

Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi *Asobiba* untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa

M. Ghozy Al Ghiffari¹, Rina Sukmara²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia.

Received: 06-03-2024; Revised: 28-05-2024; Accepted: 10-07-2024; Published: 07-10-2024

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Asobiba smartphone application in improving Japanese vocabulary skills in 3rd semester Japanese Language Education Study Program students at one of the universities Muhammadiyah University Prof. DR. Hamka. This research is a quasi-experiment using quantitative approach with pretest-posttest control group design. Data were collected through Japanese vocabulary tests before and after intervention using Asobiba application. Data analysis was conducted using descriptive statistical methods and mean difference test. Based on the t-test calculation that has been done on the experimental class, the sig value is obtained. 000 then if the probability value sig (2-tailed) or (sig ≤0.05) then Ho is accepted. So there is an effectiveness of using the Asobiba application to improve the Japanese vocabulary of 3rd semester students at one of the universities in Jakarta

Keywords: Application; Media Learning; Japanese Language

1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa asing sangatlah penting untuk mempermudah komunikasi, lancar berbahasa asing juga dapat meningkatkan peluang kerja dan studi diluar negeri, bahasa asing yang paling diminati salah satunya adalah bahasa Jepang (Widjaja et al., 2022). Empat aspek yang harus dikuasai dalam belajar bahasa Jepang adalah membaca, menulis, mendengar dan berbicara untuk berkomunikasi secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (tulisan).

Selain empat aspek di atas, aspek lain yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang adalah kosakata, kosakata secara umum adalah komponen yang sangat kompleks dalam susunan mempelajari bahasa asing ataupun bahasa ibu (Oxford & Crookall, 1990). Kosakata juga menjadi salah satu syarat penting untuk seseorang dapat berkomunikasi dengan mudah dan nyaman (Lukman et al., 2019). Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi* (語彙) adalah perbendaharaan kata atau yang dikenal sebagai kosakata. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2004) dalam buku Pengantar Linguistik dijelaskan bahwa kosakata bahasa Jepang itu digolongkan menjadi sepuluh bagian yaitu: *dooshi*, *i-keiyooshi*, *na-keiyooshi*, *meishi*, *rentaishi*, *fukushi*, *kandooshi*, *setsuzokashi*, *jodooshi*, *joshi*. Keempat aspek standar yang dibutuhkan wajib terpenuhi, pelajar diwajibkan memiliki kosakata bahasa Jepang yang banyak.

Salah satu faktor permasalahan yang menyebabkan sukarnya seorang pembelajar dalam menguasai kosakata bahasa Jepang ialah sistem pengajarannya masih dilaksanakan secara konvensional, yaitu pembelajaran hanya berpusat pada satu orang (pengajar) dan hanya satu

¹ M. Ghozy Al Ghiffari. E-mail: ghozvalghiffari16@gmail.com

Telp: +6281293013881

Copyright ©2024, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan

arah tanpa melibatkan pembelajar secara langsung (Dede et al., 2018). Permasalahan lainnya adalah pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang hanya menggunakan buku dan kamus saja. Padahal di zaman teknologi ini, pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan inovasi pengajaran dan pembelajaran menggunakan bantuan teknologi computer atau biasa disebut *Computer Assisted Language Learning (CALL)* (Corthout, 1994). *CALL* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan komputer dengan tujuan pengajaran bahasa asing (Amin, 2016). *CALL* juga dapat digunakan sebagai alat bantu atau perantara dalam pembelajaran bahasa, salah satunya bahasa Jepang (Agustina Karnawati, 2023). Seiring berjalannya waktu berbagai alat bantu *CALL* berevolusi menjadi *Mobile Assisted Language learning (MALL)*.

