

PENGUNAAN APLIKASI TODAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TAMBAHAN TERHADAP HASIL UJIAN JAPANESE LANGUAGE PROFICIENCY TEST NOKEN

Gerin El Grace Wotulo¹, Jusuf D. Ondang², Orestis Soidi³
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia
Email: elgrace1826@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi TODAI sebagai media dalam proses pembelajaran terhadap hasil ujian JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) NOKEN. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, di mana pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan pertanyaan berbentuk pilihan ganda. Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan aplikasi TODAI sebagai sarana persiapan menghadapi ujian JLPT. Alasan utamanya adalah karena fitur soal latihan JLPT pada aplikasi TODAI yang sangat mirip dengan format ujian JLPT itu sendiri. Beberapa responden juga memilih aplikasi ini atas rekomendasi dari teman atau karena kemudahan akses serta fitur menarik yang tersedia. Secara keseluruhan, motivasi pengguna aplikasi TODAI bervariasi, mencakup keberagaman fitur latihan soal, rekomendasi dari orang lain, hingga kemudahan akses dan fitur yang memudahkan. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi TODAI mampu memenuhi berbagai kebutuhan dan harapan penggunaannya dalam mempersiapkan diri menghadapi ujian JLPT.

Kata kunci : *Aplikasi TODAI, Media pembelajaran, JLPT*

Abstract : This study aims to describe students' perceptions of the use of TODAI application as a medium in the learning process on the JLPT (Japanese Language Proficiency Test) NOKEN exam results. A qualitative approach was used in this study, where data collection was conducted through a questionnaire with multiple-choice questions. The data obtained were then described systematically. The results show that the majority of students use the TODAI application as a means of preparing for the JLPT exam. The main reason is because the JLPT practice question feature on the TODAI application is very similar to the JLPT exam format itself. Some respondents also chose this application on recommendation from friends or because of the ease of access and interesting features available. Overall, the motivations of TODAI application users vary, including the diversity of practice question features, recommendations from others, to ease of access and easy features. These findings indicate that the TODAI application is able to meet the various needs and expectations of its users in preparing for the JLPT exam.

Keywords : *TODAI Application, Learning Media, JPLT*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membutuhkan pengetahuan mengenai bahasa asing, selain bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional, bahasa Jepang juga menjadi bahasa asing yang perlu dipelajari di era globalisasi saat ini. Dan didunia ini setiap orang memiliki pencapaiannya masing-masing. Tetapi saat ini seseorang dapat dikatakan menguasai suatu bahasa dengan dibuktikan menggunakan hasil ujian kemampuan bahasa yang mereka ikuti. Seperti *TOEFL* yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa Inggris dan dalam Bahasa Jepang juga terdapat ujian kemampuan bahasa Jepang yang disebut *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)*.

Jika dilihat dari survei yang ada solusi untuk mengatasi kendala dalam mengikuti ujian kemampuan itu dengan berlatih menggunakan media yang tepat yaitu aplikasi pembelajaran. Menurut Zhang dan Zhao (2018), aplikasi pembelajaran adalah program yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan performa akademik. Aplikasi pembelajaran sendiri terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan. Aplikasi pembelajaran sudah mulai dikembangkan sejak era komputer personal pada tahun 1980-an dan terus mengalami perkembangan dan inovasi hingga saat ini. Pada masa pandemic ini lebih banyak pelajar menggunakan aplikasi pembelajaran. Contohnya pada aplikasi Zenius Penggunaan terbanyak Zenius berasal dari siswa SD, penggunaan aplikasi Zenius memiliki tingkat pertumbuhannya mencapai lebih dari 150% dalam beberapa pekan terakhir. Pengguna terbanyak kedua Zenius adalah siswa SMA yang memiliki pertumbuhan lebih dari 60% dan SMP 50%. Dalam hal ini Peneliti berpendapat untuk acuan

berlatih tes JLPT NOKEN akan lebih menarik bila menggunakan aplikasi Android sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. Aplikasi TODAI adalah salah satu alternatif media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk berlatih tes JLPT NOKEN.

