

Peningkatan Penguasaan Kanji N3 dengan Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang

Nabilla Khoirunissa Nur Fajriah, Rina Sukmara

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

nabillakhoirunissanurfajriah@gmail.com, rinasukmara2017@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of the project based learning (PJBL) learning model on the Mastery of Kanji N3 for Semester 4 Students of the Japanese Language Education Study Program. This study uses the One Group Pretest Posttest Design research design using the Quasi Experimental method. The population used is the fourth semester students as many as 29 people. This study uses a sampling technique, namely Simple Random Sampling. Based on the calculation, the average value of the pretest is 64.59, the highest score is 89.00 and the lowest is 54.00. for the posttest average value is 73.69, the highest score is 88.00 and the lowest is 54.00. The result of the Mann Whitney test is count 0.001, with a significance level of 0.05, then $0.001 < 0.05$, which means that the project based learning (PJBL) learning model is effective in increasing the mastery of kanji. Based on the results of the questionnaire, using the project based learning (PJBL) learning model, students became enthusiastic and active in kanji learning activities, but the project based learning model was still not suitable to be applied to N3 kanji courses.

Keywords: *Project Based Learning, Kanji, Mata Kuliah*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki ciri khas yakni terletak pada hurufnya, ada berbagai macam huruf dalam bahasa Jepang di antaranya hiragana, katakana, dan kanji. Karena hurufnya yang banyak maka akan sangat menarik jika kita pelajari lebih dalam. Berbagai huruf dalam bahasa Jepang juga memiliki peranan masing-masing. Huruf hiragana dan kanji biasanya digunakan untuk nama dan kosa kata asli bahasa Jepang, kemudian huruf katakana digunakan untuk kosa kata serapan dari bahasa asing ke bahasa Jepang. Memiliki banyak bacaan dalam kanji adalah pembelajaran yang paling banyak dilakukan. Tidak hanya untuk pelajar yang tidak berbicara kanji, tetapi juga untuk pelajar yang berbicara kanji. Dapat dikatakan bahwa kanji adalah salah satu hal yang sulit. Biasanya huruf-huruf kanji yang paling membingungkan bagi setiap pelajar, baik pembelajar asing maupun pembelajar Jepang (Kano, 2017).

Huruf kanji merupakan huruf yang dianggap sulit untuk dipelajari. Karena cukup banyak pembelajar bahasa Jepang yang merasa kesulitan dalam mempelajari huruf kanji. Karena huruf kanji memiliki bentuk yang rumit jika dibandingkan dengan huruf hiragana dan katakana yang telah dipelajari. Huruf kanji yang dipelajari juga tidak dibahas secara

mendalam, hanya belajar kanji dengan waktu yang sangat singkat, sehingga mudah dilupakan. Sementara kesempatan belajar kanji di luar kelas jarang sekali digunakan (Jianti, Renariah, and Rasiban, 2017).

Seperti yang kita ketahui, banyak pelajar yang kesulitan pada saat mempelajari bahasa Jepang, padahal mempelajari bahasa asing (khususnya bahasa Jepang) tidak sesulit yang dibayangkan. Ada berbagai macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan kepada pelajar agar materi yang diajarkan terlihat menarik dan menyenangkan.

Metode pembelajaran adalah cara-cara atau sistem rangkaian pembelajaran yang dibuat untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan langkah-langkah yang sistematis. Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah salah satu metode yang harus digunakan agar terciptanya suasana belajar yang efektif dan kondusif sehingga materi yang diajarkan dapat dipahami oleh pelajar.

Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah metode pembelajaran *project based learning*. (Castaldi and Mimmo, 2019) menjelaskan bahwa Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan instruksional di mana siswa belajar dengan menyelidiki pertanyaan kompleks, menjelajahi masalah di dunia nyata dan menemukan jawaban melalui penyelesaian dalam bentuk proyek. Siswa juga memiliki kendali atas proyek yang akan mereka kerjakan tentang bagaimana proyek akan selesai, serta proyek akhir baik secara individual maupun kelompok.

