

# 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 Ijime Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran Pokemon Go 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

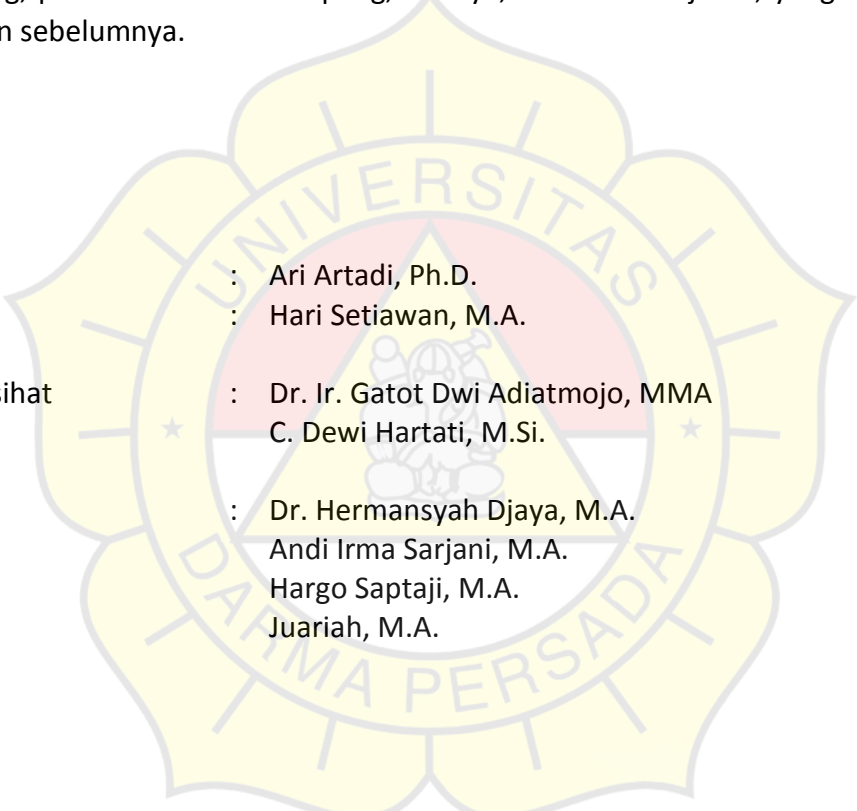
# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

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](mailto: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 pertama<sup>1</sup>,  
Penulis kedua<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Afiliasi pertama  
<sup>2</sup> 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 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tables may have a footer.



Gambar 1. Deskripsi apa yang ada di panel pertama

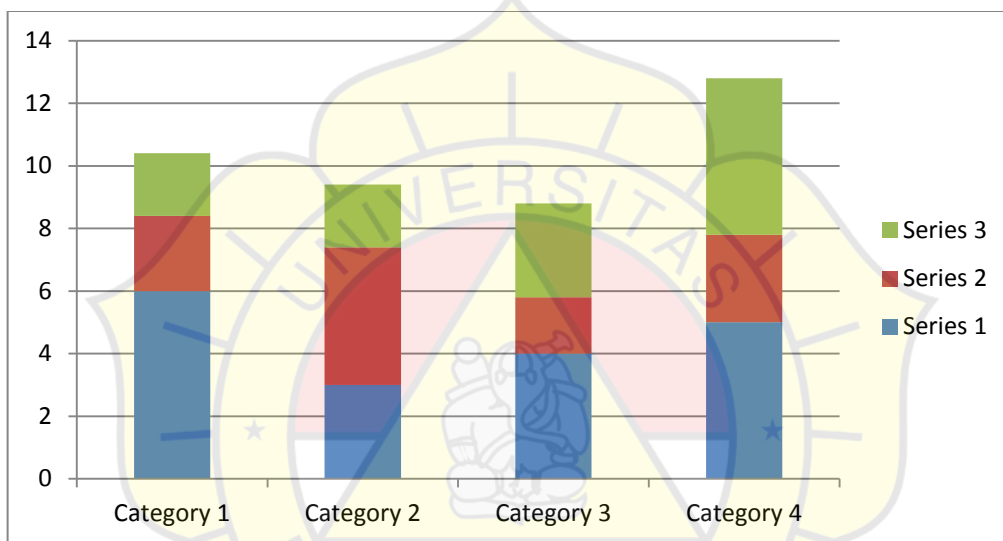


Diagram 1. Contoh dari diagram

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





# JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (*Moji Goi*) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada *Smartphone* Berbasis *Android*

