

**ANALISIS PROGRAM KOMPUTER KOTOBABOT QUIZ DENGAN
METODE *SPACED REPETITION LEARNING* DI APLIKASI DISCORD
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA KANJI**

SKRIPSI



Muhammad Rafli Daffa Syailendra

2021110163

PRODI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Analisis Program Komputer KotobaBot Quiz Dengan Metode *Spaced Repetition Learning* Di Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Kanji

Merupakan karya ilmiah yang sudah disusun di bawah bimbingan ibu Dr. Andi Irma Sarjani, M.A selaku pembimbing I dan ibu Riri Hendriati, M.Si selaku pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya merupakan tanggung jawab sebagai penulis.

Nama : Muhammad Rafli Daffa Syailendra

NIM 2021110163

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.



2021110163

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rafli Daffa Syailendra
NIM : 2021110163
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Analisis Program Komputer KotobaBot Quiz Dengan
Metode *Spaced Repetition Learning* Di Aplikasi Discord Sebagai
Media Pembelajaran Kosakata Kanji

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Dr. Andi Irma Sarjani, M.A
Pembimbing II : Riri Hendriati, M.Si
Ketua Program Studi : Hayun Nurdiniyah, M.Si



untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada 30 Juli 2025 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya,

Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

Analisis Program Komputer KotobaBot Quiz Dengan Metode *Spaced Repetition Learning* Di Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Kanji

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 30 Juli 2025 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari



ABSTRAK

Nama : Muhammad Rafli Daffa Syailendra
NIM : 2021110163
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul : Analisis Program Komputer KotobaBot Quiz Dengan
Metode *Spaced Repetition Learning* Di Aplikasi Discord Sebagai
Media Pembelajaran Kosakata Kanji

Penelitian ini menganalisis program komputer KotobaBot Quiz dengan metode *Spaced Repetition Learning* di aplikasi Discord sebagai media pembelajaran kosakata kanji bagi mahasiswa UNSADA. Masalah utama yang dihadapi mahasiswa UNSADA adalah kesulitan dalam menghafal banyaknya karakter kanji, membedakan kanji yang mirip, serta mengingat bacaan *onyomi* dan *kunyomi*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kesulitan dalam mempelajari kanji dan mengenalkan program komputer KotobaBot Quiz di Discord sebagai solusi untuk memecahkan masalah-masalah tersebut kepada mahasiswa UNSADA. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mengombinasikan survei untuk mengidentifikasi masalah dan analisis penggunaan program komputer KotobaBot sebagai solusi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KotobaBot dengan metode *Spaced Repetition Learning* dapat membantu mahasiswa UNSADA dalam mempelajari kanji dengan berbagai fitur seperti kuis yang sesuai dengan level JLPT, pencarian informasi kanji, dan mode *conquest*. Dengan adanya kehadiran KotobaBot, maka dapat memberikan media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, serta mampu membantu meningkatkan pemahaman kanji mahasiswa UNSADA. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Kata Kunci: KotobaBot, *Spaced Repetition Learning*, kanji, pembelajaran bahasa Jepang, Discord, mahasiswa UNSADA.

概要

名前 : ムハンマド・ラフリー・ダッフア・シャイレンドラ
学生番号 : 2021110163
学科 : 日本語、日本文化学科
論文題名 : 「Spaced Repetition Learning」方法を用いた Discord アプリにおけるコンピュータープログラム「KotobaBot Quiz」の分析：漢字語彙学習メディアとしての活用

本研究では、UNSADA 大学の学生に対する漢字語彙学習のメディアとして、Discord アプリケーション上で *Spaced Repetition Learning* 方式を用いたコンピュータープログラム「KotobaBot Quiz」の活用を分析するものである。UNSADA の学生が直面している主な問題は、多くの漢字を記憶することの難しさ、類似した漢字の識別、そして音読みと訓読みの読み方を覚えることの困難さである。本研究の目的は、漢字学習における困難の要因を明らかにし、それらの問題を解決する手段として「KotobaBot Quiz」を紹介することである。研究手法としては、質的研究を用い、問題を特定するためのアンケート調査と、「KotobaBot」の使用分析を組み合わせた記述的アプローチを採用する。研究結果は、「*Spaced Repetition Learning*」学習法を使用した KotobaBot が、JLPT レベルに合わせたクイズ、漢字情報の検索機能、征服モードなどの機能を通じて、UNSADA の学生が漢字を学ぶ手助けをされることを示している。「KotobaBot」の導入により、インタラクティブで柔軟な学習メディアを提供し、UNSADA の学生の漢字理解の向上を支援することができる。本研究は、日本語学習におけるテクノロジーを活用した教材の開発に貢献することが期待される。

