SHOHO KANJI MOBILE II SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN KANJI

Regie Christna Lahengke Salamate

Abstrak

Pengalaman empiris membuktikan bahwa mempelajari bahasa Jepang biasanya bermasalah pada huruf *Kanji*. Hal itu dikarenakan bentuk huruf *Kanji* yang rumit dan jumlah yang sangat banyak. Maka dari itu diperlukannya Media Alternatif sebagai alternatif yang dapat mempermudah pemahaman pembelajaran tahadap *Kanji*, salah satunya melalui media alternatif *Shoho Kanji Mobile II*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media, pengoprasian media, serta tanggapan responden terhadap media alternatif *Shoho Kanji Mobile II*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Dikarenakan waktu yang terbatas, dalam penelitian ini penulis akan menguji keefektifan media dengan cara membagikan angket kepada 26 orang mahasiswa Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM untuk kemudian diambil tanggapannya.

Media alternatif *Shoho Kanji Mobile II* dirancang menggunakan *Software* yaitu (1)*CorelDraw X6,(2) Java runtime,(3)Adobe PhotoShop, (4)Adobe Flash CS6 dan (5)Adobe AIR 18.* Terdapat langkat-langkah dalam pembuatan media ini mulai dari penginstallan *Software* hingga media selesai dibuat.

Pembuatan aplikasi dengan cara mengumpulkan semua *software* yang akan di gunakan, mengumpulkan materi-materi kanji yang terdapat dalam buku 日本語初歩, membuat alur media rancangan media dari tampilan awal hingga tampilan akhir, pembuatan gambar yang *backgraund* dan merancang semua data hingga media selesai dan diperlukan satu langkah untuk mengoprasikan media ini pada *smartphone* berbasis *Android.*

Berdasarkan tangapan responden, Media alternatif *Shoho Kanji Mobile II* memiliki skor sangat tinggi yaitu 1160 (89,07%) dari skor maksimal 1300 (100%) pada Indeks Koefisien Reliabilitas. Dengan ini dapat disimpulkan *media alternatif Shoho kanji mobile II* bisa dikatakan media alternatif.

Kata Kunci : Shoho Kanji Mobile II, Media Alternatif, Pembelajaran Kanji

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini sudah banyak orang-orang yang tertarik mempelajari bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Jepang. Di Indonesia sudah banyak yang mempelajari bahasa Jepang dan juga tidak sedikit kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Salah satu kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang ialah dalam mempelajari *kanji*. Tidak sedikit mahasiswa ataupun pembelajar bahasa Jepang lainnya yang mengalami kesulitan dalam mempelajari *Kanji*. Dalam *Nouryokushiken* terdapat 5 level yaitu N1, N2, N3, N4 dan N5. N5 adalah level terendah dan N1 adalah level tersulit. Dalam N5 penguasaan *Kanji* berjumlah 100, N4 penguasaan *Kanji* berjumlah 300, N3 penguasaan *Kanji* berjumlah 650, N2 penguasaan *Kanji* berjumlah 1000 dan N1 penguasaan *Kanji* berjumlah 2000. Sumber (http://www.tanos.co.uk/jlpt/jlpt1/)

Pengalaman empiris penulis membuktikan bahwa kebanyakan pembelajar mengalami kesulitan dalam menghafal ataupun mengingat *kanji* dan juga memahami *kanji*, hal itu disebabkan jumlah kanji yang begitu banyak dan juga cara baca kanji yang berbeda-beda yang disebut cara baca *kun'yomi* dan *on'yomi*. Empiris penulis membuktikan bahwa masih banyak pengajaran kanji yang dilakukan dengan cara konvensional dan monoton dengan menggunakan buku dengan cara menghafal melalui filosofi *Kanji* itu sendiri dan juga dengan cara menulis *kanji* secara berulang-ulang agar dapat diingat dan mengingan cara urutan penulisan kanji itu sendiri. Tidak sedikit para pembelajar bahasa Jepang yang masih kesulitan dengan metode-metode terdahulu. maka dari itu penulis bermaksud membuat metode baru dalam mempelajari kanji agar lebih cepat menghafal, mengingat dan menarik untuk dipelajari oleh para pembelajar bahasa Jepang.

