

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Daftar isi

Penggunaan Adverbia <i>Kitto</i> dan <i>Kanarazu</i> dalam Kalimat Bahasa Jepang Ahmad Fauzi dan Andi Irma Sarjani	01-08
Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir <i>Yo</i> dan <i>Ne</i> dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime "New Game!" Karya Shoutarou Tokunou Ardiani Permata Sari dan Ari Artadi	09-19
Kesalahan Penggunaan Kata Sambung " <i>Sokode</i> " dan " <i>Shitagatte</i> " pada Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA Atikah Safira Fildzarini dan Hari Setiawan	20-26
Aplikasi <i>Kanji Poro</i> dan <i>Japanese Kanji Tree</i> Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Clara Rosliana Simanjuntak dan Tia Martia	27-34
Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu Kenshi Yonezu Endang Winarsih dan Hermansyah Djaya	35-44
Fenomena <i>Bankoka</i> dan Kaitannya dengan Meningkatnya Partisipasi Wanita Bekerja di Jepang Fauziah Khofifah dan Hermansyah Djaya	45-51
<i>Host Club</i> dan Kehidupan <i>Host</i> dalam Masyarakat Jepang Ghina Nabila dan Ari Artadi	52-63
<i>Japan City Pop</i> Sebagai Budaya Bermusik di Jepang pada Era 1980-an Gilang Yusufani dan Hermansyah Djaya	64-74
Analisis Penggunaan dan Makna <i>Giongo Gitaigo</i> pada Manga <i>Fairy Tail</i> Karya Mashima Hiro Giska Mutia Alifa dan Ari Artadi	75-83
Penggunaan " <i>Uchi ni</i> " dan " <i>Aida ni</i> " dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime <i>Fairy Tail</i> Gofur Alfaris dan Andi Irma Sarjani	84-94
Pandangan Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Fenomena <i>Hikikomori</i> Akibat dari <i>Ijime</i> Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran <i>Pokemon Go</i> Sebagai <i>Soft Power</i> dan <i>Soft Diplomacy</i> Jepang Leo Aditya dan Indun Roosiani	103-110
Ungkapan-ungkapan yang Mengandung Diskriminasi dalam Bahasa Jepang Nadya Ayu Putri Witanti dan Hari Setiawan	111-120
Makna <i>Hobu</i> dan <i>Fukabu</i> dalam Verba Transitif dan Intransitif Raihan Naufal dan Andi Irma Sarjani	121-130
Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Mahasiswa Non-Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada Shania Aulia dan Hari Setiawan	131-138
JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (<i>Moji Goi</i>) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada <i>Smartphone</i> Berbasis <i>Android</i> Tia Martia dan Metty Suwandani	139-146



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

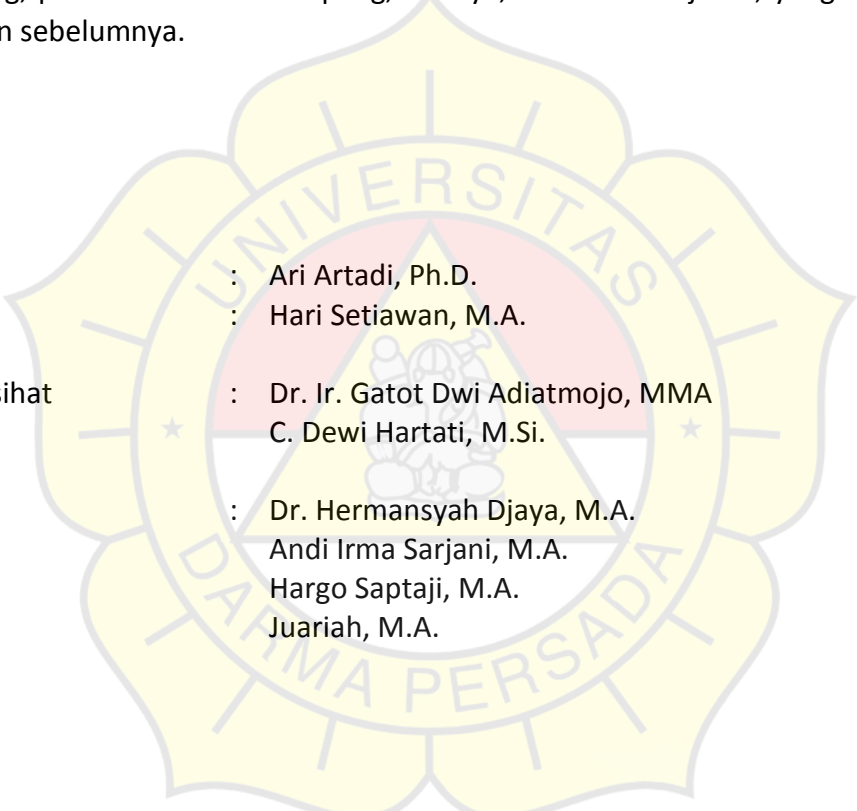
Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang adalah jurnal yang terbit setahun sekali dalam bentuk buku cetak. Jurnal ini diterbitkan untuk semua kontributor dan pengamat yang peduli dengan penelitian yang berkaitan dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang menyediakan forum untuk mempublikasikan artikel penelitian asli, artikel paper-based dan artikel review dari kontributor, terkait dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah, yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

Tim Editor



Editor : Ari Artadi, Ph.D.
Wakil Editor : Hari Setiawan, M.A.
Dewan Penasihat : Dr. Ir. Gatot Dwi Adiatmojo, MMA
C. Dewi Hartati, M.Si.
Reviewer : Dr. Hermansyah Djaya, M.A.
Andi Irma Sarjani, M.A.
Hargo Saptaji, M.A.
Juariah, M.A.

