

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android ‘Kanji no Benkyou (KanBen)’ sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyu* (Dasar)

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI BERBASIS ANDROID ‘KANJI NO BENKYOU (KANBEN)’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KANJI LEVEL SHOKYUU (DASAR)

Arum Ashfaraini

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

aashfaraini@gmail.com

Joko Prasetyo

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

jokoprasetyo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasari pada hasil angket analisis potensi dan masalah yang menyatakan 98% dari 32 siswa kelas XII IBB 1 mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Kanji. Kemudian didukung dengan adanya kemajuan teknologi dan hasil angket analisis menyatakan 100% siswa memiliki *Smartphone*, maka peneliti mengembangkan media aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ berbasis Android sebagai media pembelajaran Kanji level dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan media aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ dan mendeskripsikan respon siswa terhadap aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ dalam pembelajaran Kanji.

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ adalah metode R&D menurut Sugiyono. Penelitian pengembangan ini tidak sampai tahap produksi melainkan hanya sampai tahap revisi produk setelah uji coba pemakaian. Kelayakan media didasarkan pada hasil penilaian ahli media dan ahli materi, kemudian data hasil angket kelayakan media dianalisis dengan statistik deskriptif persentase. Hasil dari penelitian pengembangan media ‘Kanji no Benkyou’ adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh seorang ahli media dan seorang ahli materi. Masing-masing mendapat nilai 89% dan 92,8% yang termasuk kriteria sangat baik menurut derajat Riduwan. Dengan demikian media aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ layak digunakan untuk pemelajar pemula huruf Kanji.
2. Berdasarkan analisis angket respon siswa, aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ mendapat respon baik sebesar 83,9%.

Dari hasil penilaian para validator dan angket respon siswa, dapat dikatakan aplikasi ‘Kanji no Benkyou’ layak digunakan sebagai media pembelajaran Kanji level dasar.

Kata Kunci: Pengembangan media, Aplikasi ‘Kanji no Benkyou’, media pembelajaran, huruf Kanji.

Abstract

This research is based on the questionnaire of potential and problem analysis that states 98% of 32 students of senior high school in XII IBB 1 have difficulty in studying Kanji. Supported by technological advances and the result of 100% of students have a smartphone. So, the researcher developed ‘Kanji no Benkyou’ application media based on Android as Kanji basic level learning media. The purpose of this research is to describe the feasibility of the application ‘Kanji no Benkyou’ and describe student’s responses to the use of media application ‘Kanji no Benkyou’ in learning Kanji.

The method used in research application development ‘Kanji no Benkyou’ is R&D method according to Sugiyono. This development research is not up to Sugiyono. This development research is not up to the stage of mass production but only the revision phase of the product after trial use. Media feasibility is based on the results of the assessments of media experts and material experts, then the results of media feasibility questionnaire data are analyzed by descriptive statistics percentage. This is the results of media development research ‘Kanji no Benkyou’.

1. The appropriateness of the application ‘Kanji no Benkyou’ can be seen from the result validation by a media expert and material expert. Each gets a score of 89% and 92.8% which includes very good criteria according to degree by Riduwan. Thus, this media application ‘Kanji no Benkyou’ feasible use for beginners Kanji letter learners.
2. Based on student response questionnaire, application ‘Kanji no Benkyou’ got good response that is 83.9%.

From the results of the assessment of the validator and questionnaire responses of students, it can be said ‘Kanji no Benkyou’ application worthy of use as a media of learning Kanji basic level.

Keyword: Media development, ‘Kanji no Benkyou’ application, learning media, Kanji.

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (Dasar)

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, masyarakat Indonesia mulai menyadari akan pentingnya ilmu bahasa. Ilmu Bahasa merupakan keterampilan khusus yang dibutuhkan dalam berkomunikasi (Hermawan dan Leonardo, 2017: 309). Salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia saat ini adalah bahasa Jepang. Proses belajar berbahasa dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak lepas dari pembelajaran mengenai huruf-huruf bahasa Jepang. Menurut Poerwanti (2009: 9-10), dahulu orang Jepang tidak mempunyai sistem penulisan sendiri. Tulisan Jepang berasal dari tulisan Cina atau Kanji 漢字 yang diperkenalkan pada abad keempat Masehi.

