

4

by Triana 4

Submission date: 13-Feb-2021 11:19AM (UTC+0530)

Submission ID: 1508580465

File name: 16._media_pembelajaran_bahasa_jepang.pdf (514.52K)

Word count: 4150

Character count: 24921

Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Mobile

Faisal Reza Pradhana^{1)*}, Triana Harmini²⁾, Febri Vicky Allen³⁾, Oddy Virgantara Putra⁴⁾

Teknik Informatika Universitas Darussalam Gontor ^{1),2),3),4)}

faisalrezapradhana@unida.gontor.ac.id ^{1)*}, triana@unida.gontor.ac.id ²⁾,
febrivickyallen@mhs.unida.gontor.ac.id ³⁾, oddy@unida.gontor.ac.id ⁴⁾

Abstrak

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh berbagai kalangan di Indonesia, karena Bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri. Kelompok Studi Bahasa (KSB) Jepang merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Darussalam (UNIDA) Gontor sebagai wadah untuk belajar bahasa Jepang. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional berupa diskusi bersama. Hal ini menyebabkan mahasiswa kesulitan dalam mempelajari kosakata, pola kalimat dan ungkapan Bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah menunjang pembelajaran bahasa Jepang mahasiswa di UNIDA Gontor khususnya untuk anggota KSB Jepang. Pengerjaan aplikasi ini menggunakan langkah - langkah metode waterfall. Pengujian aplikasi Da.N.Go ini dilakukan dengan 5 pengujian. Uji pertama dengan metode blackbox menunjukkan bahwa aplikasi sudah berjalan lancar dan tidak ada error. Uji kedua penggunaan perangkat keras dengan lima buah media smartphone berbagai merk dan ukuran layar menunjukkan aplikasi berjalan dengan baik pada smartphone berukuran minimal 4.1 inchi dengan spesifikasi sistem operasi minimal Android 5.0 (Lollipop). Uji ketiga dilakukan kepada seorang ahli materi pembelajaran Bahasa Jepang memberikan nilai 92%. Uji keempat dilakukan kepada beberapa anggota KSB Jepang memberikan nilai rata-rata 88%. Uji kelima dilakukan kepada pengguna umum Google Playstore mulai tanggal 15 Agustus 2020 – 28 Oktober 2020 menghasilkan nilai 4.6 dari 5 (total rating tertinggi) berjumlah 37 orang (<https://play.google.com/store/apps/details?id=dango.vicky.daisukinanihongo>). Media ini bersifat sebagai media penunjang proses pembelajaran bahasa Jepang tetapi tidak dapat menggantikan peran guru yang sesungguhnya. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya diharapkan untuk dapat disempurnakan sampai seluruh mahasiswa dan dosen bisa menggunakan dan memanfaatkan aplikasi ini di masa depan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Bahasa Jepang.

Abstract

[Mobile Based Japanese Language Learning Media] Japanese is one of the foreign languages that are in great demand and studied by various groups in Indonesia because Japanese has its uniqueness. The Japanese Language Study Group is one of the UKM at the UNIDA Gontor as a forum for learning Japanese. The learning method used is still conventional in the form of collective discussion. It causes students to have difficulty learning Japanese vocabulary, sentence patterns, and expressions. This research aims to support the Japanese language learning of students at UNIDA Gontor, especially for members of the Japanese KSB. The execution of this application uses the waterfall method steps. Testing the Da.N.Go application is carried out with five tests. The first test with the black box method shows that the application runs smoothly, and there are no errors. The second test of using hardware with five smartphone media of various brands and screen sizes shows that the application runs well on a smartphone with a minimum length of 4.1 inches with a minimum operating system specification of Android 5.0 (Lollipop). The third test was conducted on an expert in Japanese learning materials giving a score of 92%. The fourth test was carried out on several Japanese KSB giving an average score of 88%. The fifth test was conducted on general users of Google Playstore from 15 August 2020 - 28 October 2020, resulting in a 4.6 out of 5 (highest total rating) totaling 37 people (<https://play.google.com/store/apps/details?id=dango.vicky.daisukinanihongo>). This media has the character of supporting the Japanese language learning process, but it cannot replace the real teacher's role. For further researchers or developers, it is hoped that it can be refined so that all students and lecturers can use and utilize this application in the future.