Dampak dari COVID-19 adalah banyaknya kegiatan yang tersendat dan tidak bisa dilakukan tatap muka secara langsung. Salah satu kegiatan tersebut adalah pembelajaran, seperti yang kita ketahui saat ini banyak kegiatan belajar-mengajar dilakukan secara *online* akibat COVID-19 ini sehingga banyak pengajar berlomba-lomba untuk memberikan model pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Ada berbagai referensi penelitian terkait model pembelajaran *project based learning*, di antaranya adalah Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari lanjut dengan hasil penelitian siswa termotivasi melaksanakan kerja proyek yang dilakukan, yang dikerjakan tanpa adanya beban dan membuahkan hasil yang maksimal, serta menjadi penilaian ujian praktik IPA di akhir belajar di sekolah (Handayani, 2020). Dilanjutkan dengan model pembelajaran *project based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan hasil terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Project based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika (Nurfitriyanti, 2016). Dan

yang terakhir ialah Penerapan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas dan Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan dengan hasil terdapat pengaruh antara pembelajarn menggunakan model *Project Based Learning* dengan Pembelajaran menggunakan model Konvensional (D et al. 2020).

Pada penelitian kali ini, kebaruan yang akan peneliti lakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang sama yakni *project based learning* yang diimplementasikan pada mata kuliah kanji N3. Peneliti mengambil judul tersebut karena banyaknya mahasiswa semester 4 yang merasa kesusahan pada saat menghafal hitsujun kanji, oleh karena itu peneliti meneliti dengan judul Peningkatan Penguasaan Kanji N3 dengan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Tahun Ajaran 2020/2021.

Permasalahan pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) Apakah kemampuan penguasaan kanji pada mahasiswa semester 4 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA sudah memuaskan? 2) Metode pembelajaran apakah yang dapat membuat mahasiswa tertarik untuk mempelajari kanji? 3) Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan metode pembelajaran yang digunakan untuk mempelajari kanji?

Tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengetahui kemampuan kanji mahasiswa sebelum dan sesudah treatment menggunakan model pembelajaran *project based learning*, 2) mengetahui efektivitas *project based learning* terhadap peningkatan kemampuan kanji N3. Serta 3) mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap model pembelajaran *project based learning*.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran yang membutuhkan jangka waktu panjang dan berfokus pada aktifitas peserta didik untuk memahami suatu konsep dengan melakukan penelusuran secara mendalam tentang suatu permasalahan dan mencari *problem solving* yang sesuai dan mengimplementasikan dengan project yang disediakan. Sehingga peserta didik dapat secara aktif dan kreatif membangun proses pembelajaran berdasarkan pengetahuannya sendiri, inilah yang disebut dengan model pembelajaran *project based learning* (Nurfitriyanti, 2016).

Proyek atau permasalahan yang diberikan kepada peserta didik merupakan tujuan utama dari model pembelajaran ini agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan ilmu pengetahuannya baik secara individu maupun kelompok (Rasiban, 2017)

Menurut (Castaldi and Mimmo, 2019) dalam jurnal *An Experience of Project Based Learning in Aerospace Engineering*, “*Project-based learning is an approach in which learning objectives have been set through a planned project. Project-based learning is often multidisciplinary and longer, whereas problem-based learning is more likely to be one subject and shorter. Generally, project-based learning follows general steps while problem-based learning provides specific steps.*”. yang berarti Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan di mana tujuan pembelajaran telah ditetapkan melalui proyek yang telah direncanakan. Pembelajaran berbasis proyek seringkali multidisiplin dan lebih lama, sedangkan pembelajaran berbasis masalah lebih cenderung menjadi satu mata pelajaran dan lebih pendek. Umumnya, pembelajaran berbasis proyek mengikuti langkah-langkah umum sementara pembelajaran berbasis masalah menyediakan langkah-langkah khusus.