Kantor editor:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450, DKI Jakarta,
Indonesia

E-mail : hari_setiawan@fs.unsada.ac.id
Website : <https://e-jurnal-jepang.unsada.ac.id>

Ketentuan Penulisan

Tulis Judul Artikel di Sini, Huruf Pertama Ditulis Kapital

Penulis pertama¹,
Penulis kedua²

¹ Afiliasi pertama

² Afiliasi kedua

*Alamat surat menyurat dari penulis pertama

Email: author@institute.xxx

Abstrak

Abstrak singkat dan faktual diperlukan (maksimal 250 kata dalam bahasa Indonesia) spasi tunggal 10pt. Abstrak berisi uraian singkat tentang masalah dan tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan hasil penelitian. Untuk artikel penelitian, abstrak harus memberikan gambaran yang relevan dari pekerjaan. Kami sangat menganjurkan penulis untuk menggunakan gaya abstrak terstruktur berikut, tetapi tanpa judul: (a) tujuan dan ruang lingkup penelitian, (b) metode yang digunakan, (c) ringkasan hasil/temuan, (d) kesimpulan. Latar belakang masalah tidak perlu ditulis secara abstrak. Abstrak diikuti 3-5 kata kunci (keywords) Kata kunci perlu dicantumkan untuk menggambarkan domain masalah yang diteliti dan istilah utama yang mendasari penelitian. Kata kunci dapat berupa kata tunggal atau gabungan kata (frasa). Setiap kata/frasa dalam kata kunci harus dipisahkan dengan titik koma (;), bukan koma (,).

Kata kunci: Anicca; Buddhism Philosophy; Japanese Zen ← Contoh

PENDAHULUAN

Di bawah ini adalah format penulisan untuk artikel dalam jurnal. Formatnya adalah sebagai berikut:

- Jumlah halaman yang disarankan antara 8-15 halaman termasuk gambar (gambar harus beresolusi tinggi) dan tabel (jika dikhawatirkan akan diubah, disarankan dibuat dalam format gambar termasuk jpg).
- Artikel ditulis dengan ukuran bidang tulisan A4 (210 x 297 mm), margin kiri 25.4 mm, margin kanan 25.4 mm, margin bawah 25.4 mm, dan margin atas 25.4 mm.
- Naskah ditulis dengan font Times New Roman ukuran 12 pt, dan spasi 1 format MS Word.

Bagian pendahuluan menguraikan: (a) sedikit latar belakang umum penelitian, (b) keadaan seni (studi tinjauan pustaka singkat) dari penelitian serupa sebelumnya, untuk membenarkan kebaruan artikel ini (harus ada referensi ke jurnal dalam 10 tahun terakhir), (c) analisis kesenjangan atau pernyataan kebaruan, berbeda dari penelitian sebelumnya, (d) masalah dan/atau hipotesis jika ada, (e) pendekatan pemecahan masalah (jika ada), (f) hasil yang diharapkan atau tujuan penelitian dalam artikel.

Contoh pernyataan kebaruan atau pernyataan analisis kesenjangan di akhir pendahuluan (setelah state of the art): "..... (ringkasan tingkat latar belakang) Hanya ada beberapa peneliti yang fokus pada Ada sedikit penelitian yang membahas Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah".

Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan.

Setelah penyerahan ini, penulis yang mengirimkan naskah akan mendapatkan email konfirmasi tentang penyerahan tersebut. Oleh karena itu, penulis dapat melacak status kirimannya kapan saja dengan masuk ke antarmuka kiriman online. Pelacakan pengajuan termasuk status tinjauan naskah dan proses editorial.

METODE PENELITIAN

Bagian ini untuk artikel berbasis penelitian, 10-15% dari total panjang artikel. Metode harus dijelaskan dengan detail yang cukup untuk memungkinkan orang lain mereplikasi dan membangun hasil yang dipublikasikan. Metode dan protokol baru harus dijelaskan secara rinci sementara metode yang sudah mapan dapat dijelaskan secara singkat dan dikutip dengan tepat.

Naskah penelitian yang melaporkan kumpulan data besar yang disimpan dalam basis data yang tersedia untuk umum harus menentukan di mana data telah disimpan dan memberikan nomor akses yang relevan. Jika nomor akses belum diperoleh pada saat penyerahan, harap sebutkan bahwa nomor tersebut akan diberikan saat peninjauan. Mereka harus disediakan sebelum publikasi.

HASIL PENELITIAN

(40-60% dari total panjang artikel). Bagian ini dapat dibagi dengan subpos. Ini harus memberikan deskripsi yang ringkas dan tepat tentang hasil eksperimen, interpretasinya, serta kesimpulan eksperimen yang dapat ditarik.

3.1 Sub bagian

3.1.1 Sub bagian

Bagilah artikel Anda menjadi bagian yang jelas dan bernomor. Subbagian harus diberi nomor 1.1 (kemudian 1.1.1, 1.1.2, ...), 1.2, dst. (abstrak tidak termasuk dalam penomoran bagian). Gunakan penomoran ini juga untuk referensi silang internal: jangan hanya mengacu pada 'teks'. Setiap subbagian dapat diberi judul singkat. Setiap judul harus muncul pada barisnya sendiri yang terpisah.

Poin dan penomoran dalam teks isi tidak diperbolehkan. Semua kalimat harus diketik sebagai format paragraf deskriptif.

3.2 Aturan gambar, tabel dan diagram

Tabel diberi nomor urut dengan judul tabel dan nomor di atas tabel (11pt). Tabel harus berada di tengah kolom ATAU pada halaman. Tabel harus diikuti oleh spasi baris. Elemen tabel harus diberi spasi tunggal (9pt). Namun, spasi ganda dapat digunakan untuk menunjukkan pengelompokan data atau untuk memisahkan bagian dalam tabel. Judul tabel harus horizontal dalam 9pt. Tabel dirujuk dalam teks dengan nomor tabel, misalnya Tabel 1. Jangan perlihatkan garis vertikal pada tabel. Hanya ada garis horizontal yang harus ditampilkan dalam tabel, serta judul tabel. Sebagai contoh:

Tabel 1. Ini adalah tabel. Tabel harus ditempatkan di teks utama dekat dengan pertama kali mereka dikutip.