Tia Martia<sup>1</sup>  
Metty Suwandany<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

<sup>2</sup>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](mailto:tiamartia77@gmail.com) (corresponding author)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan mahasiswa terhadap aplikasi JLPT Test sebagai multimedia pembelajaran JLPT khususnya N4 (*Moji Goi*). *Moji Goi* terdiri dari dua kata yaitu *moji* dan *goi*. *Moji* merupakan istilah untuk huruf dalam bahasa Jepang yang terdiri dari hiragana, katakana dan kanji sedangkan *goi* merupakan kosakata dalam bahasa Jepang. Media pembelajaran dalam mempelajari *Moji Goi* tidak hanya terpaku pada buku ajar tetapi dapat juga menggunakan multimedia. Pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis *android* sebagai multimedia dapat membantu pemelajar dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya JLPT. Salah satu aplikasi JLPT yang dapat di download pada *smartphone* berbasis *android* adalah JLPT Test. JLPT merupakan singkatan dari Japanese Language Proficiency Test yaitu ujian kemampuan yang menjadi tolak ukur bagi pemelajar bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui survei deskriptif dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner disebarkan pada 15 orang mahasiswa Prodi Bahasa Jepang D3. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa pandangan mahasiswa terhadap aplikasi JLPT Test adalah baik. Hal ini terbukti dari jawaban sangat setuju dan setuju yang lebih dominan didapat dari 15 pernyataan positif mengenai aplikasi, seperti dalam hal (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, dan (3) materi aplikasi baik materi kosakata dan huruf kanji. Responden juga memberikan pendapat dan saran seperti aplikasi JLPT Test “praktis digunakan” sebesar 80% dan “membantu dalam persiapan mengikuti JLPT” tahun ini sebesar 66,67%. Responden berharap agar soal-soal yang tidak berbayar agar lebih banyak. Aplikasi JLPT Test dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk mempersiapkan diri mengikuti JLPT, hal ini terlihat dari prosentase yang menjawab sebesar 80% atau 12 orang mahasiswa.

**Kata kunci :** *smartphone*; *multimedia*; *moji goi*; JLPT Test

## PENDAHULUAN

JLPT merupakan singkatan yang diambil dari Bahasa Inggris yaitu Japanese Language Proficiency Test yang dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai Ujian Kemampuan Bahasa Jepang. JLPT sendiri dalam Bahasa Jepang disebut Nihongo nouryokushiken (日本語能力). Dikutip dari web resmi JLPT, bahwa JLPT dikembangkan di Jepang dan telah menjadi standar sertifikasi kompetensi Bahasa Jepang di seluruh dunia sejak tahun 1984 (<https://jlptonline.or.id/>). Ujian JLPT ini ditujukan kepada orang asing yang mempelajari Bahasa Jepang, baik yang berada di negara Jepang maupun yang berada di luar negara Jepang.

JLPT terbagi dalam 5 level; N1, N2, N3, N4 dan N5. Semakin kecil level menunjukkan bahwa level tersebut yang paling tinggi tingkatnya (N1). Semakin besar levelnya (N5) menunjukkan bahwa level itu merupakan level pemula bagi pemelajar Bahasa Jepang. Materi

dalam JLPT terbagi dalam 3 jenis yaitu pengetahuan membaca huruf kanji kedalam huruf hiragana dan memilih huruf kanji yang benar serta kosakata / *gengo chishiki moji goi* ; pengetahuan tata bahasa/*gengo chishiki bunpo* dan wacana/*dokkai* ; dan pendengaran/*choukai*. Ketiga unsur tersebut, membutuhkan latihan agar pemelajar dapat menguasai semua unsur. Tanpa mengasah kemampuan berlatih maka kemampuan untuk mencapai ketiga unsur tersebut akan menjadi sulit. Oleh karena itu maka diharapkan agar pemelajar dapat memperbanyak latihan baik dengan menggunakan buku teks ataupun media pembelajaran lainnya. Menurut Hamdani (2013:244) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi sarana menyampaikan informasi atau materi, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar.