MALL adalah pendekatan pembelajaran menggunakan media *smartphone* untuk membantu pembelajaran bahasa asing berbentuk aplikasi atau *software* di dalam *smartphone*, karena *smartphone* lebih praktis dan mudah dibawa kemana saja, jadi lebih banyak diminati (Budiawan et al., 2019). Aplikasi dapat didefinisikan sebagai sebuah program yang berbentuk perangkat lunak (*software*). Ali Zaki dalam Huda & Priyatna, (2019) menyatakan bahwa aplikasi adalah suatu komponen yang memiliki manfaat sebagai media atau alat perantara untuk menjalankan program ataupun berbagai kegiatan lainnya, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tsalatsah dalam Widjaja (2022) aplikasi adalah suatu program pengolahan data yang digunakan oleh *user* dengan tujuan mendapatkan hasil yang diinginkan. Hal ini dikemukakan juga oleh Deslianti & Muttaqin, (2016) dijelaskan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software application*) komputer yang menggunakan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan. Berdasarkan ketiga teori diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang dapat menjalankan berbagai macam program pengolahan data dan kata sesuai dengan tujuan pembuatannya.

Mobile Asisted Language learning (MALL) mengalami perkembangan yang pesat dan memiliki fungsi pembelajarannya masing-masing. Alat bantu *MALL* sudah banyak digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang dan mempunyai hasil yang efektif untuk pembelajaran, seperti aplikasi *Katakana Memory Hint* pada mata kuliah *Shokyuu Moji Goi Zenhan* (Arni, 2021). Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *Metode User Centered Design (UCD)* (Widjaja et al., 2022). Pembelajaran *Quizlet* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang (Hendri Putri et al., 2023). Penggunaan aplikasi *LuvLingua* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang (Wuisang et al., 2022). Aplikasi *Android* berbasis *mobile* untuk pembelajaran bahasa Jepang (Seruni & Karnawati, 2019).

Selain aplikasi di atas, salah satu aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah aplikasi *Asobiba*. Aplikasi *Asobiba* adalah aplikasi praktis berbasis *smartphone mobile*. *Asobiba* adalah aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dan sudah diuji cobakan menjadi tugas akhir dari mata kuliah *Computer Assisted Language Learning (CALL)*. *Asobiba* adalah aplikasi yang memuat kosakata bahasa Jepang dan mempunyai fokus materi pada kosakata benda, bentuk dan warna. *Asobiba* adalah aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan *online* maupun *offline*.

Berdasarkan *state of the art* yang dilakukan oleh peneliti, (Arni, 2021), (Widjaja et al., 2022), (Hendri Putri et al., 2023), (Wuisang et al., 2022), (Seruni & Karnawati, 2019) penerapan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan aplikasi *Asobiba* diharapkan mampu meningkatkan kosakata bahasa Jepang pembelajar dan mempermudah pembelajar dalam belajar bahasa jepang di bidang *bunpou*, *kaiwa* maupun *choukai*. Artikel yang membahas tentang penerapan media pembelajaran aplikasi *Asobiba* untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang belum ada yang melakukan, oleh karena itu Aplikasi *Asobiba* menjadi

acuan bagi peneliti untuk memperluas penelitian yang ada, terkait pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dikarenakan aplikasi *Asobiba* adalah aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dan sudah diuji cobakan menjadi tugas akhir dari mata kuliah *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dan belum ada studi penelitian menggunakan aplikasi ini. *Novelty* dari penelitian ini adalah Aplikasi *Asobiba* yang digunakan sebagai media Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa.

2. Metode

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan model *one group pre-test post-test design*. Menurut Arikunto (2017) metode eksperimen semu (*quasi experimental*) adalah eksperimen yang pengontrolan variabelnya hanya dilakukan terhadap variabel dominan. Model penelitian dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 1.0 *One group Pretest - Posttest Design*.

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang bulan Desember 2023 - Januari 2024 satu Universitas swasta di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Populasi dari penelitian ini adalah 46 mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dikarenakan menentukan sampel dengan berbagai pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2023). Sampel dari penelitian ini adalah 30 orang mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka dengan kriteria telah menyelesaikan mata kuliah *Shokyuu Bunpou* dengan hasil studi minimal B dan akan mengikuti mata kuliah *Computer Assisted Language Learning (CALL)*.

