



Analisis Efektivitas Aplikasi *Write it Japanese* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Hiragana dan Katakana bagi Pemula

Cindy Valencia^{1*}, Apik Banyubasa², Hassan Narallah Matauq³,
R Bramaditya Ario Wirawisesa⁴, Humannisa Rubina Lestari⁵
¹⁻⁵ Universitas IPB, Indonesia

Email korespondensi: cndyvalencia@apps.ipb.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the effectiveness of the Write it! Japanese application in improving the ability to write Hiragana and Katakana characters among beginners. The research involved 20 participants with no prior experience in learning Japanese. A pre-test and post-test design was employed, in which participants were asked to write 20 Hiragana and 20 Katakana characters before and after using the application independently for seven consecutive days, for 15 minutes per day. The results showed a significant increase in the average score from 45.05% (pre-test) to 79.05% (post-test), with an average improvement of 34%. The findings indicate that the Write it! Japanese application is effective in facilitating the learning process through stroke order animations, interactive writing practice, and gamified features that enhance motivation. Additionally, the application supports self-directed learning and serves as an efficient and engaging alternative medium for language acquisition. These findings reinforce the importance of integrating technology into foreign language education, particularly in the early stages of learning Japanese kana.*

Keywords: *learning application, Japanese for beginners, Hiragana, Katakana, Write it! Japanese*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Write it! Japanese dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Hiragana dan Katakana bagi pemula. Subjek penelitian berjumlah 20 orang yang belum memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang. Penelitian dilakukan dengan metode pre-test dan post-test, di mana peserta diminta menulis 20 huruf Hiragana dan 20 huruf Katakana sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi secara mandiri selama tujuh hari berturut-turut, masing-masing selama 15 menit per hari. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 45,05% (pre-test) menjadi 79,05% (post-test), dengan kenaikan rata-rata sebesar 34%. Analisis menunjukkan bahwa aplikasi Write it! Japanese efektif dalam membantu proses belajar karena menyediakan visualisasi urutan penulisan, interaksi langsung, dan fitur gamifikasi yang meningkatkan motivasi. Selain itu, aplikasi ini terbukti mendukung pembelajaran mandiri serta dapat menjadi alternatif media belajar yang efisien dan menarik. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam pengenalan huruf kana pada tahap awal.

Kata kunci: aplikasi pembelajaran, bahasa jepang pemula, Hiragana, Katakana, Write it! Japanese

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati oleh pelajar dan mahasiswa di Indonesia, baik untuk kepentingan akademis, budaya, maupun peluang kerja. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, aspek penulisan menjadi salah satu tantangan utama, khususnya dalam mengenal dan menulis huruf kana—yaitu hiragana dan katakana—yang merupakan fondasi dalam sistem penulisan bahasa Jepang (Rasyiq et al., 2023; Robo et al., 2023). Banyak pelajar pemula mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf kana, serta mengingat urutan goresannya dengan benar (Amril et al., 2024).

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai aplikasi pembelajaran berbasis Android telah dikembangkan untuk membantu proses belajar bahasa Jepang. Aplikasi-aplikasi seperti Hey Japan (Permana et al., 2024), Poro (Ramadhany & Yohani, 2022), dan berbagai

media pembelajaran lainnya terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan bahasa Jepang pada level dasar, baik dalam aspek kosakata, tata bahasa, maupun pengenalan huruf (Lukman et al., 2019; Nurcholis et al., 2021). Namun, masih terbatas studi yang secara spesifik meneliti efektivitas aplikasi yang berfokus pada keterampilan menulis huruf kana secara manual, bukan hanya pengenalan visualnya.

Aplikasi Write it! Japanese merupakan salah satu platform digital yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan menulis huruf Jepang, dengan pendekatan berbasis urutan goresan yang interaktif. Penggunaan aplikasi seperti ini sejalan dengan tren pemanfaatan game edukatif dan media interaktif dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa (Ayu Annisa et al., 2022; Soemantri, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah pemahaman materi yang bersifat visual dan motorik seperti penulisan huruf (Hazairin et al., n.d.; Budiyati & Rihyanti, n.d.).

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan huruf kana sebagai dasar literasi bahasa Jepang serta potensi media digital dalam mendukung proses pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi Write it! Japanese dalam meningkatkan kemampuan menulis hiragana dan katakana pada pelajar pemula. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Jepang yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

2. RUMUSAN MASALAH

- a. Bagaimana pengalaman belajar yang dialami oleh pembelajar pemula dalam menggunakan aplikasi Write It! Japanese untuk mempelajari huruf hiragana dan katakana?
- b. Bagaimana perubahan kemampuan menulis huruf hiragana dan katakana pada pembelajar pemula setelah menggunakan aplikasi Write It! Japanese?
- c. Apa saja tantangan dan kendala yang dihadapi pembelajar pemula selama proses belajar menulis huruf kana menggunakan aplikasi Write It! Japanese?