Disini penulis akan membuat penelitian *kanji* dengan berinovasi pembelajaran *kanji* dengan teknologi masa kini. Berhubung sudah banyaknya pengguna *Smartphone* berbasis *Android* dimasa ini dan para pembelajar pun pada umumnya sudah menggunakan *Smartphone* berbasis *Android*. Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba membuat sebuah aplikasi pembelajaraan *kanji* dengan menggunakan *Smartphone* berbasis *Android.* sebagai bahan penelitian yang mengaplikasikan dari buku *Nihongo Shoho* untuk menjadi objek penelitian. Meskipun buku ini tidak dipakai lagi di universitas sebagai bahan pembelajaran, akan tetapi dalam buku Nihongo Shoho ini terdapat *kanji-kanji* dasar yang sering ada dalam *Nouryokushiken* N5 dan *Nouryokushiken* N4. Dengan ini penulis tertarik untuk mengaplikasikan sumber di buku *Nihongo Shoho* pada tingkat II sebagai bahan penelitian dengan menggunakan

media berbasis *Android,* untuk meningkatkan kemampuan pembelajar bahasa Jepang dalam menghafal kanji yang terdapat dalam buku *Nihongo Shoho*. Penelitian terdahulu dari Maulana (2014) membahas tentang pembuatan media *kanji* dalam buku *Nihongo Shoho* dari Bab 1 sampai Bab 15 pada *Smartphone* berbasis *Android* yang dimana di dalamnya sudah ada sekitar 110 *Kanji* yang sudah di aplikasikan berbasis *Android*, yang sudah membantu para pembelajar untuk menghafal atau pun mengingat *Kanji* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan yang akan membahas pembuatan media *Smartphone* berbasis *Android* dalam buku *Nihongo Shoho* dari Bab 16 sampai Bab 34 dimana di dalamnya akan ada 188 kanji. Dengan latar belakang tersebut penulis akan menggunakan judul "***Shoho kanji Mobile II Sebagai media alternatif dalam pembelajaran Kanji*** "dalam penelitian ini.

B. TINJAUAN PUSTAKA

KANJI

Sudjianto dan Dahidi,(dalam oki 2004) *Kanji* adalah salah satu dari empat aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain katakana, hiragana dan romaji. Aksara *kanji* dipakai untuk melambangkan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Dengan demikian dapat diasumsikan jumlah huruf kanji hamper sama dengan jumlah benda yang ada di dunia.

Tulisan *kanji* pertama kali diperkenalkan di Jepang karena adanya pertukaran perdagangan dan pembelajar diantara kedua negara. Seiring berkembangnya Jepang, tulisan *kanji* pun dibuat lebih sederhana, dengan memakai cara baca dan cara tulis bangsa Jepang.

Meski Jepang mengadaptasi *kanji* dari Cina, namun tidak semua *kanji* yang ada di Jepang sama dengan kanji Cina. Banyak sekali kanji yang diadaptasi dari Tiongkok, sehingga menimbulkan banyak kesulitan dalam membacanya. *Dai Kanji Jiten* adalah kamus kanji terbesar yang pernah dibuat, dan berisi 30.000 kanji. Kebanyakan kanji sudah punah, hanya terdapat pada kamus, dan sangat terbatas pemakaiannya, seperti pada penulisan suatu nama orang. Oleh karena itu Pemerintah Jepang membuat suatu peraturan baru mengenai jumlah aksara kanji dalam Joyō Kanji atau kanji sehari-hari yang dibatasi penggunaannya sampai 1945 huruf saja. Aksara kanji melambangkan suatu arti tertentu. Suatu Kanji dapat dibaca secara dua bacaan, yaitu Onyōmi (adaptasi dari cara baca China) dan Kunyōmi (cara baca asli Jepang). Satu kanji bisa

memiliki beberapa bacaan Onyomi dan Kunyomi. (siapindo.com/2012/04/sejarah-bahaasa-jepang.html)