Tahapan yang dilakukan terhadap instrumen penelitian yaitu dengan cara empat tahapan yaitu: observasi, wawancara, test (*pre-test dan post-test*) dan angket penilaian mahasiswa terhadap aplikasi *Asobiba*. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesulitan mahasiswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Setelah itu, dilakukan wawancara untuk mengetahui lebih detailnya. Instrumen soal terdiri dari *pre-test* dan *post-test* sebanyak 20 buah dengan materi kosakata benda, bentuk dan warna juga pola kalimatnya. Angket penilaian yang berisi tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *Asobiba* yang telah digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang bulan Desember 2023 - Januari 2024 di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Penelitian ini memiliki tiga tujuan yaitu: pertama, untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Asobiba* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Kedua, untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Asobiba* (X) terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang (Y) pada mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Ketiga, untuk mengetahui tanggapan

siswa terhadap aplikasi *Asobiba* yang telah digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahap uji yaitu dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas ragam, uji t serta hasil angket.

3.1.1 Uji Validitas

Uji Validitas yang telah dilakukan pada instrument soal menggunakan *Ministep* dengan kriteria berikut: *Outfit MNSQ* 0,5 – 1,5, *Outfit ZTSD* -2 - +2 dan *PT MEASURE* 0,4 – 0,85. Apabila memenuhi satu sampai tiga kriteria di atas, instrumen soal dinyatakan valid, berlaku sebaliknya. Instrumen yang telah diuji menunjukkan bahwa butir soal nomor 1-20 terkecuali nomor 8 dinyatakan valid, karena sesuai dengan kriteria yang berlaku, sedangkan butir soal nomor 8 tidak valid karena nilai dari ketiga kriteria yang dibutuhkan tidak memenuhi syarat.

3.1.2 Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,737	20

Gambar 1.1 : Hasil olahan SPSS Uji Reliabilitas.

Uji reliabilitas pada instrumen yang telah dilakukan menggunakan *SPSS*, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,737. Dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan reliabel atau terpercaya.

3.1.3 Hasil Pre-test

Instrumen soal *pre-test* dengan materi kosakata benda, kosakata bentuk dan kosakata warna.

Tabel 1.0 : Hasil Pretest.

Nilai	Besaran Nilai	Jumlah Pre-test
A	$80 \leq 90$	9
B	$70 \leq 80$	6
C	$60 \leq 70$	10
D	≤ 60	5
Total	Rata - rata	70,66

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa pada hasil *pre-test* sebesar 70,66. Sebanyak 9 mahasiswa mendapat nilai A, 6 mahasiswa mendapat nilai B, 10 mahasiswa mendapat nilai C, dan 5 orang mahasiswa mendapat nilai D.

3.1.4 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mencari tahu apakah variabelnya normal atau tidak. Uji normalitas diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	.161	30	.045	.969	30	.515
Hasil Posttest	.159	30	.051	.933	30	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1.2 : Hasil olahan data SPSS Uji Normalitas.

Dapat dilihat dari Gambar 1.2 di atas, nilai signifikansi (*Sig.*) hasil *pre-test* sebesar 0,515 dan hasil *post-test* sebesar 0,059, keduanya menunjukkan nilai lebih besar dari $< 0,05$ yang berarti H_0 dapat diterima dan data terdistribusi normal.

3.1.5 Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan mencari tahu data sama atau homogen.

Test of Homogeneity of Variances					
Variabel		Levene Statistic			Sig.
		Statistic	df1	df2	
	Based on Mean	.130	1	58	.719
	Based on Median	.050	1	58	.824
	Based on Median and with adjusted df	.050	1	57,562	.824
	Based on trimmed mean	.142	1	58	.707

Gambar 1.3 : Hasil olahan SPSS Uji Homogenitas.