9 pt, Title 1	Title 2	Title 3
entry 1	data	data
entry 2	data	data ¹

¹ Tables may have a footer.



Gambar 1. Deskripsi apa yang ada di panel pertama

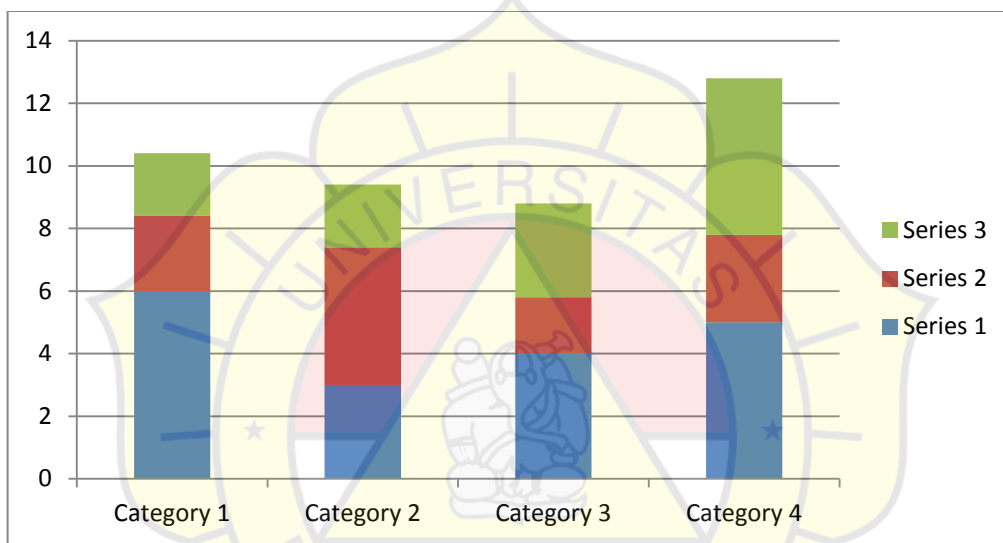


Diagram 1. Contoh dari diagram

Penulis harus mendiskusikan hasil dan bagaimana mereka dapat ditafsirkan dalam perspektif penelitian sebelumnya dan hipotesis kerja. Temuan dan implikasinya harus didiskusikan dalam konteks seluas mungkin. Arah penelitian masa depan juga dapat disorot.

SIMPULAN

(5-10% dari total panjang artikel). Bagian ini tidak wajib, tetapi dapat ditambahkan ke manuskrip jika pembahasannya sangat panjang atau rumit.

REFERENSI

Referensi dan kutipan harus bergaya APA (American Psychological Association). Harap pastikan bahwa setiap referensi yang dikutip dalam teks juga ada dalam daftar referensi. Kutipan dalam teks misalnya, (Nakayama, 2019); ... Gardiner (2008); (Lyotard, Bennington, & Massumi, 2006); (Nikolajeva & Marvels, 2019) dan silakan gunakan manajer referensi seperti mendeley atau zotero. Kutip publikasi ilmiah utama yang menjadi dasar karya Anda. Kutip hanya item yang telah Anda baca. Jangan mengembang skrip yang tepat dengan terlalu banyak referensi yang tidak diperlukan. Hindari kutipan diri yang berlebihan. Hindari juga kutipan publikasi yang berlebihan dari sumber yang sama. Periksa setiap referensi ke sumber asli (nama penulis, volume, masalah, tahun, nomor DOI).

- Gardiner, D. (2008). Metaphor and Mandala in Shingon Buddhist Theology. *Sophia*, (47), 43–55. <https://doi.org/10.1007/s11841-008-0052-9>
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., & Massumi, B. (2006). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Poetics Today* (Vol. 5). <https://doi.org/10.2307/1772278>
- Nakayama, O. (2019). New Spirituality in Japan and Its Place in the Teaching of Moral Education. *Religions*, 10(278), 1–12.
- Nikolajeva, M., & Marvels, S. (2019). Devils , Demons , Familiars , Friends : Toward a Semiotics of Literary Cats Devils , Demons , Familiars , Friends : Toward a Semiotics of Literary Cats, 23(2), 248–267.

Contoh urutan penulisan referensi

Printed book: Author, A.A. (Year of Publication). Title of work. Publisher City, State: Publisher.

Online book: Author, A.A. (Year of Publication). Title of work [E-Reader Version]. Retrieved from <http://xxxx> or [doi:xxxx](https://doi.org/xxxx)

Journal article in print: Author, A.A. (Publication Year). Article title. Periodical Title, Volume (Issue), pp.-pp.

Journal article online: Author, A.A. (Publication Year). Article title. Periodical Title, Volume (Issue), pp.-pp. [doi: xx.xxxx](https://doi.org/xx.xxxx) or Retrieved from journal URL

Website article: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Retrieved from URL; Article title. (Year, Month Date of Publication). Retrieved from URL

Newspaper in print: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Newspaper Title, pp. xx-xx.

Newspaper online: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Newspaper Title, Retrieved from newspaper homepage URL

Magazine article in print: Author, A.A. (Year, month of Publication). Article title. Magazine Title, Volume (Issue), pp.-pp.

