

# Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *MojiGoiGo!* Sebagai Media Pembelajaran *JLPT N4* Berbasis *Flash*

Kadek Eva Krishna Adnyani<sup>1</sup>, I Wayan Sadyana<sup>2</sup>, Gede Satya Hermawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA  
Email: krishna.adnyani@undiksha.ac.id

## ABSTRACT

*This study aims at describing the third semester student's perception of Japanese Language Education Department UNDIKSHA toward the use of MojiGoiGo as JLPT N4 flash-based learning media. The method used in this study was descriptive survey method which used questionnaire as the instrument. 34 third semester students were chosen to be the subjects. In general, it can be said that students have good perception on the use of MojiGoiGo application. It is proven by the student's answers which are dominated by agree and really agree answers from 15 questions asked, regarding (1) the interface of the application, (2) the use of application, (3) the material provided, and (4) the user satisfaction. The subjects also give some opinions and suggestions to be used to improve the quality of the application such as the development of material, the addition of item's numbers and variations, and also the improvement of application's responsivity.*

**Keywords:** *perception, flash-based learning media, JLPT, N4*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa semester tiga Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA terhadap penggunaan *MojiGoiGo!* sebagai media pembelajaran *JLPT N4* Berbasis *Flash*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survey (deskriptif) dengan menggunakan instrumen kuesioner. Subjek penelitian adalah semua mahasiswa semester tiga Jurusan Pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA yang berjumlah 34 orang. Secara garis besar, bisa dikatakan bahwa persepsi mahasiswa semester tiga terhadap penggunaan aplikasi *MojiGoiGo!* adalah baik. Hal ini terbukti dari jawaban setuju dan sangat setuju yang dominan didapatkan dari 15 pernyataan positif mengenai aplikasi, seperti dalam hal (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, (3) materi aplikasi, dan (4) kepuasan pengguna. Pengguna juga memberikan pendapat dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan perbaikan produk seperti mengenai pengembangan materi, penambahan variasi dan jumlah soal, sampai proses pengoperasian yang agak lambat.

**Kata Kunci:** *persepsi, media pembelajaran berbasis flash, JLPT, N4*

## 1. Pendahuluan

*The Japanese-Language Proficiency Test (JLPT)* telah diadakan oleh *The Japan Foundation* dan *Japan Educational Exchanges and Services* (dahulu dikenal dengan *Association of International Education, Japan*) sejak 1984 sebagai standar yang terpercaya untuk mengevaluasi dan mensertifikasi kemampuan bahasa Jepang penutur asing. *JLPT* bisa diambil di 47 prefektur di Jepang serta 239 kota (tersebar di 80 negara). Ada 5 level yaitu N1 hingga N5 (N1 atau level 1 adalah tahapan yang paling tinggi sedangkan N5 atau level 5 adalah tahapan yang paling dasar). Kemampuan yang diujikan di *JLPT* adalah kosakata dan huruf (*moji goi*), membaca (*dokkai*), dan mendengarkan (*choukai*). Pada tahun ini, *JLPT* diselenggarakan 2 kali, yaitu tes pertama (tanggal 1 Juli 2018) dan tes kedua (tanggal 2 Desember 2018). Pada awalnya, kira-kira ada 7.000 peserta di seluruh dunia. Pada tahun 2011, terdapat sebanyak 610.000 peserta di seluruh dunia. Hal ini menjadikan *JLPT* sebagai tes bahasa Jepang dengan skala terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, jenis tes menjadi semakin bervariasi, dan penggunaan hasil *JLPT* juga sudah semakin meluas dari mengukur keahlian hingga untuk rekrutmen karyawan, evaluasi untuk kenaikan jabatan serta kenaikan gaji (Website Resmi *JLPT*, 2018).