Di masa digital seperti sekarang ini, pemelajar bahasa asing khususnya Bahasa Jepang dipermudah dalam menambah pengetahuan tidak hanya terbatas dari buku teks saja tetapi dapat menggunakan aplikasi yang disediakan oleh *smarthphone* berbasis android. Dengan belajar melalui *smarthphone* maka kapan pun dimana pun para pemelajar dapat belajar tanpa harus membawa buku teks. Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (input) menjadi keluaran (output) (Syamsul dkk, 2013). Aplikasi ada yang berbayar ada pula yang tidak berbayar. Menurut Kogoya (2015:4) manfaat *smartphone* dapat memudahkan sarana pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis. Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di *google play* ataupun *play store*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau *download* di *smartphone* berbasis android.

Salah satu contoh aplikasi dalam *smartphone* berbasis *android* adalah JLPT Test, yaitu sebuah aplikasi yang membahas JLPT. Penulis dalam ini mengangkat tema yang berjudul “JLPT Test sebagai multimedia pembelajaran JLPT N4 (*moji goi*) bagi mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada *smartphone* berbasis *android*. Penulis memfokuskan pada level N4 pada bagian *moji goi*. *Moji* merupakan istilah untuk huruf dalam bahasa Jepang yang terdiri dari hiragana, katakana dan kanji sedangkan *goi* merupakan kosakata dalam bahasa Jepang

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi Bahasa Jepang UNSADA sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode survei deskriptif (descriptive survey). Survei deskriptif menjelaskan atau mencatat kondisi atau sikap yang terjadi saat ini. Menurut Morrisan (2012) survei deskriptif berupaya untuk mengungkapkan situasi saat ini terkait dengan suatu topik studi tertentu. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui media google form sebagai alat pengumpul data yang pokok. Berikut ini alur penelitian yang dilakukan yaitu: (1) menjelaskan kepada mahasiswa prodi Bahasa Jepang mengenai aplikasi JLPT Test (2) menyusun pertanyaan untuk kuesioner yang terkait dengan tema penelitian (3) penyebaran kuesioner secara online melalui media google form ke seluruh responden sebagai objek penelitian (4) menganalisa hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden (5) menarik kesimpulan dari hasil analisis kuesioner yang telah disebarakan kepada responden. Kuesioner terdiri dari 4 pertanyaan mengenai profil responden terkait JLPT dan 15 pertanyaan terkait pandangan terhadap penggunaan aplikasi JLPT Test. Pertanyaan kuesioner dibuat secara terbuka dan tertutup.

## HASIL PENELITIAN

Sebelum membahas hasil survei yang terkait dengan tema penelitian, maka penulis memaparkan terlebih dahulu mengenai data profil responden terkait pelaksanaan JLPT.

Pertanyaan mengenai sudah pernah mengikuti JLPT, sebanyak 86,67% atau 13 orang mahasiswa menjawab belum dan sebanyak 13,33% atau 2 orang mahasiswa menjawab sudah pernah

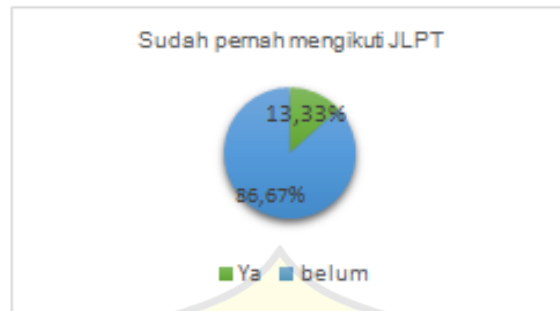


Diagram 1 Mengikuti JLPT

Pada pertanyaan mengenai sudah memiliki sertifikat JLPT, 93,33% atau 14 orang mahasiswa menjawab belum dan 6,67% atau 1 orang mahasiswa menjawab sudah memiliki sertifikat. Hal ini menunjukkan bahwa dari 15 orang mahasiswa hanya ada 1 orang yang memiliki sertifikat JLPT.

