

Solusi Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di Masa Pandemi Covid-19

Mery Kharismawati, Irkham Huda, dan Wahyu Handayani Setyaningsih
Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada

Corresponding authors. mery.kharismawati@ugm.ac.id; irkham@ugm.ac.id; wahyu.hs@ugm.ac.id

How to cite this article (in APA Style). Kharismawati, M., Huda, I., Setyaningsih, W.H. (2021). Solusi strategi pembelajaran kosakata bahasa Jepang di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 95-110. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v21i1.36662

History of article. Received: December 2020; Revised: February 2021; Published: April 2021

Abstrak: Penguasaan kosakata menjadi kunci untuk dapat lulus dalam Japanese Language Proficiency Test (JLPT) yang penting bagi seorang lulusan bahasa Jepang dalam memperoleh pekerjaan. Masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran daring menuntut inovasi dalam strategi belajar siswa. Penelitian ini memaparkan hasil *Focus Group Interview* (FGI) mengenai pembelajaran kosakata bahasa Jepang di masa Pandemi dengan peserta 9 orang siswa D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi UGM Angkatan 2018. Peserta yang merupakan generasi Z, walaupun akrab dengan teknologi, ternyata masih mencatat secara manual kosakata yang ingin dipelajari sesuai dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya sebagai solusi bagi permasalahan pembelajaran kosakata, ditawarkan aplikasi *smartphone* berbasis android bernama "Memora" yang digunakan untuk menambah perbendaharaan kosakata secara mandiri. Peserta FGI berpendapat bahwa "Memora" dapat menjadi salah satu strategi belajar kosakata di masa pandemi. Dengan "Memora", siswa dapat memasukkan kosakata dan gambar yang dapat membantu pemahaman terhadap kata tersebut kapan saja dan di mana saja. Masih terdapat kekurangan seperti *bugs* pada permainan, dan belum adanya fitur *audio* sehingga aplikasi ini masih terus dikembangkan.

Kata kunci: game berbasis android; Memora; pembelajaran kosakata; bahasa Jepang

Japanese Vocabulary Learning Strategy Solution During Covid-19 Pandemic

Abstract: Mastery of vocabulary is the key to being able to pass the Japanese Language Proficiency Test (JLPT) which is important for a Japanese graduate in getting a job. During the Covid-19 pandemic, which requires online learning, it demands innovation in student learning strategies. This Study describes the result of the Focus Group Interview regarding the Japanese Vocabulary Learning during the Pandemic with 9 Students of Japanese Language Study Program in UGM Vocational School Class of 2018. Participants who are generation Z, although familiar with technology, apparently students still manually write down the vocabulary they want to study. Furthermore, as a solution to vocabulary learning problems, an android-based smartphone application called "Memora" is offered to add vocabulary independently. FGI participants thought that "Memora" could be one of the strategies for self-learning vocabulary during the pandemic. Using "Memora", users can input words and pictures that help them to memorize the words from the game mode anytime and anywhere. Users find some flaws in the application such as glitches while playing the game and the picture resize problem. There is also a request for an audio feature. So this application needs improvement and correction before fully worked as vocabulary learning media.

Keywords: android-based game; Memora; vocabulary learning; Japanese language

Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat ke-2 setelah Cina, meskipun Indonesia bukanlah negara yang memiliki huruf Kanji seperti halnya dalam bahasa Cina atau Korea (Firmansyah & Rahmawati, 2020). Banyaknya institusi yang mengajarkan bahasa Jepang di Indonesia juga menunjukkan bahwa bahasa ini memang memiliki daya Tarik bagi pembelajar bahasa asing, hingga saat ini.

Generasi yang kini sedang duduk di bangku kuliah di universitas ialah generasi futuristik yang lekat dengan teknologi. Mereka adalah generasi Z yang menurut Pratama (2012), adalah generasi yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Untuk mencapai pemahaman, siswa dari generasi ini tidak hanya mengandalkan ceramah dari dosen, melainkan dengan mencari opini lain yang sesuai dengan minat mereka dari media internet (Wibawanto, 2016). Berdasarkan observasi di kelas tatap muka pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah Vokasi pada mata kuliah Pemahaman Teks II dan Praktikum Mengarang dan Membaca yang diadakan secara luring, terdapat kecenderungan siswa untuk mencari arti kosakata sulit di kamus *online*, meskipun kosakata tersebut sebenarnya pernah dipelajari sebelumnya.