Hal ini menunjukkan bahwa *JLPT* sangat penting bagi pembelajar bahasa Jepang, salah satunya, bagi mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA). Ada banyak kesempatan mendapatkan beasiswa dan juga pekerjaan yang bisa mereka dapatkan dengan lebih mudah jika mereka mengantongi sertifikat kelulusan *JLPT* level tertentu (tergantung permintaan penyedia beasiswa atau perusahaan penyedia lowongan kerja). Walaupun demikian, pada kenyataannya, masih banyak mahasiswa yang kurang memiliki motivasi atau

mengalami kesulitan untuk lulus *JLPT*. Berangkat dari kenyataan di lapangan tersebut, maka oleh tim dosen di jurusan pendidikan bahasa Jepang Undiksha telah dikembangkan aplikasi *MojiGoGo!* yaitu aplikasi untuk belajar dan berlatih huruf dan kosakata untuk *JLPT* level 4 (N4) berbasis flash pada tahun 2017. Aplikasi ini juga telah diuji efektivitasnya dengan penelitian eksperimen pada tahun 2018. Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis flash "*MojiGoGo!*" terbukti efektif meningkatkan hasil *JLPT-Like* mahasiswa semester dua jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha.

Selain diuji efektivitasnya, penting juga untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aplikasi yang telah dikembangkan, terutama sebelum produk dikembangkan di pasaran (diupload di playstore). KBBI daring (2018) menyebutkan bahwa persepsi adalah 1. Tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu; serapan. 2. proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya. Royan (2011) mengatakan bahwa tanggapan pengguna sangat penting sebab hal ini berhubungan dengan keberlangsungan suatu produk. Jika tanggapan pengguna cukup baik maka produk dapat dipasarkan secara lebih luas. Tes pasar atau tanggapan pengguna pada skala kecil penting untuk dicari tahu terlebih dahulu untuk membantu pengembang produk mendapatkan sinyal, apakah produknya akan berhasil di pasaran atau tidak. Selain itu, mendapat gambaran mengenai bagaimana pengguna melihat produk yang dikembangkan juga dapat memandu serta menginformasikan pengambilan keputusan dan memengaruhi peta jalan produk.

Penelitian tentang persepsi yang berkaitan dengan e-learning, khususnya penggunaan aplikasi *mobile* sudah pernah dilakukan sebelumnya dan ditinjau dari berbagai pendekatan. Saifuddin (2017) meneliti mengenai persepsi mahasiswa terhadap *e-learning*. Penelitian ini dilakukan dengan instrumen kuesioner terhadap mahasiswa pendidikan biologi FKIP UAD angkatan 2015 dan 2016 yang dipilih secara acak. Hasil analisis menunjukkan bahwa, 98,8% mahasiswa mengetahui *e-learning*, 86,3% mendukung pelaksanaan *e-learning*, dan 77% menyatakan puas dengan pelaksanaan pembelajaran dengan *e-learning*. Selain itu, *e-learning* dianggap bermanfaat, dapat meningkatkan motivasi, memudahkan memahami materi, serta membantu kesiapan dalam perkuliahan.

Quant dkk (2016) meneliti menggunakan kuesioner online mengenai persepsi serta penggunaan aplikasi medis oleh mahasiswa kedokteran di Amerika Serikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 90% responden setuju bahwa aplikasi medis menambah pengetahuan klinis dan 61% menganggap bahwa aplikasi medis dapat dipercaya selayaknya buku teks. Walaupun responden berpikir bahwa aplikasi medis menghemat waktu, meningkatkan pelayanan ke pasien, dan menambah keakuratan diagnostik, 53% responden percaya bahwa penggunaan aplikasi ini di depan pasien dan rekan sejawat akan membuat mereka terlihat kurang kompeten.