Salah satu pelajaran bahasa asing yang diajarkan pada jenjang SMA adalah pelajaran bahasa Jepang. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara pra penelitian di SMA Negeri 1 Bangil untuk mengetahui potensi dan masalah siswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya belajar huruf Kanji. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jepang di sekolah tersebut dan hasil penyebaran angket analisis potensi dan masalah pada siswa kelas XII IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2017, diketahui bahwa pemelajar bahasa asing dalam hal ini pemelajar Bahasa Jepang kelas XII IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil, 98% siswa merasa sulit dalam belajar Kanji, mulai dari cukup sulit hingga sangat sulit.

Prosentase tersebut merupakan hasil perhitungan dari jawaban siswa terkait pertanyaan "Menurut Anda, apakah membaca dan menulis Kanji itu sulit?". Dalam hasil wawancara juga dikatakan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam membaca, mengartikan kanji bahkan dalam penulisan coretan Kanji. Hal ini disebabkan karena minimnya penggunaan media sebagai sarana belajar huruf Kanji dan media yang ada tidak memungkinkan untuk diakses siswa di mana saja dan kapan saja. Salah satu cara yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menyediakan sarana bagi siswa untuk belajar huruf Kanji yang penggunaannya dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Dewandono (2016:41) menyatakan bahwa perubahan cara berpikir masyarakat, serta kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi memberikan implikasi langsung kepada perkembangan pendidikan saat ini. Belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, baik di lembaga formal seperti sekolah, kampus, maupun belajar mandiri di rumah, yang dilakukan sendiri atau pun dengan kelompok secara bersama-sama (Rusmiyati, 2017:129). Terutama pada zaman globalisasi ini, yang mana seseorang sering menggunakan *gadget* atau *Smartphone* dalam sehari-hari, termasuk siswa kelas XII IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket analisis potensi dan masalah yang dilakukan oleh peneliti, 100% siswa menyatakan memiliki *Smartphone* dan 60% siswa mengaku menggunakan *Smartphone* lebih dari 6 jam dalam sehari.

Menurut Asyhar (20012: 8), media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat

menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Oleh karena itu, media aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti ini bernama 'Kanji no Benkyou (KanBen)'. Kata 'Benkyou' sudah tidak asing lagi pemelajar bahasa Jepang tingkat pemula, 'Benkyou' dalam bahasa Indonesia berarti belajar. Karena memang siswa atau pengguna aplikasi tersebut bisa memanfaatkan media ini untuk belajar mengenai huruf-huruf Kanji level *Shokyuu* dengan cara atau melalui media yang lebih menyenangkan, mulai dari cara membaca, arti, penulisan, dan penggunaan dalam sebuah kalimat.

Terdapat dua jenis *platform* pada *Smartphone* yaitu *Smartphone* berplatform Android dan *Smartphone* berplatform IOS. Mengingat keterbatasan tenaga, waktu, *skill*, dan perangkat yang mendukung pengembangan aplikasi yang dimiliki peneliti saat ini, peneliti memilih mengembangkan aplikasi berbasis/berplatform Android.

Aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini selain berisi tutorial atau informasi tentang cara baca dan arti dari Kanji tersebut, cara penggunaan Kanji dalam sebuah kalimat, soal-soal untuk berlatih, dan ada bonus (fitur extra) tentang *jukugo-jukugo* pada beberapa Kanji. Namun, juga terdapat bagian evaluasi yaitu latihan-latihan soal mengenai Kanji yang telah dipelajari di bagian materi aplikasi ini. Tidak hanya soal pilihan ganda, tetapi juga terdapat soal latihan menulis Kanji. Sehingga pengguna bisa benar-benar paham mengenai Kanji yang dipelajari, bagaimana cara membaca, mengartikan, dan menulisnya. Berkas semakin canggihnya teknologi saat ini, media aplikasi berbasis android ini bisa diakses melalui *Smartphone*. Sehingga siapa pun, kapan pun dan di mana pun pengguna bisa mengakses media aplikasi berbasis android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' ini.

Setelah mengetahui permasalahan dan potensi siswa masa kini serta manfaat yang dapat diperoleh dari aplikasi-aplikasi pada *Smartphone*, dan berbagai macam alasan yang telah dijabarkan di atas, hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk membuat penelitian dengan judul "Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' Sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (Dasar)".