Encyclopedia: Author, A.A.. (Publication Year). Entry title. In Encyclopedia title, (Vol. XX, pp. XX).City, State of publication: Publisher.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Daftar isi

Penggunaan Adverbia Kitto dan Kanarazu dalam Kalimat Bahasa Jepang Ahmad Fausi dan Andi Irma Sarjani	01-08
Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo dan Ne dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime "New Game!" Karya Shoutarou Tokunou Ardiani Permata Sari dan Ari Artadi	09-19
Kesalahan Penggunaan Kata Sambung "Sokode" dan "Shitagatte" pada Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA Atikah Safira Fildzarini dan Hari Setiawan	20-26
Aplikasi Kanji Poro dan Japanese Kanji Tree Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Clara Rosliana Simanjuntak dan Tia Martia	27-34
Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu Kenshi Yonezu Endang Winarsih dan Hermansyah Djaya	35-44
Fenomena Bankoka dan Kaitannya dengan Meningkatnya Partisipasi Wanita Bekerja di Jepang Fauziah Khofifah dan Hermansyah Djaya	45-51
Host Club dan Kehidupan Host dalam Masyarakat Jepang Ghina Nabila dan Ari Artadi	52-63
Japan City Pop Sebagai Budaya Bermusik di Jepang pada Era 1980-an Gilang Yusufani dan Hermansyah Djaya	64-74
Analisis Penggunaan dan Makna Giongo Gitaigo pada Manga Fairy Tail Karya Mashima Hiro Giska Mutia Alifa dan Ari Artadi	75-83
Penggunaan "Uchi ni" dan "Aida ni" dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime Fairy Tail Gofur Alfaris dan Andi Irma Sarjani	84-94
Pandangan Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Fenomena Hikikomori Akibat dari Ijime Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran Pokemon Go Sebagai Soft Power dan Soft Diplomacy Jepang Leo Aditya dan Indun Roosiani	103-110
Ungkapan-ungkapan yang Mengandung Diskriminasi dalam Bahasa Jepang Nadya Ayu Putri Witanti dan Hari Setiawan	111-120

Makna Hobu dan Fukabu dalam Verba Transitif dan Intransitif Raihan Naufal dan Andi Irma Sarjani	121-130
Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Mahasiswa Non-Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada Shania Aulia dan Hari Setiawan	131-138
JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (<i>Moji Goi</i>) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada <i>Smartphone</i> Berbasis <i>Android</i> Tia Martia dan Metty Suwandani	139-146



Aplikasi Kanji Poro dan Japanese Kanji Tree Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada

Clara Rosliana Simanjuntak¹,
Tia Martia, M.Si²

¹ Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

*Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada, Jl. Raden Inten II, RT.8/RW.6, Pd. Kelapa, Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13450, Indonesia

Email: tiamartia77@gmail.com (corresponding author)

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai aplikasi PORO dan Japanese Kanji Tree sebagai media alternatif pembelajaran kanji pada angkatan 2017 mahasiswa Universitas Darma Persada. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui dan memaparkan aplikasi yang direkomendasikan mahasiswa untuk belajar kanji. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui studi pustaka dengan sumber data yang berasal dari buku-buku teks, jurnal ilmiah, dan sebagainya. Selain itu, penelitian ini mengambil data dari hasil angket yang disebarakan kepada sebanyak 33 responden di kalangan mahasiswa 2017 Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Hasil penelitian menyatakan bahwa responden memilih aplikasi Japanese Kanji Tree sebagai aplikasi yang lebih direkomendasikan mahasiswa untuk belajar kanji. Pengguna lebih memilih aplikasi Japanese Kanji Tree karena memberikan pembagian materi yang lebih berstruktur dan mudah untuk dipelajari, memberikan penjelasan kanji yang mudah untuk dimengerti, aplikasi yang memberikan soal sesuai dengan materi yang terdapat pada penjelasan kanji, memiliki aplikasi yang mudah untuk mencari kanji, dan aplikasi yang lebih mudah untuk digunakan. Aplikasi PORO memiliki penggunaan huruf yang lebih baik, lebih eye-catching, dan menarik untuk digunakan, aplikasi yang memberikan penjelasan kanji yang lebih lengkap, dan aplikasi yang lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal kanji.

Kata Kunci : Smartphone; aplikasi; buku

PENDAHULUAN

Seiring dengan meningkatnya budaya modern Jepang, bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa di dunia yang memiliki banyak peminatnya, termasuk salah satunya di Indonesia. Meningkatnya peminat bahasa Jepang tidak hanya pada negara Indonesia saja, tetapi terjadinya peningkatan pada negara-negara lain, khususnya di Asia. Mulai dari lembaga pendidikan bahasa Jepang, pengajar, dan jumlah pemelajar. Survei tahun 2018, *The Japan Foundation* mengonfirmasi bahwa pendidikan bahasa Jepang dilaksanakan di 142 negara / wilayah, yaitu 5 negara lebih banyak semuanya meningkat secara signifikan di Asia dan Oseania, kecuali beberapa negara. Dibandingkan dengan survei 1979 yang menggunakan metode survei yang sama seperti saat ini, jumlah peserta didik sebanyak 30,2 kali, jumlah guru 18,8 kali, dan jumlah institusi 16,2 kali lebih banyak dari sebelumnya. Melalui hasil penelitian (*Japan Foundation* pada 2015-2018) dalam hasil Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang Luar Negeri 2018, Jumlah peminat bahasa Jepang pada tahun 2015 terdapat sebanyak 745,125 orang dan pada tahun 2018 terdapat 706,603 orang peminat bahasa Jepang. Meskipun terdapat penurunan sebanyak 38,555 orang. Indonesia tetap menempati posisi

kedua. Survei ini menunjukkan, bahwa terdapat 706,603 masyarakat Indonesia yang berminat mempelajari bahasa Jepang melalui pendidikan formal maupun informal.

