11 Interpretasi Angket.....	54
Tabel 4. 1 Data Pretest dan Posttest.....	61
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas Pretest & Posttest	63
Tabel 4. 4 Hasil Uji Independent Sample T Test.....	64
Tabel 4. 5 Kriteria N-Gain	65
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain.....	65
Tabel 4. 7 Hasil angket	84

DAFTAR LAMPIRAN

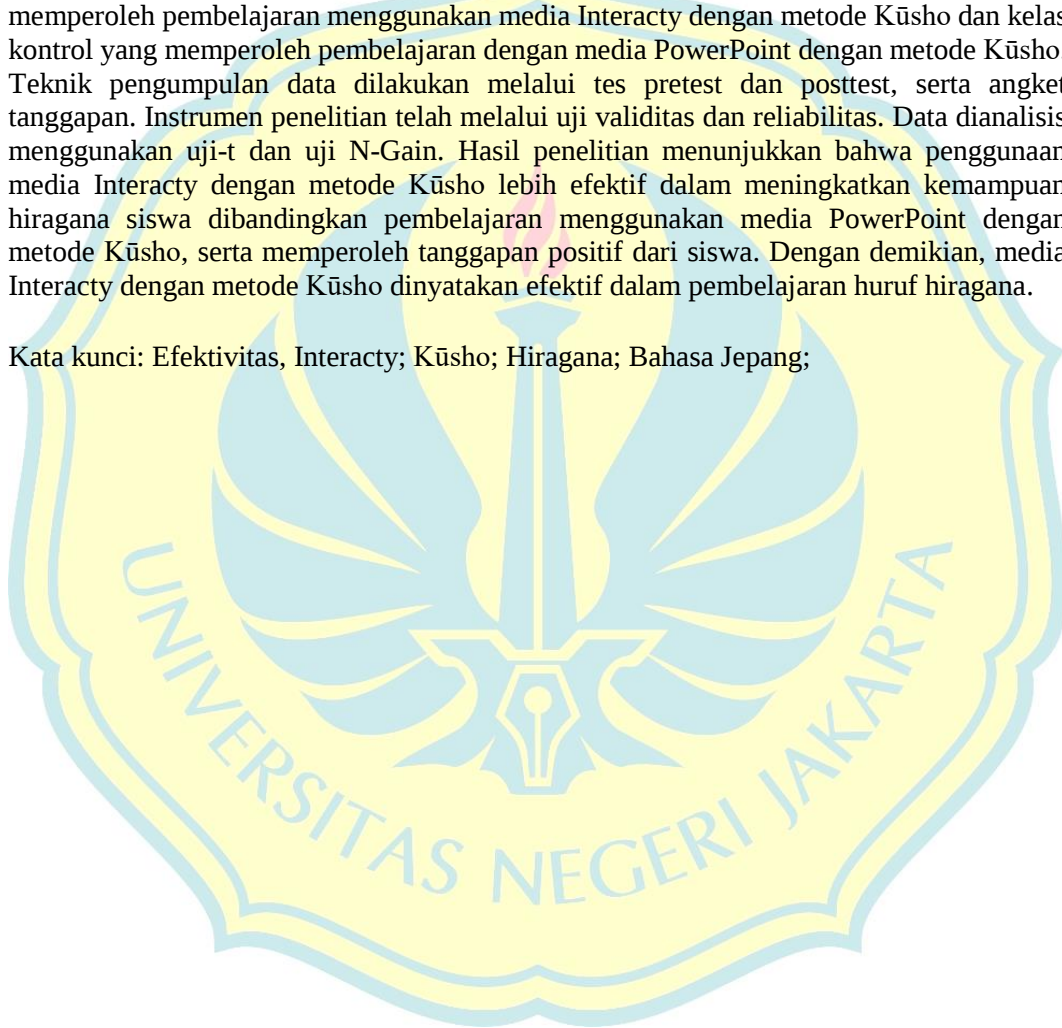
Lampiran 1 Surat izin meneliti.....	94
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru Pamong.....	95
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	97
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	111
Lampiran 5 Media Interacty	125
Lampiran 6 Instrumen Rubrik Penilaian Media.....	134
Lampiran 7 Instrumen Angket	136
Lampiran 8 Instrumen Pretest Dan Posttest	138
Lampiran 9 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	142
Lampiran 10 Lembar Kerja Siswa Pretest	143
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa Posttest.....	152
Lampiran 12 Surat Keterangan Validitas.....	160
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Instrument Pretest Dan Posttest.....	161
Lampiran 14 Hasil Uji Daya Pembeda Pretest dan Posttest	163
Lampiran 15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Pretest dan Posttest	164
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Pretest dan Posttest	165
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas	166
Lampiran 18 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest	167
Lampiran 19 Hasil Uji Independent Sample T Test.....	168
Lampiran 20 Hasil Uji N-Gain.....	169
Lampiran 21 Daftar Hadir Siswa Kelas Kontrol.....	170
Lampiran 22 Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen	172
Lampiran 23 Nilai Pretest dan Posttest kelas control.....	174
Lampiran 24 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	176
Lampiran 25 Hasil Uji Pakar.....	178
Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian.....	180