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pada pengembangan media aplikasi berbasis android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai media pembelajaran Kanji level *Shokyuu* (dasar)?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media aplikasi berbasis android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai media pembelajaran Kanji level *Shokyuu* (dasar)?

METODE

Sugiyono (2013:3) memyatakan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, metode penelitian yang

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (Dasar)

digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau disebut juga R&D. Menurut Sugiyono (2013: 407), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, pada penelitian ini dikembangkan produk berupa aplikasi bernama 'Kanji no Benkyou (KanBen)' dan mencari tahu bagaimana kelayakan aplikasi tersebut sebagai sarana belajar dan berlatih huruf Kanji level *shokyuu* (dasar) bagi pemelajar kanji level pemula, yang dalam penelitian ini mengambil subjek penelitian kelas XII IBB 1 SMAN 1 Bangil.

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket analisis potensi dan masalah, lembar validasi media dan materi, serta angket respon siswa untuk membantu peneliti dalam menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan.

Yusuf (2014: 255) menyatakan bahwa analisis data merupakan salah satu langkah dalam penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan kesahihan hasil penelitian. Karena teknik analisis yang benar akan dapat memberikan kesimpulan yang benar-benarnya dalam penelitian yang sedang dilakukan. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif merupakan kritik dan saran dari para validator dan respon siswa terhadap aplikasi 'Kanji no Benkyou' setelah menggunakan aplikasi tersebut. Data kualitatif ini dianalisis dengan teknik analisis nonstatistik, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan teknik analisis statistik.

Untuk data yang dijabarkan menggunakan teknik analisis statistik antara lain:

a) Data Hasil Validasi

Teknik analisis ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor satu. Validasi yang dilakukan oleh validator menghasilkan perbandingan jumlah skor yang didapatkan. Perbandingan tersebut diolah dan dihitung dengan menggunakan prosentase. Rumus menghitung prosentase antara lain:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f = jumlah hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

P = angka prosentase

(Sudijono, 2007: 43).

b) Data Respon Siswa

Data respon siswa ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor dua. Respon siswa diketahui dengan memberikan angket gabungan tertutup dan terbuka dengan menggunakan prosentase pada tiap butir soal dan kemudian diinterpretasikan. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = prosentase jawaban

f = frekuensi jawaban responden

N = jumlah responden

(Sudijono, 2007:43).

Berdasarkan prosentase yang telah diperoleh, maka dalam kesimpulannya digunakan kriteria seperti dibawah ini:

0%-20%	: sangat lemah
21%-40%	: lemah
41%-60%	: cukup
61%-80%	: kuat
81%-100%	: sangat kuat

(Riduwan, 2013: 41).

Berdasarkan kriteria di atas, respon siswa dinyatakan positif apabila tanggapan siswa memenuhi prosentase rata-rata $\geq 81\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

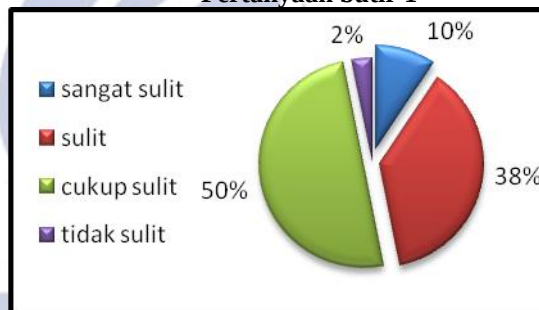
Hasil Penelitian

Angket Potensi dan Masalah

Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan sebelum melakukan penelitian. Berikut hasil yang telah dikumpulkan:

1. Menurut Anda, apakah menghafal dan membaca Kanji itu sulit?

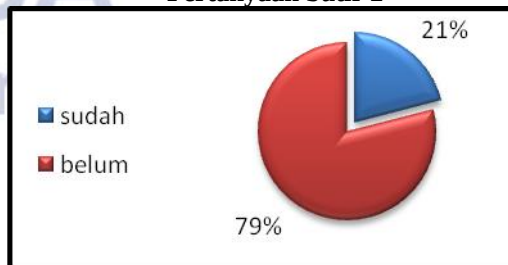
Pertanyaan butir 1



Dari 32 siswa, 10% siswa menjawab 'sangat sulit'. 38% menjawab 'sulit'. 50% siswa menjawab 'cukup sulit', dan 2% siswa menjawab 'tidak sulit'.