Meskipun berasal dari generasi Z, mahasiswa prodi D3 Bahasa Jepang terbiasa mencatat di buku catatan dan mengulang membaca catatan mereka. Akan tetapi, mereka mengaku sulit menyusun kalimat dalam bahasa Jepang karena keterbatasan perbendaharaan kosa kata yang dimiliki (Kharismawati & Hasanah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih belum menemukan strategi belajar yang tepat bagi mereka untuk dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata bahasa Jepang sehingga membuat pembelajar mengingat

kosa kata tersebut pada saat melakukan komunikasi. Dari hasil angket diketahui bahwa 73,61% siswa menyukai belajar menggunakan gawai/ *smartphone*, sesuai dengan karakteristik generasi Z yang hidupnya begitu lekat dengan teknologi. Kecenderungan siswa untuk mencari kosakata sulit melalui kamus online menunjukkan bahwa mereka menginginkan solusi pembelajaran kosakata dari teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka, yaitu gawai/ *smartphone*.

Penguasaan kosakata sangat penting untuk kelancaran berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang. Menurut Baharudin dan Ismail (2014) dalam Alahmadi dan Foltz (2020), pemerolehan kosakata merupakan komponen penting dalam kompetensi komunikatif dan merupakan elemen inti dari penguasaan bahasa. Lebih lanjut, Richards dan Renandya (2002) dalam Alahmadi dan Foltz (2020) mengatakan bahwa kompetensi kebahasaan seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis/ mengarang bergantung pada pengetahuan kosa kata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap pembelajar bahasa asing perlu memperkaya kosa kata untuk dapat lancar berkomunikasi dengan bahasa tersebut.

Kata merupakan satuan gramatikal terkecil, yang berasal dari kelas kata nomina, pronomina, dan numeralia. Ia dapat berfungsi sebagai subjek, predikat dan pelengkap. Dari segi etimologi, jenis kata yang dapat berfungsi gramatikal adalah kosa kata Jepang, kanji, pinjaman, dan kosa kata campuran (Tjandra, 2013). Pentingnya belajar kosa kata bahasa Jepang dapat secara jelas dilihat dari kemampuan seorang pembelajar dalam menyelesaikan soal seperti soal tes kemampuan bahasa Jepang (Japan language Proficiency Test/ JLPT) yang memiliki syarat jumlah penguasaan kosa kata di setiap levelnya. Berikut adalah jumlah kosa kata yang harus dikuasai di setiap level JLPT.

Tabel 1. Jumlah Kosakata untuk lulus JLPT

Level	Kosa kata	Kanji
N5	800	100
N4	1500	300
N3	3700	650
N2	6000	1000
N1	10.000	2000

Sumber: Kawa Kawa Learning Studio, (2017)

Penelitian tentang pentingnya kosakata bagi pembelajaran bahasa asing telah dilakukan sebelumnya oleh Alqahtani (2015). Beberapa metode pengajaran kosakata dirangkum dalam tulisan Al Qahtani ini, di antaranya dengan menggunakan realia dan mendemonstrasikannya, menggambar, dengan ilustrasi dan gambar, permainan lawan kata, enumerasi, mimik, ekspresi dan gerakan tubuh, menebak konteks, dan lain sebagainya. Sebagai kesimpulan, berbagai metode yang diupayakan pengajar dalam pembelajaran kosakata sebaiknya memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat bertemu dengan kosakata yang dipelajari dalam berbagai konteks.

Lee & Kwon (2014) menjelaskan tentang pengembangan sebuah media berbasis komputer yang dapat membantu 54 siswa setingkat SMA menghafalkan kosakata. Media ini telah disesuaikan dengan preferensi pembelajar. Pada praktiknya, penelitian ini membandingkan pembelajara kosakata dengan media yang telah dirancang dengan kelompok yang dibebaskan menebak kosakata target dan kelompok siswa dengan pembelajaran yang mengikuti instruksi dari pengajar (telah diberitahu kosakata target). Alat yang diciptakan terbukti efektif untuk kedua kelompok, namun hasil yang lebih baik ditunjukkan oleh siswa yang dibebaskan menebak kosakata dalam pembelajarannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata juga perlu memperhatikan preferensi dari siswa mengenai kosakata apa yang ingin dipelajari.

Selanjutnya Agustav, Widhiyanti dan Trianto (2016) merancang *game* “pembelajaran Bahasa Jepang untuk pemula” dengan metode *user centered design* berbasis Android. Agustav et al., membuat tiga (3) *prototype* yang masing-masing dievaluasi dengan melibatkan tiga (3) orang pengguna narasumber dari kalangan yang berbeda, yaitu satu (1) orang Jepang, satu (1) orang Indonesia yang mampu berbahasa Jepang, dan satu (1) orang Indonesia yang tidak mampu berbahasa Jepang. Analisa dilakukan dengan menerapkan pengujian sebanyak (2) kali, yaitu *completing a transaction dan evaluating the impact of subtle changes*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada pengujian *completing a transaction* mendapatkan hasil 92,3%, yang berarti pengguna telah memahami fitur dan fungsi dari tombol yang telah disediakan pada aplikasi. Pada hasil pengujian *evaluating the impact of subtle changes* mendapatkan hasil 100% yang berarti bahwa pengguna telah dapat mempelajari bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya dapat dipahami bahwa metode pembelajaran kosakata bahasa asing harus terus dikembangkan mengingat pentingnya penguasaan kosakata bagi kelancaran komunikasi. Pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan preferensi siswa dan gaya belajarnya juga harus diperhatikan untuk dapat menunjang pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang efektif. Media pembelajaran kosakata di sini dituntut untuk dapat menarik minat siswa dalam mempelajari kosakata secara mandiri, bahkan di luar kegiatan KBM di Universitas.

Gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki oleh individu dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan siswa dalam belajar. Dengan menyadari hal ini, siswa mampu menyerap dan mengolah informasi dan menjadikan belajar lebih mudah dengan gaya belajar siswa sendiri (Bire, A. L, Geradus, U, Bire, 2014) Untuk memperoleh pembelajaran kosakata yang efektif, perlu untuk mengetahui gaya belajar dari siswa, sehingga pengajar dapat membantu mengarahkan siswa pada strategi

belajar yang sesuai. Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa mahasiswa pembelajar bahasa Jepang memiliki gaya belajar visual dan juga gaya belajar campuran antara visual, auditori, dan kinestetik. Siswa generasi Z dengan gaya belajar visual, maupun gabungan ini diasumsikan menyukai kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan gawai/ *smartphone* yang mendukung visual, auditori, dan kinestetik mereka. Asumsi ini juga didukung dengan hasil angket pada tabel 3 yang menunjukkan bahwa 66,67% siswa menggunakan aplikasi android dalam strategi belajar kosakata mereka.

Tabel 2. Gaya Belajar Mahasiswa Prodi D3 Bahasa Jepang

Gaya Belajar	Jumlah Siswa	Prosentase
Visual	6	30
Visual-Auditori-Kinestetik	4	20
Visual-Kinestetik	3	15
Auditori-Kinestetik	1	5
Visual-Auditori	1	5
Tidak terlihat	5	25
Total	20	100%

Sumber: (Kharismawati & Hasanah, 2020)

Tabel 3 Strategi Belajar Kosa Kata

No	Strategi Belajar	Bahasa Jepang	
		Frekuensi	Persentase
1	Mencatat kosa kata baru	10	55.56
2	Mencatat kosa kata baru dalam catatan khusus	7	38.89
3	Mengulang-ulang membaca catatan kosa kata baru	13	72.22
4	Menerapkan kosa kata yang dipelajari dalam percakapan / kalimat	8	44.44
5	Mencari contoh penerapan kosa kata dalam kalimat di internet	7	38.89
6	Mencari arti kosa kata lewat kamus online	13	72.22
7	Mencari arti kosa kata lewat kamus (buku)	3	16.67
8	Menggunakan aplikasi pembelajaran untuk belajar kosa kata	12	66.67
9	Melihat film / drama anime berbahasa Jepang	14	77.78
10	Membaca artikel/ buku/ manga berbahasa Jepang	11	61.11
11	Lainnya	1	5.56

Permainan yang memanfaatkan *smartphone* disukai oleh sebagian besar generasi Z. Di antaranya game seperti PUPG mobile, Mobile Legends, HAGO, Garena AOV dan sebagainya (Listiorini, 2020). Terdapat pula media pembelajaran bahasa Jepang, seperti *Busuu*, *Drops: Learn Japanese*, *Hello Talk*, *Memrise*, *Duolingo*, dan lain-lain (Anissa, 2019). Dari hasil angket, aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang digunakan siswa adalah Duolingo dan kamus online seperti Takoboto, Jsho, dan Akebi. Jika dikaitkan dengan gaya belajar (pada tabel 2) maka aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa belum sesuai karena kamus online yang digunakan hanya menampilkan huruf kanji dan terjemahannya, sehingga kurang mendukung pembelajar dengan gaya visual. Ketidaksihinggaan ini menyebabkan kurangnya efektifitas strategi belajar siswa yang menimbulkan kendala dalam komunikasi.

Mulai tanggal 16 Maret 2020, Universitas Gadjah Mada telah menyelenggarakan kuliah berbasis daring/online guna mengantisipasi penyebaran Covid-19 yang merebak sejak bulan Desember. Surat Edaran Rektor Nomor: 1604/UN1.P/HKI/TR/2020 menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *blended learning* sesuai dengan SK Rektor nomer 463 tahun 2019, baik dengan *synchronous* (tatap muka daring) maupun *asynchronous* (dengan video pembelajaran) yang dikombinasikan dengan aplikasi interaksi daring lain sesuai preferensi dosen dan siswa. Pada perkembangannya, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) daring memunculkan persoalan, antara lain melonjaknya kebutuhan kuota internet pada mahasiswa dan dosen. Sebagai solusi UGM kemudian melakukan pendataan dan memberikan sejumlah bantuan kuota internet untuk civitas akademiknya (Satria, 2020).