Tan dan Teo (2015) menyebarkan kuesioner terhadap mahasiswa jurusan kimia National University of Singapore mengenai penggunaan dan persepsi mereka terhadap aplikasi edukasi. Berdasarkan jawaban dari 241 responden, didapatkan hasil sebagai berikut. Semua responden memiliki telepon pintar dan menggunakannya untuk tujuan akademis, khususnya untuk mencari informasi yang relevan dengan perkuliahan. Mengenai persepsi, mahasiswa yang menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi pada penggunaan *mobile apps* untuk pembelajaran berbasis IT adalah mahasiswa tahun pertama dan kedua yang memiliki *CAPs* (*Cumulative Average Points*) di atas rata-rata. Kesimpulannya, penting untuk membuat aplikasi yang didesain spesifik menyesuaikan modul yang digunakan institusi, sehingga ada unsur kebaruan dalam melokalisasi dan menyesuaikan aplikasi tersebut untuk menambah pengalaman belajar pengguna yang dimiliki, yaitu mahasiswa institusi itu sendiri.

Liu dkk (2018) menggunakan email serta kuesioner online yang disebarkan kepada mahasiswa dan staf pada empat universitas di Wuhan (Cina) untuk mencari tahu faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan dalam penggunaan *mobile learning app*. Berdasarkan jawaban dari 428 kuesioner yang dinilai valid, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut. Responsivitas serta materi *mobile learning app* adalah faktor penting yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Terkait dengan responsivitas, pengguna berharap mendapatkan umpan balik yang cepat dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan efisiensi. Kepuasan pengguna juga bisa meningkat jika materi yang disajikan sesuai dengan keperluan penggunaan bahkan bisa melebihi harapan. Selain itu, elemen hiburan juga harus ditambahkan untuk menarik pengguna agar berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan *mobile learning app*.

Terakhir, Haristiani dan Firmansyah (2017) mengembangkan aplikasi android untuk belajar dan berlatih kanji *JLPT* level 5 (N5). Pada fase belajar, dipaparkan mengenai 105 huruf *kanji* serta cara baca *onyomi* dan *kunyomi*-nya. Pada fase latihan, digunakan *quiz* dengan bentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *software* ini mudah digunakan dan dimengerti oleh mahasiswa. Dengan menggunakan *software* ini, pengguna bisa belajar mandiri mengenai *kanji* meliputi cara bacanya, artinya, dan penggunaannya dalam kata-kata.

Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya adalah bahwa penelitian ini adalah penelitian persepsi mengenai aplikasi berbasis *flash* untuk belajar *JLPT* level 4 (N4) dengan subjek penelitian mahasiswa semester tiga Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Pemilihan subjek ini didasarkan pada kenyataan di lapangan bahwa 65% mahasiswa semester tiga akan mengambil tes *JLPT* tahun ini dan 86% akan mengambil level 4.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa semester tiga Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA terhadap penggunaan *MojiGoiGo!* sebagai media pembelajaran *JLPT* N4 Berbasis Flash.