Project based learning merupakan model pembelajaran dengan memberikan suatu permasalahan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan memadukan ilmu pengetahuan baru yang didasari oleh pengalaman dalam berkreativitas. (Irianto, Ikhlah, and Riadi 2020).

Menurut (D et al. 2020), *project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah di kehidupan nyata bagi siswa agar dapat berpikir kritis dan terampil untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan konsep yang mendasar dari materi yang diajarkan.

Project based learning menurut (Handayani, 2020) adalah model pembelajaran yang melibatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, baik dilakukan secara individu maupun kelompok dengan tahapan yang telah ditentukan sesuai batasan waktu tertentu yang dituangkan ke dalam sebuah produk, langkah-langkah dalam model pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan pertanyaan penting terkait suatu topik materi yang akan dipelajari, yakni peneliti membuat beberapa pertanyaan penting untuk membangkitkan semangat para mahasiswa.
- b. Membuat rencana proyek, yakni peneliti harus membuat perencanaan proyek yang berhubungan dengan materi.
- c. Membuat jadwal, disini peneliti membuat jadwal bagaimana peneliti memberikan pengajaran (*treatment*) terhadap mahasiswa.

- d. Memonitor pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek (PJBL), peneliti akan melihat berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek yang telah diberikan.
- e. Melakukan penilaian, peneliti dapat menilai siapa saja mahasiswa yang aktif dan siapa yang pasif dalam tiap kelompok.
- f. Evaluasi pembelajaran berbasis proyek (PJBL), yaitu peneliti dan mahasiswa memberikan refleksi, pada tahap akhir ini dapat dilihat bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap model pembelajaran PJBL.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah sebuah model atau metode pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai pokok utama pembelajaran dengan diberikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari baik secara individu maupun kelompok agar peserta didik dapat aktif dalam mempelajarinya.

2. Kanji

Kanji memiliki sejarahnya sendiri, yaitu pada zaman Joodai sekitar abad VII dan VIII, Jepang mengirim utusan yang disebut *Kenzuishi* dan *Kentooshi* sebanyak kira-kira 20 kali, untuk mengimpor kebudayaan Cina pada masa itu secara sungguh-sungguh. Di antara unsur-unsur kebudayaan Cina yang diimpor, yang sangat berpengaruh dan membuka lembaran baru pada kesusastraan Jepang adalah tulisan kanji. Berkat adanya tulisan kanji, orang Jepang mulai dapat menulis kesusastraannya (Asoo, 1983).

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa huruf kanji merupakan huruf yang dibawa dari Cina ke Jepang, sehingga bangsa Jepang selalu memakai huruf kanji untuk menulis surat, menulis karya sastra, dan menggunakannya untuk mencatat bahasa Cina sejak zaman kuno. Sejak zaman batu baru, huruf kanji sudah lahir 3000 tahun sebelum zaman kristen, dengan ditandai munculnya penemuan benda arkeolog. Setiap huruf kanji, dapat merepresentasikan suatu kosa kata. Dikarenakan kanji memiliki setiap bentuk huruf, maka dapat disimpulkan bahwa kanji memiliki tiga karakter, yakni : 1) memiliki bentuk huruf, 2) ucapan Cina "*onyomi*" dari sebuah karakter dan 3) memiliki arti harfiah (Anggraeny, 2019).

Sehingga kanji adalah sebuah huruf yang berasal dari Cina yang dibawa ke Jepang dan penggunaan kanji pada zaman dahulu adalah untuk menulis kesusastraan Jepang yang dimana terdapat dua penyebutan yakni; *kunyomi* merupakan penyebutan dalam bahasa Jepang, dan *onyomi* yaitu penyebutan dalam bahasa Cina.

