TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP APLIKASI *KANTAN-NA BUNPOU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*

Oleh :

M Yuda Prawira, **Dian Bayu Firmansyah, Pitri Haryanti**
Universitas Komputer Indonesia Jl.Dipatiukur 112-116 Bandung Indonesia
choi.sooonnie@gmail.com

Abstract

This research investigates how users' responses towards an android based learning media named Kantan-na Bunpou. The application was created from adobe flash which its purpose is to ease learning, especially in understanding sentence pattern of Japanese basic level. Population and sample of this research were 10 college students of Japanese literature faculty at Indonesia University of Computer. The sample and population were taken by random sampling technic. The technic used to collect the data was questionnaire with collection data technic using likert scale. The result of the likert scale calculation is interval scale and percentage. After knowing the score of the calculation, in conclusion, kantan-na bunpou is learning media application of Japanese sentence pattern which is easy to use with interesting display.

Keyword: android, questionnaire, likert scale, kantan-na bunpou

1. PENDAHULUAN

Muslim (2012) mengatakan bahwa tidak memuaskannya hasil belajar dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini tentu saja membuat minat para pembelajar berkurang. Hal ini dapat diatasi apabila metode pembelajaran dapat mengoptimalkan kemajuan ICT dalam dunia pendidikan.

Kemajuan ICT memungkinkan pembelajaran menggunakan suatu alat yang disebut multimedia. Jenis multimedia yang seringkali digunakan dalam metode pembelajaran adalah multimedia interaktif. Hasil dari pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran salah satunya dapat berupa *mobile learning.*

Penelitian *mobile learning* yang dilakukan penulis adalah pembuatan aplikasi media pembelajaran dengan *smartphone* berbasis *android* yang berjudul *Kantan-na Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Tingkat Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android.* Aplikasi tersebut

dibuat untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang yang ingin mempelajari pola kalimat khususnya untuk tingkat dasar. Di dalam aplikasi tersebut tersedia materi pelajaran berupa pemahaman pola kalimat dan latihan soal. Tentu saja aplikasi *kantan-na bunpou* belum bisa dikatakan layak untuk digunakan. Bisa saja didalam aplikasi kantan-na bunpou masih terdapat berbagai macam kekurangan, baik dari segi fungsionalitas dan visualitas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan memanfaatkan kuesioner yang berisi pertanyaan yang mengacu terhadap fungsionalitas dan visualitas kepada para responden yang menggunakan aplikasi kantan-na bunpou.

Setelah pembuatan aplikasi *kantan-na bunpou* selesai, maka dilakukan penelitian selanjutnya yaitu melakukan kuesioner terhadap para responden yang menggunakan aplikasi *kantan-na bunpou*. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui tanggapan para responden baik dari segi fungsionalitas dan visualitas.

Dengan melakukan kuesioner ini, diharapkan dapat membantu untuk mengetahui bagaimana tanggapan para responden terhadap aplikasi *kantan-na bunpou*. yang diharapkan dapat menarik minat para pembelajar untuk lebih giat dalam memahami pola kalimat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media

Arsyad (2011) menyebutkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide,gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang interaktif. Dimana pada aplikasi yang telah dibuat, terdapat unsur multimedia interaktif seperti desain aplikasi yang menarik, konten dengan pembahasan yang mudah dipahami dan terdapat fitur khusus seperti latihan soal

2. *Mobile Learning*

Menurut Wirawan (2011) *Mobile learning* (*M-Learning*) adalah pengembangan *dari E-Learning*. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu.

3. Penggunaan *smartphone* di dalam *mobile learning*

Dewasa ini, *smartphone* sangat mudah sekali ditemui diberbagai lapisan masyarakat. Di Negara-negara berkembang dan yang sedang berkembang *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai perangkat untuk berkomunikasi saja. Tetapi penggunaan *smartphone* dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini guna meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan menarik minat para pembelajar. *Smartphone* yang sangat canggih dan mendukung aplikasi layaknya komputer dapat dengan mudah mengolah berbagai macam unsur multimedia interaktif. Tentu saja hal ini akan sangat cocok jika *smartphone* digunakan sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran sesuai dengan konsep *mobile learning*. *Smartphone* yang akan digunakan adalah *smartphone* berbasis sistem operasi *android*.