Keywords: Learning Media, Android, Japanese Language.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh berbagai kalangan di Indonesia, karena Bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut meliputi intonasi suara, kosakata, ragam tulisan, jenis ungkapan serta rumpun bahasa yang berbeda. Banyak orang mulai tertarik untuk mempelajari Bahasa Jepang termasuk mahasiswa.[1]

Di UNIDA Gontor terdapat Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kelompok Studi Bahasa (KSB) Jepang yang menyediakan tempat bagi mahasiswa yang ingin mempelajari Bahasa Jepang, system pembelajaran di KSB Jepang ini adalah belajar bersama, saling bertukar ide dan informasi tentang Bahasa Jepang dan seputar berita terkini di Jepang. Tetapi kenyataannya mempelajari Bahasa Jepang tidaklah mudah, hal ini dapat dilihat dari mahasiswa Universitas Darussalam (UNIDA Gontor) yang sedang belajar Bahasa Jepang, yang mana dari pemakaian Huruf Jepang yang berbeda saja sudah cukup menguras tenaga mahasiswa untuk mengingatnya, ditambah lagi mahasiswa harus mempelajari kosakata, pola kalimat dan ungkapan Bahasa Jepang yang cukup sulit. Oleh karena itu dalam mempelajari Bahasa Jepang diperlukan suatu cara khusus agar dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa terhadap penguasaan Bahasa Jepang dengan baik. Dimana keberhasilan mahasiswa dalam suatu proses pembelajaran ditentukan oleh cara pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam menunjang pembelajaran Bahasa Jepang mahasiswa di UNIDA Gontor, diperlukan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar. Salah satu aspek pendukung tersebut dapat berupa alat bantu alternatif yang berbentuk media (aplikasi). Media ini diharapkan dapat menunjang mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Jepang. Media pembelajaran yang akan dirancang pada penelitian ini berupa Aplikasi *mobile* bernama *Da.N.Go* berbasis *Android* yang berisi tentang materi pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar yaitu tabel Aksara dasar Bahasa Jepang yaitu *Huruf Hiragana* dan *Katakana*.

Penelitian terdahulu yang berjudul *Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android* oleh Agus Gede Adi Prayoga, Putu Agung Bayupati, dan A. A. K. Agung Cahyawan W. memiliki tiga fitur pembelajaran terkait aksara dasar Bahasa Jepang yaitu huruf Hiragana dan Katakana yaitu fitur tabel dan menulis huruf aksara dasar Bahasa Jepang, fitur tebak huruf aksara dasar Bahasa Jepang serta fitur permainan yang dapat sekaligus mengevaluasi kemampuan pengguna. Kekurangan dari penelitian ini adalah dalam fitur aplikasi ini berupa tabel huruf aksara Jepang tidak dibagi berdasarkan jenis dan bunyinya yaitu: Huruf Seion, Huruf Dakuon, dan Huruf Yoon.[2]

Penelitian terdahulu yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Huruf Jepang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Siswa SMA*

Negeri 4 Magelang oleh Dedy Setiyo Nugroho menggunakan media kartu huruf Jepang. Kekurangan dari penelitian ini adalah menggunakan media kartu, sedangkan sekarang berada pada *Era Digital* yang dimana setiap individu pasti lebih sering memegang *Gadget* sehingga dengan media kartu ini akan kurang efektif apabila diterapkan pada Era ini.[3]

Penelitian terdahulu yang berjudul *Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android* oleh Aji Pujo Laksono dan Maimunah dengan menggunakan metode Kosa Kata Bahasa Jepang. Algoritma brute force yang digunakan dalam penelitian ini memecahkan masalah langsung dengan cara yang sangat sederhana dan jelas. Kekurangan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan Algoritma Brute Force yang memiliki kelemahan pada sisi penggunaan memori dalam komputer apabila data yang diinginkan berada dalam titik tengah ke atas.[4]

Penelitian terdahulu yang berjudul *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia* oleh Harry Permadi Bintang, Sari Dewi Budiwati, dan Yuningsih dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Kekurangan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan media *Desktop* atau komputer sehingga kurang efektif dalam penggunaannya seperti yang dikemukakan oleh sang penulis "*Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya diharapkan untuk dapat dibuatkan versi mobile agar memudahkan siswa dalam fleksibilitas belajar*.[5]