TODAI adalah sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang dikembangkan oleh Universitas Tokyo. Aplikasi ini dirancang untuk membantu para pelajar bahasa Jepang memperoleh kemampuan bahasa yang lebih baik melalui berbagai materi pembelajaran seperti kosakata, tata bahasa, ujian praktek, dan sangat mudah untuk dalam penggunaannya dan diakses. Kita bisa mengakses aplikasi TODAI dimanapun dan kapanpun juga, baik menggunakan android, windows, MacOS, dan lainnya. Tidak hanya itu, aplikasi TODAI juga sudah tersedia di playstore, app store, dan kita juga bisa mendownloadnya melalui google. Dengan cara searching "*download aplikasi TODAI*" dan kamu akan mendapatkannya dengan gratis. Aplikasi TODAI juga membantu untuk melatih pemahaman bacaan, mendengarkan, pengucapan berbahasa Jepang, dan latihan membaca JLPT NOKEN yang disediakan gratis melalui *NHK NEWS WEB EASY*, *CNN*, *MBC*, dan lainnya dengan bahasa Jepang yang sederhana dan mudah dimengerti. TODAI dilengkapi dengan 31.076 artikel bahasa Jepang yang terus diperbaharui, 173.386 kosakata, 6.355 kanji, 169.736 contoh dan lebih dari 2.000 tata bahasa.

Japanese Language Proficiency Test (JLPT) atau *NOKEN* yang biasa dikenal pada umumnya (*日本語能力試験*) *Nihongo Nōryoku Shiken* yang merupakan tes kemampuan bahasa Jepang yang meliputi kemampuan membaca, memahami, dan mendengarkan. Dalam hal ini orang yang mengikuti ujian tersebut disebut peserta Noken. Ujian ini diadakan untuk mengukur kemampuan bahasa

Jepang bagi para pembelajar bahasa Jepang yang bukan keturunan orang Jepang. Ada 5 tingkatan dalam JLPT NOKEN yaitu N5-N1, dimana N5 merupakan tingkatan terendah dan N1 merupakan tingkatan tertinggi. Tingkatan tersebut merupakan tolak ukur seberapa tinggi kemampuan seseorang dalam menguasai bahasa Jepang. Tes ini diadakan dua kali setahun.

Penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan pengaruh aplikasi TODAI sebagai media pembelajaran tambahan terhadap hasil ujian JLPT NOKEN yang dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi TODAI dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang dan hasil ujian JLPT NOKEN para pelajar. Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang lainnya serta dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang cara terbaik untuk belajar bahasa Jepang dan mencapai hasil ujian JLPT NOKEN yang baik.

Motivasi

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad (2017), motivasi dijelaskan sebagai penikatan tenaga dalam individu yang muncul karena dorongan untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya, Rahman (2022) menekankan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang signifikan dalam memengaruhi keberhasilan siswa. Keinginan untuk belajar menjadi krusial, dan seseorang dapat mencapai hasil yang diinginkan dalam proses pembelajaran jika motivasi tersebut melekat dalam dirinya. Herzberg (1966), seperti yang diungkapkan oleh Prihartanta (2015), membagi motivasi menjadi dua jenis faktor, yaitu faktor higiene (faktor ekstrinsik) dan faktor motivator (faktor intrinsik). Faktor higiene, yang mencakup hubungan antar manusia, imbalan yang diterima, kondisi lingkungan, dan lainnya, mendorong individu untuk menghindari ketidakpuasan

(faktor ekstrinsik). Di sisi lain, faktor motivator, yang mencakup pencapaian, pengakuan, kemajuan dalam kehidupan, dan lainnya, mendorong individu untuk berusaha mencapai kepuasan (faktor intrinsik).

Teori motivasi, sebagai suatu kerangka konseptual, memberikan gambaran tentang bagaimana motivasi bekerja dan faktor-faktor apa yang mempengaruhi perilaku manusia untuk mencapai tujuan atau memuaskan kebutuhan tertentu. Teori ini menjadi alat penting dalam memahami cara individu dipicu, dipengaruhi, dan diarahkan oleh faktor internal dan eksternal dalam mencapai tujuan dan kebutuhan mereka. Dengan demikian, teori motivasi dapat digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan strategi motivasi yang efektif di berbagai konteks, seperti di tempat kerja, di sekolah, dalam kehidupan pribadi, atau dalam situasi lain di mana individu memerlukan dorongan untuk mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan mereka.