Berdasarkan tabel 1.3 uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS menunjukkan nilai *sig* 0,719 yang berarti data tersebut bersifat homogen. Sebaliknya apabila hasilnya $sig < 0,05$ maka hasil datanya tidak homogen.

3.1.6 Hasil Post-test

Instrumen soal *post-test* yaitu berisi materi kosakata benda, kosakata bentuk dan kosakata warna.

Tabel 1.2 Hasil *Post-test*.

Nilai	Besaran Nilai	Jumlah <i>Post-test</i>
A	$80 \leq 90$	22
B	$70 \leq 80$	7
C	$60 \leq 70$	1
D	≤ 60	-
Total	Rata - rata	85,66

Berdasarkan tabel 1.2 di atas, nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa pada hasil *post-test* sebesar 85,66. Sebanyak 22 mahasiswa mendapat nilai A, 7 mahasiswa mendapat nilai B, 1 mahasiswa mendapat nilai C, tidak ada mahasiswa yang mendapat nilai D.

3.1.7 Uji T

Paired Samples Test						
Paired Differences						
Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Lower	Upper			
10,696	1,953	-19,494	-11,506	-7,938	29	,000

Gambar 1.4 Hasil Olahan SPSS Uji T.

Berdasarkan tabel 1.4 uji-t (*paired sample t-test*) melalui SPSS, hasil *sig.(2-tailed)* yang didapatkan sebesar 0,000, sehingga sesuai dengan petunjuk dalam uji *paired sample t-test* menyatakan, jika *sig tailed* <0,05 data dinyatakan signifikan. Dapat disimpulkan bahwa, *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran aplikasi *Asobiba* berpengaruh terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka.

3.1.8 Hasil Data Angket

Informasi yang diperoleh dari angket menggambarkan enam poin terkait tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Asobiba* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.



Chart 1.0 : Aplikasi *Asobiba* Mudah dimengerti.

Berdasarkan Chart 1.0 yang terdapat di atas menyatakan bahwa 50% mahasiswa sangat setuju sedangkan 50% lainnya setuju mengenai informasi yang tersedia pada aplikasi *Asobiba* yang mudah dimengerti.



Chart 1.1 : Aplikasi *Asobiba* Mudah digunakan.

Berdasarkan chart 1.1 yang terdapat di atas menyatakan 60% mahasiswa sangat setuju sedangkan 37% setuju dan 3% kurang setuju mengenai fitur atau menu aplikasi *Asobiba* yang mudah digunakan.



Chart 1.2 : Aplikasi *Asobiba* sesuai dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan chart 1.2 yang terdapat di atas menyatakan 40% mahasiswa sangat setuju sedangkan 60% lainnya setuju mengenai aplikasi *Asobiba* sesuai dengan kebutuhan materi yang dipelajari.

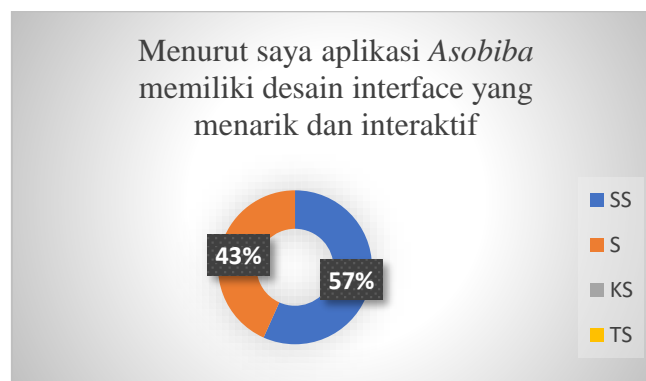


Chart 1.3 : Aplikasi *Asobiba* memiliki desain yang menarik.

Berdasarkan chart 1.3 yang terdapat di atas menyatakan 57% mahasiswa sangat setuju sedangkan 43% lainnya setuju mengenai aplikasi *Asobiba* memiliki *desain interface* yang menarik.



Chart 1.4 : Aplikasi *Asobiba* tidak membutuhkan spesifikasi tinggi.