Penelitian terdahulu yang berjudul *Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design* oleh Linda Perdanawanti dan Sofyan Setiajidi dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Metode ini merupakan metode yang menetapkan user sebagai pusat dari perancangan sistem. Kekurangan dari penelitian ini menurut sang penulis adalah menu di dalam aplikasi bisa ditambah kembali untuk melengkapi dan menyempurnakan isi dari Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang, dan aplikasi kamus dasar bahasa Jepang ini baru hanya menerjemahkan kata-kata dari bahasa Indonesia ke Bahasa Jepang dan sebaliknya. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya diharapkan aplikasi dapat menerjemahkan kalimat.[1]

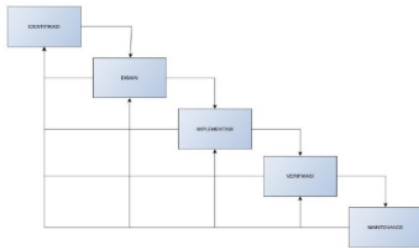
2. BAHAN DAN METODE

A. Bahan

Bahasa pemrograman *xml* sebagai desain *front-end* dan *java* untuk *back-end* serta perangkat lunak *opensource* buatan Google yaitu *Android Studio* digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini.

B. Metode

Metode Rancangan Sistem pada perancangan aplikasi *Da.N.Go* ini menggunakan *Metode Waterfall*. Ada 5 tahapan utama dalam Metode *Waterfall* yaitu : identifikasi, desain, implementasi, verifikasi, dan pemeliharaan. Tahapan-tahapan dalam Metode *Waterfall* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Waterfall[6]

A. Identifikasi

Dalam tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan guna melaksanakan penelitian adalah dengan menggunakan metode pengumpulan data yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.[7] Berikut kebutuhan penelitian yang diperlukan seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi

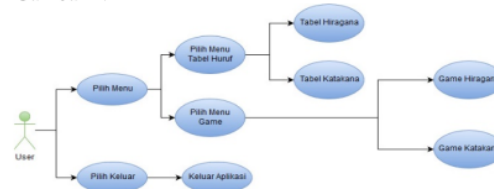
No	Kegiatan	Hasil
1	Identifikasi Masalah	Mahasiswa anggota KSB Jepang di UNIDA Gontor masih kesulitan dalam menghafalkan aksara dasar Bahasa Jepang.
2	Konten/isi dari aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> Aksara dasar Bahasa Jepang yang dibahas pada aplikasi ini adalah Hiragana dan Katakana. Fitur utama pada aplikasi ini adalah <i>reading</i> atau sebatas membaca huruf dari tabel yang tersedia saja. Terdapat fitur kuis untuk melatih hafalan aksara dasar Bahasa Jepang.
3	Metode Pengajaran	Menggunakan metode membaca/ <i>reading</i> .
4	Solusi yang ditawarkan	Merancang aplikasi <i>Da.N.Go</i> dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang mahasiswa di UNIDA Gontor khususnya untuk anggota KSB Jepang.
5	Teknologi yang digunakan	Bahasa pemrograman XML dan Java.

B. Desain Sistem

Design sistem adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang saling bersinergi (dengan tahap identifikasi) yang merancang kembali bagian-bagian komponen menjadi sebuah sistem yang lengkap.[8]

Pada tahap design sistem pada perancangan ini meliputi perancangan konten-konten yang ada pada aplikasi, meliputi : Tabel *Hiragana*, Tabel *Katakana*, dan game/kuis.