Kestabilan koneksi internet juga menjadi gangguan yang nyata pada KBM daring yang menyebabkan siswa kesulitan memahami penjelasan dosen pada saat kuliah *synchronous*. Dari segi pengajar/ dosen,

perubahan yang mendadak dari luring ke daring juga memiliki tingkat kesulitan adaptasi yang tersendiri. Dosen dituntut mempersiapkan skenario KBM yang memadai untuk efektivitas KBM bagi siswa, sementara siswa dituntut untuk menyesuaikan diri dengan penugasan penuh via internet yang mengakibatkan semakin jarang menggunakan aktivitas menulis dengan tangan. Kurangnya aktivitas menulis dengan tangan pada pembelajar bahasa Jepang mengakibatkan menurunnya daya ingat siswa pada huruf Kanji dan kosakata yang telah dipelajari. Selain itu, kesempatan tatap muka dengan dosen yang sangat terbatas, dan kegiatan sekolah dari rumah membuat siswa tidak dapat mencatat dengan baik, karena telah bergantung pada *keyboard* baik laptop maupun *smartphone*.

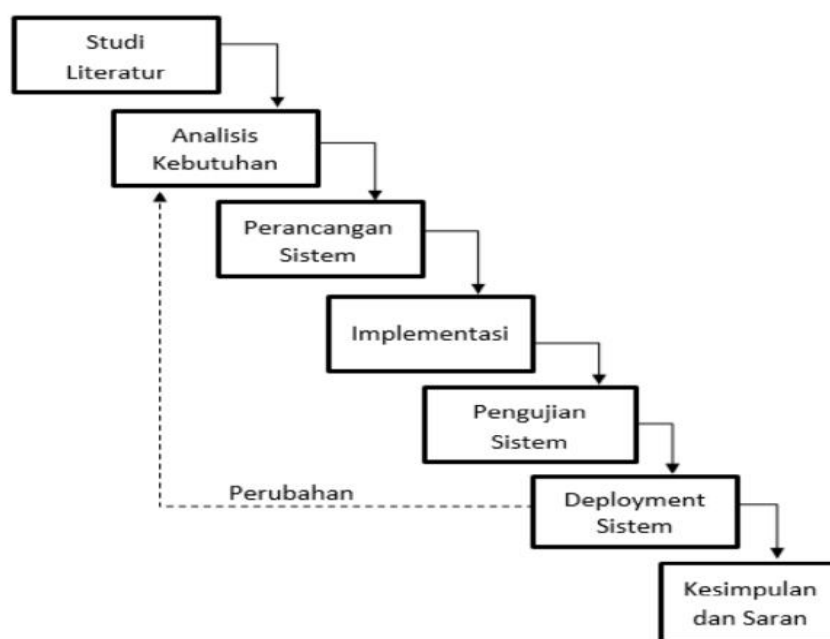
Dengan demikian, terdapat permasalahan yang harus dipecahkan, yaitu bagaimana strategi pembelajaran kosakata di masa pandemi yang tepat bagi siswa dengan media yang paling dekat dengan kehidupan mereka, yaitu gawai/ *smartphone*. Sementara tujuan dari penelitian ini adalah mengetengahkan aplikasi pembelajaran kosakata berbasis android bernama Memora yang didesain untuk menjawab pertanyaan permasalahan tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode survey dalam pengumpulan data mengenai gaya belajar dan strategi belajar kosakata pada siswa Angkatan 2018 di Program Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi UGM. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di KBM semester sebelumnya, diperoleh data bahwa siswa menyukai game android seperti Mobile Legend, AOV, Among Us, PUPG. Dari sini diperoleh asumsi bahwa siswa menyukai tantangan dan tampilan permainan yang menarik dan interaktif. Ketergantungan siswa pada *smartphone* juga menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang permainan kosakata berbasis android yang diberi nama Memora. Metode terakhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah Focus Group Interview

yang diadakan untuk menjangring tanggapan siswa sebagai pengguna aplikasi *Memora*. Focus Group Interview merupakan suatu teknik pengumpulan data penelitian kualitatif yang dilakukan dengan mewawancarai sejumlah individu dengan karakteristik tertentu. Dengan dipandu oleh seorang moderator, FGI dilakukan untuk mengeksplorasi ide, persepsi suatu kelompok terhadap suatu topik (Dilshad & Latif, 2013).

Pada penelitian ini tahapan model pengembangan aplikasi game *Memora* yang digunakan adalah menggunakan model pengembangan sistem yang diadaptasi dari model Agile SDLC (*System Development Life Cycle*) seperti pada gambar 1. Metode tersebut memiliki 7 fase yaitu studi literatur, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, deployment sistem, serta kesimpulan dan saran.