Masa era digital ini, untuk mempelajari unsur-unsur tersebut, pemelajar dipermudah dengan adanya *smartphone*. Melalui *smartphone*, pemelajar dapat mempelajari bahasa Jepang tanpa harus menggunakan buku. Penggunaan *smartphone* membuat pemelajar dapat belajar mengenai bahasa Jepang dimanapun dan kapanpun. *Smartphone* sebagai alat yang dapat mempermudah pencarian berbagai informasi yang diperlukan secara cepat. *Smartphone* juga banyak digunakan untuk hiburan dan berkomunikasi secara *virtual*. Ditambah dengan adanya pandemi yang menghalangi untuk berkontak langsung, membuat *smartphone* menjadi lebih banyak digunakan. *Smartphone*, tidak hanya memiliki dampak negatif tetapi juga memiliki dampak positif seperti, dapat mencari sesuatu dalam waktu yang cepat, dapat dijadikan alat sebagai media pembelajar khususnya bagi yang ingin mempelajari bahasa Jepang. Salah satu unsur dalam bahasa Jepang yang sulit dipelajari yaitu penulisan kanji, khususnya bagi orang Indonesia yang tidak terbiasa menggunakan huruf kanji dalam kehidupan sehari-hari karena bahasa Indonesia sehari-hari menggunakan huruf romawi. Ketika pemelajar mempelajari bahasa Jepang pada tingkat universitas, khususnya yang mengambil jurusan sastra Jepang, mau tidak mau harus mempelajari kanji.

Terdapat sebuah test yang bertujuan untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang yaitu *Japanese-Language Proficiency Test* atau disingkat JLPT. JLPT sendiri terbagi menjadi 5 tingkatan. N1 merupakan tingkatan tertinggi dan N5 merupakan tingkatan terendah. Dalam setiap levelnya jumlah kanji yang diberikan tentu berbeda, dalam N5 terdapat 80 kanji, dalam N4 terdapat 167 kanji, dalam N3 terdapat 370 kanji, dalam N2 terdapat 368 kanji, dalam N1 terdapat 1235 kanji, dengan semakin tinggi level, semakin banyak kanji yang harus dipelajari (Nihongo-pro, 2018). Jumlah huruf kanji yang begitu banyak terkadang membuat orang Jepang pun mengalami kesulitan dan menggunakan kamus dalam bentuk digital sebagai media alternatif khususnya anak muda Jepang. Hal itulah yang menyebabkan para pencipta aplikasi kanji untuk membantu orang Jepang dan orang awam yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kanji untuk mempermudah mempelajari bahasa Jepang. Aplikasi itu dibuat semenarik mungkin, sehingga mengurangi rasa cepat bosan. Salah satunya melalui aplikasi pada *smartphone*.

Aplikasi pada *smartphone* dapat diperoleh melalui *playstore*. Melalui *playstore*, pengguna bisa mengunduh aplikasi yang diinginkan. Mulai dari aplikasi media sosial, belajar, *games*, *film* hingga buku semua dapat diunduh melalui aplikasi *playstore*. Aplikasi PORO dan Japanese Kanji Tree adalah aplikasi yang mengajarkan kanji dalam *smartphone*. Pengguna akan diajarkan cara membaca kanji, cara menulis kanji dan menggabungkan kanji. Fitur pada aplikasi PORO seperti ‘Drawing Practice’ untuk berlatih menulis kanji, ‘Learning with flashcard’ untuk berlatih melalui flashcard, dan masih banyak lagi. Fitur pada aplikasi Japanese Kanji Tree seperti quiz kanji yang dapat digunakan untuk melatih kecepatan pengguna dalam mengenali kanji, dan masih banyak lagi. Melalui kedua aplikasi ini, mahasiswa dapat melihat dan mengetahui aplikasi yang lebih dominan dari segi tampilan, penjelasan, pembagian materi, dan latihan soal dan aplikasi yang direkomendasikan mahasiswa untuk belajar kanji.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi komparatif, yaitu penelitian ilmiah atau kajian berdasarkan dengan perbandingan. Menurut Mohammad Nasir (1988: 68) mengatakan bahwa “Studi atau penelitian komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat, dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya atau munculnya suatu fenomena tertentu”. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan melalui studi pustaka dengan sumber data

yang berasal dari buku, buku teks, jurnal ilmiah, e-book, dan sebagainya. Selain itu, penelitian ini mengambil data dari hasil angket yang disebarakan kepada sebanyak 33 responden di kalangan mahasiswa 2017 Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Pada rencana pengolahan data dan analisis data, umumnya disebutkan secara ringkas bagaimana data yang terkumpul akan diolah, dianalisis, dan disajikan.

HASIL PENELITIAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dari penyebaran kuesioner dengan menggunakan media google form. Responden dalam penelitian ini yaitu, mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA. Berdasarkan data dari 35 orang responden, terdapat 2 responden dengan data yang tidak valid, sehingga hanya terdapat 33 responden memiliki data yang valid. Dari 33 responden yang mengisi kuesioner, sebanyak 18 responden adalah laki laki (51,4%) dan 17 responden adalah perempuan (48,6%).

3.1 Aplikasi yang lebih dominan dari segi tampilan, penjelasan, pembagian materi, dan latihan soal.

a.) Aplikasi yang lebih dominan dari segi tampilan

Berdasarkan dapat diperoleh, sebanyak 22 responden memilih aplikasi poro dan sebanyak 13 responden memilih Japanese kanji tree. Aplikasi poro memiliki tampilan awal yang sangat simple dan menarik, hal itu terlihat pada penggunaan warna yang terdapat pada aplikasi tersebut yaitu warna merah dan putih dengan background seperti bendera Jepang. Aplikasi Japanese Kanji Study memiliki dua tampilan yang berbeda. Background pertama adalah tampilan yang lebih berwarna dengan sedikit background bunga sakura. Selain memiliki tampilan background yang berwarna, aplikasi Japanese Kanji Tree juga dapat mengubah backgroundnya menjadi tampilan yang gelap.