Media Pembelajaran

Menurut Gagne (1970), konsep media merujuk pada berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang memiliki potensi untuk memotivasi mereka dalam belajar. Sejalan dengan pandangan tersebut, Briggs dalam Abdulkarim dkk (2018) berpendapat bahwa media mencakup segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan membangkitkan minat siswa dalam proses belajar. Contoh media yang sering digunakan dalam pendidikan melibatkan berbagai bentuk seperti buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya. Dalam penelitian yang dijelaskan dalam oleh Junaidi (2019), Wiratmojo dan Sasonohardjo menyoroti peran penting media pembelajaran pada tahap awal pengajaran, yaitu orientasi, dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pelajaran. Aplikasi juga diakui sebagai suatu bentuk media yang dapat memberikan informasi yang relevan,

mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari pandangan para ahli bahwa aplikasi adalah teknologi yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dan memberikan akses ke konten pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan aplikasi dalam konteks pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi pengguna, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan.

Aplikasi dan Aplikasi Pembelajaran

Menurut Abdurahman dkk (2014;62), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan aplikasi sebagai penerapan dari struktur sistem yang digunakan untuk mengatur informasi dengan menggunakan aturan atau bahasa pemrograman tertentu. Teori aplikasi mengacu pada suatu teori atau konsep yang diterapkan dalam praktik, baik dalam pengembangan manusia, organisasi, maupun pengembangan sumber daya manusia. Fonna (2019) menyatakan bahwa aplikasi merupakan program komputer yang diciptakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan dalam berbagai aktivitas, seperti sistem bisnis, permainan untuk masyarakat, periklanan, dan proses lainnya yang mirip dengan yang dilakukan oleh manusia. Dalam implementasi teori aplikasi, faktor-faktor seperti konteks praktis, kompleksitas situasi, dan faktor manusia harus dipertimbangkan secara sistematis dan berkelanjutan, sesuai dengan situasi yang dihadapi. Teori aplikasi juga dapat mengalami modifikasi dan penyesuaian tergantung pada keberhasilannya dalam praktik.

Teori aplikasi pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Richard E. Mayer

(2009), merupakan kerangka konseptual yang menggunakan pengetahuan tentang cara belajar dan mengingat informasi untuk merancang program pembelajaran yang efektif. Definisi ini menyiratkan bahwa teori aplikasi pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka melalui penggunaan strategi pembelajaran yang efektif. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, seperti motivasi, lingkungan, interaksi sosial, dan kognisi, diidentifikasi dalam teori-teori pembelajaran tersebut. Dalam implementasinya, teori aplikasi pembelajaran memberikan panduan bagi guru, pelatih, dan pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang efektif, serta membantu siswa atau peserta pelatihan memaksimalkan potensi belajar mereka.

Japanese Language Proficiency Test (JLPT)

Berdasarkan Test Guide dari The Japanese Language Proficiency Test (2009) Nouryoku Shiken adalah uji keterampilan bahasa Jepang yang diperuntukkan bagi pembelajar bahasa Jepang baik yang berkependudukan di Jepang maupun di luar Jepang , yang dalam percakapan sehari-harinya tidak menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa pertama. Ujian ini dilaksanakan per 2 tahun sekali setiap tahunnya , serentak diseluru dunia setiap bulan Juli dan bulan Desember. Japanese Language Proficiency Test mempunyai tingkatan yang berbeda-beda. Mulai dari tingkat terendah ialah tingkat N5 sampai tingkat paling tinggi ialah tingkat N1. Japanese Language Proficiency Test ialah tes yang meliputi Moji Goi (文字語彙) , Bunpou (文法), Dokkai (読解), serta Choukai (聴解). Hasil kelulusannya berbentuk sertifikat bisa dipergunakan buat bermacam keperluan, misalnya buat para mahasiswa yang mau bekerja di industri Jepang maupun untuk mahasiswa yang mau melanjutkan penelitian ke Jepang.

