# MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATERI BAHASA JEPANG LEVEL DASAR

**Andra Bagus Junian Dinata**
Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang, Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
*1418126@scholar.itn.ac.id*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh semakin eratnya hubungan bilateral antara Indonesia dengan beberapa negara. Kendala yang harus diatasi agar hubungan antara Indonesia dengan negara lain dapat terjalin dengan baik adalah mengenai bahasa. Salah satu negara yang menjalin hubungan dengan Indonesia dan sangat berperan penting dalam berbagai aspek di Indonesia terutama dalam hal pendidikan adalah negara Jepang. Bahasa Jepang banyak digunakan di Indonesia, dikarenakan semakin banyaknya pertukaran pelajar antara Indonesia dengan Jepang dan banyaknya calon mahapeserta didik yang ingin kuliah di Jepang. Hingga semakin banyak tempat yang menyediakan les bahasa Jepang dan aplikasi aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang.

Salah satu perangkat elektronik yang dinilai efektif sebagai media perangkat ajar adalah mobile device. Sistem operasi mobile device yang banyak digunakan saat ini adalah Android. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi edukasi bahasa Jepang tingkat dasar bagi pengguna umum Android yang berminat dan baru pertama kali mempelajari bahasa Jepang di Indonesia. Aplikasi ini dirancang sebagai aplikasi pembelajaran berbasis andoid menggunakan Android Studio yang didalamnya terdapat menu belajar yang ingin dipelajari serta menu kuis untuk menilai kemampuan pengguna dalam menguasai materi yang dipelajari.

Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat berbasis Android dengan orientasi layar potrait. Hasil pengujian aplikasi ini meliputi pengujian Operating System Android, pengujian display smartphone dan pengujian user. Aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar ini dapat digunakan untuk mempermudah peminat Bahasa Jepang dalam mempelajari Bahasa Jepang dan penggunaan handphone sebagai media pembelajaran.

***Kata kunci :*** *Media Pembelajaran, Bahasa Jepang, Android*

## 1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia telah melakukan hubungan bilateral dengan negara lain di berbagai negara di dunia. Salah satu negara yang menjalin hubungan dengan Indonesia dan sangat berperan penting dalam berbagai aspek di Indonesia terutama dalam hal ekonomi dan pendidikan adalah negara Jepang. Kendala yang harus diatasi agar hubungan antara negara Indonesia dengan negara lain dapat terjalin dengan baik adalah mengenai bahasa. Bahasa Jepang merupakan bahasa internasional yang banyak digunakan di Indonesia, dikarenakan semakin banyaknya pertukaran pelajar antara Indonesia dengan Jepang dan banyaknya calon mahasiswa yang ingin kuliah di Jepang. Hal ini menyebabkan semakin banyak tempat yang menyediakan les atau kursus bahasa Jepang.

Di negara Jepang huruf yang pertama kali diperkenalkan kepada anak-anak usia pra sekolah sampai taman kanak-kanak atau saat dimana anak-anak telah mulai menerima pembelajaran membaca dan menulis adalah huruf hiragana. Begitu pula di Indonesia, pembelajar bahasa Jepang pertama kali harus memahami dan menguasai huruf hiragana terlebih dahulu, disusul dengan huruf katakana dan huruf kanji.

Bahasa Jepang adalah salah satu pelajaran bahasa asing yang diajarkan di sekolah dasar. Pengajaran dalam materi bahasa asing selain Bahasa Inggris diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar kelas 4 keatas. Pembelajaran tersebut bertujuan menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang berbahasa melalui percaka-pan menggunakan kalimat - kalimat sederhana, penguasaan kosakata ataupun menyanyikan lagu dalam bahasa asing. Pengajaran bahasa Jepang adalah pengajaran yang meliputi empat komponen yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Mengajarkan bahasa Jepang sejak dini dapat mempermudah pelafalan dan menghafal kosakata bahasa Jepang. Sehingga pengguna yang sedang dalam proses pembelajaran bahasa Jepang cepat untuk menguasainya.

Proses pembelajaran menggunakan buku dan kamus sering dikeluhkan. Hal ini dikarenakan tidak semua dapat langsung memahami kosakata yang diajarkan dan cara melafalkannya. Modul pembelajaran yang ada tidak bilingual dan tidak interaktif sehingga tidak mudah untuk memahaminya dan cepat bosan. Terdapat pembelajaran bahasa Jepang di web maupun aplikasi *mobile*. Tetapi pembelajaran tersebut menggunakan bahasa pengantar bahasa Inggris. Hal ini membuat minat belajar menurun.