3. TUJUAN PENELITIAN

- a. Untuk mendeskripsikan pengalaman belajar pembelajar pemula dalam menggunakan aplikasi Write It! Japanese dalam mempelajari huruf hiragana dan katakana.

- b. Untuk menganalisis perubahan kemampuan menulis huruf kana pada peserta setelah menggunakan aplikasi tersebut.
- c. Untuk mengidentifikasi kendala atau kesulitan yang dihadapi peserta dalam proses penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran menulis huruf Jepang.

4. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis efektivitas aplikasi *Write it! Japanese* dalam meningkatkan kemampuan menulis Hiragana dan Katakana pada pembelajaran pada pembelajar pemula. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman belajar pengguna dan perubahan kemampuan mereka setelah menggunakan aplikasi. Subjek penelitian adalah memiliki sepuluh orang pembelajar pemula bahasa Jepang berusia 17-25 tahun, yang belum memiliki latar belakang pembelajaran huruf Jepang sebelumnya. Para partisipan direkrut secara purposive berdasarkan kriteria tertentu, yaitu belum pernah mempelajari Hiragana dan Katakana secara formal.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan saat menggunakan aplikasi. Observasi dilakukan selama dua minggu, di mana peserta diminta menggunakan aplikasi *Write it! Japanese* minimal 20 menit per hari secara mandiri. Setiap sesi latihan peserta diamati dan dicatat kemajuan serta kesulitan yang dialami. Selain itu, hasil tulisan peserta sebelum dan sesudah periode penggunaan aplikasi dikumpulkan untuk dianalisis secara kualitatif berdasarkan kejelasan bentuk karakter, ketepatan urutan goresan, dan keakuratan penulisan.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 20 peserta pemula yang belum pernah mempelajari huruf Jepang sebelumnya. Para peserta mengikuti pre-test dan post-test yang terdiri atas tugas menulis 20 karakter Hiragana dan 20 Katakana secara manual di atas kertas. Sebelum post-test, peserta diberikan pelatihan mandiri menggunakan aplikasi *Write it! Japanese* selama 7 hari berturut-turut, masing-masing selama 15 menit per hari.

Tabel 1. Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta

No	Skor Pre-Test (%)	Skor Post-Test (%)	Kenaikan (%)
1.	45	78	33

2.	50	85	35
3.	47	82	35
4.	43	77	34
5.	49	83	34
6.	46	80	34
7.	41	74	33
8.	44	79	35
9.	42	76	34
10.	48	82	34
11.	40	72	32
12.	39	71	32
13.	46	81	35
14.	51	86	35
15.	50	84	34
16.	43	78	35
17.	47	80	33
18.	45	79	34
19.	44	77	33
20.	42	75	33

Rata-rata pre-test: 45,05%

Rata-rata post-test: 79,05%

Rata-rata kenaikan: 34,00%

Pembahasan

Peningkatan rata-rata sebesar 34% dalam kemampuan menulis huruf Hiragana dan Katakana menunjukkan bahwa aplikasi Write it! Japanese efektif digunakan sebagai alat bantu belajar mandiri bagi pemula. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Rasyiq, Marsiani, & Ali (2023) yang menegaskan bahwa media berbasis aplikasi android sangat mendukung pembelajaran kana secara mandiri dan interaktif.

Beberapa poin penting dari pembahasan ini adalah:

- a. Peran Visualisasi dan Interaksi Langsung

Aplikasi Write it! Japanese menyediakan fitur animasi urutan goresan huruf, serta latihan langsung dengan kontrol gerakan tangan melalui layar sentuh. Hal ini membantu memperkuat pembelajaran visual dan motorik peserta, seperti dijelaskan oleh Hazairin, Marita, & Mazia (n.d.) yang menekankan pentingnya simulasi urutan dalam mengenal kana.

b. Konsistensi Peningkatan pada Semua Peserta

Semua peserta mengalami peningkatan skor, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran ini mampu menjangkau variasi kemampuan belajar. Ini didukung oleh Amril et al. (2024) yang mengemukakan bahwa pemahaman huruf kana seringkali menjadi hambatan awal pembelajaran bahasa Jepang yang dapat dikurangi dengan metode visual dan repetitif.

c. Motivasi Belajar melalui Gamifikasi

Motivasi peserta untuk berlatih meningkat berkat sistem poin dan capaian harian yang diberikan oleh aplikasi. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi menjadi faktor penting dalam efektivitas pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh Ayu Annisa, Rusdiyani, & Nulhakim (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi game edukasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan pendekatan menyenangkan.

d. Penggunaan Teknologi sebagai Pendukung Kemandirian Belajar

Durasi belajar yang singkat namun konsisten menunjukkan bahwa pembelajaran mandiri berbasis aplikasi dapat memberikan hasil positif bila dilakukan rutin. Lukman, Arfandy, & Widjaja (2019) serta Sitanggang & Putri (n.d.) juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi dalam konteks waktu fleksibel dapat meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa.