Aplikasi TODAI

Aplikasi TODAI: EASY JAPANESE NEWS adalah sebuah aplikasi yang disediakan oleh MOBILE LEARNING. Diluncurkan pada tanggal 16 april 2016, aplikasi ini dapat di akses melalui Google Play Store, platform distribusi digital. Aplikasi ini bisa diunduh secara gratis. Aplikasi TODAI juga aplikasi multiplatform yang bisa dijalankan Android, iOS, Windows phone, dan web. Dengan aplikasi ini memungkinkan pengguna dapat pemahaman bacaan, mendengarkan, pengucapan berbahasa jepang, menonton berita harian, dan Latihan membaca JLPT NOKEN yang disediakan oleh NHK NEWS WEB EASY, CNN, MBC, dan lainnya. Dengan berita yang selalu diperbarui sehingga pengguna tidak akan ketinggalan apapun. Dengan demikian aplikasi ini sangat bermanfaat untuk peserta NOKEN dari semua tingkatan. aplikasi ini memiliki database yang terdiri dari 3107 artikel, 173386 kosakata, 6355 kanji, 169736 contoh, dan lebih dari 2000 tata Bahasa. Selain itu, aplikasi ini juga menyajikan fitur hiburan seperti video, musik, dan podcast. Selain itu, untuk menguji kemampuan bahasa Jepang, tersedia latihan simulasi dengan berbagai jenis soal sesuai dengan tingkatan JLPT, termasuk N1, N2, N3, N4, dan N5.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang merupakan metode berbasis filsafat post-positivis atau interpretatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi bahan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada minggu tanggal 11 Juni 2023 di Universitas Negeri Manado. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, yang disebarikan melalui grup atau kontak dalam aplikasi WhatsApp.

Sumber data utama adalah 20 orang responden, yang memberikan informasi tentang partisipasi mereka dalam ujian JLPT dan penggunaan aplikasi TODAI sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner, sementara data sekunder diperoleh dari literatur, artikel, jurnal, dan situs internet yang relevan dengan penelitian. Sumber data sekunder membantu peneliti dalam memahami konteks penggunaan aplikasi TODAI dan ujian JLPT.

Proses analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (1994), yang melibatkan empat tahapan utama. Tahap pertama adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap kedua adalah reduksi data, di mana peneliti memilih dan memfokuskan data yang penting. Selanjutnya, tahap ketiga adalah penyajian data, yang dilakukan melalui teks naratif untuk menjelaskan temuan penelitian. Terakhir, tahap keempat adalah klasifikasi data, di mana peneliti mencari tema, pola hubungan, persamaan, dan aspek-aspek lain yang muncul selama analisis data. Dengan menggunakan metode dan teknik tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh aplikasi TODAI terhadap persiapan ujian JLPT dan pengembangan keterampilan berbahasa Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Apakah Ada Hubungan Positif Dan Signifikan Dalam Penggunaan Aplikasi TODAI Sebagai Media Pembelajaran Dengan Hasil Ujian Japanese Language Proficiency Test (JLPT)?

Setelah melakukan survei

menggunakan angket. Terdapat 20 Responden yang memiliki hasil yang beragam. Menurut Responden HR yang sudah pernah mengikuti Ujian *JLPT*, Aplikasi *TODAI* membawa pengaruh positif dan signifikan dalam pembelajaran Bahasa Jepang. HR sangat puas dengan aplikasi ini bahkan menjelaskan bahwa dirinya berhasil memperoleh hasil yang memuaskan pada ujian *JLPT*. Walau begitu responden HR mengaku bahwa dirinya tidak sempat belajar serius dan hanya menggunakan aplikasi ini untuk belajar diwaktu senggang.

MM mahasiswa semester 8 mengaku puas dengan layanan aplikasi ini. Dirinya sudah menggunakan aplikasi ini selama 4 bulan selama proses persiapan ujian *JLPT*. Dalam kurun waktu tersebut ia menyatakan bahwa aplikasi *TODAI* membawa pengaruh yang positif dan signifikan. Responden AMS yang tengah duduk di bangku perkuliahan semester 6 mengaku bahwa aplikasi *TODAI* membawa hasil yang positif dan signifikan setelah 2 tahun penggunaan. Walau hanya menggunakan aplikasi ini kadang-kadang tetapi ia tetap menunjukkan kepuasannya terhadap aplikasi *TODAI*. Setelah penggunaan aplikasi ini dalam kurun waktu 5 bulan, MAA menyatakan bahwa ia puas dan merasa bahwa aplikasi *TODAI* merupakan aplikasi yang positif dan membawa hasil yang signifikan dalam hasil *JLPT*.

2. Bagaimana Peningkatan Kosakata Bahasa Jepang Setelah Menggunakan Aplikasi *TODAI* Sebagai Media Pembelajaran Dengan Hasil Ujian *JLPT*?