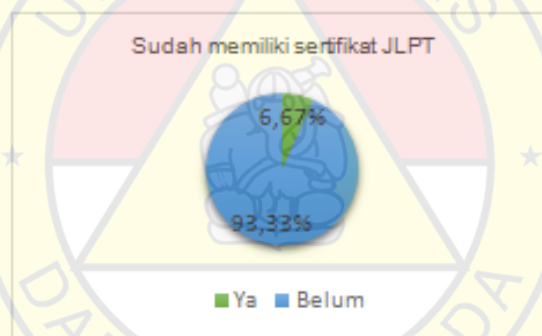


Diagram 2 Sertifikat JLPT

Berdasarkan data sebelumnya bahwa 13,33% atau 2 orang mahasiswa yang sudah pernah mengikuti JLPT, maka pada pertanyaan level JLPT yang pernah diikuti adalah N5 sebanyak 1 orang dan N4 sebanyak 1 orang.

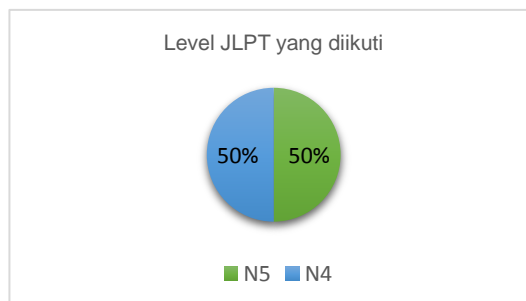


Diagram 3 Level JLPT yang pernah diikuti

Pertanyaan mengenai rencana mahasiswa terkait keikutsertaan dalam JLPT tahun ini, sebanyak 40% atau 6 orang mahasiswa menjawab akan ikut JLPT N5, sebanyak 27% atau 4

orang mahasiswa menjawab akan ikut JLPT N4 dan sebanyak 33% atau 5 orang mahasiswa menjawab akan ikut JLPT N3.

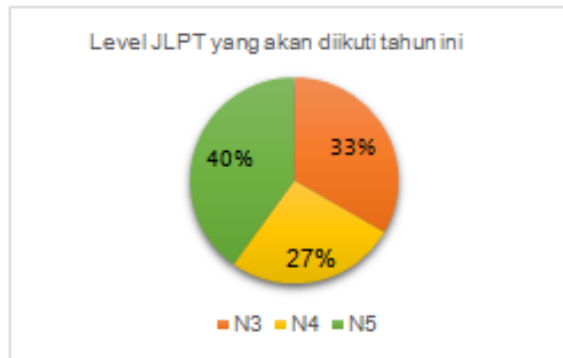


Diagram 4 Rencana Keikutsertaan JLPT tahun ini

Pertanyaan butir terkait dengan aplikasi JLPT Test sebagai media pembelajaran JLPT, sebanyak 20% atau 3 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan sebanyak 80% atau 12 orang menjawab setuju.

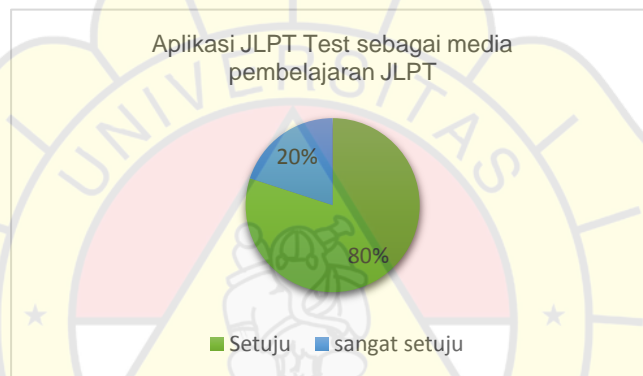


Diagram 5 Rencana Keikutsertaan JLPT tahun ini

Selanjutnya mengenai hasil kuesioner dari respon mahasiswa terkait aplikasi JLPT Test, ada beberapa indikator yaitu; (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, dan (3) materi aplikasi baik materi kosakata dan huruf kanji.