Pembelajaran bahasa Jepang yang interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi media pembelajaran interaktif yang mempermudah dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan bahasa pengantar Indonesia, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penyerapan kosakata dan pelafalan bahasa Jepang juga lebih cepat. Dari minat yang meningkat, maka hasil belajar dan kemampuan penguasaan kosakata dan pelafalan bahasa Jepang meningkat. Sehingga plikasi edukasi bahasa Jepang tingkat dasar bagi pengguna Android yang berminat dan baru pertama kali mempelajari bahasa Jepang di Indonesia dapat bermanfaat.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Negara Jepang

Jepang adalah salah satu negara kepulauan yang terletak di Asia Timur. Negara ini memiliki penduduk sebanyak 127 juta orang (per 2014) yang tersebar di beberapa pulau besar seperti Shikoku, Hokkaidou, Touhoku, Kantou, Chuubu, Kinki, Chuugoku, Shikoku dan Kyuushuu. Dalam setiap distrik terdapat beberapa *prefektur* (ken). Jumlah *prefektur* di Jepang adalah sebanyak 47 *prefektur*[1].

### 2.2 Bahasa Jepang

Bahasa Jepang atau *Nihongo* (日本語) adalah bahasa nasional Negara Jepang yang digunakan sehari - hari oleh masyarakat Jepang. Bahasa Jepang memiliki hubungan sejarah dengan negara sekitarnya, salah satunya Cina. Cina telah memberi pengaruh bahasa dan budaya kepada Jepang di masa lalu, oleh karena itu kanji Jepang mirip dengan *hanzi* Cina tetapi memiliki bunyi yang berbeda. Orang orang Jepang kuno mengambil bagian – bagian dar *hanzi* tersebut dan menjadikannya sebagai bentuk baru kedalam huruf Jepang, hingga akhirnya menjadi tiga huruf Jepang, yaitu kana (hiragana dan katakana) serta kanji. Jepang juga menuliskan bahasanya dalam huruf latin atau yang dikenal dengan romaji, sehingga penulisan bahasa Jepang terdiri atas empat huruf[1].

### 2.3 Huruf Bahasa Jepang

Bahasa Jepang terdiri dari 3 huruf dasar yaitu[1] :

a. Hiragana (平仮名)

Hiragana adalah huruf yang dipakai untuk menuliskan kata – kata yang berasal dari Jepang, seperti nama tempat di Jepang, nama istilah dalam bahasa Jepang, nama orang Jepang, dan sebagainya. Huruf Hiragana terdiri atas 46 huruf.

b. Katakana (片仮名)

Katakana adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kata serapan yang berasal dari bahasa asing, seperti istilah asing, nama tempat, nama orang asing dan sebagainya. Huruf Katakana terdiri dari 46 huruf.

c. Kanji (漢字)

Kanji adalah huruf – huruf dari Cina yang telah diadopsi oleh Jepang sekitar abad ke-4. Sebagian Kanji telah disederhanakan dari bentuk aslinya. Kanji dalam bahasa Jepang memiliki dua cara baca, yaitu *Kun'yomi* (cara baca Jepang) yang diikuti dengan *okurigana* (huruf hiragana yang mengikuti kanji dalam membentuk sebuah kata) dan *Ori,yomi* (cara baca Cina) yang biasanya diikuti dengan huruf kanji lainnya. Dengan kata lain, setiap kanji di Jepang memiliki beberapa cara baca tergantung pada huruf yang berada didekatnya dan arti yang berbeda pula meskipun bentuknya sama.

### 2.4 Bahasa Jepang Di Indonesia

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah sekolah. Dalam sejarah bangsa Indonesia, sesungguhnya bahasa Jepang sudah pernah diajarkan oleh tentara Jepang pada masa penjajahan Jepang. Meskipun belum diajarkan secara terencana di bangku sekolah, tetapi setiap orang yang sudah pernah belajar maka berkewajiban mengajarkannya lagi kepada orang lain. Namun, setelah kalah dalam perang dunia kedua dan tentara Jepang harus meninggalkan Indonesia, maka sejak itu pengajaran bahas Jepang terhenti[2].