Melalui angket yang disebarakan terdapat 5 orang yang melampirkan hasil ujian *JLPT* mereka. Yang pertama adalah milik Responden HR yang sudah mengikuti ujian *JLPT* N3 lalu dinyatakan lulus dengan poin Goi, Moji, Dan Bunpou 23/60. Skor minimum untuk seksi tersebut adalah 19/60 ini menunjukkan bahwa responden HR berhasil melampaui 5 poin

dari poin yang dibutuhkan untuk dinyatakan lulus. Untuk skor Dokkai yang didapatkan adalah 27/60. Responden HR menunjukkan kemampuannya dalam test Choukai dimana ia mendapatkan skor 57/60. Dengan ini Responden HR mengamankan kelulusannya dengan skor akhir 107/180. Dimana untuk N3 sendiri standar kelulusannya adalah 95 poin. Responden HR berhasil lulus dengan 12 poin diatas standar kelulusan.

Berikutnya ada Responden DH yang telah mengikuti ujian *JLPT* N4 tahun lalu. Responden DH berhasil memperoleh Poin 108/120 untuk pengetahuan kosa kata. Untuk seksi ini, dibutuhkan minimal 38 poin untuk dinyatakan lulus. Tentunya hal ini menjadi sebuah pencapaian yang luar biasa, DH berhasil melampaui 70 poin dari standar kelulusan biasa. Dengan nilai Choukai yang sempurna 60/60. DH telah berhasil mendapatkan skor akhir 168/180. Dimana kelulusan N4 dibutuhkan 90 poin. DH berhasil melampaui 78 poin untuk lulus N4. Responden CT juga berhasil lulus dari *JLPT* level N4 dengan skor kosa kata 77/120. Dimana responden CT berhasil melampaui 39 dari skor minimum kelulusan. Selain itu, nilai Choukai dari responden CT adalah 42/60. Dengan skor total 119/180 Responden CT berhasil melampaui 29 poin dari standar kelulusan. merupakan hal yang cukup memuaskan. Responden NR telah lulus N4 dengan skor keseluruhan 111/80. Skor ini didapatkan dengan skor kosa kata sejumlah 63/120, dan skor Choukai 48/60. Responden NR berhasil lulus dengan 21 poin diatas skor minimum yaitu 90 poin.

MJS yang sayangnya belum lulus *JLPT* N4, mengantongi skor akhir 64/180. MJS sendiri mendapatkan skor kosa kata sebanyak 39/120 dan skor mendengarkan 25/60. Walau demikian MJS kekurangan 26 poin untuk mengantongi kelulusan ujian *JLPT* N4. Dapat diambil kesimpulan bahwa meskipun aplikasi *TODAI* membantu mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan persiapan *JLPT*. Patut

diketahui bahwa keseriusan dan ketekunan dalam belajar merupakan hal yang utama untuk mencapai hasil yang maksimal.

3. Apa Yang Menjadi Motivasi Mahasiswa Menggunakan Aplikasi TODAI?

Responden HR menyatakan bahwa ia menggunakan aplikasi TODAI hanya untuk fitur *JLPT* sebagai persiapan mengikuti ujian *JLPT*. HR mengaku bahwa ia kesulitan untuk membagi waktu untuk belajar. Sehingga mencari alternatif yang tidak akan mengganggu kesibukannya sehari-hari. Aplikasi TODAI juga diketahui membantu HR sehingga HR akhirnya dapat lulus *JLPT N3* dipercobaannya yang kedua ini. GW menggunakan aplikasi ini untuk kepentingan persiapan ujian *JLPT*. GW sendiri menyatakan bahwa aplikasi TODAI sangat membantu dalam proses pembelajaran. Selain hasil *JLPT* yang dirasa memuaskan, GW menyatakan senang dengan aplikasi ini dikarenakan GW dapat mengakses berita terbaru di Jepang dengan mudah. Juga fitur hiburan yang kerap kali ia gunakan untuk membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Menurut responden G, ia menggunakan aplikasi TODAI terutama untuk mempersiapkan ujian *JLPT*. G mengaku bahwa sebelum ia memakai aplikasi TODAI, ia menghadapi kesulitan dalam memahami setiap kosakata dalam test *JLPT*. Tetapi setelah mengenal dan menggunakan aplikasi TODAI, ia merasa dia lebih mudah memahami dan mengerjakan setiap test *JLPT* dikarenakan banyaknya fitur yang membantu dalam memahami setiap kosakata dengan tingkatannya. Responden ML sendiri juga menggunakan aplikasi TODAI dikarenakan aplikasi TODAI salah satu aplikasi yang memiliki fitur test *JLPT* yang hampir menyerupai test *JLPT* tersebut. ML juga mengakui bahwa aplikasi TODAI adalah aplikasi pembelajaran yang mudah di akses dimanapun dan kapanpun, sehingga

membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dan memudahkan ML dalam menghafalkan kosakata, sehingga lebih meningkatkan kemampuan bahasa jepangnya.

AMS selaku responden juga mengaku memakai aplikasi TODAI hanya untuk membantu dalam persiapan test *JLPT*. AMS merasakan dampak bahwa setelah ia menggunakan aplikasi TODAI, kemampuan Berbahasa Jepangnya meningkat pesat, hingga sekarang ia pun sudah mulai lancar dalam menggunakan Bahasa Jepang. Dapat disimpulkan sebagian besar mahasiswa menggunakan aplikasi TODAI untuk mempersiapkan ujian *JLPT*. Hal ini dikarenakan fitur soal latihan *JLPT* pada aplikasi TODAI yang sangat menyerupai tes *JLPT* itu sendiri. Ada pula yang memakai aplikasi ini dikarenakan rekomendasi dari teman maupun dikarenakan akses mudah serta fitur menarik yang tersedia pada aplikasi TODAI.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi TODAI membawa dampak positif dan membawa perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, baik yang menggunakan aplikasi ini sebagai bahan persiapan untuk menghadapi ujian *JLPT* maupun yang menggunakan aplikasi ini untuk sekedar belajar bahasa Jepang. Namun demikian tetap harus diingat, hasil dapat bervariasi tergantung dari keseriusan dan ketekunan seseorang dalam belajar. Peningkatan kemampuan kosa kata juga dapat ditemui pada beberapa mahasiswa yang mengaku terbantu dengan aplikasi ini. Dari 5 responden yang membubuhkan lampiran hasil *JLPT* mereka, 4 orang dinyatakan lulus setelah menggunakan aplikasi TODAI.

Motivasi dari para pengguna aplikasi ini sangat beragam. Tetapi pada umumnya mahasiswa menggunakan aplikasi ini khususnya untuk fitur latihan soal *JLPT*

yang lengkap dan menyerupai ujian JLPT aslinya. Ada juga yang memiliki motivasi dikarenakan rekomendasi orang lain. Tetapi tentu saja setelah direkomendasikan ada perubahan motivasi dalam penggunaan menjadi untuk mempersiapkan diri sebelum mengikuti ujian JLPT. Ada juga yang mengaku menggunakan aplikasi ini lantaran akses yang mudah serta fitur yang memudahkan mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi ujian JLPT.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan, maka diketahui bahwa Aplikasi TODAI memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini terlihat dari tanggapan mahasiswa terhadap Aplikasi TODAI yang dirasa sangat membantu mereka dalam meningkatkan kosakata. Meski demikian, harus diketahui bahwa ada bermacam-macam motivasi yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan Aplikasi TODAI. Dengan adanya penelitian mengenai aplikasi TODAI, diharapkan memberikan review yang jujur terhadap aplikasi ini. Disarankan agar penelitian lainnya mengenai aplikasi ataupun metode belajar lainnya dilakukan untuk mendorong mahasiswa maupun khalayak umum untuk lebih memudahkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

REFERENSI

- Abdulkarim, A., Ratmaningsih, N., & Anggraini, D. N. (2018). Developing civicpedia as a civic education E-learning media to improve students' information literacy. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 45-61.
- Abdurahman, H., Riswaya, A. R., & Id, A. (2014). *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang*. Guepedia.
- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*. Accessed from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED039752.pdf>.
- Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia learning: Prinsipprinsip dan aplikasi* (Terjemahan Baroto Tavip Indrojarwo). Pustaka Pelajar.
- Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 457.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. SAGE.
- Muhammad, M. (2017). *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 7.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Prihartanta, W. (2015). *Teori-Teori Motivasi. Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-14.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.