Jadi menurut penjelasan tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa *kanji* merupakan huruf yang berasal dari Cina yang digunakan untuk melambangkan hampir semua benda-benda yang ada di dunia serta memiliki dua cara baca yaitu bacaan Onyomi dan Kunyomi.

PEMBELAJARAN KANJI

Nakanishi, 2012:68 (dalam oki 2004) menyatakan bahwa para pembelajar memerlukan informasi yang lebih mengenai *kanji* yang akan mereka pelajari. Informasi tersebut dapat berupa kapan, dimana, dan dalam kondisi seperti apa *kanji* tersebut dapat digunakan. Tetapi, para pembelajar yang tidak memiliki latar belakang huruf kanji tidak mungkin dapat mempelajari huruf *kanji* dengan mudah. Oleh karena, diperlukan adanya metode pembelajaran yang tepat untuk membantu para pembelajar kanji dalam memahami makna dan penggunaan *kanji*. (*sumber* : library.binus.ac.id/.../2012-2-00802-JP%20Bab500)

Salah satu yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa *Jepang* ialah kanji. Oleh karena itu, banyak metode pembelajaran *Kanji* yang dimana pemblajaran secara manual atau menggunakan buku dengan cara menghafal melalui filosofi *Kanji-kanji* itu sendiri dan juga dengan cara menulis *kanji* secara berulang-ulang agar dapat diingat dan bagaimana cara urutan penulisan kanji itu sendiri. Tidak sedikit para pembelajar bahasa Jepang yang masih kesulitan dengan metode-metode terdahulu. Dengan ini penulis akan membuat metode pembelajaran *kanji* yang dianggap cocok oleh penulis untuk digunakan dalam mempelajari *kanji* adalah metode pembelajaran alternative dengan menggunakan media alternatif, agar para pembelajaar dapat dengan cepat bisa menguassai *kanji*.

STRATEGI BELAJAR KANI

Menurut Mathias dan Habein 2000:15,(dalam oki 2004) mempelajari huruf kanji berarti mempelajari bentuk. arti dan cara baca dari sebuah kanji. Kanji selalu diajarkan dalam kalimat tanpa keluar dari konteksnya.

Mempelajari kanji juga meliputi analisa tarikan dalam huruf kanji atau metode derivasi untuk kanji yang lebih bersifat huruf gambar (Matsuda & Silva. 2000:147).

Metode yang paling umum untuk mengajarkan kanji adalah dengan cara menulis huruf kanji yang sama berulang kali. disusul dengan banyak membaca kanji tersebut. dalam Gamage (2003:5)

Menyatakan bahwa cara mempelajari kanji berbeda-beda sesuai dengan tingkatan dari pemelajar bahasa. Pembelajar tingkat lanjut lebih menyukai cara belajar kanji dengan menggunakan kamus atau memahami kanji tersebut tanpa menterjemahkan ke dalam bahasa asal pembelajar. Pembelajar tingkat menengah lebih memilih cara mengingat tempat di mana kanji tersebut diajarkan untuk mempelajari Kanji. Pembelajar tingkat awal lebih suka menggunakan *flash card* dan *Software* berbasis teknologi seperti menggunakan *SmatPhone* untuk mempelajari kanji.

Ada beberapa macam strategi dalam mempelajari *kanji* kebanyakan pembelajar bahasa Jepang dan hampir keseluruhan pembelajar bahasa Jepang menggunakan strategi kanji yang menuliskan huruf *kanji* tersebut secara berulang-ulang dalam jumlah yang tidak ditentukan sampai pembelajar merasa bisa menguasai *kanji*. Selain itu juga para pembelajar dapat mencari *kanji* yang tidak diketahuinya dan bertanya kepada seseorang untuk mengetahui *kanji* yang tidak diketahuinya.