ABSTRAK

Firza Abiyufasha, 2025. Efektivitas Media Interacty Dengan Metode Kūsho Dalam Pembelajaran Hiragana (Penelitian Eksperimen Kepada Siswa Kelas X SMKN 1 Bojong Gede). Skripsi. Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) efektivitas penggunaan media Interacty dengan metode Kūsho (2) tanggapan siswa terhadap penggunaan Interacty dengan metode Kūsho dalam pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Non-Equivalent Control Group Pretest–Posttest*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Interacty dengan metode Kūsho dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan media PowerPoint dengan metode Kūsho. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, serta angket tanggapan. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji-t dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Interacty dengan metode Kūsho lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan hiragana siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan media PowerPoint dengan metode Kūsho, serta memperoleh tanggapan positif dari siswa. Dengan demikian, media Interacty dengan metode Kūsho dinyatakan efektif dalam pembelajaran huruf hiragana.

Kata kunci: Efektivitas, Interacty; Kūsho; Hiragana; Bahasa Jepang;



ABSTRACT

Firza Abiyufasha, 2025. The Effectiveness of Interacty Media Using the Kūsho Method in Hiragana Learning (An Experimental Study of 10th Grade Students at SMKN 1 Bojong Gede). Thesis. Japanese Language Education Study Program. Faculty of Language And Arts. Universitas Negeri Jakarta.

This research aims to investigate (1) the effectiveness of using Interacty integrated with the Kūsho method, and (2) students' responses to the use of Interacty combined with the Kūsho method in improving Japanese hiragana learning outcomes. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group pretest–posttest design. The research subjects consisted of two classes: an experimental class that received instruction using Interacty with the Kūsho method and a control class that received instruction using the Kūsho method without Interacty. Data were collected through pretests and posttests, questionnaires. The research instruments were tested for validity and reliability. Data were analyzed using an independent samples t-test and N-gain analysis. The results indicate that the use of Interacty integrated with the Kūsho method is more effective in improving students' hiragana ability than instruction using the Kūsho method without Interacty. In addition, students showed positive responses toward the use of Interacty in learning hiragana. Therefore, Interacty integrated with the Kūsho method is considered effective and feasible for teaching Japanese hiragana.

Keyword : Effective; Interacty; Kūsho; Hiragana; Japanese Language



空書の教授法を併用した Interacty メディアによるひらがな能力向上の効果（ボジョン・ゲーデの第1職業高等学校の10年生を対象とした実験研究）

ジャカルタ国立大学

Firza Abiyufasha

firza.abiyufasha19@gmail.com

概要

A. 背景

言語は人間の生活と密接に関わるものであり、他者と意思疎通を行うための重要な手段である。人間は母語だけでなく、異なる文化や社会と関わるために外国語を学習する必要がある。インドネシアでは英語、日本語、中国語、アラビア語など色々な外国語が教育機関で教授されており、その中でも日本語は生徒数が年々増加している外国語の一つである。Japan Foundation の調査によると、インドネシアは日本語生徒数において世界でも上位に位置している。

日本語学習においては語彙や文法だけでなく、独自の文字体系の習得が重要である。特にひらがなは日本語の三つの基本文字の一つとして学習初期段階における基礎的な役割を担っている。ひらがなを正確に読み書きできることはその後の日本語学習全体に大きな影響を与えるため、確実に習得することが重要である。しかし、ひらがなは形状が似ている文字が多く、書き順の理解も必要であることから多くの生徒にとって習得が容易ではないという課題が存在する。