4. Android

Nasser (2015) menyebutkan bahwa *Android* merupakan sistem operasi berbasis LINUX yang di*design* untuk perangkat *mobile learning* seperti ponsel dan e-reader tablet. Sistem Operasi pada *Android* menggunakan Kernel Linux, Sehingga pengembang memungkinkan untuk memodifikasi aplikasi seperti Java juga C/C++.

5. *Adobe Flash CS6*

Tanya (2002) menyebutkan bahwa *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah software yang dibuat khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

6. *Bunpou*

Iwabuchi Tadasu dalam Sudjianto dan Dahidi, (2007) mengemukakan bahwa gramatika (Pola Kalimat) sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat. Selain itu, aturan-aturan mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun beberapa bunsetsu untuk membuat sebuah kalimat pun disebut tata bahasa.

3. METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan dengan model pengembangan *waterfall.*

untuk menghitung dan mengolah tanggapan responden menggunakan teknik kuesioner dengan bantuan skala *likert.* Populasi didalam penelitian ini mahasiswa fakultas sastra Jepang tingkat satu Universitas Komputer Indonesia dengan sampel yang diambil berjumlah 10 orang menggunakan teknik *random sampling.* Waktu dan lokasi penelitian menghabiskan waktu 6 bulan yang berlokasi di fakultas sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Karena hasil pengolahan data berupa penilaian maka masing-masing jawaban memiliki nilai :

Sangat Setuju/SS	=	5
Setuju/S	=	4
Netral/N	=	3
Tidak Setuju/TS	=	2
Sangat Tidak Setuju/STS	=	1

Nilai Jawaban Skala *Likert*

Untuk mendapatkan nilai ideal yang menjadi patokan terhadap hasil dari pengolahan data, maka rumus nilai idealnya adalah :

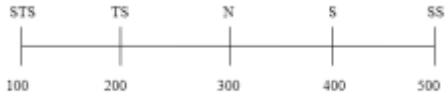
Nilai Ideal = Nilai Tertinggi x Jumlah Soal x Jumlah Responden

Maka nilai ideal yang diperoleh

Rumus	Hasil	Skala
5x10x10	500	Sangat Setuju
4x10x10	400	Setuju
3x10x10	300	Netral
2x10x10	200	Tidak Setuju
1x10x10	100	Sangat Tidak Setuju

adalah 5 x 10 x 10 = 500, lalu nilai tersebut dimasukan kedalan *rating scale* yaitu :

Skor yang telah diperoleh kemudian dimasukan kedalam *rating scale* berikut ini :



Gambar 1

Interval Scale

4. PEMBAHASAN

Untuk mengetahui tanggapan para responden terhadap aplikasi *kantan-na bunpou,* penulis melakukan kuesioner dengan tujuan untuk mendapatkan data yang selanjutnya akan diolah menggunakan bantuan skala *likert* untuk mendapatkan nilai sebagai patokan dalam penarikan kesimpulan. Kuesioner dilakukan terhadap 10 orang mahasiswa Prodi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tingkat dasar. Jawaban yang ada didalam kuesioner berjumlah 10 buah dengan dua macam kategori yaitu tampilan dan fungsi. Hasil perhitungan kuesioner sebagai berikut :