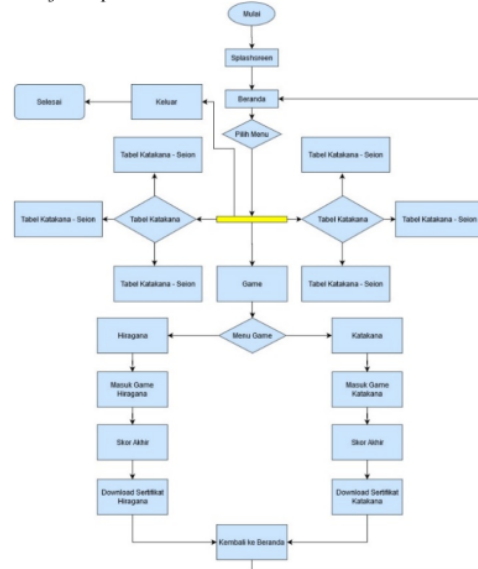
Use Case Diagram adalah diagram yang menjelaskan sebuah alur kegiatan suatu sistem, yang dikemas dari sudut pandang pengguna sistem.[9] Use case diagram pada perancangan ini disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Use Case Diagram User Aplikasi Da.N.Go

Aktor/User pada sistem aplikasi Da.N.Go ini adalah pemula dalam belajar Bahasa Jepang. Dimana User tersebut dapat memilih 2 opsi yaitu menu dan keluar. Apabila User memilih opsi menu maka sistem akan menuju pilihan menu yaitu menu tabel huruf dan menu game yang masing-masing terdiri dari 2 menu tersebut memiliki 2 cabang menu lagi yaitu hiragana dan katakana. Dan apabila User memilih opsi keluar maka sistem akan langsung keluar dari aplikasi.

Flowchart adalah suatu metode untuk menyajikan alur proses suatu sistem dalam bentuk bagan.[10] Flowchart dalam perancangan aplikasi ini disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Flowchart Penggunaan Media Pembelajaran

Gambar 3 menunjukkan flowchart penggunaan aplikasi *Da.N.Go* yang dimulai dengan :

1. Mulai
2. Tampilan paling pertama dari aplikasi ini ketika pertama kali dibuka adalah splashscreen

kemudian setelah itu kita akan masuk ke tampilan Beranda, kemudian pada tampilan beranda terdapat 3 pilihan menu utama yaitu : tabel hiragana, tabel katakana, menu game, dan keluar.

3. Kemudian apabila kita memilih menu tabel yaitu tabel hiragana atau tabel katakana kita akan menuju tampilan tabel yang terbagi menjadi 2 jenis tabel yaitu Hiragana dan Katakana yang memiliki 3 pembagian tabel aksara yaitu Seion, Dakuon, dan Yoon.

4. Kemudian apabila kita memilih menu game maka kita akan menuju menu pilihan lagi yaitu menu game dan pada menu game terdapat 2 pilihan menu yaitu game hiragana dan game katakana.

5. Kemudian di dalam 2 menu game tersebut masing-masing memiliki soal/kuis yang berbeda, masing-masing memiliki 10 soal/kuis dari hiragana dan katakana.

6. Kemudian apabila kita telah menyelesaikan menu game baik hiragana maupun katakana maka kita akan menuju ke tampilan skor akhir, pada tampilan skor akhir terdapat total perolehan skor yang kita peroleh dari masing-masing game tersebut.

7. Dan pada tampilan skor akhir terdapat satu tombol untuk kembali ke tampilan beranda.

8. Kemudian apabila kita memilih menu keluar maka kita akan langsung keluar dari aplikasi ini.

9. Selesai.

C. Implementasi

Tahap implementasi pada penelitian ini dilakukan dengan 5 pengujian yaitu pengujian dengan metode *black box*, pengujian dengan menggunakan 5 buah media dengan resolusi yang berbeda, pengujian kepada ahli materi pembelajaran Bahasa Jepang, pengujian terhadap anggota KSB Jepang di UNIDA Gontor dan terakhir pengujian terhadap pengguna umum *playstore*. Metode pengambilan data yang dibutuhkan pada penelitian ini dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner.

D. Verifikasi

Tahap verifikasi pada penelitian ini dibuktikan dengan aplikasi yang telah diupload dan dapat didownload di google playstore pada hari Sabtu 15 Agustus 2020 berikut link aplikasinya <https://play.google.com/store/apps/details?id=dango.vicky.daisukinanihongo> dan juga dapat diketikkan langsung pada kolom pencarian dengan keyword "Daisuki na Nihongo".

E. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Tahapan perawatan (maintenance) telah dilakukan pada hari Jum'at 28 Agustus 2020 dengan versi 1.1 dan perbaikan pada beberapa bug yang ada pada versi sebelumnya yaitu versi 1.0 serta perbaikan dari segi user interface.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat analisa dan perancangan sistem maka dalam tahapan selanjutnya yaitu tahapan implementasi diperoleh hasil berupa aplikasi Mobile *Da.N.Go* yang

berfungsi untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jepang untuk mahasiswa di UNIDA Gontor dalam kegiatan KSB Jepang.

Berikut adalah interface atau tampilan dari aplikasi *Da.N.Go* sesuai dengan alur pengoperasiannya:

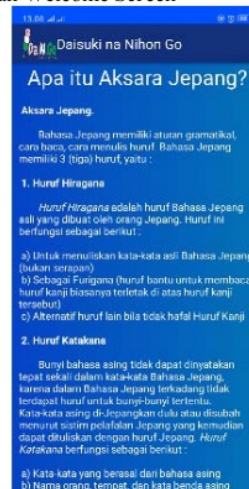
a) Tampilan Splash Screen



Gambar 4 Tampilan Splash Screen

Pada tampilan Splash screen terdapat nama dari aplikasi tersebut "*Da.N.Go*", kemudian terdapat logo/lambang dari aplikasi tersebut yang disajikan pada Gambar 4.

b) Tampilan Welcome Screen



Gambar 5 Tampilan Welcome Screen

Pada tampilan *Welcome screen* berisikan pendahuluan berupa penjelasan tentang pengertian Aksara Jepang. Kemudian terdapat satu tombol untuk menuju *Beranda*. Tampilan Welcome screen disajikan pada Gambar 5.

c) Tampilan Beranda



Gambar 6 Beranda

Pada tampilan Beranda terdapat beberapa tombol yang dibagi menjadi dua bagian yaitu Hiragana dan Katakana dan masing-masing dari dua bagian tersebut terdapat tiga tombol yang apabila ditekan akan menuju ke tampilan tabel Aksara Jepang dari Hiragana dan Katakana yang masing-masing dari dua pembagian aksara tersebut memiliki tiga pembagian aksara berdasarkan bunyinya yaitu : seion, dakuon, dan yoon. Kemudian ada dua tombol tambahan lagi yaitu “クイズ” yang berarti “Game” yang apabila ditekan akan menuju ke tampilan opsi kuis yang tersedia, kemudian tombol merah yang ada di bagian bawah layar adalah tombol untuk keluar dari aplikasi ini. Tampilan beranda disajikan pada Gambar 6.

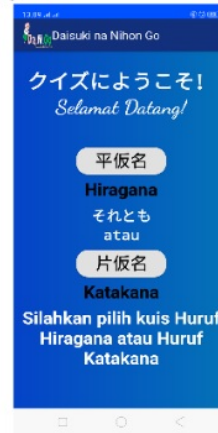
d) Tampilan Tabel Hiragana dan Katakana



Gambar 7 Tampilan Tabel Hiragana dan Katakana

Pada tampilan tabel Aksara Jepang user dapat membaca Aksara Jepang dari awal hingga akhir berdasarkan masing-masing pembagiannya dari Hiragana dan Katakana yang masing-masing dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan bunyinya yaitu : seion, dakuon, dan yoon. Tampilan tabel hiragana dan katakana disajikan pada Gambar 7.

e) Menu Kuis



Gambar 8 Menu Kuis

Pada tampilan Menu Kuis terdapat dua tombol pilihan yaitu Hiragana dan Katakana, masing-masing tombol tersebut akan menuju ke tampilan Kuis Start. Tampilan menu kuis disajikan pada Gambar 8.

f) Kuis Start



Gambar 9 Kuis Start

Pada tampilan Kuis Start terdapat satu tombol yang akan menuju ke tampilan kuis. Guna dari tampilan ini adalah meyakinkan user apakah user sudah siap atau belum untuk memulai kuis yang tersedia. Tampilan kuis start disajikan pada Gambar 9.

