

EFEKTIVITAS APLIKASI “*JUST KANA*” PADA PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DI SMK HARAPAN BARU KELAS X

Muhammad Iqbal Maulana

43131.520150.083

ABSTRAKSI

Pembelajaran di Indonesia masih menggunakan media pembelajaran yang tradisional, sudah saatnya di era revolusi industri 4.0 ini kita sebagai pembelajar terlebih khusus pengajar di Indonesia untuk mulai menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, begitupun peneliti menggunakan teknologi dalam penelitian ini yang diharapkan akan sedikit memberikan opsi atau pilihan dalam memakai media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi berbasis android dengan nama “*Just Kana*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari aplikasi “*Just Kana*” pada pembelajaran huruf *kana* khususnya huruf *hiragana*. Metode yang peneliti gunakan adalah metode penelitian *pre-experimental* dengan *one-group pretest-posttest design*. Metode ini dilakukan karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel dipilih secara random. Dari perhitungan yang telah disampaikan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektivan aplikasi “*Just Kana*” pada pembelajaran huruf hiragana. Sehingga untuk pengajar aplikasi “*Just Kana*” ini sangat membantu untuk kegiatan belajar-mengajar.

Kata Kunci: Aplikasi, *Hiragana*, *Just Kana*