NO	PERTANYAAN	JAWABAN					Presentase
		SS	S	N	TS	STS	%
	a. Tampilan Media						
1	Tampilan dan animasi yang terdapat pada aplikasi *kantan-na bunpou* bagus dan menarik	5	3	2	0	0	8.6%
2	Pemilihan Font dan ukuran Teks dalam media *kantan-na bunpou* terlihat jelas dan mudah dibaca	5	4	1	0	0	8.8%
3	tombol navigasi pada media *kantan-na bunpou* berfungsi dengan baik	6	4	0	0	0	9.2%
4	Efek suara pada setiap tombol didalam aplikasi *kantan-na bunpou* berfungsi dengan baik	5	3	2	0	0	8.6%
5	Tampilan secara keseluruhan dari aplikasi *kantan-na bunpou* (tombol, animasi, tampilan, font, ukuran font dan suara) menarik untuk menjadi media alternatif	6	3	1	0	0	9%
	b. Fungsi Media						
1	Aplikasi *kantan-na bunpou* memudahkan untuk memahami pola kalimat	5	4	1	0	0	8.8%
2	penjelasan materi pada aplikasi *kantan-na bunpou* mudah dipahami	5	3	2	0	0	8.6%
3	Latihan soal sesuai dengan materi yang terdapat didalam aplikasi *kantan-na bunpou*	5	4	1	0	0	8.8%
4	Aplikasi *kantan-na bunpou* membuat pengguna praktis dalam mempelajari bahasa Jepang	6	3	1	0	0	9%
5	menggunakan aplikasi *kantan-na bunpou* lebih menarik daripada metode konvensional	4	4	2	0	0	8.4%
	Σ	52	35	13	0	0	
	ΣKriterium = Nilai Kategori * Jawaban Pertanyaan	260	140	39	0	0	
	TOTAL NILAI KRITERIUM	439					
	Nilai Presentase = Total Nilai Kriterium : Nilai Maksimum * 100 (439 : 500 *100)						87.8%

Tabel 2

Hasil Kuesioner

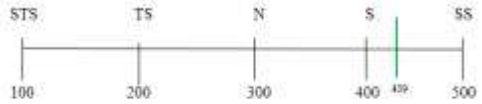
Berikut penjelasan mengenai hasil kuesioner yang terdapat pada tabel 2, yaitu :

1. Untuk tampilan dan animasi pada aplikasi *kantan-na bunpou* 50% responden menjawab sangat setuju 30% menjawab setuju dan 20% menjawab netral.

2. Mengenai ukuran teks dan jenis font dalam aplikasi *Kantan Bunpou* sebanyak 50% responden menjawab sangat setuju dibaca dan 40% menjawab setuju, 10% sisanya menjawab netral. Itu berarti teks dan font mudah dibaca.
3. Untuk setiap tombol yang ada sebanyak 60% responden menjawab sangat setuju dan 40% menjawab setuju. Setiap tombol yang ada pada aplikasi *Kantan bunpou* berfungsi dengan baik
4. 50% responden menjawab sangat setuju terhadap aplikasi *Kantan Bunpou* Penggunaanya mudah dan tidak rumit, 30% menjawab setuju dan sisanya 20% responden menjawab netral.
5. 60% responden menjawab sangat setuju terhadap tampilan secara keseluruhan dari aplikasi *Kantan Bunpou* (Efek *Audio*, Tampilan, Teks, dan Tombol), dan 30% menjawab setuju sisanya 10% responden menjawab netral.
6. 50% responden menjawab sangat setuju terhadap penggunaan aplikasi *Kantan Bunpou,* bahwa aplikasi tersebut bisa memudahkan untuk mempelajari pola kalimat, 40% menjawab setuju dan 10% sisanya menjawab netral.
7. 50% responden menjawab sangat setuju terhadap penjelasan yang dipaparkan oleh aplikasi *Kantan Bunpou* karena mudah dipahami, 30% menjawab setuju dan 20% sisanya menjawab netral.
8. 50% responden menjawab sangat setuju terhadap latihan soal yang ada pada aplikasi *Kantan Bunpou,* karena materi yang dijelaskan ditampilkan pada soal. 40% responden menjawab setuju dan 10% sisanya menjawab netral.
9. 60% responden menjawab sangat setuju terhadap aplikasi *Kantan Bunpou.* Karena pengguna bisa mengakses aplikasi tersebut dimanapun dan kapanpun. Sehingga membuat pengguna praktis dalam mempelajari bahasa jepang. 30% menjawab setuju dan 10% sisanya responden menjawab netral.
10. 40% responden menjawab sangat setuju terhadap aplikasi *Kantan Bunpou* karena praktis dan mudah digunakan, maka aplikasi tersebut lebih menarik

dibandingkan metode konvensional, 40% menjawab setuju dan 20% responden menjawab netral.