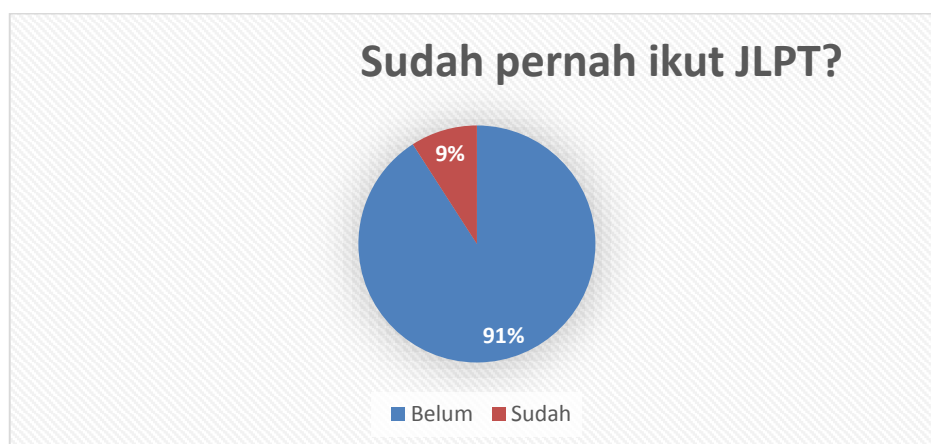
## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survei. Penelitian survei dapat dibagi ke dalam dua kategori yaitu survei deskriptif (*descriptive survey*) dan survei analitis (*analytical survey*). Penelitian ini adalah survei deskriptif. Survei deskriptif berupaya menjelaskan atau mencatat kondisi atau sikap untuk menjelaskan apa yang ada saat ini. Secara singkat, survei deskriptif berupaya untuk mengungkapkan situasi saat ini terkait dengan suatu topik studi tertentu (Morrison, 2012). Kata survei digunakan umumnya untuk mendeskripsikan metode dalam mengumpulkan informasi dari sampel. Survei bisa dilihat sebagai strategi penelitian yang mengumpulkan informasi kuantitatif secara sistematis dari sampel yang jumlahnya cukup besar, diambil dari populasi (De Leeuw dkk, 2008). Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Kuesioner online disebarkan kepada semua mahasiswa semester tiga Jurusan Pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA yang berjumlah 34 orang. Hal ini dilakukan karena survei menganut aturan pendekatan kuantitatif, yaitu semakin besar sampel, semakin hasilnya mencerminkan populasi. Kuesioner terdiri dari 5 pertanyaan mengenai profil responden terkait *JLPT* dan 15 pertanyaan terkait persepsi terhadap penggunaan aplikasi. Pertanyaan kuesioner dibuat terbuka dan tertutup.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Sebelum dibahas mengenai hasil survey terkait aplikasi, akan dipaparkan terlebih dahulu mengenai data mahasiswa terkait pelaksanaan *JLPT*.



Gambar 1. Pernah/Belum Pernah Mengikuti *JLPT*

Pada pertanyaan mengenai sudah pernah ikut *JLPT*, 91% menjawab belum pernah dan 9% menjawab sudah pernah.



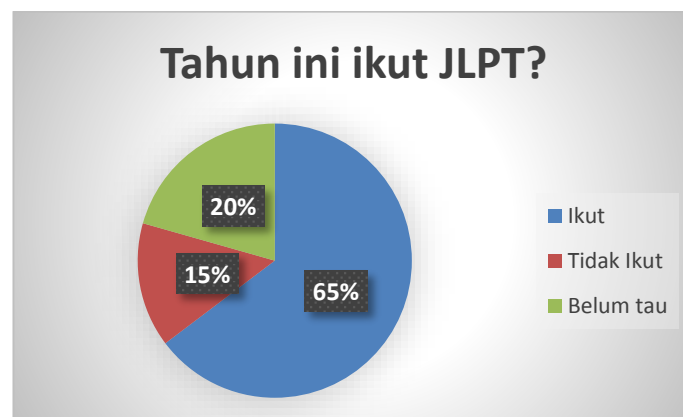
Gambar 2. Level *JLPT* yang pernah diikuti

100% mahasiswa yang sudah pernah *JLPT*, menjawab bahwa mereka mengikuti level 5 (N5).



Gambar 3. Kepemilikan sertifikat kelulusan N4

100 % mahasiswa menjawab bahwa mereka tidak memiliki sertifikat kelulusan N4 (atau level lebih tinggi).