Gambar 1. Model pengembangan sistem adaptasi dari model Agile SDLC

Studi Literatur

a. Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang dikembangkan oleh Google, berbasis pada kernel Linux dan didesain terutama untuk perangkat mobile touch screen seperti smartphone dan tablet, meskipun perkembangan selanjutnya Android bisa digunakan pada perangkat TV pintar, mobil pintar, atau jam tangan pintar.

b. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai 100 elati operasi 100 elative termasuk telepon

genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995.

c. SQLite

SQLite merupakan sebuah 100 elati manajemen basis data relasional yang bersifat ACID-compliant dan memiliki ukuran 100 elativ kode yang 100 elative kecil, ditulis dalam bahasa C. SQLite merupakan proyek yang bersifat *public domain* yang dikerjakan oleh D. Richard Hipp.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menganalisa fungsionalitas yang dibutuhkan game Memora. Untuk kebutuhan fungsionalitas aplikasi, sesuai dengan kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut:

- a. Word List, berfungsi untuk memasukkan gambar dan kosakata dalam bahasa Jepang berdasarkan kategori tertentu untuk digunakan dalam permainan Word Game
- b. Word Game. merupakan fungsionalitas utama untuk memainkan game tebak gambar dengan kosakatanya dalam bahasa Jepang.

Perancangan

Untuk membuat rancangan aplikasi agar mudah diimplementasikan digunakan *flowchart* algoritma aplikasi, *Entity Relationship Diagram* (ERD) basis data, dan representasi antar muka aplikasi.

Implementasi

Implementasi aplikasi game *Memora* berbasis Android menggunakan software IDE Android Studio dan bahasa pemrograman yang digunakan Jawa.

Pengujian Sistem

Tahap pengujian (*testing*) adalah fokus pada perangkat lunak aplikasi mobile baik secara lojik maupun fungsional. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan menggunakan 2 metode yang diantaranya terdapat pengujian dengan metode pengujian dengan Blackbox Testing (pengujian fungsional).

Deployment

Pada tahapan ini dimana sistem dibuat tersedia bagi pengguna. Jika dalam *deployment* sistem terdapat kesalahan atau kekurangan pada sistem, maka dapat mengulang kembali ke tahap analisis untuk memperbaiki serta menambahkan

kekurangan fungsi program. Pertama-tama sistem dikompilasi untuk dijadikan sebuah berkas installer Android dengan format berkas *.apk. Kemudian file ini bisa dibagikan kepada pengguna untuk diinstal di perangkat Android masing-masing.

Kesimpulan

Untuk mendapatkan kesimpulan yang baik maka tahapan mulai dari perancangan sampai *deployment* sistem harus benar-benar valid dan teruji karena mempengaruhi kualitas penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Penyusunan Aplikasi Pembelajaran Kosakata *Memora*

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Android begitu pesat perkembangannya di era saat ini karena Android menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri (Hartono et al., 2017). Seperti yang diulas oleh (Anissa, 2019), bahwa terdapat beberapa aplikasi berbasis android untuk pembelajaran bahasa Jepang yang disukai masyarakat, antara lain *Busuu*, *Drops: Learn Japanese*, *Memrise*, *Hello Talk*, dan lain sebagainya. Rata-rata game ini dimainkan dengan sambungan internet (*online*) dan beberapa ada yang dapat dimainkan secara offline seperti *Busuu*. Terdapat game kosa kata seperti *Drops Learn Japanese* memiliki 1700 kosa kata dan kalimat. The Japan Foundation sebagai perusahaan nir-laba milik pemerintah yang fokus pada pertukaran kebudayaan, juga memiliki aplikasi pembelajaran berupa game semacam ini. Aplikasi yang dapat diunduh gratis tersebut antara lain *Memory Hint* yang menyajikan pembelajaran Kanji, huruf Katakana, dan Hiragana dengan kemasan

yang menarik dan interaktif. Aplikasi permainan berbasis android ini rata-rata tidak memberikan fitur penambahan bank data atau materi game dan pengguna hanya puas dengan konten yang telah ada di dalamnya.

Game yang disusun melalui penelitian ini bernama “Memora” yang berasal dari kosa kata bahasa Jepang *Memoraizu* yang artinya “mengingat/menghafal”. Game ini merupakan game kosa kata bahasa Jepang berbasis android

dengan *user-centered design* yang berfokus pada kebutuhan pengguna, yaitu pembelajar bahasa Jepang. Dalam hal ini “Memora” memiliki pilihan menu permainan “Word Game” untuk permainan tebak kosa kata bahasa Jepang berikut artinya, dan menu “word list” yang merupakan kosa kata yang akan muncul dalam permainan. “Memora” juga memberikan fitur *self-entry* yang memperbolehkan pengguna untuk menambahkan data dan memperbanyak pertanyaan dalam permainan.