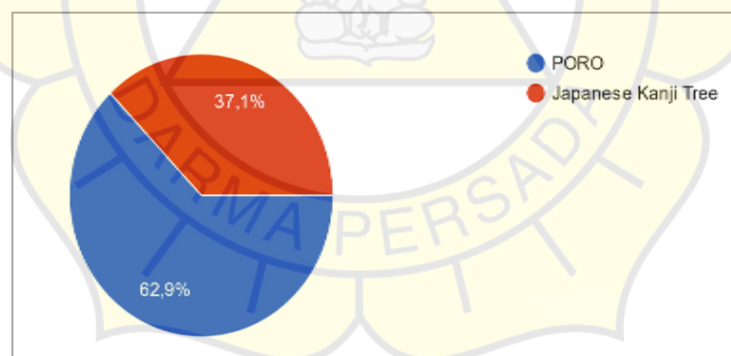


Diagram 1 Penjelasan responden terhadap aplikasi yang lebih eyecatching dan menarik untuk digunakan

b.) Aplikasi yang lebih dominan dari segi pembagian materi

Berdasarkan diagram, dapat diperoleh data bahwa sebanyak 18 responden memilih aplikasi Japanese Kanji Tree yang memberikan pembagian materi lebih berstruktur/sistematis, dan aplikasi PORO mendapat 17 responden.

Aplikasi Japanese Kanji Tree memiliki 6.355 kanji dalam daftar Kentei dan terbagi menjadi kanji untuk tingkat JLPT, tingkat sekolah dasar, tingkat sekolah menengah, dan advances. Kategori kanji yang dipelajari pada tingkatan JLPT terbagi menjadi kanji N5 sebanyak 1969 kanji dari N5 hingga N1. Untuk kanji N5 pengguna mempelajari 79 kanji,

untuk N4 mempelajari 166 kanji, untuk N3 mempelajari 367 kanji, untuk N2 mempelajari 367 kanji, dan untuk N1 mempelajari 990 kanji.

Aplikasi PORO memiliki 2.500 kanji, semua tingkatan mulai dari kanji N5 hingga kanji N1 dan sudah terbagi menjadi 231 topik untuk dipelajari pengguna. Kanji JLPT N5 terdapat 12 topik dan memiliki 138 kanji, kanji JLPT N4 terdapat 17 topik dan memiliki 187 kanji, kanji JLPT N3 terdapat 23 topik dan memiliki 231 kanji, kanji JLPT N2 terdapat 44 topik dan memiliki 485 kanji, dan kanji JLPT N1 terdapat 36 topik dan memiliki 566 kanji.

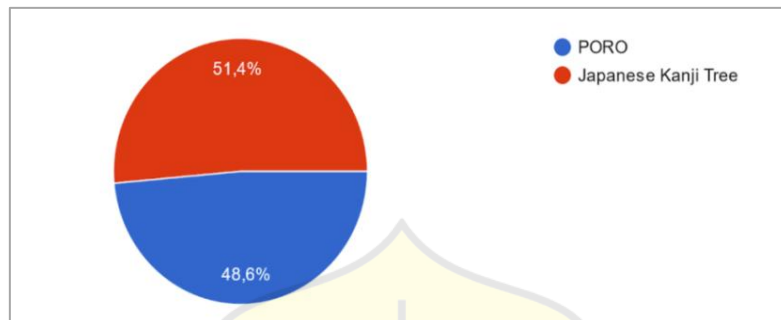


Diagram 2 Penjelasan responden terhadap aplikasi yang memberikan pembagian materi yang lebih berstruktur

c.) Aplikasi yang lebih dominan dari segi penjelasan materi

Berdasarkan diagram, maka dapat diperoleh data sebanyak 18 responden memilih aplikasi Japanese Kanji Tree dan 17 responden memilih aplikasi PORO yang memberikan penjelasan kanji yang mudah untuk dimengerti.

Penjelasan kanji yang diberikan pada aplikasi Japanese Kanji Tree memiliki penjelasan yaitu dengan menjelaskan arti dari kanji tersebut, cara membaca kanji tersebut, dan contoh kata dari kanji tersebut(kiri). Penjelasan kanji yang diberikan pada aplikasi PORO menjelaskan kanji dengan adanya cara membaca kanji, kunyomi, onyomi, *radical*, *parts*, contoh kata dari kanji tersebut.(kanan) Keunikan dari aplikasi ini adalah beberapa kanji pada aplikasi PORO memberikan tips untuk mengingat kanji untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari kanji.

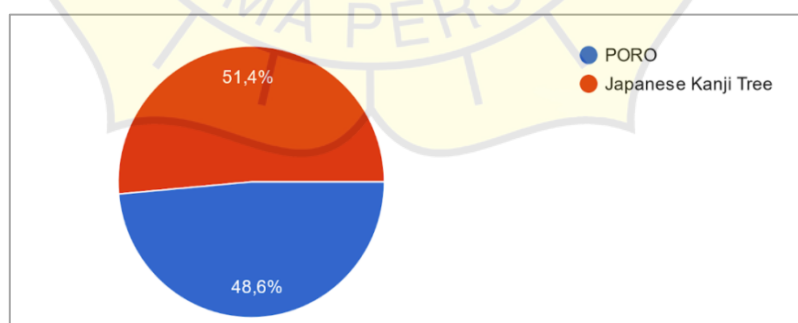


Diagram 3 Penjelasan responden terhadap aplikasi yang memberikan penjelasan kanji yang mudah untuk dimengerti

d.) Aplikasi yang lebih dominan dari segi latihan soal

Berdasarkan diagram diatas maka dapat diperoleh data sebanyak 18 responden memilih aplikasi PORO sebagai aplikasi yang lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal kanji, dan sebanyak 17 responden memilih Japanese Kanji Tree.