Berdasarkan chart 1.4 yang terdapat di atas menyatakan 10% mahasiswa sangat setuju, 37% setuju, 33% kurang setuju dan 20% tidak setuju dengan aplikasi *Asobiba* tidak membutuhkan spesifikasi tinggi untuk digunakan.



Chart 1.5 : Aplikasi *Asobiba* menyenangkan untuk digunakan.

Berdasarkan chart 1.5 yang terdapat di atas menyatakan 37% mahasiswa menyatakan sangat setuju sedangkan 63% lainnya menyatakan setuju dengan aplikasi *Asobiba* menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

3.2 Pembahasan

Sebelum penelitian dimulai, peneliti memvalidasi instrumen terlebih dahulu, dilakukan uji validitas dan realibilitas untuk memvalidasi instrumen. Uji Validitas yang telah dilakukan pada instrument soal menggunakan *Ministep* dengan sampel diluar dari populasi dan sampel penelitian kepada responden sebanyak 30 orang dengan kriteria *Outfit MNSQ* 0,5 – 1,5, *Outfit ZTSD* -2 - +2 dan *PT MEASURE* 0,4 – 0,85, hasil menunjukkan bahwa butir soal nomor 1-20 terkecuali nomor 8 dinyatakan valid, karena sesuai dengan kriteria yang berlaku, sedangkan butir soal nomor 8 tidak valid karena nilai dari ketiga kriteria tidak sesuai dengan yang

dibutuhkan. Uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan *SPSS* mendapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,737, dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut dinyatakan reliabel atau terpercaya.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi pada populasi dan melakukan wawancara untuk mengambil sampel. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yaitu: mahasiswa yang sudah menyelesaikan mata kuliah *shokyuu bunpou* dengan hasil studi minimal B dan mahasiswa yang akan mengikuti mata kuliah *Computer Assisted Language Learning (CALL)*. Setelah dilakukan wawancara dan memilih sampel, peneliti memberikan *treatment* selama 6x pertemuan pembelajaran yaitu: (1) pada pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan diri dan memperkenalkan aplikasi *Asobiba* secara teoritis, aplikasi *Asobiba* adalah aplikasi yang dibuat oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dan sudah diuji cobakan menjadi tugas akhir dari mata kuliah *Computer Assisted Language Learning (CALL)*. *Asobiba* adalah aplikasi yang memuat kosakata bahasa Jepang dan mempunyai fokus materi pada kosakata benda, bentuk dan warna. *Asobiba* adalah aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan *online* maupun *offline*. (2) pada pertemuan kedua, peneliti memberikan *pre-test* pada 30 sampel mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang, *pre-test* dilakukan untuk melihat kemampuan kosakata bahasa Jepang mahasiswa, sebelum menggunakan aplikasi *Asobiba*. (3) pada pertemuan ketiga, peneliti mulai menggunakan aplikasi *Asobiba* sebagai penerapan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang, kosakata yang ada pada aplikasi *Asobiba* terdiri dari tiga *menu*: kosakata benda, kosakata bentuk dan kosakata warna. (4) pada pertemuan keempat, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Asobiba* terkait pola kalimat yang ada di dalam aplikasi *Asobiba*, pola kalimat terdiri dari tiga *menu*: pola kalimat untuk menyatakan benda, pola kalimat untuk menyatakan bentuk, dan pola kalimat untuk menyatakan warna. (5) pada pertemuan kelima, peneliti melanjutkan materi dan membuka sesi tanya jawab terkait pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan aplikasi *Asobiba*. (6) pada pertemuan terakhir, peneliti memberikan *post-test* dan angket terkait tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *Asobiba*, *post-test* dilakukan untuk melihat hasil belajar mahasiswa terhadap kosakata bahasa Jepang menggunakan aplikasi *Asobiba* mengalami peningkatan yang signifikan atau tidak.