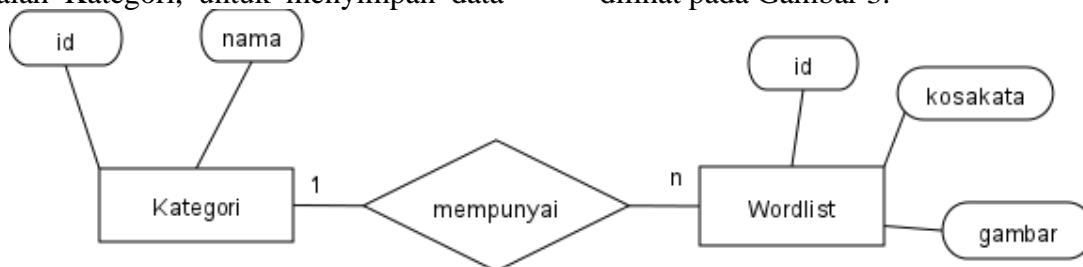


Gambar 2 Tampilan Awal Memora

Perancangan

a. Rancangan basis data aplikasi
Basis data yang digunakan aplikasi game Memora terdiri dari 2 tabel. Tabel pertama adalah Kategori, untuk menyimpan data

kategori kosakata. Tabel kedua adalah Wordlist, untuk menyimpan link gambar beserta kosakata terkait gambar tersebut. Rancangan ERD basis data aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 ERD basis data aplikasi

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2, basis data yang diperlukan aplikasi terdiri dari tabel-tabel berikut :

1) Tabel Kategori

Tabel kategori berfungsi menyimpan kategori dari kosakata dengan atribut id dan nama kategori.

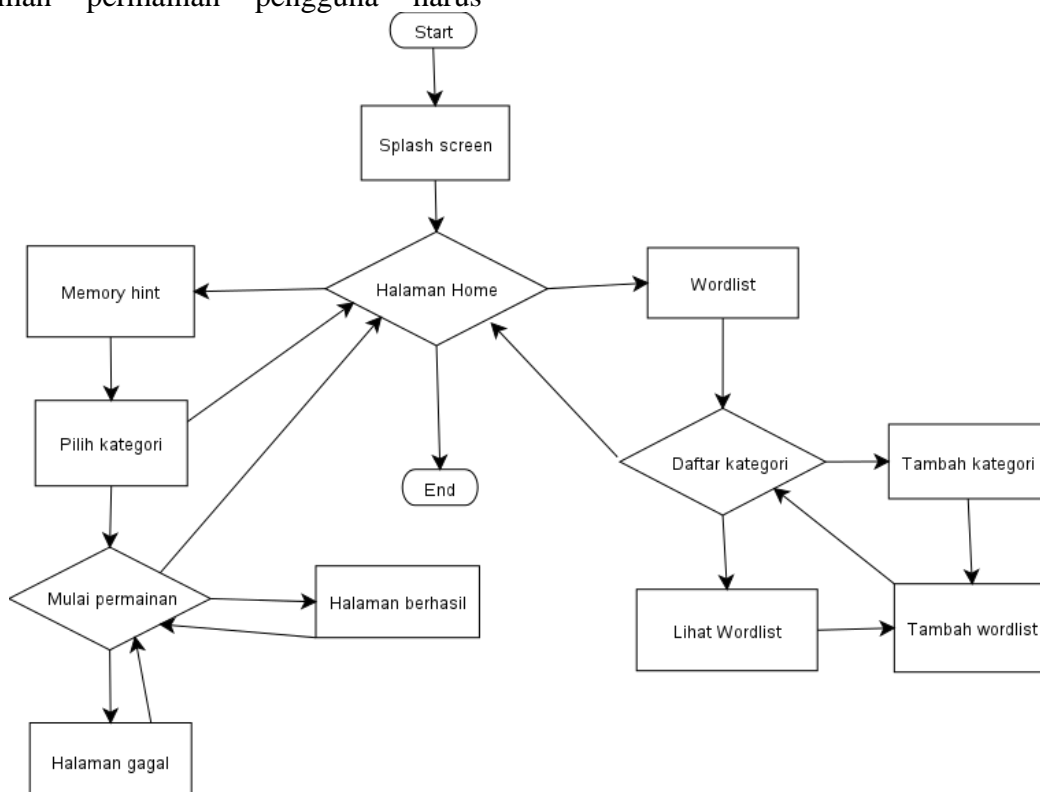
2) Tabel Wordlist

Tabel Wordlist berfungsi menyimpan link gambar beserta kosakata terkait gambar tersebut dengan atribut id, kosakata, dan gambar.