2. Apakah Anda sudah menemukan cara praktis untuk belajar Kanji?

Pertanyaan butir 2

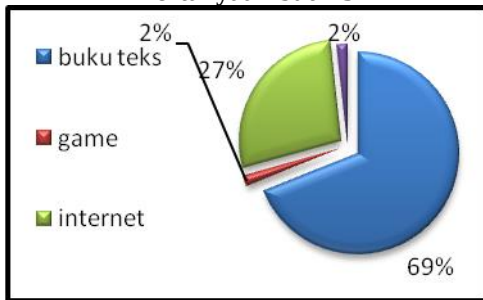


Pertanyaan ini untuk mengetahui apakah banyak pemelajar pemula yang sudah menemukan cara praktis agar belajar Kanji menjadi lebih mudah. Sebanyak 21% dari 32 siswa menjawab sudah menemukan cara praktis belajar Kanji, 79% lainnya menjawab belum menemukan.

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (Dasar)

3. Selama ini Anda belajar Kanji dengan media apa?

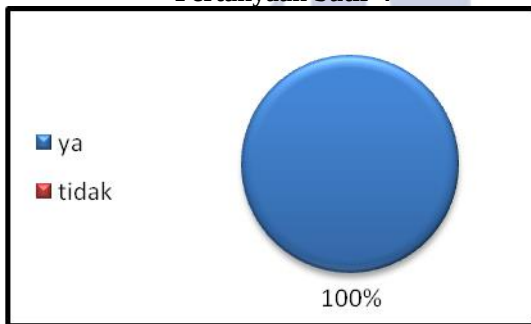
Pertanyaan butir 3



Pertanyaan ini untuk mengetahui selama ini siswa atau pemelajar pemula bahasa Jepang belajar Kanji dengan media apa. Dari hasil angket yang telah disebar, 69% dari 32 siswa menjawab buku teks, 2% belajar dengan media game, 27% belajar Kanji dengan media internet, dan 2% sisanya menjawab pilihan dan lain-lain seperti teman dan lagu-lagu.

4. Apakah Anda memiliki *smartphone* (Android)?

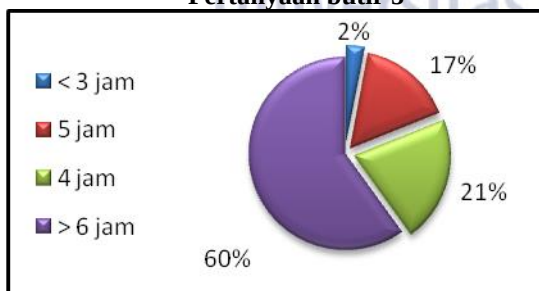
Pertanyaan butir 4



Pertanyaan ini untuk mengetahui apakah siswa atau pemelajar pemula mempunyai Hp (*smartphone*) Android. Dari hasil angket yang telah dibagikan ini 100% menjawab 'Ya' yang berarti mereka semua mempunyai *smartphone* Android. Sehingga siswa atau pemelajar pemula bahasa Jepang bisa menggunakan aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini dengan baik di *smartphone* Android mereka masing-masing.

5. Berapa lama Anda menggunakan *smartphone* dalam sehari?

Pertanyaan butir 5



Pertanyaan terakhir ini untuk mengetahui berapa jam siswa atau pemelajar pemula bahasa Jepang pemula ini menggunakan *smartphone* dalam sehari. 2% dari 32 siswa menjawab 'kurang dari 3 jam' dalam sehari, 17% menjawab '5 jam', 21% menjawab '4 jam', dan 60% lainnya menjawab 'lebih dari 6 jam' menggunakan

smartphone dalam sehari. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kebanyakan dari mereka sering menggunakan *smartphone* Android dalam sehari hingga berjam-jam bahkan banyak yang lebih dari 6 jam. Sehingga aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini bisa sering siswa atau pemelajar pemula bahasa Jepang gunakan saat bermain *smartphone* Android mereka.

