

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN KOSA KATA JLPT LEVEL 3 BERBASIS ANDROID UNTUK MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG, UNDIKSHA

Putu Kartika Chandra Lestari¹, I Wayan Sadyana¹, Kadek Antartika²

Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email:ryuukapande@gmail.com

wayan.sadyana@undiksha.ac.id kadek.antartika@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran kosakata verba JLPT level 3 berbasis android. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono (2015). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha (berikut disingkat menjadi Undiksha). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan angket. Kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran kosa kata JLPT level N3 yang dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman kosakata verba pada materi JLPT level N3. Kelebihan dari aplikasi ini adalah penyajian materi yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan cara belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, serta latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan. Aplikasi ini diharapkan mampu membantu mahasiswa untuk mencapai target kelulusan JLPT level 3 dengan meningkatkan pemahaman pada kosakata verba.

Kata Kunci : *aplikasi, kosa kata Bahasa Jepang, JLPT N3, android*

要旨

本論の目的は、ガネシャ教育大学日本語教育学科学生ための日本語能力試験 N3 受験用語彙学習アプリケーションの開発である。本研究はR&Dであり、スギヨノ理論を利用したものである。本研究の対象は、ガネシャ教育大学日本語教育学科学生である。データは観察、インタビュー、アンケートにより収集し、それを定性的記述法により分析した。本研究の成果は、学生が日本語能力試験 N3 レベルの動詞の語彙理解を強化するための補助学習アプリケーションである。このアプリケーションの利点は、日本語教育専攻の学生の能力や学習スタイルに対応したものであること、そして演習はゲーム形式で学習できることである。このアプリケーションによって、動詞の語彙理解を高められ、日本語能力試験 N3 に合格するという目標達成ため学生の助けとなることを期待するものである。

キーワード: アプリケーション、日本語語彙、日本語能力試験 N3、アンドロイド

PENDAHULUAN

Nihon Go Nouryoku Shiken (日本語能力試験) atau yang dikenal dengan JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) adalah ujian kemampuan bahasa Jepang bagi non-penutur asli bahasa Jepang yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan

peserta JLPT dalam menguasai dan memahami bahasa Jepang. Pelaksanaan JLPT pertama kali dimulai pada tahun 1984. JLPT diselenggarakan dua kali dalam satu tahun di Jepang dan juga di luar Jepang (Japanese Language Proficiency Test [JLPT], 2012).

JLPT memiliki kegunaan dan fungsi yang beragam salah satunya adalah untuk melanjutkan pendidikan ke Jepang karena salah satu syarat yang diajukan oleh universitas-universitas di Jepang kepada calon mahasiswa asing adalah memiliki kemampuan setara dengan JLPT level 1 atau minimal JLPT level 2.

JLPT juga sangat penting bagi para mahasiswa yang mengambil jurusan bahasa Jepang karena tidak sedikit universitas yang mensyaratkan mahasiswanya untuk memiliki kemampuan setara JLPT level 3 dalam pengajuan mata kuliah penelitian atau skripsi. Kebijakan ini juga berlaku untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha (berikut disingkat menjadi Undiksha) sejak tahun 2015.

Berdasarkan survei yang dilakukan pada tanggal 18 maret 2016 terhadap mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha, presentase kelulusan mahasiswa dalam mengikuti JLPT level 3 masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari jumlah mahasiswa yang lulus hanya sebanyak lima orang dari 92 mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran lembar angket yang peneliti lakukan dikalangan mahasiswa, kendala utama yang menyebabkan banyaknya mahasiswa gagal dalam JLPT level 3 adalah kurangnya pemahaman kosakata bahasa Jepang, terutama kosakata verba.

Berdasarkan hasil angket tersebut menunjukkan media yang gunakan oleh mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti JLPT kurang menarik dan materi terlalu rumit untuk dimengerti. Mahasiswa menginginkan media pembelajaran yang dapat mendorong minat mereka untuk belajar, serta media pembelajaran yang menyenangkan, dengan materi yang mudah untuk dipahami dan praktis untuk dibawa kemana saja. Selain itu berdasarkan hasil observasi, menunjukkan kegiatan mahasiswa lebih tertarik dalam menggunakan *smartphone* daripada membaca buku sesaat sebelum JLPT dimulai.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat ditarik perumusan masalah dalam penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran yang bagaimanakah yang dapat mempermudah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha dalam memahami kosakata bahasa Jepang level 3 untuk mencapai target kelulusan ujian kemampuan bahasa Jepang atau JLPT?