Huruf kanji merupakan huruf yang berasal dari Cina dan jumlahnya ada banyak sekali. Pembelajaran huruf kanji di Jepang yang dijadikan sebagai bahan pendidikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, pelajar di Jepang mempelajari kanji kurang lebih sebanyak kurang lebih 1945 huruf yang disebut dengan *Jouyou Kanji*. Namun, untuk pembelajar bahasa Jepang khususnya orang asing, harus mempelajari kurang lebih sebanyak 2000 kanji dengan tujuan agar dapat membaaur dengan masyarakat umum, membaca surat kabar, serta dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Sebagian besar kosakata dalam bahasa Jepang merupakan hasil perpaduan dari 2000 huruf Kanji dan 46 huruf Hiragana. (Anggraeny, 2019).

Menurut (Annisa, Riadi, and Fadlil, 2018), suatu huruf kanji dapat mempresentasikan sebuah makna dan bunyi. Menurut (Jianti, Renariah, and Rasiban, 2017), kanji merupakan huruf yang sangat banyak melebihi huruf hiragana dan katakana dan harus dipelajari dalam bahasa Jepang selain huruf hiragana dan katakana.

Namun, jumlah kanji dianggap sebagai jumlah kosakata, bukan huruf. Misalnya, tidak mengherankan untuk mengatakan bahwa ada 1.500 kanji untuk pemula, 6.000 kanji untuk tingkat menengah, dan 10.000 kanji untuk tingkat lanjut. Untuk pembelajar bidang karakter-berbicara, sekitar 80% dari 500 karakter kanji yang paling sering digunakan di koran, 1000 pembelajaran singkat berdasarkan laporan Institut Nasional Bahasa dan Bahasa Jepang (1976) bahwa sekitar 90% dapat ditutupi dengan huruf (Kano, 2017).

Huruf kanji merupakan huruf yang dianggap sulit untuk dipelajari. Karena cukup banyak pembelajar bahasa Jepang yang merasa kesulitan dalam mempelajari huruf kanji. Karena huruf kanji memiliki bentuk yang rumit jika dibandingkan dengan huruf hiragana dan katakana yang telah dipelajari. Huruf kanji yang dipelajari juga tidak di bahas secara mendalam, hanya belajar kanji dengan waktu yang sangat singkat, sehingga mudah dilupakan. Sementara kesempatan belajar kanji di luar kelas jarang sekali digunakan (Jianti, Renariah, and Rasiban,, 2017).

Huruf kanji sangatlah banyak dibandingkan dengan huruf hiragana dan katakana. Huruf kanji juga digunakan sehari-hari pada masyarakat Jepang seperti media cetak dan media sosial. Bahkan sebagai pembelajar asing-pun juga harus mempelajari kanji dasar agar dapat memahami kosa kata yang dipelajari.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, kita dituntut harus bisa mengenali hurufnya salah satunya adalah kanji. Ada dua tata cara penyebutan kanji yaitu *kunyomi* 訓読み dan *onyomi*

音読. *kunyomi* 訓読み adalah tata cara penyebutan Jepang, kemudian *onyomi* 音読 adalah tata cara penyebutan Cina (Anggraeny, 2019).

Penulisan kanji pada umumnya memiliki *bushu*, *bushu* ialah suatu coretan dasar atau garis yang membentuk suatu huruf kanji, lalu kanji adalah salah satu huruf yang digunakan oleh masyarakat Jepang yang mempunyai ciri khas tersendiri dari cara baca dan cara penulisan (Sahrizal, Hidayanti, and Anwar, 2019).

Menurut (Seruni, 2018) selain *bushu*, adapula *kakusuu* dan *hitsujun*. *Kakusuu* adalah sebuah garis-garis atau coretan yang dihitung dalam penulisan huruf kanji agar tidak salah dalam menulis suatu urutan huruf kanji. Lalu *hitsujun* adalah urutan coretan yang dihitung dalam menulis kanji yang digunakan untuk menghafal dalam mempelajari huruf kanji.