Gambar 4. Rencana Keikutsertaan *JLPT* Tahun Ini

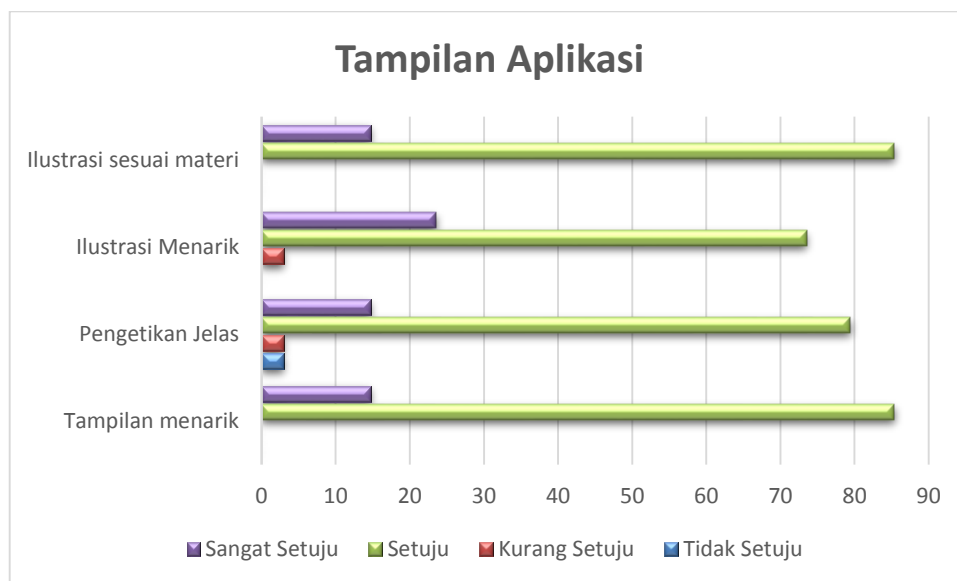
Saat ditanya rencana mahasiswa terkait keikutsertaan dalam *JLPT* tahun ini, 65% menjawab ikut, 15% tidak ikut, dan 20% menjawab belum tahu.



Gambar 5. Level *JLPT* yang akan diikuti

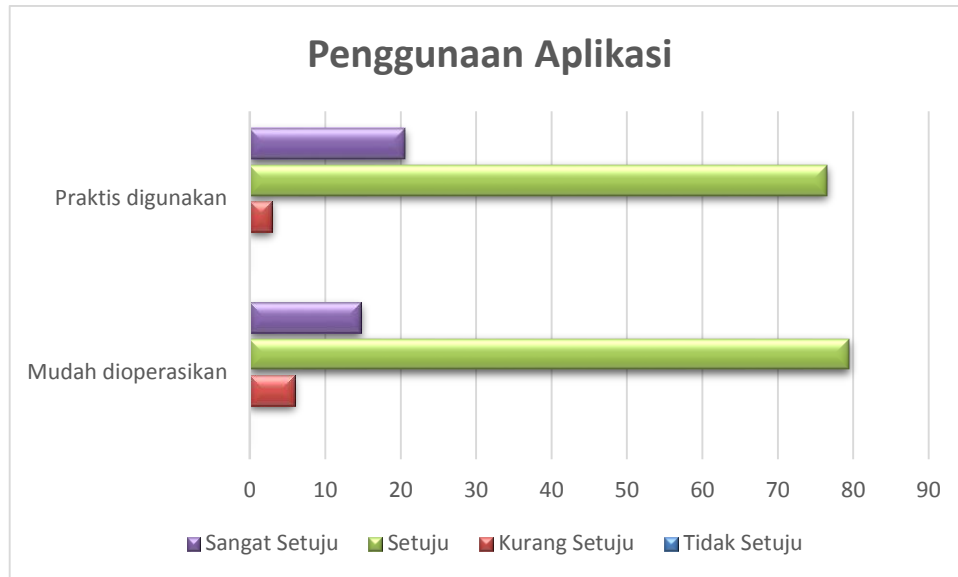
Saat mahasiswa yang berencana ikut *JLPT* tahun ini ditanya perihal level yang akan diikuti, 86% menjawab level 4 dan 14% menjawab level 5.

Melangkah ke hasil kuesioner mengenai respons mahasiswa terkait aplikasi, ada beberapa poin utama yang ditanyakan yaitu; (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, (3) materi aplikasi, dan (4) kepuasan pengguna.