Desain Media

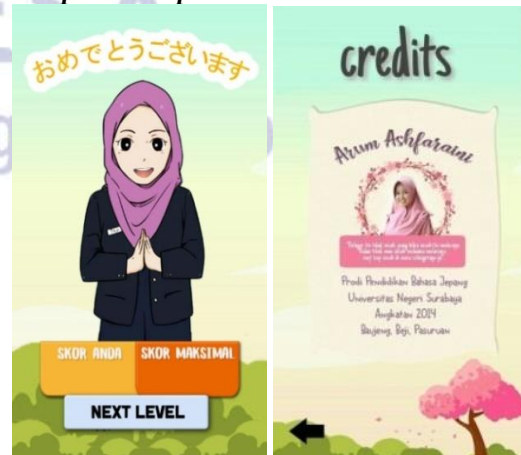
Tampilan splash screen & Menu Utama



Tampilan Tentang Kanji & Menu Materi



Tampilan skor pada Latihan Soal & Credits



Analisis Hasil Kelayakan Media

Sebelum membahas prosentase hasil kelayakan media dari validasi ahli media dan ahli materi, berikut tabel derajat kelayakan menurut Riduwan:

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (Dasar)

Tabel 1

Prosentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Validasi media dan materi dilakukan setelah peneliti membuat desain media. Berikut hasil validasi media 'Kanji no Benkyou' dari ahli media:

Skor Maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

$$= 5 \times 20 \times 1$$

$$= 100$$

$$P \text{ total} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{89}{100} \times 100 \%$$

$$= 89\%$$

Prosentase 89% menunjukkan bahwa media aplikasi 'Kanji no Benkyou' layak digunakan dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil kelayakan media dari ahli materi:

Skor Maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

$$= 5 \times 25 \times 1$$

$$= 125$$

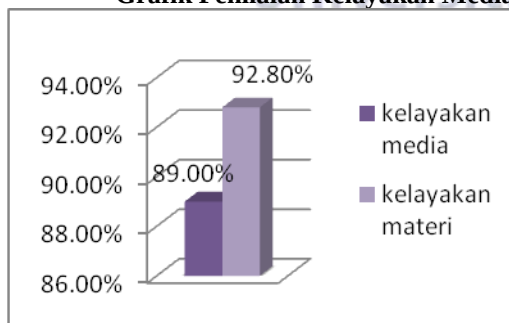
$$P \text{ total} = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{116}{125} \times 100 \%$$

$$= 92,8\%$$

Validator ahli materi memberi penilaian kelayakan materi sebesar 92,8% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan nilai dari validator, dapat disimpulkan aplikasi 'Kanji no Benkyou' layak digunakan dengan kriteria sangat baik. Serta mendapatkan saran untuk sedikit revisi. Berikut grafik penilaian kelayakan dari ahli materi dan materi:

Grafik Penilaian Kelayakan Media



Setelah melakukan revisi, media diujikan pada kelompok kecil yaitu siswa kelas XII IBB 2 SMAN 1 Bangil, dari hasil uji coba produk tersebut mendapatkan hasil 100% aplikasi dapat bekerja dengan baik di

smartphone siswa, dan juga 6 soal tidak valid dari 79 soal pada menu Latihan Soal, yang tentu 6 soal yang tidak valid tersebut dibuang dari menu Latihan Soal saat revisi. Setelah melakukan revisi, aplikasi diujikan pada kelas uji coba pemakaian yaitu kelas XII IBB 1 SMAN 1 Bangil.

Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Peneliti menyebar angket respon siswa di akhir penelitian di kelas XII IBB 1 untuk melihat respon siswa setelah melakukan pembelajaran Kanji menggunakan aplikasi 'Kanji no Benkyou'. Angket yang diberikan merupakan angket yang bersifat tertutup dan terbuka. Bagian terakhir pada angket respon siswa terdapat saran dan kritik siswa terhadap pemakaian aplikasi 'Kanji no Benkyou'. Berikut hasil angket respon siswa yang telah disebarkan oleh peneliti:

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

$$= 5 \times 15 \times 32$$

$$= 2400$$

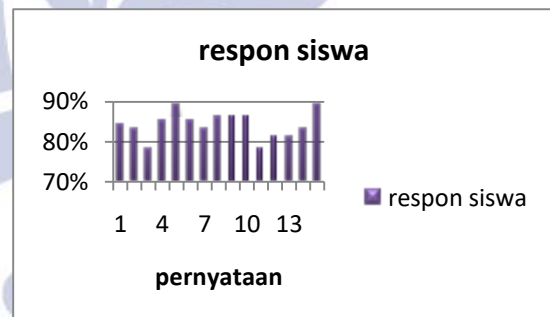
$$P \text{ total} = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$= \frac{2014}{2400} \times 100 \%$$

$$= 83,9\%$$

Nilai prosentase 83,9% ini dapat dikategorikan sangat kuat menurut derajat kriteria Riduwan.