Setelah data didapatkan yaitu: *pre-test*, *post-test* dan angket, peneliti mengolah data dan melakukan uji normalitas, homogenitas dan uji-t terhadap data, untuk melihat pengaruh aplikasi *Asobiba* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan *SPSS*, hasil yang didapatkan dari *pre-test* sebesar 0,515 dan hasil *post-test* sebesar 0,059 menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 dapat diterima. Maka dari itu, data di atas terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji homogenitas yang dilakukan menggunakan *SPSS* menunjukkan nilai *sig* 0,719 yang berarti data tersebut bersifat homogen. Terakhir, dilakukan uji t yaitu untuk melihat pengaruh aplikasi *Asobiba* (X) terhadap kosakata bahasa Jepang (Y). uji-t *paired sample t-test* melalui *SPSS*, mendapatkan hasil *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,000. Sehingga, sesuai dengan petunjuk dalam uji *paired sample t-test* yang menyatakan, apabila *sig tailed* <0,05 data dapat dinyatakan signifikan. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran aplikasi *Asobiba* efektif sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Terakhir, hasil angket yang telah dilakukan untuk melihat tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *Asobiba*: (1) 50% mahasiswa menyatakan sangat setuju sedangkan 50% lainnya setuju mengenai informasi yang tersedia pada aplikasi *Asobiba* yang mudah dimengerti. (2) 60% mahasiswa menyatakan sangat setuju

sedangkan 37% setuju dan 3% kurang setuju mengenai fitur atau menu aplikasi *Asobiba* yang mudah digunakan. (3) 40% mahasiswa menyatakan sangat setuju sedangkan 60% lainnya setuju mengenai aplikasi *Asobiba* sesuai dengan kebutuhan materi yang dipelajari. (4) 57% mahasiswa menyatakan sangat setuju sedangkan 43% lainnya setuju mengenai aplikasi *Asobiba* memiliki *desain interface* yang menarik. (5) 10% mahasiswa menyatakan sangat setuju, 37% setuju, 33% kurang setuju dan 20% tidak setuju dengan aplikasi *Asobiba* tidak membutuhkan spesifikasi tinggi untuk digunakan. (6) 37% mahasiswa menyatakan sangat setuju sedangkan 63% lainnya menyatakan setuju dengan aplikasi *Asobiba* menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dapat dilihat dari hasil angket, mayoritas mahasiswa sangat menyukai pembelajaran kosakata menggunakan aplikasi *Asobiba*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti mempunyai tiga tujuan penelitian: pertama, penggunaan aplikasi *Asobiba* mudah digunakan, dapat dilihat dari angket penelitian yaitu: (1) 60% mahasiswa sangat setuju mengenai fitur atau menu aplikasi *Asobiba* yang mudah digunakan. (2) 10% mahasiswa menyatakan sangat setuju, 37% setuju bahwa aplikasi *Asobiba* tidak membutuhkan perangkat dengan spesifikasi yang tinggi. Kedua, dari hasil *pretest* sebelum diberikan *treatment* rata-rata nilai mahasiswa adalah 70,66, setelah diberi *treatment* menggunakan aplikasi *Asobiba*, nilai rata – rata mahasiswa pada *posttest* mengalami kenaikan menjadi 85,66. uji-t *paired sample t test* atau uji efektifitas menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak dan menunjukkan hasil *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, sesuai dengan hipotesis bahwa penerapan aplikasi *Asobiba* sebagai media pembelajaran efektif sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Terakhir, tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi *Asobiba* sangat bagus, dapat dilihat dari angket: (1) bahwa 50% mahasiswa sangat setuju sedangkan 50% lainnya setuju mengenai informasi yang tersedia pada aplikasi *Asobiba* yang mudah dimengerti. (2) 40% mahasiswa sangat setuju sedangkan 60% setuju mengenai aplikasi *Asobiba* sesuai dengan kebutuhan materi yang dipelajari. (3) 57% mahasiswa sangat setuju sedangkan 43% setuju mengenai aplikasi *Asobiba* memiliki *desain interface* yang menarik. (4) 37% mahasiswa menyatakan sangat setuju sedangkan 63% menyatakan setuju dengan aplikasi *Asobiba* menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan proses *treatment* menggunakan aplikasi *Asobiba* sebagai media pembelajaran. Mahasiswa lebih tertarik dan antusias belajar menggunakan aplikasi *Asobiba* daripada pembelajaran menggunakan buku atau kamus saja. Mahasiswa mampu menguasai kosakata baru yang ada di dalam aplikasi *Asobiba*. Mahasiswa mampu menjawab dan mengidentifikasi kosakata dengan gambar yang diberikan. Mahasiswa dapat menggunakan kosakata yang baru diperoleh dalam pola kalimat yang digunakan sehari-hari. Saran yang dapat diberikan peneliti adalah merekomendasikan *Asobiba* untuk digunakan mengajar disekolah atau Universitas dengan sedikit modifikasi dan penambahan materi. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan data yang baru dengan jumlah sampel yang beragam dan *treatment* dengan waktu yang lebih panjang.