Huruf kanji merupakan salah satu huruf Jepang selain huruf hiragana dan katakana. Setiap huruf kanji memiliki arti dan maknanya tersendiri. Dalam mempelajari kanji, kita harus mengetahui makna dan arti dari kanji tersebut (Soelistyowati, 2019).

Dapat dikatakan bahwa huruf kanji terdapat penulisan yang terdiri dari *bushu*, adapula *kakusuu* dan *hitsujun*. Adapun pengertian *bushu* adalah garis dasar dalam penulisan kanji sehingga terbentuknya sebuah huruf kanji, *kakushuu* adalah urutan coretan pada saat menulis sebuah kanji agar tidak salah dalam menulis kanji, dan *hitsujun* adalah coretan yang dihitung dalam menuliskan sebuah kanji.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode eksperimen dengan variabel terikat pembelajaran kanji dan variabel bebas (variabel perlakuan) model pembelajaran *project based learning*. Desain penelitian eksperimental yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quassi Experimental*) jenis *one group pretest-post test*, yaitu penelitian yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingnya. Dikarenakan peneliti mengambil narasumber semester 4 dan kelas tersebut hanya memiliki 1 kelas, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan satu kali *Pretest*, 4 kali *treatment*, dan satu kali *post test*.

Populasi dalam penelitian kali ini adalah mahasiswa program studi bahasa Jepang dengan sampel berjumlah sebanyak 29 mahasiswa semester 4. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian kali ini adalah teknik *simple random sampling* (sampel sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan jumlah mahasiswa sebanyak 29 orang selama 2 jam pelajaran. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan *link* untuk akses menuju *Google Meet* dan memberikan materi yang terdapat di dalam modul pembelajaran kanji N3 dari BAB 2-5 berupa *power point* melalui *Whatsapp Group*, sebelum memulai pembelajaran peneliti dan mahasiswa melakukan sesi tanya jawab terhadap materi yang akan dibawakan, peneliti juga memberikan stimulus berupa gambar yang berhubungan dengan bab yang akan dibahas. Setelah itu, barulah peneliti dan mahasiswa memasuki akses ke *Google Meet* dan saat seluruh mahasiswa telah memasuki akses *Google Meet*, peneliti dan mahasiswa melakukan doa bersama. Peneliti melakukan pengecekan daftar hadir terhadap mahasiswa kemudian setelah itu peneliti menjelaskan materi yang sudah dibuat kepada mahasiswa dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, kemudian setelah itu peneliti menjelaskan proyek yang akan ditugaskan kepada tiap kelompok. Masing-masing kelompok berjumlah 5-6 mahasiswa. Pada pertemuan ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran *project based learning*. Setelah diberikan proyek kepada mahasiswa, mereka melakukan pencarian berupa proyek yang berhubungan dengan kanji pada BAB 2-5 yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok. Kemudian setelah selesai melakukan pencarian terhadap proyek, maka masing-masing kelompok akan melakukan presentasi menggunakan *power point*. Setelah sesi presentasi selesai, peneliti melakukan penilaian untuk menentukan mahasiswa yang aktif dan pasif, jika peneliti telah melakukan penilaian terhadap kelompok langkah selanjutnya adalah mahasiswa diperkenankan untuk melakukan sesi tanya jawab kembali agar peneliti dapat menjelaskan materi sampai mahasiswa dapat mengerti dengan baik. Kemudian tahapan terakhir adalah mahasiswa memberikan evaluasi dan refleksi terkait pembelajaran yang telah dibahas agar peneliti dapat mengetahui letak kekurangan dan bagaimana pandangan mahasiswa terhadap materi yang dibawakan.