Bahasa Jepang baru mendapat perhatian kembali seiring dengan kemajuan yang dicapai bangsa Jepang dalam bidang ekonomi dan teknologi. Masyarakat di negara – negara dimana Jepang mendirikan perusahaannya selalu merasa kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang Jepang. Bahasa Inggris pun tidak dapat diandalkan dikarenakan orang Jepang tidak dapat atau sulit melafalkan bunyi – bunyi bahasa Inggris sebagaimana mestinya, hingga akhirnya pemerintah Jepang mendirikan Japan Foundation yang bertujuan untuk menyebarkan bahasa Jepang keseluruh pelosok dunia. Sejak saat itu banyak negara termasuk di Indonesia , masyarakatnya mulai belajar bahasa Jepang[2].

Minat belajar dan pengajaran bahasa Jepang di Indonesia dapat dikatakan dari tahun ke tahun terus meningkat, bila dibandingkan dengan keadaan 40 tahun lalu dimana bahasa Jepang hanya dapat dipelajari pada perguruan tinggi saja. Namun sekarang, pengajaran bahasa Jepang sudah banyak tersebar dimana mana, baik di perguruan tinggi,di lembaga kursus, maupun sebagai mata pelajaran akademi dari SMU atau SMK. Bahkan ada yang sudah mengajarkan bahasa Jepang sejak kelas 4 SD[2].

### 2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode.yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik[3].

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik[3].

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Media dalam perspektif pendidikan merupakan *instrumen*t yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik[3].

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan[3].

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Sehingga semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya[3].

### 2.6 Mobile Learning

Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran pengajar di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran pengajar sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan pengajar juga menjadi sumber belajar yang dominan.

Dalam paradigma sekarang, dominasi pengajar berkurang dan sebagian besar hanya berperan sebagai fasilitator dan bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Sebagai fasilitator, pengajar semestinya dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar setiap saat, di mana saja dan kapan saja peserta didik merasa memerlukan. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

E-Learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi e-learning. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu '*e*' yang merupakan singkatan dari '*electronica*' dan '*learning*' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda beda dengan e-learning, namun pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantunya[3].

Dalam pelaksanaannya, e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Pada konsep e-learning, tidak saja materi pelajaran disediakan secara online, tetapi juga ditandai dengan adanya suatu sistem (berupa *software*) yang mengatur dan memonitor interaksi antara pengajar dan peserta didik (dosen dengan peserta didik), baik bersifat langsung (*synchronoius*) atau tertunda (*asynchronoius*)[4].

Beberapa contoh dari *portable technologies* yang dimaksud adalah dapat berupa perangkat selular, PDA, *tablet* dan perangkat bergerak lainnya Sementara dari sisi kinerja tidak jauh berbeda, dimana hanya membutuhkan konektivitas jaringan untuk mengakses materi ataupun memproses data. Sedangkan jenis komunikasi yang mendukung pada perangkat tersebut adalah GPRS, EDGE, HSDPA, EDVO, Wifi dan sebagainya[4].

### 2.7 Android

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk mrnciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya Google Inc, membeli Android Inc, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan

Android, dibentukalah Open Heandset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Cualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana android 5 november 2007, Android menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Dipihak lain, Google merilis kode kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google dan yang kedua adalah yang benar benar tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD)[5].

Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang menggunakan sistem operasi Android adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Berikut versi versi dari Android[5] :

a. Android versi 1.1
b. Android versi 1.5 (Cupcake)
c. Android versi 1.6 (Donut)
d. Android versi 2.0 / 2.1 (Eclair)
e. Android versi 2.2 (Froyo : Frozen Yoghurt)
f. Android versi 2.3 (Gingerbread)
g. Android versi 3.0 / 3.1 (Honeycomb)
h. Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)
i. Android versi 4.1 / 4.3 (Jelly Bean)
j. Android versi 4.4 (Kitkat)
k. Android versi 5.0 / 5.1 (Lolipop)
l. Android versi 6.0 (Marshmallow)
m. Android versi 7.0 (Nougat)
n. Android versi 8.0 (Oreo)

Perangkat berbasis android hanya mempunyai satu layar antarmuka (*interface*). Sistem operasi Android ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali *programmer* yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para *programmer* memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi Android karena alasan *open source* tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam Play Store bersifat gratis dan ada juga yang berbayar[6].