Menurut analisa dari penulis, dalam mengerjakan soal kanji aplikasi PORO lebih menyenangkan dari Japanese Kanji Tree. Meskipun, soal yang dikerjakan pada aplikasi PORO menyerupai JLPT dan bukan hanya kanji saja (lihat gambar 3.14). Hal ini menjelaskan, bahwa meskipun soal yang diberikan PORO tidak serupa dengan penjelasan materi, tetapi pengguna lebih menyukai mengerjakan soal JLPT bukan kuis.

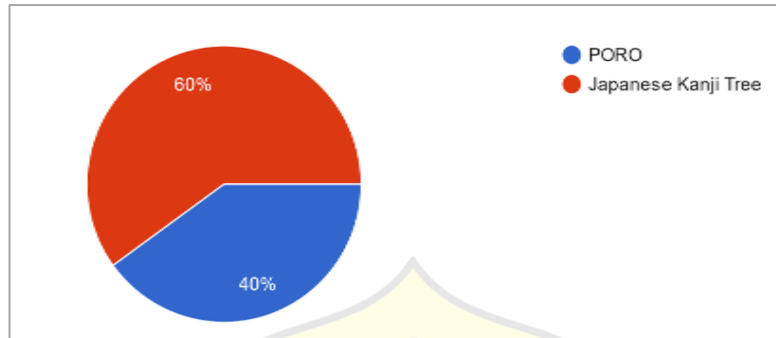


Diagram 4 Penjelasan responden terhadap aplikasi yang lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal

3.2 Aplikasi yang direkomendasikan mahasiswa untuk belajar kanji.

Berdasarkan diagram diatas, maka dapat diperoleh data sebanyak 21 responden memilih aplikasi Japanese Kanji Tree sebagai aplikasi yang akan direkomendasikan sebagai aplikasi alternatif pembelajaran kanji dan 14 responden memilih aplikasi PORO.

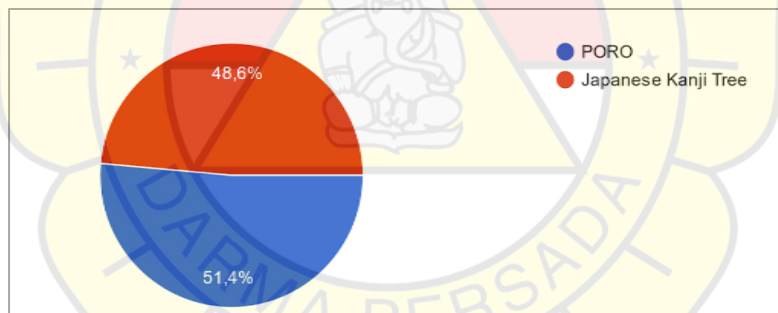


Diagram 5 Penjelasan responden terhadap aplikasi yang akan direkomendasikan sebagai media alternatif pembelajaran kanji

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa responden lebih memilih aplikasi Japanese Kanji Tree. Kemudian, keseluruhan hasil jawaban tertinggi dan analisa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil angket beserta analisa jawaban responden

No	Pertanyaan	Jumlah responden	%	Analisa
1	Apakah anda pernah mendengar aplikasi PORO atau Japanese Kanji Tree?	Tidak keduanya (17 responden)	48,6%	Penulis menganalisa, responden tidak mendengar kedua aplikasi tersebut karena pengguna mencari aplikasi yang tidak mempelajari kanji saja, pengguna tidak melihat rating aplikasi, pengguna mencari aplikasi yang memiliki tampilan yang lebih menarik.
2	Ketika anda melihat aplikasi PORO dan Japanese Kanji Tree pada	PORO (22 responden)	62,9%	Penulis menganalisa, responden memilih tampilan yang lebih simpel