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mengukur hasil pemahaman mahasiswa adalah melalui pengujian data pretest dan post test. Lalu selain uji pretest dan post test, digunakan angket sebagai instrumen pelengkap. Pengujian menggunakan SPSS 25 untuk mengolah data, berikut beberapa uji yang digunakan:

1. Uji Normalitas

Setelah dilakukannya *pretest* dan *posttest*, maka peneliti mendapatkan data *posttest*, kemudian data tersebut diuji kenormalannya. Apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Mann Whitney

Uji Mann Whitney digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang bebas jika salah satu atau kedua kelompok sampel tidak berdistribusi normal.

3. Uji Normalized Gain

Uji normalized gain digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar. Perhitungan uji normalized gain dilakukan dengan menghitung statistik deskriptif menggunakan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang diperoleh melalui *pretest* pada saat sebelum diberikan *treatment* dan *post test* setelah diberikannya *treatment* dijelaskan dalam bentuk data deskriptif sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Tabel 1.6
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.143	29	.133	.901	29	.010
posttest	.132	29	.200*	.943	29	.122

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1.7
Deskripsi Uji Normalitas

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
pretest	Mean		64.59	1.623
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.26	
		Upper Bound	67.91	
	5% Trimmed Mean		63.96	
	Median		63.00	
	Variance		76.434	
	Std. Deviation		8.743	
	Minimum		54	

	Maximum	89		
	Range	35		
	Interquartile Range	11		
	Skewness	1.103	.434	
	Kurtosis	.842	.845	
posttest	Mean	73.69	1.900	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	69.80	
		Upper Bound	77.58	
	5% Trimmed Mean	73.99		
	Median	76.67		
	Variance	104.738		
	Std. Deviation	10.234		
	Minimum	54		
	Maximum	88		
	Range	34		
	Interquartile Range	14		
	Skewness	-.406	.434	
	Kurtosis	-.831	.845	

Berdasarkan *output* SPSS 25 di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* adalah **0.010** untuk *pretest* dan **0.122** untuk *post test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila jumlah data > 0.05 . Uji normalitas *Shapiro Wilk* hanya digunakan untuk sampel berjumlah < 50 .

Hasil dari rata-rata soal *pretest* adalah 64.59 dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 89. Demikian hasil soal *post test* memiliki rata-rata yakni sebesar 73.69 dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 88. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang **cukup signifikan** terhadap hasil *pretest* dan *post test* baik sebelum dan sesudah *treatment* dilakukan.

Hasil dari uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa hanya ada salah satu data saja yang berdistribusi normal yakni hasil dari *post test*, maka pengujian selanjutnya adalah menggunakan uji Mann Whitney.

2. Uji Mann Whitney

Tabel 1.8

Uji Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Uji Mata Kuliah Kanji N3
Mann-Whitney U	209.000
Wilcoxon W	644.000
Z	-3.291
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
a. Grouping Variable: Uji Pretest dan Posttest	

Hasil dari uji Mann Whitney dapat dilihat dari nilai *asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu berjumlah 0.001. Data dapat dikatakan signifikan apabila nilai sig. < 0.05. sehingga dapat dikatakan bahwa hasil dari pengujian Mann Whitney tersebut memiliki hasil nilai yang **signifikan**.

Dasar pengambilan keputusan uji Mann Whitney yakni sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan, jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*. > 0,05.

H_1 : Terdapat perbedaan, jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lainnya.

Dengan pengambilan keputusan menggunakan uji Mann Whitney sebagai alternatif dari uji *independent test*, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat efektifitas penggunaan model pembelajaran berbasis *project based learning* pada mata kuliah kanji N3 baik sebelum maupun sesudah *treatment*.