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan menurut Sugiono (2015). Karena keterbatasan waktu, dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 5 fase dalam model Sugiono. Fase pertama dalam model Sugiono adalah potensi dan masalah.

Fase yang dibutuhkan untuk mengetahui masalah yang akan diteliti dan mengubah masalah tersebut menjadi potensi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu mode, pola, dan sistem yang nantinya dapat diaplikasikan secara efektif, Sugiono (2015:410).

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan, ditemukan potensi berupa fakta ditetapkannya kebijakan baru oleh jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha tentang keharusan bagi mahasiswa untuk mengikuti dan lulus dalam ujian kemampuan bahasa Jepang atau JLPT level 3. Dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan bahasa Jepang setelah lulus nanti. Namun masalah yang ditemukan adalah rendahnya tingkat kelulusan mahasiswa dalam JLPT level 3. Masalah ini diperoleh dari hasil ujian kemampuan mahasiswa untuk level 3 pada bulan Desember tahun 2015. Dari 92 orang mahasiswa yang mengikuti ujian, hanya 5 orang yang lulus. Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, peneliti membuat aplikasi pembelajaran ujian kemampuan bahasa Jepang yang dikhususkan untuk membantu para mahasiswa agar lebih mudah memahami materi ujian dengan metode yang sesuai dengan kemampuan

mahasiswa dalam menangkap materi yang diberikan. Sehingga dapat mencapai target kelulusan JLPT level 3

Fase kedua dalam model Sugiono (2015) adalah pengumpulan data.

Fase ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang telah dikemukakan pada fase pertama diatas, Sugiono (2015:411).

Dari hasil observasi dan penyebaran angket yang peneliti lakukan dikalangan mahasiswa, peneliti menemukan kendala yang dihadapi mahasiswa saat mengikuti JLPT level 3 adalah kurangnya pemahaman kosakata yang membuat mereka sulit dalam memahami soal yang diberikan pada materi *dokkai*, *choukai*, dan *bunpou*. Kosakata verba merupakan kosakata yang paling sulit untuk dihafal dan diingat oleh mahasiswa. Mahasiswa menginginkan diciptakannya sebuah media pembelajaran yang mudah untuk dibawa kemana saja dan menarik untuk dipelajari, misalnya dengan menambahkan gambar dan menyisipkan permainan untuk melatih daya ingat mereka terhadap materi kosakata yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media aplikasi pembelajaran JLPT pada penguasaan kosakata level 3 berbasis Android dengan menyajikan materi kosakata menggunakan gambar nyata. Materi kosakata yang akan dimasukan ke dalam aplikasi tersebut adalah materi-materi kosakata yang telah dipilih berdasarkan jenis kosakata serta tingkatan atau level kosakata tersebut, pada buku *Kiat Sukses Mudah dan Praktis Mencapai N3 Edisi Baru Metode Gakushudo* yang ditulis oleh Tjhin Thian Shiang (2014). Dasar dari pemilihan buku tersebut berdasarkan dari observasi yang peneliti lakukan di kalangan mahasiswa yang mengikuti JLPT level 3. Sebagian mahasiswa menggunakan buku tersebut sebagai panduan belajar dalam mempersiapkan diri mengikuti JLPT level 3. Kosakata-kosakata pada buku tersebut dipilih dan disaring sesuai dengan kosakata kategori kata kerja saja. Kemudian disaring kosakata kerja yang levelnya setara dengan JLPT level 3, serta kosakata kerja dengan konteks penggunaan yang membingungkan dan sulit untuk dihafal oleh mahasiswa. Pada proses terakhir inilah, penulis mendapatkan jumlah akhir dari kosakata yang digunakan, yaitu 71 kata. Setelah kosakata dipilih, peneliti mengambil foto sesuai dengan kosakata tersebut.

Fase ketiga dari model Sugiono (2015) adalah desain produk. Sugiono (2015: 412) menyatakan bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Setiap desain produk juga perlu ditunjukkan dalam gambar kerja, bagan atau uraian ringkas, sehingga akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya.