Grafik respon siswa terhadap aplikasi 'Kanji no Benkyou'



Pembahasan

Pada lembar validasi media, validator diminta untuk memberikan nilai terhadap beberapa indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi beberapa aspek. Selain data kuantitatif yang berupa skor dan prosentase, lembar validasi media juga terdapat data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator. Kritik dan saran yang diberikan validator yaitu desain media harus dibuat lebih menarik lagi, mulai dari *background* atau *layout* pada masing-masing menu. Saran yang kedua berupa pemilihan jenis *font* yang lebih menarik, terutama pada bagian *Tentang Kanji*, karena memang desain awal pada menu *Tentang Kanji* hanya berupa tulisan biasa yang membosankan, *background*nya pun juga biasa. Saran yang terakhir dari validator ahli media yaitu pemberian navigasi atau petunjuk kalimat perintah pada *Latihan Soal* yang

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji no Benkyou (KanBen)' sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyuu* (Dasar)

sebelumnya tidak ada kalimat perintah dalam mengerjakan soal-soal pada menu *Latihan Soal*.

Setelah validator ahli media memberi penilaian, kritik dan juga saran, kesimpulan dari ahli media adalah media aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini layak digunakan dengan sedikit revisi. Secara keseluruhan aplikasi 'Kanji no Benkyou' mendapat nilai 89% dengan kriteria sangat baik.

Dari penjabaran lembar validasi yang berupa skor telah dijelaskan pada hasil penelitian 4.1.2, secara keseluruhan validator ahli materi memberikan penilaian kelayakan materi aplikasi 'Kanji no Benkyou' sebesar 92,8% dengan kriteria sangat baik. Validator memberikan pernyataan bahwa aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini 'layak digunakan dengan sedikit revisi'. Adapun komentar dan saran yang diberikan adalah 'media sudah sangat bagus untuk pemula. Tapi mungkin jika untuk anak SMA porsi kanji ini lebih banyak.'

Pada aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini sangat banyak materi Kanji level dasar, sangat bagus menurut validator untuk dijadikan media pembelajaran bagi pemelajar huruf Kanji level *shokyuu* (dasar). Bahkan validator yang merupakan guru bahasa Jepang di SMAN 1 Bangil, sangat tertarik dengan media aplikasi ini dan berencana menjadikan media aplikasi 'Kanji no Benkyou' sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XII IBB selanjutnya. Saran yang berikutnya yaitu mengganti beberapa partikel yang kurang tepat pada suatu kalimat. Sehingga kesimpulan dari penilaian ahli materi yaitu 'layak digunakan dengan sedikit revisi'.

Selain nilai dari ahli media dan materi, kelayakan media juga ditambah dari komentar dan saran dari siswa yang menyatakan bahwa aplikasi ini sangat menarik dan bisa membantu siswa dalam belajar Kanji, mulai dari membaca Kanji, mengartikan dan menulis Kanji. Siswa pun juga sangat antusias ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Mulai dari pengenalan aplikasi kepada siswa, siswa sangat bersemangat untuk memulai belajar Kanji karena desain media aplikasi ini sangat menarik menurut mereka. Menggambarkan tentang Jepang dengan adanya bunga sakura dan gunung Fuji, serta terdapat karakter peneliti dalam aplikasi tersebut yang menurut siswa sangat menggemaskan. Kemudian, disusul dengan pembelajaran Kanji per Unit yang terdapat urutan coretan Kanji, cara baca, arti dan contoh kalimat yang membuat belajar Kanji menjadi lebih menyenangkan, dan tidak membuat siswa cepat bosan. *Background* dari masing-masing Unit materi Kanji juga menyesuaikan dengan Kanji apa saja yang dibahas dalam Unit tersebut. Sehingga membuat aplikasi 'Kanji no Benkyou' layak digunakan sebagai media pembelajaran Kanji level *Shokyuu* (dasar).