### 2.8 Java

Java adalah suatu teknologi di dunia *software* komputer, yang merupakan suatu bahasa pemrograman, dan sekaligus suatu *platform*. Sebagai bahasa pemrograman, Java dikenal sebagai bahasa pemrograman tingkat tinggi. Java mudah dipelajari, terutama bagi *programmer* yang telah mengenal C/C++. Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang merupakan paradigma pemrograman masa depan. Sebagai bahasa pemrograman Java dirancang menjadi handal dan aman. Java juga dirancang agar dapat dijalankan di semua *platform* dan juga dirancang untuk menghasilkan aplikasi – aplikasi dengan performansi yang terbaik, seperti aplikasi *database* Oracle 8i/9i yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java. Sedangkan Java bersifat *neutral architecture*, karena Java Compiler yang digunakan untuk mengkompilasi kode program Java dirancang untuk menghasilkan kode yang netral terhadap semua arsitektur perangkat keras yang disebut sebagai Java Bytecode[7].

### 2.9 XML (Extensible Markup Language)

Extensible Markup Language (XML) adalah bahasa markup serbaguna yang direkomendasikan oleh W3C (World Wide Web Consortium) untuk mendeskripsikan berbagai macam data. XML menggunakan markup tags seperti halnya HTML (Hypertext Markup Language), namun penggunaannya tidak terbatas pada tampilan halaman situs saja. Pada saat ini versi terakhir yang umum digunakan adalah versi 1.0[8].

Pengembangan XML dimulai pada tahun 1996 dan menjadi standar W3C sejak Februari 1998. Teknologi ini bukan merupakan barang baru. Sebelum XML, sudah ada yang dinamakan SGML (Standart Generalized Markup Language), yang dikembangkan pada awal tahun 80-an, menjadi standar ISO sejak 1996, dan digunakan secara luas untuk berbagai proyek dokumentasi berskala besar. Pengembangan HTML dimulai tahun 1990. Desainer XML mengambil bagisn terbaik dari SGML dan didukung pengalaman dengan HTML maka menghasilkan sesuatu yang tak kalah hebat dibandingkan SGML, namun jauh lebih umum dan lebih sederhana dibandingkan SGML. SGML juga lebih banyak digunakan untuk dokumentasi teknis dan jarang digunakan sedangkan XML sebaliknya. XML didesain untuk mengolah dan mengatur data. Namun bukan untuk menggantikan HTML, karena keduanya mempunyai tujuan yang berbeda. XML untuk menggambarkan data dan memfokuskan data apa itu, sedangkan HTML untuk menampilkan data dan bagaimana tampilannya. Dengan kata lain, HTML untuk menampilkan informasi, sedangkan XML untuk menggambarkan sebuah informasi[9].

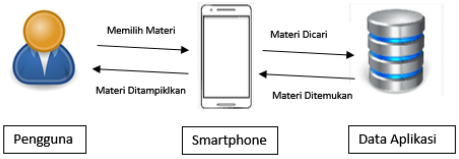
## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Deskripsi Sistem

Untuk membuat sebuah sistem akan lebih baik jika dideskripsikan fungsi-fungsi yang menjadi kebutuhan dari sistem tersebut untuk memenuhi apa yang diinginkan oleh pennggguna (user). Fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh sistem akan dijelaskan beberapa kebutuhan akuisisi dan representasi pengetahuan serta karakteristik user atau pengguna.

### 3.2 Blok Diagram Sistem

Blok diagram sistem yang akan dibuat adalah sistem yang akan digunakan untuk memberikan informasi materi pembelajaran




Gambar 1. Diagram Blok

Dalam Gambar 1 menunjukkan interaksi antara pengguna dengan aplikasi yang terpasang pada perangkat smartphone. Dapat dijelaskan bahwa pengguna memilih materi dan kuis yang ada pada data aplikasi. Setelah ditemukan materi yang dipilih, maka sistem akan menampilkan materi yang dipilih pada smartphone pengguna.

### 3.3 Use Case

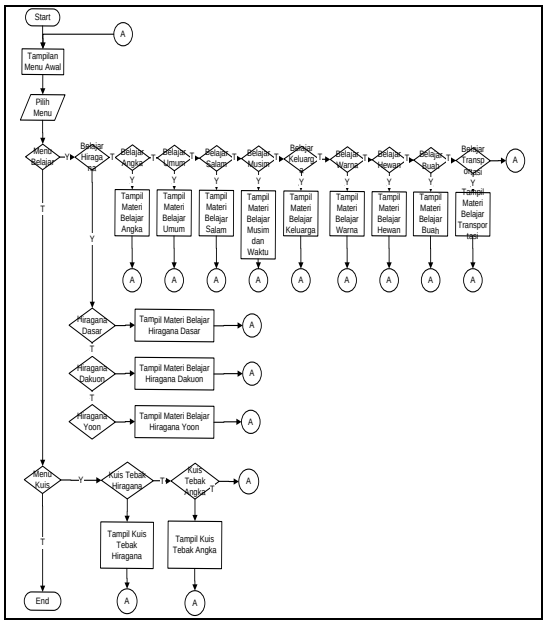
Use-case diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan requirement fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Use-case diagram menekankan pada "siapa" melakukan "apa" dalam lingkungan sistem perangkat lunak akan dibangun.