3. Uji Normalized Gain

Tabel 1.9

Uji Normalized Gain

NO.	Nama Responden	Pretest	Posttest	N-GAINSCORE	N-GAIN SCORE %	KETERANGAN
1	MYP	77	77	0	0	Tetap
2	TAS	60	77	0.42	0.42	Sedang
3	BMK	63	54	-0.25	-0.25	Terjadi Penurunan

4	FDD	70	81	0.37	0.37	Sedang
5	NAN	60	67	0.17	0.17	Rendah
6	ARAR	66	67	0.02	0.02	Rendah
7	MAS	89	87	-0.18	-0.18	Terjadi Penurunan
8	NAN	63	73	0.28	0.28	Rendah
9	NA	67	87	0.6	0.6	Sedang
10	INS	57	88	0.72	0.72	Tinggi
11	LL	56	77	0.47	0.47	Sedang
12	IM	80	85	0.25	0.25	Rendah
13	TMSP	54	55	0.02	0.02	Rendah
14	DATW	60	80	0.5	0.5	Sedang
15	YES	55	63	0.19	0.19	Rendah
16	MDR	56	58	0.05	0.05	Rendah
17	NCS	66	69	0.09	0.09	Rendah
18	AA	63	79	0.43	0.43	Sedang
19	AN	59	87	0.68	0.68	Sedang
20	DI	55	80	0.56	0.56	Sedang
21	PAP	77	70	-0.29	-0.29	Terjadi Penurunan
22	SB	57	70	0.3	0.3	Rendah
23	LFK	79	81	0.1	0.1	Rendah
24	RAH	58	78	0.48	0.48	Sedang
25	SP	69	74	0.16	0.16	Rendah
26	AF	66	86	0.59	0.59	Sedang
27	MFFS	68	63	-0.16	-0.16	Terjadi Penurunan
28	FEP	62	68	0.16	0.16	Rendah

29	DP	61	57	-0.1	-0.1	Terjadi Penurunan
----	----	----	----	------	------	-------------------

Perhitungan yang dilakukan melalui SPSS 25 menggunakan rumus :

$$N\text{-Gain} : \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Dapat diketahui bahwa soal *pretest* dan *post test* memiliki soal dengan tingkat kesukaran rendah yakni diantara nilai $0.00 < 0.30$.

Untuk mengetahui bagaimana cara mengelompokkan apakah soal dalam penelitian ini terdapat peningkatan atau tidak, bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1

Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi

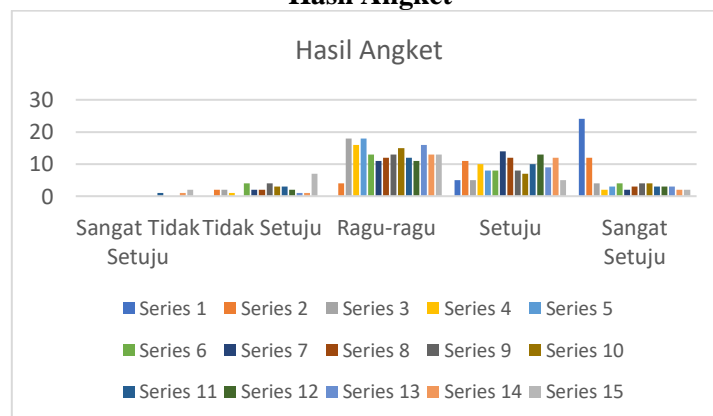
PEMBAGIAN SCORE GAIN	
$-1.00 \leq G \leq 0.00$	Terjadi Penurunan
$G = 0.00$	Tetap
$0.00 < G < 0.30$	Rendah
$0.30 \leq G < 0.70$	Sedang
$0.70 \leq G \leq 1.00$	Tinggi

Hasil Angket

Angket dalam penelitian ini diberikan pada mahasiswa untuk mengetahui ketertarikan mahasiswa kelas eksperimen yang berjumlah 29 responden terhadap model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran Kanji N3. Angket ini berisi 15 pertanyaan dengan 5 jumlah jawaban, penghitungan angket ini menggunakan jenis angket skala likert.