Desain aplikasi akan digambarkan dalam bentuk rancangan aplikasi yang terdiri dari halaman menu, menu kosakata, menu latihan, menu *kanji*, menu *tekigo o erabi*, tampilan jika jawaban salah, tampilan jika jawaban benar, dan total nilai

Fase keempat dari model Sugiono (2015) adalah validasi desain. Sugiono (2015: 414) mengungkapkan, validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihananya.

Fase kelima dari model Sugiono (2015) adalah perbaikan desain. Sugiono (2015 : 414) menjelaskan bahwa setelah desain produk divalidasi melalui uji ahli atau diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kekurangan atau kelebihan. Kekurangan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha. Alasan memilih mahasiswa tersebut sebagai objek penelitian karena masalah yang ingin diteliti pada penelitian ini terdapat pada mahasiswa tersebut, yaitu mahasiswa kesulitan dalam memahami kosakata yang terdapat pada JLPT level 3 dan menyebabkan banyaknya mahasiswa yang tidak lulus dalam ujian tersebut. Hal tersebut diperoleh melalui penyebaran angket yang peneliti lakukan dikalangan mahasiswa. Hal ini juga dibuktikan dengan data berupa jumlah mahasiswa yang mengikuti JLPT level 3 yang resmi dikeluarkan oleh Panitia Ujian Kemampuan Bahasa Jepang Tahun 2015 Wilayah Bali, yaitu dari 92 orang peserta yang mengikuti ujian, hanya 5 orang yang dinyatakan lulus dan 87 orang dinyatakan tidak lulus ujian. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan aplikasi pembelajaran ujian kemampuan bahasa Jepang pada penguasaan kosakata level 3 untuk mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil bimbingan diperoleh persetujuan desain awal aplikasi pembelajaran kosakata JLPT N3 berbasis android, mengambil kosakata kerja sebagai materi kosakata pada aplikasi tersebut. Kemudian kosakata kerja tersebut dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu *Godan Doushi*, *Ichidan Doushi*, dan *Fukisoku Doushi*. Kemudian materi kosakata disajikan dalam dua jenis huruf dan perubahan bentuk kata, yaitu huruf *Kanji* dan *Hiragana*, serta perubahan bentuk dari kosakata bentuk *-jisho* dan perubahan bentuk *masu-kei*. Kemudian disediakan juga rekaman suara dari *native speaker* yaitu Watanabe Naoto yang mengucapkan kalimat pendek sesuai dengan kegiatan pada gambar dan kosakata yang ditampilkan. Juga diputuskan penggunaan jenis huruf *Kozuka Gothic Pr6n B* untuk huruf *Kanji* dan *Hiragana*. Selanjutnya penggunaan *backsound* dan efek suara pada saat masuk ke halaman menu, halaman kosakata dan halaman latihan, serta pada tampilan skor nilai. Efek suara oleh penutur asli bahasa Jepang yaitu Watanabe Naoto, digunakan pada tampilan materi kosakata serta pada soal latihan *Tekigo wo Erabi*. *Backsound "Cherry Blossoms"* oleh Derek Fiechter digunakan pada halaman menu kosakata. Kemudian *backsound "Naruto Theme-The Raising Fighting Spirit"* oleh Sonic4real digunakan saat masuk ke halaman latihan. Selain itu penggunaan efek suara juga terdapat pada saat salah atau benar dalam menjawab soal, serta pada tampilan total skor yang diperoleh. *Backsound "Naruto-Kokuten"* digunakan pada tampilan perolehan skor diatas rata-rata. Efek *backsound "Temari's Theme"*, digunakan pada tampilan perolehan skor dibawah rata-rata. Kemudahan akses aplikasi pembelajaran tersebut yaitu berupa *smartphone* berbasis android yang dapat digunakan oleh mahasiswa dimanapun dan kapanpun. Selain itu jumlah mahasiswa yang memiliki *smartphone* berbasis android tidaklah sedikit.