Para pembelajar juga dapat belajar *kanji* dengan cara mengingat *kanji* melalui cerita yang di buat oleh pembelajar atau cerita bebas berdasarkan bentuk *Kanji* yang dilihat dan dipresepsikan oleh pembelajar itu sendiri dan juga para pembelajar bisa mengingat kanji dengan melalui *Bushu*, dimana para pembelajar mengingat kanji berdasarkan bentuk *Kanji*.

KESULITAN PEMBELAJARAN KANJI

Menurut (Ishida dalam Sudjianto, (2004:57) Sistem tulisan Jepang yang sangat kompleks ini, menjadi satu alasan sulitnya mempelajari bahasa Jepang. Kanji merupakan *hyou-i moji* yang berarti sebuah *kanji* yang bisa melambangkan makna sekaligus bunyi pengucapan dan sebuah kanji bisa menyatakan arti tertentu. Hal ini dapat memberikan arti bahwa hampir semua benda yang ada di dunia dapat ditulis dengan kanji. Sehingga dapat dibayangkan kalau jumlah *kanji* hampir sama dengan jumlah benda yang ada di dunia.

Kesulitan pembelajar dalam mempelajari *Kanji* ialah kebanyakan pembelajar sulit dalam mengingat, menghafal dan memahami *kanji* dikarenakan huruf *kanji* juga ada cara baca yang berbeda yang disebut dengan cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi*. dimana dalam factor ini disebabkan kebanyakan pembelajar jarang sekali

menggunakan *kanji* dan membaca *kanji* atau pun melihat *Kanji*, itu lah yang menyebabkan kebanyakan pembelajar sulit dalam mempelajari *kanji*.

URGENSI PENGUASAAN KANJI

Takebe (1982) menyebut huruf kanji termasuk *Hyou i moji*. karena setiap huruf menyatakan arti. Bagi orang Jepang sendiri, apabila ia melihat kanji sepintas lalu maka meskipun ia belum mengetahui arti sebenarnya dan cara bacanya dari kanji yang ia lihat, akan tetapi secara sepintas lalu ia dapat dengan mudah memahami arti kata yang dimaksud.

Penulis menyimpulkan bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang, *kanji* adalah salah satu yang harus di kuasi oleh para pembelajar bahasa Jepang. *kanji* ini merupahan bagian yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Jepang, dimana setiap kalimat dalam bahasa Jepang dipastikan akan adanya huruf *kanji*, karena jika semua kaliamat bahasa Jepang tidak terdapat huruf *Kanji* maka akan sulit dalam mengartikan sebuah kalimat atau maksud kalimat itu sendiri, seprti kata はな yang dimana bisa di artika sebagai 花 (はな) bunga dan 鼻 (はな) hidung. Akan tetapi jika menggunakan kanji dapat membedakan makna atau arti kanji bunga dan hidung Karena karena itu *kanji* mempunyai maksud dan arti tersendiri. Jadi huruf *kanji* ini sangat penting dalam mempelajari bahasa Jepang.

C. PEMBAHASAN

PROSES PEMBUATAN MEDIA SHOHO KANJI MOBILE II

1. Shoho Kanji Mobile II merupakan media alternatif untuk mempelajari *Kanji-kanji* tingkat dasar. Untuk membuat media alternatif tersebut diperlukan beberapa proses. Menginstal *software* yang akan digunakan untuk membuat media alternatif, di antaranya : *CorelDraw X6, Java runtime, Adobe PhotoShop, Adobe Plash CS6 dan Adobe AIR 18.*
2. Mengumpulkan materi-materi kanji yang terdapat dalam buku 日本語初歩 akan digunakan sebagai isi dari media Shoho Kanji Mobile II, dalam hal ini penulis menggunakan buku 日本語初歩.
3. Membuat alur media rancangan media dari tampilan awal hingga tampilan akhir, materi-materi *Kanji*, dan soal-soal kuis agar saat pengerjaannya penulisan tidak mengalami kesulitan.