Dari perhitungan kuesioner di atas, didapatkan kriterium sebesar 439. Kemudian nilai tersebut dimasukan kedalam *interval scale.* Bila nilai kriterium maksimal adalah 5 x 10 x 10 = 500 dan hasil keseluruhan perhitungan kuesioner adalah 439, maka *interval scale* garis hijau berada di antara garis setuju dan sangat setuju.



Gambar 2

Hasil *rating scale*

Dari hasil pengolahan data responden yang sudah diketahui nilai akhirnya yaitu 439 . Maka dihhitung persentase jawabannya dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Persentase : 439 : 500 * 100 = 87.8%

Lalu hasil dari perhitungan persentase dengan nilai 87.8% disesuaikan dengan kategori skala jawabannya yaitu :

Nilai Jawaban	Skala
80% – 100%	Sangat Menarik
60% – 80%	Menarik
40% – 60%	Cukup Menarik
20% - 40%	Kurang Menarik
0 – 20%	Tidak Menarik

Tabel 3

Skala Jawaban

Setelah melihat tabel di atas, maka 87.8% dari keseluruhan responden menjawab bahwa aplikasi *kantan-na bunpou* sangat menarik.

5. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penghitungan yang dilakukan di dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil kuesioner diolah dengan bantuan skala *likert.* Hasil perhitungan yang didapat adalah nilai *interval scale* 439. Nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat setuju. Lalu nilai dari *interval scale* diolah lagi menjadi bentuk persentase dengan nilai 87.8% yang berarti bahwa para responden setuju bahwa aplikasi *kantan-na bunpou* dapat dijadikan aplikasi media pembelajaran pola kalimat tingkat dasar bahasa Jepang

dengan tampilan media yang menarik dan sangat mudah pengoperasiannya.

2. Saran

Dengan mengetahuinya hasil tanggapan responden di dalam penelitian ini, diharapkan para peneliti selanjutnya untuk menguji efektivitas aplikasi *kantan-na bunpou* dan memperbaiki segala macam kekurangan yang ada.

6. Daftar Pustaka

Arsyad, A.2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada [18 Juli 2017]

Bahtiar, M. 2012. *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM UPAYA PENCAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX SMP NEGERI 4 KALASAN*. [Online]. Tersedia:http://eprints.uny.ac.id/22557/1/skripsi%20lengkap.pdf [18 Juli 2017]

Naseer, A, Muhammad B.W & Abdul H.M. 2015. *"Comparative Analysis of Operating System of Different Smart Phones"*. Journal of Software Engineering and Applications, 2015, 8, 114-126. [Online] Tersedia : http://file.scirp.org/pdf/JSEA_2015030415463013.pdf [13 November 2016]

Sahidi. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. [Online]. Tersedia :http://staffnew.uny.ac.id/upload/131930136/penelitian/Pengembangan+Media+Pembelajaran+Berbasis+ICT.pdf [20 Juli 2017]

Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc [18 November 2016]

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. [20 Juli 2017]

Tanya, H & Himes Frances. 2002. *Creating Learning Objects With Macromedia Flash MX*:Macromedia White Paper [14 November 2016]

Wirawan , P.W. 2011. P*ENGEMBANGAN KEMAMPUAN E-LEARNING BERBASIS WEB KE DALAM M-LEARNING.* [online] tersedia : http://download.portalgaruda.org/article.php?article=22564&val=1291 [18 Juli 2017]

Yuda, M. 2017. *PEMBUATAN APLIKASI KANTAN-NA BUNPOU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN POLA KALIMAT TINGKAT DASAR BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID.* Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak dipublikasikan