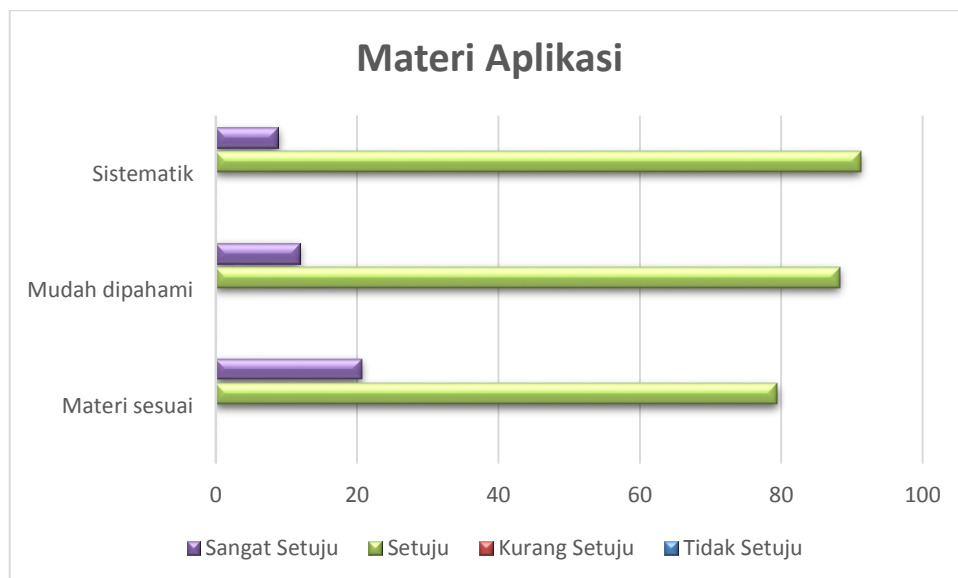
Gambar 6. Tampilan Aplikasi

Saat ditanya mengenai tampilan aplikasi, pada butir pernyataan 1 yaitu "tampilan aplikasi" menarik, 85,3% mahasiswa menjawab setuju dan 14,7% menjawab sangat setuju. Pada butir pernyataan 2 yaitu "pengetikan jelas", 2,9% menjawab tidak setuju, 2,9% menjawab kurang setuju, 79,4 % menjawab setuju, dan 14,7% menjawab sangat setuju. Pada butir pertanyaan 3 yaitu "ilustrasi menarik", 2,9% menjawab kurang setuju, 73,5% menjawab setuju, dan 23,5% menjawab sangat setuju. Terakhir, pada butir pernyataan 4 mengenai "ilustrasi sesuai materi", 85,3% menjawab setuju dan 14,7% menjawab sangat setuju.



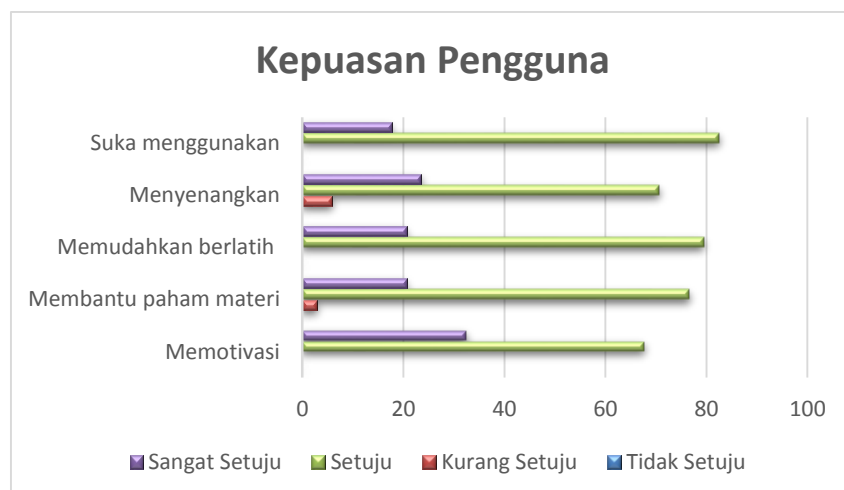
Gambar 7. Penggunaan Aplikasi

Hasil penelitian mengenai penggunaan aplikasi menunjukkan hasil sebagai berikut. Pada butir pernyataan 5 mengenai “aplikasi mudah dioperasikan”, 5,9% menjawab kurang setuju, 79,4% menjawab setuju, dan 14,7% menjawab sangat setuju. Pada butir pernyataan 6 mengenai “aplikasi praktis digunakan” , 2,9% menjawab kurang setuju, 76,5% menjawab setuju, dan 20,6% menjawab sangat setuju.