g) Kuis Hiragana dan Katakana



Gambar 10 Kuis Hiragana dan Katakana

Pada tampilan Kuis Hiragana dan Kuis Katakana terdapat : skor, soal kuis, pilihan ganda, dan tombol jawab. Pada tampilan ini status skor yang diperoleh oleh user akan terupdate setiap pergantian soal, begitu pula dengan soal dan pilihan ganda yang tersedia. Kemudian tombol jawab yang terdapat pada bagian bawah layar berguna untuk mengumpulkan jawaban yang kemudian akan diperiksa oleh sistem apakah jawaban tersebut benar atau salah dengan menampilkan pop-up “Jawaban Benar” atau “Jawaban Salah”. Tampilan kuis hiragana dan katakana disajikan pada Gambar 10.

h) Skor Akhir

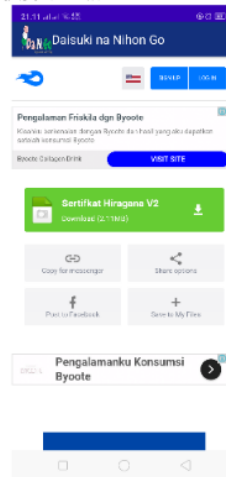


Gambar 11 Skor Akhir

Pada tampilan Skor Akhir terdapat perolehan skor yang diperoleh user. Apabila skor yang diperoleh mencapai batas minimal untuk bisa mendapatkan sertifikat yaitu 70 skor maka akan muncul satu tombol yang berfungsi untuk mendownload sertifikat,

tetapi apabila skor yang diperoleh user belum mencapai skor minimal maka akan muncul satu tombol yang berfungsi untuk kembali ke Beranda. Tampilan skor akhir disajikan pada Gambar 11.

i) Download Sertifikat



Gambar 12 Download Sertifikat

Pada tampilan download sertifikat sistem akan membuka link download file sertifikat yang telah disinkronkan pada sistem aplikasi *Da.N.Go* dan kemudian user dapat mendownload sertifikat melalui halaman situs tersebut. Tampilan download sertifikat disajikan pada Gambar 12.

Aplikasi yang telah dirancang dan dibangun perlu diuji coba melalui beberapa macam proses. Pada pengujian aplikasi *Da.N.Go* ini yang diutamakan adalah pengujian pada *user interface*, maka dari itu metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*.

1. Pengujian Black Box

Berikut adalah tabel rekapan hasil pengujian terhadap menu-menu atau fitur-fitur yang ada dan dikembangkan dalam aplikasi *Da.N.Go* ini :

Tabel 2 Rekapan Hasil Pengujian Aplikasi Da.N.Go

No	Menu	Proses dan hasil	ket
1	Splash Screen	Menampilkan splash screen yang telah disetting dalam beberapa detik	Berhasil
2	Welcome Screen	Menampilkan tampilan welcome screen setelah menampilkan splash screen	Berhasil

3	Menu Utama/Beranda	Menampilkan menu utama/beranda setelah menampilkan splash screen	Berhasil
4	Menu Tabel Hiragana	Menampilkan tabel Aksara Hiragana Seion	Berhasil
		Menampilkan tabel Aksara Hiragana Dakuon	
		Menampilkan tabel Aksara Hiragana Yoon	
5	Menu Tabel Katakana	Menampilkan tabel Aksara Katakana Seion	Berhasil
		Menampilkan tabel Aksara Katakana Dakuon	
		Menampilkan tabel Aksara Katakana Yoon	
6	Menu Kuis	Menampilkan halaman kuis Hiragana	Berhasil
		Menampilkan halaman kuis Katakana	
7	Menu Download Sertifikat	Menampilkan halaman download sertifikat dengan link yang telah disinkronkan dengan sistem aplikasi Da.N.Go	Berhasil
8	Tombol Keluar	Keluar aplikasi secara langsung	Berhasil

Hasil uji coba fungsionalitas dengan menggunakan metode blackbox, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Da.N.Go sudah bisa digunakan dan dapat berjalan dengan baik.