b. Rancangan flowchart aplikasi

Rancangan alur aplikasi secara umum digambarkan dalam sebuah flowchart seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4. Aplikasi dimulai dari tampilan *Splash Screen*, kemudian dilanjutkan Halaman Home. Di halaman Home pengguna bisa memilih mau ke Menu Word Game untuk memainkan game atau ke Wordlist untuk menambah kosakata. Jika memilih Word Game maka akan masuk ke halaman Pilih Kategori kemudian setelah memilih akan mulai permainan. Di halaman permainan pengguna harus

mencocokkan antara gambar dengan kosakata bahasa Jepangnya dalam batas waktu yang ditentukan. Jika berhasil maka masuk ke halaman berhasil muncul *score* dan *highscore*, jika gagal akan masuk ke halaman gagal juga muncul *score* dan *highscore*. Jika pengguna memilih menu wordlist, disini pengguna dapat melihat daftar kategori wordlist yang udah tersimpan. Untuk menambah kategori dengan klik tombol tambah kategori kemudian mengetikkan kategori dan klik simpan, maka daftar kategori akan bertambah. Ketika pengguna klik salah satu kategori maka pengguna bisa menambahkan wordlist baru dengan klik tambah data. Di menu tambah data pengguna bisa menambahkan kosakata baru dengan klik tombol tambah kemudian memasukkan file gambar/foto dan mengetikkan kosakata sesuai gambar/ foto tersebut dalam bahasa Jepang kemudian klik simpan, daftar kosakata akan bertambah. Flowchart aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.

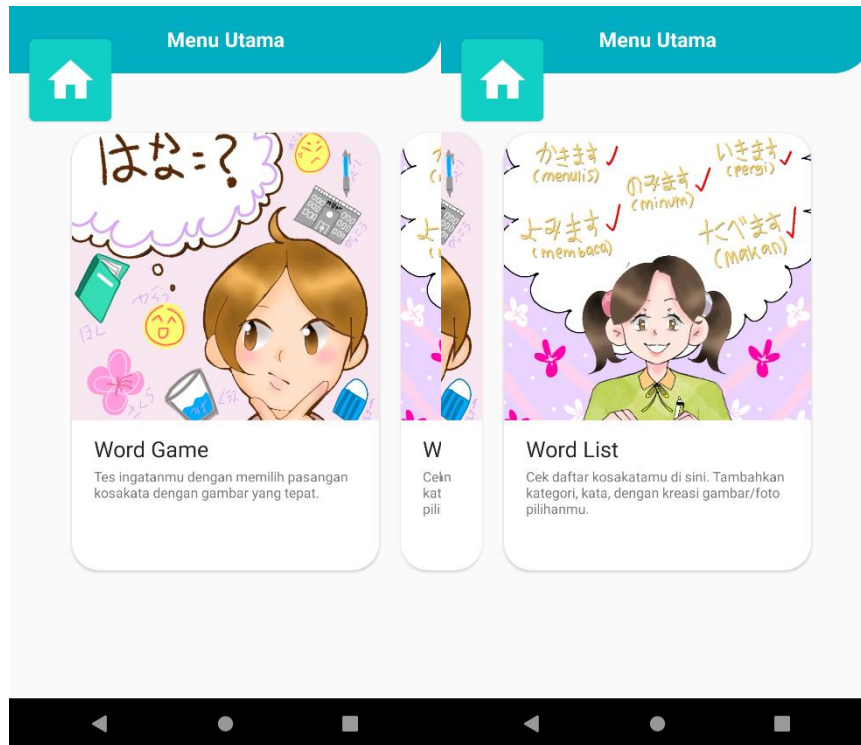


Gambar 2 *Flowchart* Aplikasi

Implementasi

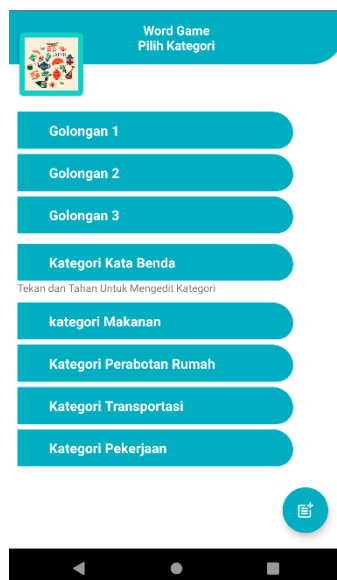
Implementasi dan pengkodean aplikasi menggunakan perangkat lunak IDE Android Studio dengan bahasa pemrograman yang dipilih adalah Java dan

tampilan *user interface* disusun dengan XML. Implementasi halaman-halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 5, 6, 7, dan 8, 9, dan 10.