キーワード: KotobaBot、*Spaced Repetition Learning*、漢字、日本語の学習、Discord、UNSADA の大学生

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan Rahmat-Nya, dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Program Komputer KotobaBot Quiz Dengan Metode *Spaced Repetition Learning* Di Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Kanji”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Andi Irma Sarjani, M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Riri Hendriati, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang turut meluangkan waktunya dan memberikan saran serta masukan pada skripsi yang telah ditulis oleh penulis.
3. Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Ketua Sidang yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan saran masukan pada skripsi yang telah ditulis oleh penulis.
4. Bapak Hargo Saptaji, M.A selaku Penasihat Akademik yang membimbing dan merangkul para mahasiswa dari X-5 selama masa perkuliahan di Universitas Darma Persada.
5. Ibu Hayun Nurdiniyah, M.Si. selaku Kepala Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang telah menyetujui dan memberikan izin kepada penulis untuk menulis skripsi.
6. Ibu Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si. Dekanat Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
7. Para dosen pengajar S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis untuk penulisan skripsi ini.
8. Kedua orangtua penulis serta adik-adik penulis yang tiada henti untuk berdo'a dan memberikan dukungan dalam bentuk apapun, terutama ayah penulis yang selalu menanyakan bagaimana proses skripsi serta memberikan kritik dan saran terhadap skripsi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sampai tuntas.

9. Sahabat penulis, Yurika Mayumi yang selalu memberikan kritik, saran, dan mendengarkan seluruh cerita penulis serta menghibur penulis sepanjang perjalanan dalam menulis skripsi ini.
10. Kawan-kawan penulis, Dihya Qalaby, Hasnan, dan Nawal yang mendukung penulis dalam lika-liku perjalanan skripsi.
11. Kepada Fairuz, Nisrina, Lita, Fitria, Yuni, dan Sahla yang membantu menyemangati penulis selama skripsi untuk tidak menyerah dalam proses penulisan skripsi ini.
12. Seluruh kawan seperjuangan kelas X-5 angkatan 2021 dan HIJANSA angkatan 2021 (atau HISKUY) yang telah berjuang bersama dalam meraih impian.

Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari penulisan dan materi dikarenakan kemampuan dan keterbatasan penulis. Oleh karena itu sangat diharapkan kritik dan saran dari para pembaca. Besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca serta dapat memberikan sumbangsih bagi kemajuan dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

Tangerang Selatan, 26 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
12.1 Latar Belakang.....	1
12.2 Penelitian yang Relevan.....	3
12.3 Identifikasi Masalah	5
12.4 Pembatasan Masalah	5
12.5 Rumusan Masalah	5
12.6 Tujuan Penelitian.....	5
12.7 Landasan Teori.....	6
12.8 Metode Penelitian.....	7
12.9 Manfaat Penelitian.....	7
12.10 Sistematika Penulisan Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kanji, Sejarah Kanji, Jukugo, dan Morfologi.....	7
2.1.1 Sejarah Kanji.....	7
2.1.2 Pengertian Kanji.....	7
2.1.3 Jumlah Huruf Kanji.....	8
2.1.4 <i>Bushu</i>	9
2.1.5 Kakusuu (Jumlah guratan kanji).....	11
2.1.6 Hitsujun (Urutan penulisan guratan kanji).....	12
2.1.7 <i>Onyomi</i> dan <i>Kunyomi</i>	12
2.1.8 Pengertian Morfologi Bahasa Jepang.....	13
2.1.9 Jenis-jenis Morfologi Bahasa Jepang.....	13
2.1.10 <i>Jukugo</i> (Gabungan Kanji).....	14
2.2 Metode Pembelajaran Kanji.....	14
2.2.1 <i>Spaced Repetition Learning</i>	14
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Spaced Repetition Learning</i>	15
2.3 Media Pembelajaran Kanji.....	16

2.3.1 KotobaBot.....	16
2.3.2 Discord.....	17
BAB III ANALISIS PROGRAM KOMPUTER KOTOBABOT QUIZ DENGAN METODE <i>SPACED REPETITION LEARNING</i> DI APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA KANJI.....	19
3.1 Faktor-Faktor Yang Membuat Mahasiswa UNSADA Mengalami Kesulitan Dalam Mempelajari Kanji.....	19
3.2 KotobaBot.....	22
3.2.1 Cara penggunaan KotobaBot.....	22
3.2.2 Daftar Perintah Yang Ada di KotobaBot.....	30
BAB IV PENUTUP	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	54