Gambar 8. Materi Aplikasi

Terkait materi aplikasi, pada butir pernyataan 7 mengenai “materi sesuai materi N4”, 79,4% menjawab setuju dan 20,6 menjawab sangat setuju. Pada butir pernyataan 8 mengenai “materi mudah dipahami”, 88,2% menjawab setuju dan 11,8% menjawab sangat setuju. Terakhir, pada butir pernyataan 9 mengenai “materi disajikan dengan sistematik”, 91,2% menjawab setuju dan 8,8 % menjawab sangat setuju.



Gambar 9. Kepuasan Pengguna

Terakhir adalah bagian mengenai kepuasan pengguna. Pada butir pernyataan 10 mengenai “aplikasi membuat lebih termotivasi untuk belajar N4”, 67,6% menjawab setuju dan 32,4% menjawab sangat setuju. Pada butir pernyataan 11 mengenai “aplikasi membantu memahami materi”, 2,9% menjawab kurang setuju, 76,5% menjawab setuju, dan 20,6% menjawab sangat setuju. Pada butir pernyataan 12 mengenai “aplikasi memudahkan berlatih soal N4”, 79,4% menjawab setuju dan 20,6% menjawab sangat setuju. Pada butir pernyataan 13 mengenai “aplikasi membuat belajar persiapan N4 menjadi lebih menyenangkan”, 5,9% menjawab kurang setuju, 70,6% menjawab setuju, dan 23,5% menjawab sangat setuju. Terakhir, pada butir pernyataan 14 mengenai “saya suka menggunakan aplikasi”, 82,4% menjawab setuju dan 17,6% menjawab tidak setuju.

Ada beberapa pendapat yang diberikan mahasiswa terkait penggunaan aplikasi, contohnya:

Pendapat:

1. Semua materi yang tersedia sudah mencukupi
2. Tampilannya menarik dan praktis digunakan, dapat belajar kapan saja
3. Semoga aplikasi ini bisa diupload ke *playstore* sehingga lebih banyak yang bisa menggunakannya.
4. Sangat menarik, selanjutnya bisa dikembangkan untuk membuat aplikasi untuk *JLPT* level lainnya, seperti N3

Saran:

1. Terkadang proses pengoperasian agak lambat
2. Ada huruf *kanji* yang hilang pada *mondai* (latihan) I.
3. Semoga bisa ditambahkan lebih banyak materi.
4. Mungkin bisa ditambahkan jumlah dan variasi soal latihannya.

### **Pembahasan**

Secara garis besar, bisa dikatakan bahwa persepsi mahasiswa semester tiga terhadap aplikasi MojiGoiGo! adalah baik. Hal ini terbukti dari jawaban setuju dan sangat setuju yang dominan didapatkan dari 15 pernyataan positif mengenai aplikasi, seperti dalam hal (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, (3) materi aplikasi, dan (4) kepuasan pengguna. Responden juga memberikan beberapa pendapat dan saran. Beberapa responden berpendapat bahwa materi yang tersedia sudah mencukupi. Namun, ada juga responden yang memberikan pendapat sebaliknya, agar bisa lebih banyak materi yang ditambahkan dalam aplikasi. Hal ini bisa dijadikan masukan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Hal ini sesuai dengan pendapat Liu dkk (2018) bahwa kepuasan pengguna bisa meningkat jika materi yang disajikan sesuai dengan keperluan penggunaan bahkan bisa melebihi harapan. Selain itu, elemen hiburan juga harus ditambahkan untuk menarik pengguna agar berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan *mobile learning app*.