この課題に対して、学習内容を効果的に伝えるための媒体としてメディアを活用した学習の重要性が指摘されている。Azhadi (2015) によると、メディア学習理論では学習メディアは単なる情報伝達的手段ではなく、生徒の注意や理解を促進する役割を果たすとされている。また、Mayer の Multimedia 学習理論および Paivio の Dual Coding 理論によると、情報を視覚的要素と言語的要素の両方を用いて提示することで、学習内容の理解や記憶の定着がより効果的に行われるとされている。ひらがなのように「形」と「音」を同時に習得する必要がある学習内容において、これらの理論は特に重要である。

さらに、Total Physical Response (TPR) 教授法は、言語理解と身体動作を結びつけることで学習を促進する方法であり、初級段階の外国語学習に適した教授法として知られている。TPR は生徒に身体的な反応を伴わせることで学習への負担

を軽減し、自然な形で言語を定着させることを目的としている。この特徴は反復練習が必要とされるひらがな学習において有効であると考えられる。

一方、実際の職業高校における日本語授業では授業時間の制約や生徒の集中力の問題によりひらがなの練習時間が十分に確保できないという現状がある。その結果、ひらがなの習得が不十分なまま次の学習段階に進んでしまうケースも見られる。したがって、生徒が主体的かつ効率的に学習できる学習メディアの導入が求められている。

本研究では、インタラクティブな活動を通じて生徒の参加を促す Interacty メディアに着目し、空書の教授法と併用したひらがな学習の有効性を検証する。また、SECTIONS モデルを用いてメディアの適切性を評価することで、教育現場において実用可能な学習メディアであるかを明らかにすることを目的とする。

B. 問題提供

背景に基づき、本研究で調査する問題は以下のとおりである。

1. 空書の教授法を併用した Interacty メディアの使用はボジョン・ゲーデの第1職業高等学校の生徒の日本語ひらがな習得能力にどのような効果をもたらすのか。
2. ボジョン・ゲーデの第1職業高等学校における日本語学習において空書の教授法を併用した Interacty メディアの使用に対する生徒はどのように反応しているか。

C. 研究結果と検討

1. Interacty メディアと空書の教授法を併用した学習の有効性について

Interacty メディアと空書の教授法を併用した学習の有効性を確認するため、実験クラスとコントロールクラスに対して事前テストおよび事後テストを行い、得点の変化を分析した。分析には仮説検定（t 検定）および N-Gain 分析を使用した。

仮説検定の結果、有意確率は 0.013 であり、設定された有意水準有意水準より小さいことから、実験クラスとコントロールクラスの学習結果には差があることが分かった。この結果は、Interacty メディアと空書の教授法を使用した学習が、空書の教授法のみを使用した学習と比較して、ひらがな能力の向上においてより効果的であることを示している。

さらに、N-Gain 分析の結果、実験クラスの平均 N-Gain 値は 60.54% を示し、学習成果の向上が確認された。これは、Interacty メディアと空書の教授法を併用した学習が、ひらがな習得にある程度の効果をもたらしたことを示している。

この結果から、視覚的要素を取り入れたインタラクティブな学習活動と身体的な動作を併用した学習は、ひらがなの理解と定着を効果的に高めることが分かった。したがって、Interacty メディアと空書の教授法の併用はひらがな学習において有効な学習方法であると結論づけられる。

2. Interacty メディアを使用した学習に対する生徒の反応について

生徒の反応を把握するため、実験クラスの生徒を対象にアンケート調査を実施した。アンケート結果の分析から、生徒の反応に関する総合評価は 81% であった。この結果は Arikunto による評価基準に基づく「非常に良い」の 카테고リーに該当する。さらに、多くの生徒が Interacty メディアを使用した学習に対して肯定的な反応を示していることが分かった。生徒はインタラクティブな活動を通して学習に積極的に参加できたと感じており、ひらがなの読み書きや記憶がしやすくなったと回答している。

また、学習活動が楽しいと感じた生徒も多く、学習意欲の向上につながったことが示された。この結果から、Interacty メディアは学習成果の向上だけでなく、生徒のモチベーションや学習意欲にも好影響を与える学習メディアであると考えられる。

D. 結論

Interacty メディアは学習者のひらがな能力の向上に効果的であり、学習者の知識を高めるだけでなく、学習意欲や学習活動への積極的な参加を促進する学習メディアであると考えられる。

さらに、生徒はひらがなの授業における Interacty メディアの使用に肯定的に反応した。生徒は Interacty をユーザーフレンドリーで魅力的であり、学習プロセスへの興味と参加意欲を高めるのに適したメディアと評価した。