Pada Gambar 2 dapat dilihat bahwa pengguna akan mendapatkan 2 pilihan menu yaitu Menu Belajar dan Menu Kuis.

### 3.4 Flowchart

Flowchart pada gambar 3 menggambarkan pada saat aplikasi dibuka akan masuk ke tampilan menu awal aplikasi. Pada halaman menu akan ditampilkan 2 pilihan menu yaitu, menu belajar, dan menu kuis. Jika pengguna memilih menu belajar maka akan tampil 10 menu jenis jenis materi yang ada yaitu menu belajar hiragana, belajar angka, belajar umum, belajar salam, belajar musim dan waktu, belajar keluarga, belajar warna, belajar hewan, belajar buah dan belajar transportasi. Jika pengguna memilih belajar hiragana maka akan tampil materi belajar hiragana, begitu seterusnya. Jika pengguna tidak memilih materi, maka kembali ke menu awal. Jika pengguna memilih materi kuis maka akan tampil 2 menu jenis kuis yaitu kuis tebak hiragana dan kuis tebak angka. Jika pengguna memilih menu kuis tebak hiragana maka akan tampil kuis tebak hiragana,begitu seterusnya. Jika pengguna tidak memilih menu dan keluar maka sistem akan berakhir.

Gambar 2. UseCase




Gambar 3. Flowchart Sistem

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan penerapan rancangan aplikasi ke dalam bentuk nyata, yaitu berupa aplikasi pembelajaran yang berjalan pada platform smartphone Android. Berikut tampilan hasil yang ada pada sistem:

Gambar 4. Tampilan Halaman Awal

Halaman awal merupakan tampilan awal ketika pengguna (*user*) menggunakan aplikasi Belajar Bahasa Jepang. Menu yang ada pada aplikasi ini seperti Belajar dan Kuis. Pada halaman awal juga terdapat penjelasan tentang Sejarah Jepang dan Sejarah Hiragana. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

Gambar 5. Tampilan Menu Belajar

Halaman Menu Belajar merupakan tampilan ketika pengguna (*user*) mengklik *Button* Belajar. Menu yang ada pada tampilan ini seperti Belajar Hiragana, Belajar Angka, Belajar Perkenalan Umum, Belajar Salam, Belajar Musim dan Waktu, Belajar Keluarga, Belajar Belajar Warna, Belajar Hewan, Belajar Buah dan Belajar Transportasi. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.

Gambar 6. Tampilan Menu Belajar Hiragana

Halaman Belajar Hiragana merupakan tampilan ketika pengguna (*user*) mengklik *Button* Belajar Hiragana. Menu yang ada pada tampilan ini seperti Hiragana Dasar, Hiragana Dakuon dan Hiragana Yoon. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.

Gambar 7. Tampilan Belajar Hiragana Dasar

Halaman Belajar Hiragana Dasar merupakan tampilan ketika pengguna (*user*) mengklik *Button* Belajar Hiragana Dasar.Pada halaman ini pengguna (*user*) dapat belajar macam – macam Hiragana. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.

Gambar 8. Tampilan Kuis

Halaman Kuis merupakan tampilan ketika pengguna (*user*) mengklik *Button* Kuis. Menu yang ada pada aplikasi ini seperti Kuis Tebak Hiragana dan Tebak Angka. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8.

Gambar 9. Tampilan Kuis

Halaman Tebak Hiragana merupakan tampilan ketika pengguna (*user*) mengklik Kuis Tebak Hiragana. Pada halaman ini pengguna (*user*) dapat menebak hiragana yang tampil. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 9.

Gambar 10. Tampilan Skor

Halaman Skor merupakan tampilan ketika kuis telah berakhir. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.