2. Pengujian 5 Media Berbeda

Pengujian yang telah dilakukan menggunakan beberapa media Handphone/*smartphone* untuk mencoba apakah aplikasi ini benar-benar dapat dijalankan dengan sistem operasi Android, media tersebut diantaranya adalah:

- a. Infinix Zero 4 Plus, Sistem Operasi : Android 6.0 (Marshmallow), Ukuran layar : 5.9 Inchi.
 - b. Xiaomi Note 4, Sistem Operasi : Android 7.0 (Nougat), Ukuran layar : 4.1 Inchi.
 - c. Oppo A7, Sistem Operasi : Android 8.1.0 (Oreo), Ukuran layar : 6.2 Inchi.
 - d. Redmi Note 8, Sistem Operasi : Android 9 (Pie), Ukuran layar : 6.3 Inchi.
 - e. Samsung M20, Sistem Operasi : Android 10 (10), Ukuran layar : 6.3 Inchi.
3. Pengujian kepada ahli materi Bahasa Jepang dari Dwiki Zenith Ramadhani dengan sertifikasi *Japanese Language Proficiency Test (JLPT) N5*. Bahwasanya ahli materi pembelajaran Bahasa Jepang memberikan nilai 92% dan setuju dengan penilaian aplikasi penelitian ini dipublikasi dan dijadikan media pembelajaran untuk siapapun yang menggunakannya.
 4. Pengujian Terhadap Anggota KSB Jepang
Pengujian terhadap anggota KSB Jepang UNIDA Gontor, bahwasannya 11 orang anggota KSB Jepang UNIDA Gontor mendukung adanya aplikasi *Da.N.Go* dan memberikan penilaian pada efektivitas aplikasi rata-rata 88% dan mereka sangat senang menggunakannya karena mampu menunjang pembelajaran Bahasa Jepang bagi pemula.
 5. Pengujian Terhadap Pengguna Umum Playstore
Pengujian terhadap pengguna umum *playstore*, jumlah *reviews* sebanyak 37 memberikan *rating* dan *review* untuk aplikasi. Grafik diambil mulai dari pertama kali rilis aplikasi hingga tulisan ini dibuat (15 Agustus 2020 – 21 September 2020), menunjukkan pengguna umum *playstore* setuju dengan adanya aplikasi ini dan memberikan *rating* sebanyak 4.6.

Dengan tujuan sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang di UKM KSB Jepang UNIDA Gontor. Aplikasi *Da.N.Go* bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jepang untuk mahasiswa di UNIDA Gontor dalam kegiatan KSB Jepang, khususnya bagi mahasiswa yang berada pada tahap pemula dalam belajar Bahasa Jepang. Kelebihan aplikasi *Da.N.Go* pada penelitian ini adalah pada aplikasi ini memuat fitur tabel aksara dasar Bahasa Jepang yang sudah dibagi berdasarkan bunyinya sehingga dapat memudahkan pengguna untuk menghafalkan Aksara dasar Bahasa Jepang khususnya bagi pemula dan juga terdapat fitur kuis yang berguna untuk menguji hafalan sehingga pengguna dapat

menguji seberapa jauh hafalan yang telah diperoleh selama belajar menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, aplikasi *Da.N.Go* ini sudah memenuhi kriteria untuk efektivitas jalannya aplikasi. Pengujian fungsionalitas pada setiap menu ataupun fiturnya menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari sisi lain aplikasi ini telah sesuai perancangan dan perencanaan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sistem dari aplikasi *Da.N.Go* ini bekerja dengan baik dan benar dan dapat digunakan sesuai fungsionalitasnya.

Penelitian terdahulu yang berjudul Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android oleh Agus Gede Adi Prayoga, Putu Agung Bayupati, dan A. A. K. Agung Cahyawan W. memiliki tiga fitur pembelajaran terkait aksara dasar Bahasa Jepang yaitu huruf Hiragana dan Katakana yaitu fitur tabel dan menulis huruf aksara dasar Bahasa Jepang, fitur tebak huruf aksara dasar Bahasa Jepang serta fitur permainan yang dapat sekaligus mengevaluasi kemampuan pengguna. Kekurangan dari penelitian ini adalah dalam fitur aplikasi ini berupa tabel huruf aksara Jepang tidak dibagi berdasarkan jenis dan bunyinya yaitu: Huruf Seion, Huruf Dakuon, dan Huruf Yoon.

Penelitian terdahulu yang berjudul Pengembangan Media Kartu Huruf Jepang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Siswa SMA Negeri 4 Magelang oleh Dedy Setiyo Nugroho menggunakan media kartu huruf Jepang. Kekurangan dari penelitian ini adalah menggunakan media kartu, sedangkan sekarang berada pada *Era Digital* yang dimana setiap individu pasti lebih sering memegang *Gadget* sehingga dengan media kartu ini akan kurang efektif apabila diterapkan pada Era ini.