Setelah perumusan desain awal dilakukan, selanjutnya adalah pembuatan desain aplikasi yang nantinya akan dilakukan *coding* untuk mengaktifkan fungsi-fungsi pada desain tombol aplikasi. Untuk proses desain aplikasi peneliti lakukan dengan aplikasi *Adobe Photoshop CS5* dan *coding* yang dilakukan dengan *Corona SDK*.

Tampilan halaman awal pada aplikasi ini, terdapat tombol メニュー, yang jika ditekan akan membuka halaman menu pada aplikasi ini. Selain itu, terdapat efek suara yang akan terdengar saat memasuki ke halaman ini. Adapun tampilan halaman メニュー pada aplikasi ini terdapat dua pilihan menu yaitu 語彙 (*Goi*) yang berarti kosakata dan 練習 (*Renshuu*)

yang berarti latihan. Tampilan dari halaman menu 語彙 (Goi) pada aplikasi ini terdapat tombol halaman materi kosakata yang telah dikelompokkan kedalam tiga jenis kosakata. Tombol pertama adalah tombol kosakata 五段動詞 (*godan doushi*), tombol kedua adalah tombol kosakata 一段動詞 (*ichidan doushi*), dan tombol ketiga adalah 不規則動詞 (*fukisoku doushi*). Tampilan dari halaman menu 練習 (*Renshuu*) pada aplikasi ini terdapat dua jenis latihan yaitu 漢字 (*kanji*) dan てきごを選び (*tekigo wo erabi*). Selain itu pada bagian bawah tampilan halaman menu tersebut terdapat tombol メニュー, yangmana jika ditekan secara otomatis akan kembali ke halaman menu aplikasi. Selain itu halaman menu 練習 (*Renshuu*) menggunakan *background* untuk menarik perhatian mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis angket untuk ahli isi dan ahli/pakar pembelajaran, terdapat pernyataan cakupan materi terdiri atas a) Cakupan Materi, b) Akurasi Materi dan Ketepatan yang terdiri dari a) Kebenaran dan ketepatan gambar yang sesuai dengan kosakata, b) Kebenaran dan ketepatan huruf Jepang pada aplikasi. Kemudian b) Komponen Penyajian (Dilihat dari cara penggunaan aplikasi pembelajaran kosa kata JLPT level 3) yang terdiri dari a) Mendorong mahasiswa untuk lebih memahami kosakata, b) Merangsang keterlibatan mahasiswa untuk belajar dan berlatih secara langsung, c) Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif.

Selanjutnya setelah produk melalui tahap validasi ahli, dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli.

Penambahan Penjelasan Aplikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Kosakata JLPT Level 3 Berbasis Android oleh Ahli

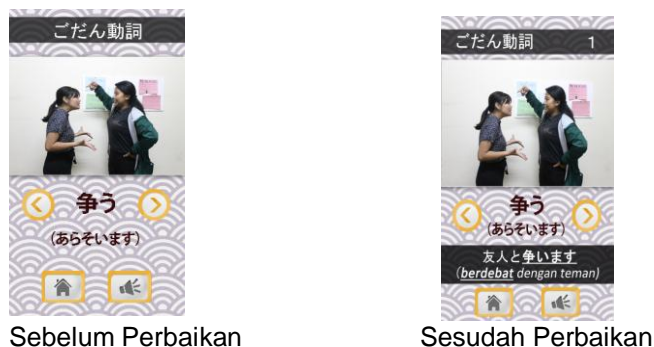
Pada aplikasi pembelajaran kosakata JLPT level 3 berbasis android, terdapat penambahan penjelasan tentang aplikasi tersebut berupa keterangan dari masing-masing menu, jumlah kosakata dan keterangan jenis latihan kosakata. Hal ini bertujuan agar mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini tidak kebingungan dalam menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 1. Penjelasan aplikasi setelah perbaikan

Penambahan Urutan Nomor dan Contoh Kalimat Dalam Bahasa Jepang Serta Terjemahannya Dalam Bahasa Indonesia Pada Aplikasi Kosakata JLPT Level 3 Berbasis Android oleh Ahli

Terdapat penambahan urutan nomor pada tiap materi kosakata yang disajikan. Selain itu pada tiap-tiap materi kosakata, ditambahkan pula contoh kalimat sesuai dengan gambar yang terdapat pada materi beserta dengan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Perbaikan dilakukan untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari urutan atau posisi dari kosakata yang ingin dipelajari kembali.