Respons positif juga didapatkan dari hasil jawaban responden mengenai kesesuaian materi aplikasi dengan materi N4, yaitu 79,4% menjawab setuju dan 20,6% menjawab tidak setuju. Hal ini

sesuai dengan pendapat Tan dan Teo (2015) yaitu penting untuk membuat aplikasi yang didesain spesifik menyesuaikan modul untuk menambah pengalaman belajar pengguna.

Untuk selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana pengguna melihat produk yang dikembangkan juga dapat memandu serta menginformasikan pengambilan keputusan dan memengaruhi peta jalan produk aplikasi.

#### 4. Simpulan

Pada tahun 2017, tim dosen di jurusan pendidikan bahasa Jepang Undiksha telah mengembangkan aplikasi *MojiGoiGo!* yaitu aplikasi untuk belajar dan berlatih huruf dan kosakata untuk JLPT (*The Japanese-Language Proficiency Test*) level 4 (N4) berbasis flash. Aplikasi ini telah diuji efektivitasnya dengan penelitian eksperimen pada tahun 2018. Selain diuji efektivitasnya, penting juga untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aplikasi yang telah dikembangkan, terutama sebelum produk dikembangkan di pasaran (diupload di playstore).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survey (deskriptif). Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Kuesioner online disebarikan kepada semua mahasiswa semester tiga Jurusan Pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA yang berjumlah 34 orang.

Secara garis besar, bisa dikatakan bahwa persepsi mahasiswa semester tiga terhadap aplikasi *MojiGoiGo!* adalah baik. Hal ini terbukti dari jawaban setuju dan sangat setuju yang dominan didapatkan dari 15 pernyataan positif mengenai aplikasi, seperti dalam hal (1) tampilan aplikasi, (2) penggunaan aplikasi, (3) materi aplikasi, dan (4) kepuasan pengguna. Pengguna juga memberikan pendapat dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan perbaikan produk seperti mengenai pengembangan materi, penambahan variasi dan jumlah soal, sampai proses pengoperasian yang agak lambat. Untuk selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana pengguna melihat produk yang dikembangkan juga dapat memandu serta menginformasikan pengambilan keputusan dan memengaruhi peta jalan produk.

#### Daftar Rujukan

- De Leeuw, Edith D., Hox, Joop J., Dilman, Don A. 2008. *International Handbook of Survey Methodology*. New York: Taylor & Francis Group.
- Haristiani, Nuria dan Firmansyah, Dian Bayu. 2017. Android Application For Enhancing Japanese JLPT N5 Kanji Ability. *Journal of Engineering Science and Technology Special Issue on AASEC'2016, October (2017) 106 – 114*.
- KBBI. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diunduh 2 Oktober 2018, dari: <https://kbbi.web.id/persepsi>
- Liu, Liqiong., Zhang, Liyi., Ye, Pinghao, dan Liu, Qihua. 2018. Influence Factors of Satisfaction with Mobile Learning APP: An Empirical Analysis of China. *iJET – Vol. 13, No. 3, 2018*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i03.8381>
- Morrisan, M.A dkk. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Quant, C., Altieri, L., Torres, J., & Craft, N. 2016. The Self-Perception and Usage of Medical Apps amongst Medical Students in the United States: A Cross-Sectional Survey. *International Journal of Telemedicine and Applications, 2016*, 3929741. <http://doi.org/10.1155/2016/3929741>
- Royan, Frans M. 2011. *Strategi Sukses Memasarkan Produk Baru*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Saifuddin, M.F. 2017. *E-learning dalam Persepsi Mahasiswa*. Diunduh 1 Oktober 2018, dari: [journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/download/5637/3680](http://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/download/5637/3680)
- Tan, E. S. Q. & Teo, D. J. L. 2015. Appsolutely smartphones: Usage and perception of apps for educational purposes. *Asian Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, 5(1)*, 55-75.
- Website Resmi JLPT. 2018. *JLPT Japanese-Language Proficiency Test – Nihongo Nouryoku Shiken JLPT*. Diunduh 6 Oktober 2018, dari: <https://www.JLPT.jp/e/>