Kelebihan aplikasi *Da.N.Go* pada penelitian ini adalah pada aplikasi ini memuat fitur tabel aksara dasar Bahasa Jepang yang sudah dibagi berdasarkan bunyinya sehingga dapat memudahkan pengguna untuk menghafalkan Aksara dasar Bahasa Jepang khususnya bagi pemula dan juga terdapat fitur kuis yang berguna untuk menguji hafalan sehingga pengguna dapat menguji seberapa jauh hafalan yang telah diperoleh selama belajar menggunakan aplikasi ini. Dan pada penelitian ini menggunakan media berupa aplikasi mobile berbasis basis *Android* yang dapat lebih efektif dalam penggunaannya dibandingkan dengan media kartu.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Da.N.Go* sudah dapat digunakan dan sudah dirilis di *playstore* <https://play.google.com/store/apps/details?id=da.ngo.vicky.daisukinanihongo>.
2. Hasil uji coba fungsionalitas dengan menggunakan metode *black box*, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Da.N.Go* dapat berjalan dengan baik pada ukuran minimum layar 4,1 inci dan sesuai untuk ukuran layar yang lebih besar dengan menggunakan minimum *Software Development*

Kit (SDK): API 21: Android 5.0 (Lollipop), aplikasi berjalan dengan baik.

3. Hasil instrumen penilaian dari ahli materi pembelajaran bahasa Jepang memberikan nilai rata-rata 92% dan setuju dengan penilaian aplikasi penelitian ini dipublikasi dan dijadikan media pembelajaran untuk siapapun yang menggunakannya.
4. Hasil instrumen penilaian dari anggota KSB Jepang memberikan nilai rata-rata 88% dan mereka sangat senang menggunakannya karena mampu menunjang pembelajaran bahasa Jepang bagi pemula.
5. Hasil penilaian *rating* dari pengguna umum *playstore* mulai tanggal 15 Agustus 2020 sampai tanggal 28 Oktober 2020 menghasilkan nilai 4.6 dari 5 dengan jumlah *reviews* sebanyak 37 orang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem dari aplikasi *Da.N.Go* ini bekerja dengan baik dan dapat digunakan sesuai fungsionalitasnya. Media ini bersifat sebagai media penunjang proses pembelajaran bahasa Jepang tetapi tidak dapat menggantikan peran guru yang sesungguhnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Perdanawati, Linda; Setiajid, Sofyan. "Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design", *Jurnal Telematika*. vol. 10, no. 2. 2017, pp. 77-91.
- [2] Adi Prayoga, Agus Gede, I. Putu Agung Bayupati, and A.A.K. Agung Cahyawan Wiranatha. "Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android", *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*. vol. 6, no. 3. 2015, p. 150 [https://doi.org/10.24843/lkjiti.2015.v06.i03.p02].
- [3] Nugroho, Dedy Setyo. "PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HURUF JEPANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG PADA SISWA SMA NEGERI 4 MAGELANG", *Journal Nhk技研*. vol. 151. 2015, pp. 10-7 [https://doi.org/10.1145/3132847.3132886].
- [4] Maimunah, Aji Puji Laksono dan. "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android", *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*. vol. 4, no. 53410828. 2016, pp. 1-16.
- [5] Bintang, Harry Permadi et al. "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia", *Journal e-Proceeding of Applied Science*. vol. 2, no. 2. 2016, pp. 575-579.
- [6] A.S, Rosa, and Shalahuddin M. 2015, *Reakayasa Perangkat Lunak*, Jakarta Pusat: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan

- Nasional, 2015.: Informatika Bandung.
- [7] Winarno, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negri Malang (UM Press), 2013., 2013.
- [8] H. Al-Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Penerbit Andi.
- [9] E. T. dan G. Suardika, *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Penerbit Andi.
- [10] *Buku Pintar Pekerja Sosial, Jilid 2*. BPK Gunung Mulia.

ORIGINALITY REPORT



MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ repo.unida.gontor.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