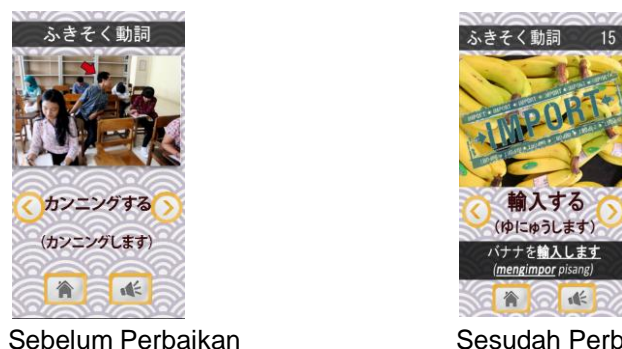
Gambar 2. Tampilan materi kosakata

Perubahan Kosakata いじめる dan カンニングする Pada Aplikasi Kosakata JLPT Level 3 Berbasis Android oleh Ahli

Terdapat perbaikan pada 2 kosakata yaitu kata いじめる yang diganti dengan kata あたえる, dan カンニングする yang diganti dengan kata ゆにゅうします. Perbaikan dilakukan karena kosakata tersebut mengandung makna negatif yang kurang tepat untuk digunakan dalam kosakata pembelajaran.



Gambar 3. Perubahan kosakata いじめる dan カンニングする



Gambar 4. Perubahan kosakata いじめる dan カンニングする

Perbaikan Gambar Pada Aplikasi Kosakata JLPT Level 3 Berbasis Android oleh Ahli

Terdapat perbaikan pada gambar 燃やす、刺す、散らかす、断る、こぼす、着替える、震える、片付ける、交換する、徹夜する、出品する、退職する、保護する、修理する. Gambar mengalami perbaikan karena makna yang ingin disampaikan kurang dapat diterima dan kurang tepat.



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 5. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 6. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 7. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 8. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 9. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 10. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan



Sesudah Perbaikan

Gambar 11. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan Sesudah Perbaikan
Gambar 12. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan Sesudah Perbaikan
Gambar 13. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan Sesudah Perbaikan
Gambar 14. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan Sesudah Perbaikan
Gambar 15. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

Gambar 16. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

Gambar 17. Tampilan gambar pada materi kosakata



Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

Gambar 18. Tampilan gambar pada materi kosakata

PEMBAHASAN

Dalam proses perancangan aplikasi ini, peneliti menggunakan data yang didapat dari observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang telah dilakukan di kalangan mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Dimana hasil dari observasi, wawancara dan penyebaran angket tersebut, peneliti menemukan penyebab yang menjadi kendala mahasiswa dalam mengikuti JLPT level 3 serta media pembelajaran yang diinginkan oleh mahasiswa untuk memotivasi mereka dalam belajar serta dapat memudahkan mereka untuk

mengerti serta memahami materi yang disajikan. Adapun kendala utama yang menyebabkan mahasiswa gagal dalam JLPT level 3 adalah kurangnya pemahaman terhadap kosakata khususnya kosakata kerja, dimana hal tersebut mengakibatkan mahasiswa kesulitan dalam menghadapi soal pada mater *kanji*, *dokkai*, dan *choukai*.

Aplikasi ini menawarkan penyajian materi yang menarik serta mudah dimengerti baik untuk mahasiswa yang lebih mudah menyerap materi dengan tehnik membaca, mendengarkan, melihat gambar, maupun menulis. Sehingga dapat memotivasi mahasiswa dalam mempelajari kosakata JLPT level 3. Menurut Winkel (dalam Resita, 2015: 102) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta memberi arah pada kegiatan belajar.

Pada aplikasi ini materi disajikan dengan menampilkan gambar dari kosakata, selain itu ditampilkan pula kosakata kerja dalam bentuk kata *jisho-kei* dan *masu-kei* dengan menggunakan huruf *kanji* dan *hiragana*, sehingga selain untuk membantu pemahaman kosakata kerja mahasiswa, aplikasi ini juga membantu mahasiswa untuk mengingat berbagai huruf *kanji*. Pada aplikasi ini juga menampilkan contoh kalimat dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, serta menyajikan fitur audio dengan menggunakan penutur bahasa Jepang asli sebagai pembicara.