4. Membuat seluruh gambar yang diperlukan untuk membuat Media Shoho Kanji Mobile II dengan menggunakan *CorelDRAW X6 dan Adobe Photoshop CS6* dengan langkah sebagai berikut :
    a. Membuat rancangan gambar tampilan Menu Loading Shoho Kanji Mobile II dengan menggunakan *CorelDRAW X6 dan Adobe Photoshop CS 6.*
    b. Membuat seluruh gambar yang berisikan materi *Bacground* dalam Shoho Kanji Mobile II dengan mengunakan *CorelDRAW X6 dan Adobe Photoshop CS 6.*
    c. Penulis membuat gambar yang *background* soal-soal latihan dalan Shoho Kanji Mobile II dengan menggunakan *CorelDRAW X6, Adobe Photoshop cs 6.*

5. Membuat Media Shoho Kanji Mobile II dengan mengunakan *Software Adobe Flash cs 6* dengan langkah pertama adalah memasukan semua gambar, mp3 dan semua bahan yang telah di persiapkan ke dalam *software adobe flash cs6* dengan cara klik *file* lalu klik *import* kemudian klik *import to liblary* kemudian masukan *file* yang sudah di siapkan.
6. Membuat menu utama dari media Shoho Kanji Mobile II menggunakan *software Adobe flash cs6.* Dengan langkah klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan klik *text tool* Untuk mengisi nama judul media dan nama *button*.
7. Klik Scene *katakana* lalu masuk ke menu *katakana* dengan memasukan data-data dengan cara klik *file* lalu klik *import* kemudian klik *import to liblary* kemudian masukan *file* format gambar *katakana*.
8. klik Scene *hiragana* lalu masuk ke menu *hiragana* dengan memasukan data-data dengan cara klik *file* lalu klik *import* kemudian klik *import to liblary* kemudian masukan *file* format gambar *hiragana.*
9. Klik Scene *Kanji* lalu masuk ke menu *kanji* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding.* Buatlah 9 *button* Dengan langkah klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* untuk mengubah menjadi button dan membuat *text* yang seperti pada gambar 4.1.10 dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
10. Klik Scene *Search* lalu masuk ke menu *Search* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding.* Dengan cara pembuatan text dengan format *Dynamic Text* dan *button* dengan langkah klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol*.

11. klik *Scene Materi 1* lalu masuk ke menu *Materi 1* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding*. Pembuatan *button* huruf *Kanji* masing-masing dengan langkah yang sama klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan Pengisian *Text kanji* dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
12. klik *Scene Materi 2* lalu masuk ke menu *Materi 2* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding*. Pembuatan *button* huruf *Kanji* masing-masing dengan langkah yang sama klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan Pengisian *Text kanji* dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
13. klik *Scene Materi 3* lalu masuk ke menu *Materi 3* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding*. Pembuatan *button* huruf *Kanji* masing-masing dengan langkah yang sama klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan Pengisian *Text kanji* dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
14. klik *Scene Materi 4* lalu masuk ke menu *Materi4* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding*. Pembuatan *button* huruf *Kanji* masing-masing dengan langkah yang sama klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan Pengisian *Text kanji* dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
15. Klik *Scene Materi 5* lalu masuk ke menu *Materi 5* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding*. Pembuatan *button* huruf *Kanji* masing-masing dengan langkah yang sama klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan Pengisian *Text kanji* dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
16. klik *Scene Materi 6* lalu masuk ke menu *Materi 6* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding*. Pembuatan *button* huruf *Kanji* masing-masing dengan langkah yang sama klik *rectangle tool* lalu seleksi *rectangle tool* yang telah dibuat lalu klik kanan pilih *convert to symbol* dan Pengisian *Text kanji* dengan cara klik *text tool* pada setiap *button*.
17. Klik *Scene kanji* untuk pembuatan data setiap materi *kanji* dengan cara membuat urutan penulisan *kanji* dengan *format GIF* (*Graphics Interchange Forma*), mengisi cara baca *kanji* secara *kun'yomi* dan *on'yomi* dan mengisi *kanji* dengan cara baca dan artinya. Selanjutnya membuat *button* yang di perlukan.