#### (1) Tampilan Aplikasi

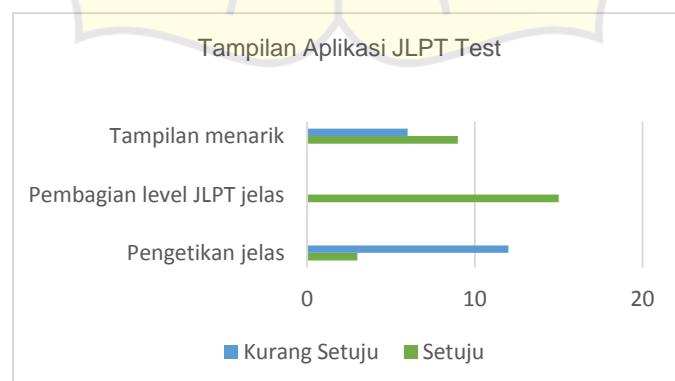


Diagram 6 Tampilan Aplikasi JLPT Test

Pertanyaan mengenai tampilan pada aplikasi JLPT Test terutama pada butir pertanyaan 1 yaitu “Tampilan aplikasi menarik”, sebanyak 60% atau 9 orang mahasiswa menjawab setuju dan 40% atau 6 orang mahasiswa menjawab kurang setuju. Pada butir pertanyaan 2 yaitu

“Pembagian level sangat mudah”, sebanyak 100% atau 15 orang mahasiswa menjawab setuju. Pada butir pertanyaan 3 mengenai “Pengetikan secara umum jelas”, sebanyak 20% atau 3 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 80% atau 12 orang mahasiswa menjawab setuju

## (2) Penggunaan Aplikasi

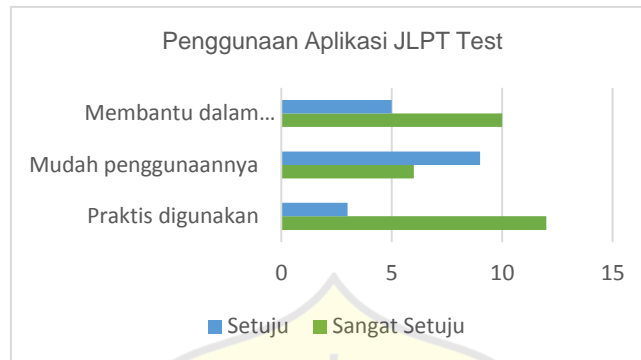


Diagram 7 Penggunaan Aplikasi JLPT Test

Selanjutnya hasil penelitian mengenai penggunaan aplikasi JLPT Test menunjukkan hasil sebagai berikut: pada pertanyaan butir 4 mengenai aplikasi JLPT Test “membantu dalam persiapan mengikuti JLPT” tahun ini, sebanyak 66,67% atau 10 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 33,34% atau 5 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 5 mengenai “mudah pengoperasian aplikasi JLPT Test”, sebanyak 40% atau 6 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 60% atau 9 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 6 mengenai “aplikasi JLPT Test praktis digunakan”, sebanyak 80% atau 12 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 20% atau 3 orang mahasiswa menjawab setuju.