Pada aplikasi ini, kosakata dikelompokkan kedalam 3 jenis yaitu 五段動詞、一段動詞、 dan 不規則動詞. Selain itu untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam mengingat kosakata kerja, disediakan pula fitur latihan kosakata yang dikemas dalam bentuk permainan. Permainan tersebut dibagi menjadi 2 jenis yaitu 漢字 dan てきごを選び atau 正しい言葉を選び.

Aplikasi ini telah melalui tahap validasi desain yang diujikan kepada dua orang ahli yakni ahli isi materi dan ahli pakar pembelajaran bahasa Jepang di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) dan telah direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diperoleh dari ahli isi materi dan ahli pakar pembelajaran, sehingga menghasilkan aplikasi pembelajaran kosakata JLPT level 3 untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA yang terlampir pada penelitian ini. Selain itu berdasarkan hasil dari validasi desain yang telah dilakukan oleh ahli, bahwa aplikasi ini merupakan aplikasi yang sesuai untuk membantu mempermudah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha dalam memahami kosakata kerja bahasa Jepang JLPT level 3. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor berada pada rentangan Sangat Sesuai (SS) = 4 dan Sesuai (S) = 3. Demikianlah pentingnya aplikasi ini agar dapat mengatasi permasalahan rendahnya hasil kelulusan mahasiswa jurusan pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA dalam mengikuti JLPT level 3 dan diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti JLPT level N3.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya mengenai hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut ini:

1. Berdasarkan hasil observasi

Berdasarkan hasil observasi di lingkungan jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, diperoleh data bahwa hasil dari JLPT N3 mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan data jumlah mahasiswa yang lulus dan tidak lulus JLPT yang dikeluarkan oleh pihak panitia JLPT daerah Bali. Dalam data tersebut, hanya 5% mahasiswa yang lulus JLPT N3.

2. Berdasarkan hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang ditemukan hasil berupa kebijakan baru berupa syarat memiliki kemampuan setara JLPT N3 untuk mengajukan mata kuliah penelitian atau skripsi yang harus dipenuhi oleh mahasiswa.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, didapatkan hasil berupa kesulitan yang dialami mahasiswa dalam menjawab soal JLPT N3 dikarenakan banyaknya kosakata dan kanji baru yang tidak dimengerti, serta keterbatasan waktu dalam menjawab soal.

3. Berdasarkan hasil angket

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, diketahui bahwa kendala utama mahasiswa terdapat pada *kanji*, *choukai*, dan *dokkai*, yangmana kurangnya pemahaman kosakatalah yang menjadikan hal tersebut sebagai kendala. Dari semua kosakata, mahasiswa merasa kosakata kerja adalah kosakata yang paling sulit karena banyaknya perubahan yang terdapat pada kosakata tersebut.

Dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti JLPT N3, mahasiswa menggunakan buku panduan khusus untuk belajar karena materi yang disajikan lengkap dan sesuai dengan materi JLPT N3, namun penyajian materi yang dirasa rumit membuat mahasiswa kesulitan untuk mengerti isi dari materi tersebut.

Mahasiswa meinginkan media belajar dengan sajian materi yang mudah dimengerti, praktis dan menarik yang dapat memacu atau memotivasi mereka untuk belajar, seperti permainan. Selain itu mahasiswa juga menginginkan media yang dapat diunduh pada laptop atau *smartphone*.

4. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada uji ahli isi dan pakar pembelajaran, skor yang diperoleh berada pada rentang sangat sesuai dan sesuai. Dimana hal tersebut menandakan bahwa aplikasi pembelajaran kosakata JLPT level 3 berbasis android untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, UNDIKSHA, sudah sesuai dengan materi JLPT level 3 serta layak untuk diproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

Permatasari. Resita. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Komputer Untuk Siswa Kelas X Di SMAN 1 Sawan. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha Singaraja.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cetakan Kedua puluh satu. Jakarta: Alfabeta.

The Japanese-Language Proficiency Test. 2012. "Objectives and History". Tersedia pada <http://jlpt.jp/e/about/purpose.html>. (diakses 3 Agustus 2015).