18. Klik *Scene QUIZ* lalu masuk ke menu *QUIZ* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding.*
19. Klik *Scene About* lalu masuk ke menu *About* dengan memasukan data-data yang diperlukan dan memasukan *coding.*
20. Setelah semua tampiul dan terhubung dengan satu dan lainnya langkah berikutnya adalah mem-*Publish software* media Shoho Kanji Mobile II tersebut menjadi *apk file, swf file.* Hal ini dilakuan agar media tersebut dapat digunakan pada *Smatphone* dan *PC* (*Personal Computer*). Untuk menyebarkan media yang telah rampung bisa menggunakan *CD (Compack Disk)*, atau bisa menggunakan fasilitas *Bluetooh* yang tersedia pada *Smatphone* dan *PC* (*Personal Computer*).

PROSES PENGOPRASIAN MEDIA SHOHO KANJI II

1. Install media Shoho Kanji Mobile II pada *smartphone*
2. Kill *icon* Shoho Kanji Mobile II
3. Jika berhasil terinstal makan akan tampil menu awal
4. Setelah klik *button* kanji maka akan muncul tampilan pembelajaran kanji.
5. Setelah mengklik *button* materi 1/2/3/4/5/6 maka *user* akan diarah kan pada materi pembelajaran kanji.
6. Jika *user* mengklik *button katakana* pada menu utama maka *user* akan di arahkan pada pembelajaran *katakana.*
7. Jika *user* mengklik *button hiragana* pada menu utama maka *user* akan di arahkan pada pembelajaran *hiragana.*
8. Jika *user* mengklik *button Search* maka akan tampil menu *search* untuk mencai Kanji yang tersedia di Shoho Kanji Mobile II.
9. Jika *user* mengklik *button QUIZ* maka akan tampil menu *QUIZ* untuk pembelajaran Kanji yang tersedia di Shoho Kanji Mobile II.
10. Jika *user* mengklik *button ABOUT* maka akan tampil menu *ABOUT* pada Shoho Kanji Mobile II.

D. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Secara keseluruhan media alternative Shoho Kanji Mobile II dibuat menggunakan *Software CorelDraw X6, Java runtime, Adobe PhotoShop CS6, Adobe Flash CS6 dan Adobe AIR 18* dengan cara Mengumpulkan materi-materi kanji yang terdapat dalam buku 日本語初歩, Membuat alur media rancangan media dari tampilan awal hingga

tampilan akhir, pembuatan gambar untuk *backgraund* dan merancang semua data hingga media selesai.

2. Untuk cara penggunaan media Shoho Kanji Mobile II ini cukup meng-*install* pada *Smartphone* berbasis *Android*, maka sudah dapat di gunakan. Sedangkan untuk penggunan di *PC* (*personal computer*) cukup mengklik 2 kali pada *icon* media sudah dapat di gunakan, dengan cara penggunaan aplikasi ini di dalamnya terdapat 4 buah pilihan *button Kanji, hiragana, katakana dan about* dengan penggunaannya cukup dengan mengklik pada *button* trsebut.
3. Dari hasil kuisoner, diketahui bahwa tanggapan responden sebagian besar memilih setuju dan dapat di simpulkan bahwa mempelajari *Media Shoho Kanji Mobile II* lebih menarik di bandingkan mempelajari dengan metode konvensional. Dapat dibuktikan pada hasil *Indeks Koefisien Reliabilitas* Media *Shoho Kanji Mobile II* memiliki skor sangat tinggi yaitu 1160 (89,07%) dari skor maksimal 1300 (100%). penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Shoho Kanji Mobile II dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran Kanji.