## (3) Materi Kosakata dan Huruf Kanji

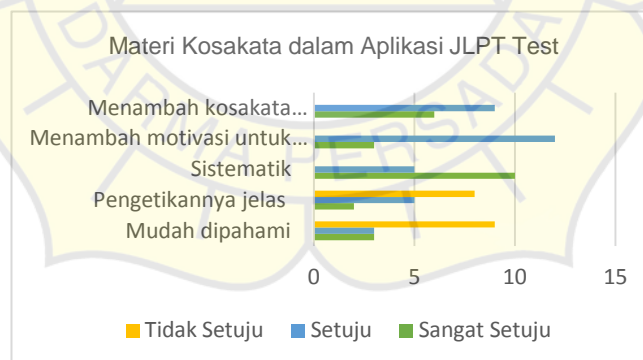


Diagram 8 Materi kosakata dalam aplikasi JLPT Test

Terkait mengenai materi kosakata yang terdapat pada aplikasi JLPT Test, pada pertanyaan butir 7 kosakata di dalam aplikasi JLPT Test menambah perbendaharaan kosakata Bahasa Jepang sebagai persiapan mengikuti JLPT, sebanyak 40% atau 6 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 60% atau 9 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 8 yaitu menambah motivasi menghafal kosakata dalam Bahasa Jepang, sebanyak 20% atau 3 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 80% atau sebanyak 12 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 9 yaitu kosakata yang terdapat dalam aplikasi JLPT sistematik, sebanyak 66,67% atau 10 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 33,34% atau 5 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 10 yaitu pengetikan kosakatanya jelas,

sebanyak 13,34% atau 2 orang mahasiswa menjawab sangat setuju, 33,34% atau 5 orang mahasiswa menjawab setuju dan 53,34% atau 8 orang mahasiswa menjawab kurang setuju.

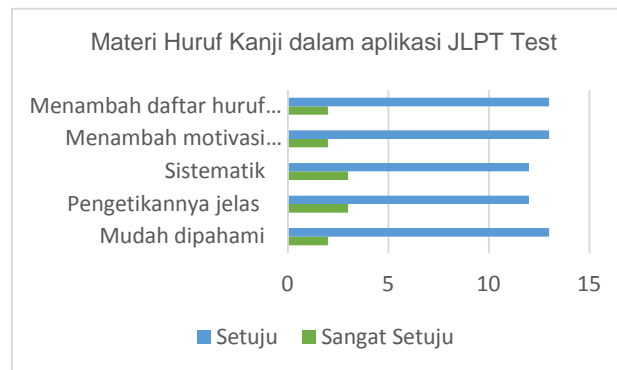


Diagram 9 Materi Huruf Kanji dalam aplikasi JLPT Test

Terkait mengenai materi huruf kanji yang terdapat pada aplikasi JLPT Test, pada pertanyaan butir 11 “menambah daftar huruf kanji sebagai persiapan mengikuti JLPT”, sebanyak 13,34% atau 2 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 86,67% atau 13 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 12 yaitu “menambah motivasi untuk berlatih huruf kanji”, sebanyak 13,34% atau 2 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 86,67% atau sebanyak 13 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 13 yaitu “huruf kanji yang terdapat dalam aplikasi JLPT sistematis”, sebanyak 20% atau 3 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 80% atau 13 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 14 yaitu “pengetikan huruf jelas”, sebanyak 20% atau 3 orang mahasiswa menjawab sangat setuju, dan 80% atau 12 orang mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan butir 15 yaitu materi “huruf kanji mudah dipahami”, sebanyak 13,34% atau 2 orang mahasiswa menjawab sangat setuju dan 86,67% atau 13 orang mahasiswa menjawab setuju.

Berikut ini beberapa pendapat diberikan mahasiswa terkait penggunaan aplikasi JLPT Test :

#### Pendapat

1. Aplikasi JLPT Test praktis
2. Aplikasi ini mudah digunakan
3. Ukuran aplikasi diperkecil atau ada versi *lite* sehingga tidak perlu banyak memori.
4. Membantu dalam persiapan mengikuti JLPT

#### Saran

1. Sebaiknya dicek kembali pengetikannya sehingga tidak terjadi salah pengetikan huruf sehingga ada kalimat sulit dipahami
2. Kumpulan soal yang tidak berbayar lebih banyak
3. Ada penjelasan mengenai jawaban di akhir latihan atau kuis