Diagram 1.1

Hasil Angket



Dari hasil penghitungan angket diagram diatas, presentase jawaban tersebut hampir seluruh mahasiswa yang memilih sangat setuju (SS) untuk model pembelajaran *project based learning* sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan ke dalam mata kuliah Kanji N3.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan : Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan sumber buku modul pembelajaran 漢字 N3 dari BAB 2-5. Pertemuan selama penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil sebelum perlakuan dengan hasil dari rata-rata soal *pretest* adalah 64.59 dan soal *post test* memiliki rata-rata yakni sebesar 73.69. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang **cukup signifikan** terhadap hasil *pretest* dan *post test* baik sebelum dan sesudah *treatment* dilakukan.

Hasil dari uji Mann Whitney dapat dilihat dari nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* yaitu berjumlah 0.001. Data dapat dikatakan signifikan apabila nilai $\text{sig} < 0.05$. sehingga dapat dikatakan bahwa hasil dari pengujian Mann Whitney tersebut memiliki hasil nilai yang **signifikan**. Dengan pengambilan keputusan menggunakan uji Mann Whitney sebagai alternatif dari uji *independent test*, maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapat efektifitas penggunaan model pembelajaran berbasis *project based learning* pada mata kuliah kanji N3 baik sebelum maupun sesudah *treatment*.

Dari hasil penghitungan angket diagram diatas, presentase jawaban tersebut hampir seluruh mahasiswa yang memilih sangat setuju (SS) untuk model pembelajaran *project based learning* sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan ke dalam mata kuliah Kanji N3.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, Renny. 2019. "Seminar Nasional Bahasa Dan Budaya Denpasar Prosiding Bahasa, Politik, Dan Kekuasaan Dalam Dinamika Kebudayaan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Annisa, Putri, Imam Riadi, and Abdul Fadlil. 2018. "Pembelajaran Huruf Kanji Bahasa Jepang Berbasis Multimedia Komputer." *Seminar Nasional Informatika 2018 (semnasIF 2018)* 2018(November): 120–28.
- Asoo, Isoji. 1983. *Sejarah Kesusastraan Jepang (NIHON BUNGAKUSHI)*. eds. Shetty .N. Tjandra and Jonnie Rasmada Hutabarat. Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).
- Castaldi, Paolo, and Nicola Mimmo. 2019. "An Experience of Project Based Learning in Aerospace Engineering." *IFAC-PapersOnLine* 52(12): 484–89. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2019.11.290>.
- D, Endah Rita S, R Rivannacitrining, Lailatul Mustofiyah, and Sejarah Artikel. 2020. "Penerapan Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan." 3(2).
- Handayani, Lilik. 2020. "Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari." *Jurnal Paedagogy* 7(3): 168. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2726>.
- Irianto, Dinar, Muhammad Ikhlah, and Sugeng Riadi. 2020. "Model Pembelajaran Project Based Learning - Audit Kepatuhan." 6(1).
- Jianti, Melina, Renariah, and Linna Melia Rasiban. 2017. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Kanji Dasar." 1(1): 83–93.
- Kano, Chieko. 2017. "漢字圏学習者と非漢字圏学習者のための漢字学習と評価の方法." *Jsl漢字学習研究会誌* 9: 1–10.
- Nurfitriyanti, Maya. 2016. "MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA." *Jurnal Formatif* 22(3): 197–201.
- Rasiban, Neneng Sutjianti & Linna Meilia. 2017. "PROJECT-BASED LEARNING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN Kreativitas Menulis Karangan Pendek Bahasa Jepang." 4.
- Sahrizal, Mohammad Hilman, Yanti Hidayanti, and Aulia Arifbillah Anwar. 2019. "JUKUGO KANJI 金 KIN, 貨 KA, 銭 SEN YANG TERKAIT DENGAN MAKNA UANG." II(2): 63–74.
- Seruni, Ayu Putri. 2018. "Penerapan Pendekatan Multiple Intelegenes (Linguistic & Visual Spatial) Pada Pembelajaran Kanji."
- Soelistyowati, Diah. 2019. "Jukugo Kanji Yang Mempunyai Makna Berhubungan Dengan Uang." (1982): 329–36.