e. Transfer Kemampuan ke Media Manual

Meskipun aplikasi digunakan secara digital, peserta menunjukkan peningkatan dalam menulis secara manual. Hal ini memperlihatkan bahwa keterampilan motorik yang dilatih di layar sentuh dapat ditransfer ke media kertas, sebagaimana didukung oleh temuan Budiyati & Rihyanti (n.d.) serta Laksono & Maimunah (n.d.) yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan motorik halus.

f. Perbandingan dengan Aplikasi Lain

Beberapa studi membandingkan efektivitas aplikasi Write it! Japanese dengan aplikasi lain seperti Poro dan HeyJapan. Ramadhany & Yohani (2022) dan Permana, Dewanty, & Sugihartono (2024) menunjukkan bahwa aplikasi dengan fokus tata bahasa

atau kanji memiliki tingkat keberhasilan yang berbeda. Namun, Write it! Japanese unggul dalam pelatihan khusus kana secara intensif.

g. Faktor Non-Teknis: Minat dan Latar Belakang

Sebagian peserta menyatakan bahwa penggunaan aplikasi menumbuhkan minat baru terhadap bahasa Jepang. Hal ini didukung oleh temuan Rahmah (2019) dan Suryadi & Rosiah (2018) yang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar berbanding lurus dengan motivasi belajar bahasa asing.

h. Tantangan dan Keterbatasan

Beberapa peserta mengaku kesulitan dalam menjaga konsistensi ukuran dan estetika karakter di atas kertas meskipun secara struktur sudah benar. Ini menunjukkan bahwa aplikasi belum sepenuhnya melatih aspek estetika tulisan, hanya struktur dan urutan, sebagaimana juga disoroti oleh Robo et al. (2023).

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan aplikasi Write it! Japanese terbukti memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan peserta dalam menulis huruf Jepang. Selain fitur interaktif yang menarik, konsistensi latihan harian serta dorongan motivasi melalui sistem gamifikasi menjadi faktor utama keberhasilan proses belajar.

6. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Write it! Japanese selama tujuh hari secara konsisten dapat meningkatkan kemampuan menulis huruf Hiragana dan Katakana secara manual pada peserta pemula. Peningkatan rata-rata sebesar 34% dari pre-test ke post-test membuktikan efektivitas aplikasi dalam mendukung pembelajaran mandiri. Keberhasilan ini didorong oleh berbagai fitur pendukung seperti animasi urutan goresan, latihan interaktif berbasis layar sentuh, sistem gamifikasi, dan fleksibilitas waktu belajar. Selain itu, aplikasi ini mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan belajar peserta, meningkatkan motivasi, serta memungkinkan transfer keterampilan motorik dari media digital ke manual. Meski begitu, aspek estetika tulisan masih menjadi tantangan yang belum sepenuhnya teratasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amril, O., Kartika, D., Immerry, T., Isnanda, R., Iqbal, R. A., & Pradana, D. T. (2024). *Analysis of Students' Difficulties in Learning Japanese*. 09(02).
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS

- ANDROID. *Akademika*, 11(01), 201–213.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Budiyati, E., & Rihyanti, E. (n.d.). *APLIKASI PENGENALAN DASAR HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA MENGGUNAKAN ANDROID SMARTPHONE*.
- Hazairin, S., Marita, L. S., & Mazia, L. (n.d.). *Implementasi Aplikasi Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Berbasis Android pada Siswa/I*.
- Laksono, A. P. & Maimunah. (n.d.). *APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID*.
- Lukman, M. P., Arfandy, H., & Widjaja, F. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 2(1), 33–39.
<https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.307>
- Maulidiah Permana, R., Luviana Dewanty, V., & Sugihartono. (2024). Aplikasi Hey Japan: Learn Japanese dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 10(1), 66–72.
<https://doi.org/10.23887/jpbj.v10i1.68706>
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345.
<https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Rahmah, Y. (2019). Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Jepang (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia 2016/2017 FIB Undip). *KIRYOKU*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v3i1.1-7>
- Ramadhany, Merri Silvia Basri, & Adisthi Martha Yohani. (2022). Pengaruh Aplikasi Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji terhadap Kemampuan Kanji pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 225–231. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1692>
- Rasyiq, F. R., Marsiani, E. S., & Ali, H. N. (2023). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar (Hiragana Dan Katakana) Untuk Pelajar Berbasis Android. *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 3(02), 66–71. <https://doi.org/10.30998/jrkt.v3i02.8598>
- Robo, S., Widiyantoro, M. R., Tambijo, I., & Sumba, S. S. M. (2023). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Hiragana, Katakana dan Kanji Dasar*. 4(1).
- Sitanggang, R., & Putri, D. (n.d.). *Aplikasi Media Belajar Bahasa Jepang Berbasis Android*.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *AKSIOLOGIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64.
<https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>
- Suryadi, D., & Rosiah, R. (2018). Motivasi Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 2(1).
<https://doi.org/10.18196/jjlel.2110>