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah aplikasi JLPT Test mendapatkan respon yang baik dari 15 orang mahasiswa prodi Bahasa Jepang Unsada. Hal ini terbukti dengan melihat jawaban hasil kuesioner dari 15 pernyataan positif mengenai aplikasi JLPT Test melalui (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, dan (3) materi yang disajikan dalam aplikasi yaitu kosakata dan huruf kanji. Responden juga memberikan pendapat dan saran seperti aplikasi JLPT Test “praktis digunakan” sebesar 80% dan “membantu dalam persiapan mengikuti JLPT” tahun ini sebesar 66,67%. Responden berharap agar soal-soal yang tidak berbayar agar lebih banyak.

Aplikasi JLPT Test dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk mempersiapkan diri mengikuti JLPT, hal ini terlihat dari prosentase yang menjawab sebesar 80% atau 12 orang mahasiswa.

## REFERENSI

- AdithyaPratama; Yordania; dkk. (2013). *Penelitian Keefektivitasan Pembelajaran Kanji Bahasa Jepang Menggunakan Mobile Phone Berbasis Android Dan Ios*. Diakses pada tanggal 3 Januari 2022 dari <https://journal.binus.ac.id>
- Afifah. (2015). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa*. Riau: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau. Jurnal Fisip Vol. 2 No. 2
- Anggil Agusta. (2017) *Pengaruh Smartphone terhadap Mahasiswa*. Jurnal Informatika No. 1. Diakses pada tanggal 23 Desember 2021, dari <https://kupdf.com/download/jurnal-pengaruhsmartphone59c692a808bbc534246871f9.pdf>
- Ariani, Niken., dan Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Ashfaraini, Arum. (2017). *Pengembangan Media Aplikasi Berbasis Android 'Kanji No Benkyou (Kanben)' Sebagai Media Pembelajaran Kanji Level Shokyuu (Dasar)*. Jurnal Hikaru Vol.6 No 1 dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/25117>
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Zaenal. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Priyo Utomo. (2012). *From Newbie to Advanced – Mudahnya Membuat Aplikasi Android* (Yogyakarta: Andi).
- Fazrian Noor, (2015). *Analisa Penggunaan Smartphone dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya* (Palangkaraya: Universitas Muhammadiyah)
- Fitri Zainur, Martia Tia, dkk. (2020). *Pelatihan Persiapan Jlpt N5 (Moji-Goi-Bumpo) Lanjutan Untuk Mahasiswa Non Fakultas Sastra Prodi Bahasa Dan Kebudayaan Jepang Di Unsada*. Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Semester Ganjil 2019/2020
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdani. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- The Japan Foundation. (2019). JLPT. Jakarta: *The Japan Foundation*. Diakses pada 20 Desember 2021 dari <https://jlptonline.or.id/>
- Kogoya, Dekinus (2015). *Manfaat Penggunaan Smartphone pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua*. E-Jurnal Acta Diurna, No.4, Vol. IV.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- Mengenal Apa itu JLPT dan Levelnya*. (2019). Diakses pada bulan Desember 2021 dari <https://jeducation.co.id/apa-itu-jlpt-japanese-language-proficiency-test/>
- Martia, Tia. (2021). *Film Animasi Doraemon Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jepang*. Prosiding Seminar Hasil Penelitian Semester Ganjil 2020/2021

- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pretasi Pustaka Publisher.
- Naseer, Muchamad., dan Harsemadi, Gede. (2013). *Sistem Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto, Ngalim. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rizal, Syamsul. Eko Retnadi dan Andri Ikhwana (2014). *Aplikasi Pencarian Obyek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Volume 10 Nomor 1. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Evelyn. Nara, Hartini. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suwanday, Metty. (2013). *Analisis Soal-Soal Jlpt (日本語能力試験) Level 3 Dengan Fokus Moji Goi Periode Tahun 2003 – 2008*. Prosiding Seminar Hasil Penelitian Semester Genap 2012/2013
- Suyono & Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, Udin S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaki Baridwan, (2010). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.