Referensi

Agustina Karnawati, R. P. S. A. A. N. (2023). Analisis Penggunaan Google Terjemahan sebagai Alat CALL Translingual terhadap Hasil Penulisan Bahasa Jepang Mahasiswa. *Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1).

Copyright ©2024, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan

- Amin, R. (2016). COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL): Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 10(2), 281–298. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v10i2.123>
- Arikunto, S., Kurniawan, M., & Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Metodologi Penelitian*. 1–200.
- Arni, R. (2021). Efektivitas Pemakaian Aplikasi Katakana Memory Hint Dalam Mata Kuliah Shokyu Moji Goi Zenhan. *Kiryoku*, 5(1), 46–53. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i1.46-53>
- Budiawan, W., Harunasari, S. Y., & Kusumajati, W. K. (2019). *Improving Students' Speaking Skills through Mobile-Assisted Language Learning using the Cleverbot Application*. 1–6.
- Corthout, J., Pieters, L., Claeys, M., Geerts, St., Berghe D. V., Vlietinck, A. (1994). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Planta Medica*, 60, 460–463.
- Dede, N. salim, Afriyuni, Y. devi, & Fauziah, A. nurul. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9–16.
- Deslianti, D., & Muttaqin, I. (2016). Aplikasi kumpulan hadits nabi muhammad saw berbasis. *Jurnal Pseudocode*, III(1), 26–34.
- Hendri Putri, T., Silvia Basri, M., & Budiani, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru. *Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1), 117–125. <https://www.bing.com/ck/a?!&p=0f7815806f35ceceJmltdHM9MTY4ODI1NjAwMCZpZ3VpZD0xMTcwZTgyOS00N2Q1LTUyNzktMTNmNS1mYjY4NDY4MzY3YjkmaW5zaWQ9NTE2OA&pfn=3&hsh=3&fclid=1170e829-47d5-6679-13f5-fb68468367b9&psq=Pengaruh+Media+Pembelajaran+Quizlet+Terhadap+Penguasaa>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. *Systematics*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Lukman, M. P., Arfandy, H., & Widjaja, F. (2019). Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.307>
- Oxford, R., & Crookall, D. (1990). Teaching Vocab: A Critical Analysis of Techniques. *Tesl Canada Journal*, 7(2), 9–30.
- Seruni, A. P., & Karnawati, R. A. (2019). *DEVELOPMENT OF JAPANESE LANGUAGE LEARNING MEDIA ANDROID APPLICATION BASED ON MOBILE ASSISTED*. 67–75.
- Sugiyono, P. D. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D* (Issue January).
- Widjaja, S., Mukhsin, M., Oktarina, D., & Tendra, G. (2022). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, 6(2), 176–189.

<http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>

Wuisang, B., Sambeka, F. L., & Sompotan, A. G. Y. S. (2022). Efektivitas Media Aplikasi Luvlingua Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di Sma Negeri 1 Tondano. *Kompetensi*, 2(04), 1325–1334. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v2i04.4803>