### 4.2 Pengujian Operating System Android

Pengujian operating system android aplikasi Belajar Bahasa Jepang menggunakan 4 macam operating system android dengan type berbeda. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Pengujian Operating System Android

| No | Android / Version | Type | Berjalannya Aplikasi |
|---|---|---|---|
| 1. | Android JellyBean | 4.3 | ✓ |
| 2. | Android Kitkat | 4.4 | ✓ |
| 3. | Android Lollipop | 5.0 | ✓ |
| 4. | Android Marshmallow | 6.0 | ✓ |

### 4.3 Pengujian Kepuasan Pengguna

Pada pengujain kepuasan pengguna, pengujian dilakukan secara objektif dimana aplikasi diuji secara langsung, yaitu dengan membuat kuisioner yang ditujukan kepada pengguna aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar. Kuisioner disebar kepada 20 orang pengguna. Hasil pengujian kepuasan pengguna ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna

| Pertanyaan | Jawaban | | | Persentase | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | B | C | K | B | C | K |
| Tampilan aplikasi | 15 | 5 | - | 75% | 25% | - |
| Materi aplikasi | 8 | 9 | 3 | 40% | 45% | 15 % |
| Kinerja aplikasi | 8 | 10 | 2 | 40% | 50% | 10 % |
| Aplikasi mudah digunakan | 12 | 8 | - | 60% | 40% | - |
| Fungsi aplikasi sebagai media pembelajaran | 13 | 7 | - | 65% | 35% | - |
| **Total** | **56** | **39** | **5** | **56%** | **39%** | **5%** |

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian Media Pembelajaran Interaktif Untuk Materi Bahasa Jepang Level Dasar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar ini dibuat untuk mempermudah peminat Bahasa Jepang dalam mempelajari Bahasa Jepang dan penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran.
2. Aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar mempunyai kelebihan yaitu setiap materi disertai dengan cara baca beserta pengucapanya melalui suara yang muncul setelah materi-materi tersebut di klik.
3. Aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankan semua sistem aplikasi
4. Aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar dapat dijalankan pada OS minimal Android JellyBean 4.3 dan dapat dijalankan di semua OS Android diatas Android JellyBean.
5. Aplikasi media pembelajaran bahasa jepang level dasar dapat dijalankan pada *display* minimal layar 4.7 *inch* dan dapat dijalankan di layar 4.7 *inch* hingga 6.0 *inch*. Pada layar 4.0 *inch*, tampilan aplikasi sedikit tertumpuk dikarenakan tampilan aplikasi membutuhkan layar yang sedikit lebih besar, sedangkan pada layar 7.0 *inch*, tampilan aplikasi menjadi terlalu kecil dikarenakan layar yang terlalu besar.
6. Pada pengujian kepuasan pengguna diambil hasil bahwa dari 20 pengguna yang telah diberi kuisioner memberikan nilai kepuasan dari segi penggunaan, tampilan antarmuka, manfaat, kesesuaian, dan materi pembelajaran dengan prosentase sebanyak 5% menyatakan kurang, 39% menyatakan cukup, dan 56% menyatakan baik bahwa aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar ini dapat membantu pengguna untuk mempelajari Bahasa Jepang.

### 5.2. Saran

Saran dari kesimpulan penelitian Media Pembelajaran Interaktif Untuk Materi Bahasa Jepang Level Dasar adalah sebagai berikut :

1. Penambahan kosakata pada masing-masing materi belajar.
2. Penambahan materi lanjutan yang masih dalam konteks materi dasar bahasa Jepang, contohnya materi belajar katakana dan kanji.
3. Penambahan jenis jenis kuis hingga lebih variatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] Wipriyanto, Bayu S. and Aditya R. Saputra., 2015. Jago Kuasai Bahasa Jepang. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
[2] Alim, Burhanuddin., 2014. Ayo Belajar Bahasa Jepang. Yogyakarta: Graha Ilmu.
[3] Sudrajat, A., 2008. Media pembelajaran. dalam http://www. psbpsma. org/content/blog/media-pembelajaran diunduh tanggal 25 Februari 2009 pukul 11.40 WIB.
[4] Hari, Y. and Hermawan, B., 2015. Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. JURNAL NASIONAL PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (JANAPATI), 4(1), pp.1-6.
[5] Edward, Yeremias., 2012. Exploring Android on Your Own PC. Yogyakarta: Andi Offset.
[6] Hermawan, S., 2011. Mudah membuat aplikasi Android. Yogyakarta: Andi Offset.
[7] Suyanto, A.H., 2015. Pemrogaman Java: Pengenalan Java.
[8] XML, W., 2008. Extensible Markup Language. W3C Ð World Wide Web Consortium: http://www. w3. org/XML.
[9] Sunyoto, Andi., 2010. Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application. Yogyakarta: Andi Offset.