Dengan selanjutnya penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan daiantaranya :

1. Diharapkan untuk selanjutnya mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM, mampu memberikan inovasi dan mengembangkan lagi pembelajaran bahasa jepang lainnya untuk membuat media alternative berbasis multimedia dan teknologi.
2. Bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda baik dari segi penulisan, berbicara, penguasaan pola kalimat maupun memahami kosakata. Oleh karena itu, bagi pengajar dan pembelajar bahasa Jepang diharpkan mampu untuk memberikan metode alternative pembelajaran baru yang efektif dan menarik untuk di pelajari untuk memudahkan pembelajar dalam memahami materi-materi.
3. Meskipun dari hasil penelitian, media alternative Shoho kanji Mobile dikatakan sangat baik, namun media ini masih memerlukan penyempurnaan dari segi tampilannya, soal-soal quis dan audio kanji. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dalam bidang yang sama, diharapkan kedepannya dapat memperbaiki kekurangan tersebut.

E. DAFTAR RUJUKAN

Asrumiati .2013.Adobe Flash CS6.Yogyakarta: Andi Wahana Komputer

Briggs.1977.Media Pembelajaran: Tersedia :http://blogspot.com/2008/10/media pembelajaran.html [21 mei 15]

Breen.Jim. Kamus Elektronik JED. Produk Aplikasi Android. Tersedia :http://www.play.google.com.
[12 November 2014]

Dimario .2011. Android Berbasis Adobe Air. Semarang:Andi Wahana Komputer

Daryanto .1993. media visual. Tersedia : http://dokumen.tips/education/media-visual.html
[3 juni 15]

Gamage.2003.metode pengajaran kanji. Tersedia : http://thesis.binus.ac.id/ecolls/Doc/Bab2HTML/2011100360JP2
[22 maret 15]

Gusbandiana.Taufik .2014. Shuji No Bideo Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Hitsujun Kanji. Sekripsi pada Unikom Bandung : tidak dipublikasikan

Haryanto. 2012. Pengertian Media Pembelajaran. Tersedia : http://www.belajarpsikologi.com/pengertianmedia,pembelajaran/
[5 Januari 2015]

Jonathan.Waller. 2011. Jumlah kanji N1,N2,N3,N4,N5 Tersedia : http://www.tanos.co.uk/jlpt/jlpt1/[29 juli 2015]

Maulana.Oki. 2014. Shoho Kanji Mobile sebagai Media Alternaif Dalam Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar. Sekripsi pada Unikom Bandung : tidak dipublikasikan

Megasari.2011. Jenis-jenis Penelitian Studi Pustaka. Tersedia: http://shendud.wordpress.com.
[21februari 2015]

Nazruddin Safaat H. 2012 . Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android. Semarang:Andi

Kepmendiknas.2001,Pengerian Buku ajar Tersedia :http://www.kepegawaian.stsi-bdg.ac.id/pdf/kepmendiknas36th2001.pdf
[31 juli 2015]

Safaat. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika Bandung.

Sudjianto, 1999. Gramatika Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc. Khoerul. 2012. Definisi Multimedia dari Para Ahli.

Sugiyono.2014.Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.Cetakan ke-21. Bandung:Alfabeta.

Takabe.1982. Asal Usul Kanji di Jepang. Tersedia :https://bakadangergakuen. wordpress.com/2015/03/20/asal-usul-kanji-di-jepang [22 maret 2015]

tn.2012 Sejarah Bahasa Jepang (Kanji) Tersedia : siapindo.com/2012/04/sejarah-bahaasa-jepang.html [13 Maret 2015]