Ketika siswa mengerjakan soal-soal dalam menu *Latihan Soal*, siswa mampu mengerjakan butir-butir soal tersebut, meskipun ada beberapa soal yang memakan waktu lebih lama disbanding soal yang lainnya, yaitu ketika mengisi kalimat rumpang dengan memilih Kanji yang benar dari beberapa pilihan yang tersedia. Karena pada saat itu, siswa harus bisa membaca dan mengerti arti dari Kanji yang ada dalam kalimat. Ketika menulis Kanji

pun juga demikian, yang awalnya merasa susah untuk mengingat coretan Kanji yang benar, siswa bisa menulis satu per satu Kanji dalam soal dengan urutan coretan yang benar setelah mempelajari dan memperhatikan urutan Kanji pada menu *Materi* yang mana Kanji tersebut berupa *gif*. Sehingga dapat dikatakan bahwa adanya media aplikasi 'Kanji no Benkyou' ini sangat membantu pembelajaran Kanji level *shokyuu* (dasar) bagi pemelajar pemula.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media aplikasi berbasis android 'Kanji no Benkyou' layak digunakan untuk pembelajaran Kanji level *shokyuu* (dasar) dengan prosentase 89% dari ahli media dan 92,8% dari ahli materi, aplikasi termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil angket respon siswa, media aplikasi 'Kanji no Benkyou' mendapat respon yang positif sebesar 83,9% dengan kriteria sangat kuat respon terhadap aplikasi 'Kanji no Benkyou'.

Saran

Penelitian pengembangan ini tentunya masih butuh banyak penyempurnaan agar aplikasi 'Kanji no Benkyou' dapat membantu siswa atau pembelajar bahasa Jepang pemula dalam mempelajari huruf Kanji secara efektif. Berikut ini merupakan saran peneliti terhadap pembaca dan Universitas Negeri Surabaya:

1. Aplikasi 'Kanji no Benkyou' saat ini hanya berisi beberapa materi dan latihan soal mengenai kanji dasar Unit 1-8 dari buku みんなの日本語初級 | 漢字 sehingga diharapkan ada penelitian pengembangan lebih lanjut yang mencakup materi huruf Kanji yang lebih banyak lagi dan dibungkus dengan semenarik mungkin.
2. Selain antusias dalam mempelajari huruf Kanji dasar, beberapa siswa juga ingin sekali belajar Kanji-kanji berdasarkan kategori N5, N4, N3 hingga N1 seperti apa. Peneliti berharap akan ada penelitian pengembangan aplikasi yang berisikan pembelajaran huruf Kanji berdasarkan tingkat ujian JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) atau yang bisa juga dikenal dengan nama *Nouryokushiken*.
3. Peneliti ini hanya mencari tahu kelayakan dan respon siswa terhadap aplikasi 'Kanji no Benkyou' sehingga masih belum diketahui efektivitas dan pengaruh aplikasi 'Kanji no Benkyou' terhadap hasil belajar siswa. Peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut yang meneliti efektivitas atau pengaruh aplikasi 'Kanji no Benkyou' terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewandono, Wiranto Aji. 2016. *Kualitas Pengembangan Media ゴーグリーン (GOO GURIIN) Berbasis Android Pada Mata Kuliah*

Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android ‘Kanji no Benkyou (KanBen)’ sebagai Media Pembelajaran Kanji Level *Shokyu* (Dasar)

Nihongo 2 Universitas Kanjuruhan Malang.
Jurnal ASA Online Vol. 4
(<https://journal.unesa.ac.id//index.php/asa>)
diakses pada tanggal 8 Juli 2018 pukul 18:45 WIB.

Leonardo, Ong Peter dan Budi Hermawan. 2017.
Keefektifitasan Penggunaan Media Mobile Learning dalam Meningkatkan Pelafalan Hanyu Pinyin Bahasa Mandarin. Jurnal Paramasastra Online Vol. 4 No. 2
(<http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>) diakses pada tanggal 8 Juli 2018 pukul 19:45 WIB.

Poerwanti, Novie. 2009. *Easy Kanji For Learning.* Jogjakarta: Garailmu.

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika.* Bandung: Alfabeta.

Rusmiyati. 2017. *Strategi Belajar Mandiri Mahasiswa Bahasa Jepang dalam Pembelajaran Menyimak (Chokai) Tingkat Menengah.* Jurnal ASA (Online) Vol. 4.
(<https://journal.unesa.ac.id//index.php/asa>)
diakses pada tanggal 8 Juli 2018 pukul 19.15 WIB.

Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Grafindo Persada Raju.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Jakarta: Prenadamedia Group.