	halaman play store, aplikasi mana yang lebih eye-catching dan menarik untuk digunakan?			dan menarik dengan dasar warna merah putih.
3	Menurut anda, aplikasi manakah yang memiliki penggunaan huruf lebih menarik? (dari segi ukuran tulisan, warna, dll)	PORO (20 responden)	57,1%	Penulis menganalisa, responden lebih memilih penggunaan huruf yang <i>simple</i> , bukan yang berwarna.
4	Menurut anda, Aplikasi mana yang memiliki pembagian materi mudah untuk dipelajari?	Japanese Kanji Tree (20 responden)	57,1%	Penulis menganalisa, bahwa responden lebih memilih mempelajari kanji berdasarkan level JLPT bukan berdasarkan topik.
5	Menurut anda, aplikasi mana yang memberikan penjelasan kanji yang mudah untuk dimengerti?	Japanese Kanji Tree (18 responden)	51,4%	Penulis menganalisa, responden lebih memilih mempelajari kanji yang memiliki penjelasan yang lebih singkat bukan yang panjang
6	Menurut anda, aplikasi mana yang memberikan penjelasan kanji yang lebih lengkap? (seperti contoh kanji, penjelasan penggunaan kanji, dll)	PORO (18 responden)	51,4%	Penulis menganalisa, meskipun aplikasi Japanese Kanji Tree memiliki penjelasan kanji yang lebih mudah untuk dipelajari, tetapi pengguna lebih memilih aplikasi PORO sebagai aplikasi yang memberikan penjelasan kanji yang lebih lengkap.
7	Menurut anda, aplikasi mana yang lebih banyak memberikan soal?	Japanese Kanji Tree (19 responden)	54,3%	Penulis menganalisa, Aplikasi Japanese Kanji Tree lebih banyak memberikan soal karena tidak memberikan angka pada soal yang diberikan
8	Ketika mengerjakan soal kanji, Aplikasi manakah yang memberikan soal sesuai dengan materi yang terdapat pada penjelasan kanji?	Japanese Kanji Tree (22 responden)	62,9%	Penulis menganalisa, Aplikasi Japanese Kanji Tree memberikan soal yang sama dengan yang dipelajari pengguna, yaitu menjawab cara membaca atau arti
9	Ketika mengerjakan soal pada aplikasi kanji, Aplikasi manakah yang lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal kanji?	PORO (17 responden)	51,4%	Penulis menganalisa, dalam mengerjakan soal kanji aplikasi PORO lebih menyenangkan dari Japanese Kanji Tree. Meskipun, soal yang dikerjakan pada aplikasi PORO menyerupai JLPT dan bukan hanya kanji saja (lihat gambar 3.14). Hal ini menjelaskan, bahwa meskipun soal yang diberikan PORO tidak serupa dengan penjelasan materi, tetapi pengguna lebih menyukai mengerjakan soal JLPT bukan kuis.
10	Menurut Anda, aplikasi manakah yang mudah digunakan dalam mencari kanji?	Japanese Kanji Tree (22 responden)	62,9%	Penulis menganalisa, responden lebih memilih mencari kanji melalui arti dalam bahasa Inggris, hiragana, kanji, dan romaji
11	Aplikasi manakah yang menurut anda lebih mudah untuk digunakan?	Japanese Kanji Tree (18 responden)	51,4%	Penulis menganalisa, aplikasi Japanese Kanji Tree lebih mudah digunakan karena pembagian materi yang berstruktur, memberikan soal yang sesuai dengan materi, dan aplikasi yang lebih mudah dalam mencari kanji.
12	Menurut Anda, aplikasi manakah yang akan anda rekomendasikan sebagai media alternatif pembelajaran kanji?	Japanese Kanji Tree (21 responden)	60%	Menurut analisa penulis, pengguna lebih memilih Japanese Kanji Tree karena aplikasi Japanese Kanji Tree memberikan pembagian materi yang lebih berstruktur dan mudah untuk dipelajari, memberikan penjelasan kanji yang mudah untuk dimengerti, aplikasi yang memberikan soal sesuai dengan materi yang terdapat pada penjelasan kanji, memiliki aplikasi yang mudah untuk mencari kanji, dan aplikasi yang lebih mudah untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisa pada bab 3, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang lebih dominan dari segi tampilan dapat terlihat pada nomor 2 dan 3, bahwa aplikasi PORO lebih dominan dari aplikasi Japanese Kanji Tree. Aplikasi yang lebih dominan pada pembagian materi, mahasiswa lebih memilih Japanese Kanji Tree yang memiliki pembagian materi yang lebih berstruktur/sistematis dan mudah untuk dipelajari. Aplikasi yang lebih dominan dari segi penjelasan, penjelasan yang lebih mudah untuk dipelajari oleh mahasiswa adalah Japanese Kanji Tree. Tetapi secara kelengkapan kanji, mahasiswa lebih memilih PORO yang lebih memberikan penjelasan kanji lebih lengkap. Berdasarkan kedua aplikasi tersebut, aplikasi yang direkomendasikan oleh mahasiswa adalah aplikasi Japanese Kanji Tree. sebagai media pembelajaran kanji, selain menggunakan buku. Menurut analisa penulis, pengguna lebih memilih Japanese Kanji Tree karena aplikasi Japanese Kanji Tree memberikan pembagian materi yang lebih berstruktur dan mudah untuk dipelajari, memberikan penjelasan kanji yang mudah untuk dimengerti, aplikasi yang memberikan soal sesuai dengan materi yang terdapat pada penjelasan kanji, memiliki aplikasi yang mudah untuk mencari kanji, dan aplikasi yang lebih mudah untuk digunakan.

REFERENSI

- Choi et al., (2015) Hubungan kecanduan smartphone dengan prestasi belajar pada mahasiswa S1 keperawatan Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses pada 10 Januari 2021 pukul 08.50. <https://eprints.umm.ac.id/53247/>
- Dhanta dikutip dari Sanjaya (2015). Rancang bangun aplikasi penjadwalan mata kuliah pada jurusan teknik computer politeknik negeri sriwijaya berbasis web. Politeknik Negeri Sriwijaya. Diakses pada 22 Desember 2020 pukul 07.50 <http://eprints.polsri.ac.id/4305/>
- Gary B, Thomas J & Misty E, (2007) Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kesehatan dan perilaku remaja. Diakses pada 10 Januari 2021 pukul 08.33. <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/OBS/article/view/160>
- Jogiyanto, Hartono. (1999). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kesehatan dan perilaku remaja. Diakses pada tanggal 21 Desember 2020 pukul 08.18 <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/OBS/article/view/160>
- Lohr dalam Sawyer and Williams (2011). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Desain Interior Berbasis Mobile APPS. UNP Kediri. Diakses pada tanggal 10 Januari 2021 pukul 09.04. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/908>
- Mohammad Nasir (1988: 68) Activity-based costing system sebagai metode alternative perhitungan harga pokok produksi dalam rangka peningkatan keunggulan kompetitif pada PT. INKA (Persero) Madiun Tahun 2010. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Diakses pada 26 Febuari 2021. Pukul 09.30. <http://etheses.uin-malang.ac.id/1974/>
- Shelly, Cashman, Vermaat (2009:57) Pemodelan aplikasi mobile pelayanan public desa (smart village) berbasis cloud computing. Diakses pada tanggal 22 Desember 2020 pukul 08.37. <http://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JTOS/article/view/363>
- Yan Tirtobisono(1999:21) Aplikasi Travel Booklet Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan LLocation Based Service Berbasis Windows Phone. Perpustakaan UNIKOM. Diakses pada tanggal 21 Desember 2020. Pukul 08.52 <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-mohamadiqb-32025&q=Mohamad%20Iqbal>
- Japan Foundation (2018) <https://www.jpj.go.jp/j/about/press/2019/029.html> (latar belakang) <https://www.nihongo-pro.com/jp/kanji-pal/list/jlpt>

E -journal “Acta Diurna” Volume V. No.1. Tahun 2016

<https://www.marugoto.org/en/about/>

<http://porostudio.com/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.asji.kanjitree&hl=en&gl=US>