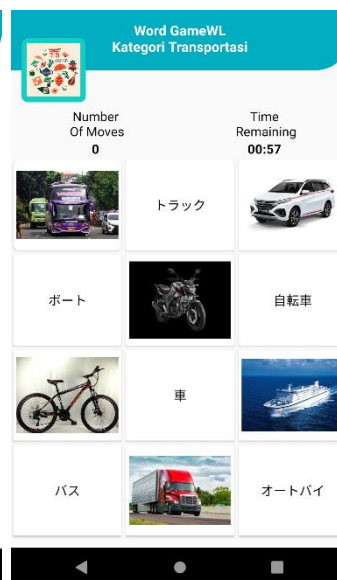


Gambar 5 Menu *Word Game*

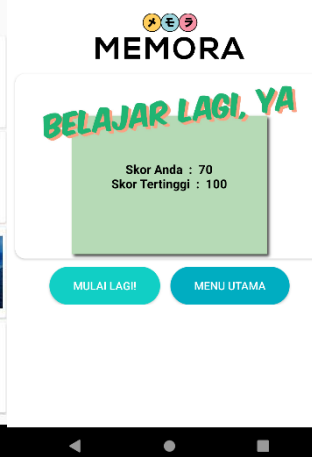
Gambar 6 Menu *Word List*



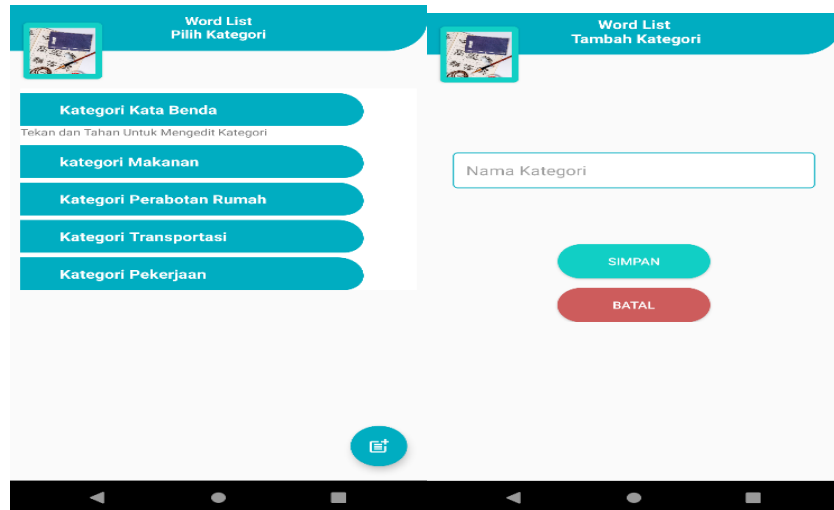
Gambar 7 Kategori



Gambar 8 *Wordgame*

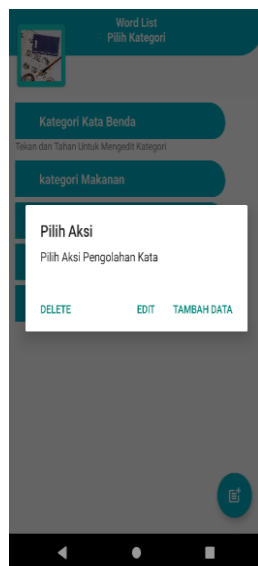


Gambar 9 *Score Pengguna*



Gambar 10 Kategori dalam *Word List*

Gambar 11 Menambah kategori baru



Gambar 12

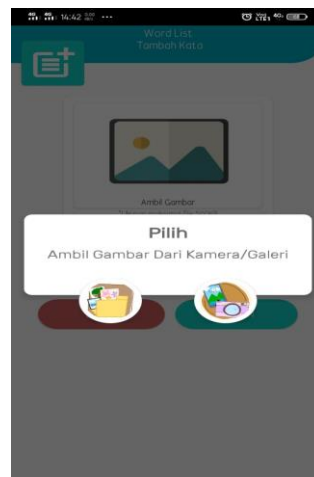


Gambar 13



Gambar 14

Fitur Menambahkan Kosakata Secara Mandiri



Gambar 15 Menambahkan Gambar dari kamera atau dari *Gallery*

Hasil Focus Group Interview mengenai Pembelajaran Kosakata dan Aplikasi Memora

Sebagai bentuk evaluasi terhadap aplikasi yang telah disusun, dilakukan *Focus*

Group Interview (FGI) terhadap mahasiswa pengguna. Beberapa poin pembahasan dalam FGI dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4 Poin Pembahasan FGI

No.	Poin pembahasan
1	Pendapat/ penilaian terhadap pemahaman kosakata Bahasa Jepang
2	Proses/ cara mahasiswa mempelajari kosakata
3	Tujuan mencatat dan menghafalkan kosakata
4	Efektivitas strategi belajar kosakata selama ini
5	Pendapat mahasiswa terhadap aplikasi “Memora”
6	Perbandingan aplikasi “Memora” dengan “Kahoot”
7	Ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi “Memora”

Aplikasi *Memora* dibuat dalam rangka memberikan fasilitas belajar kosakata Bahasa Jepang dengan media dan metode yang menyenangkan dan *gadget oriented*, yaitu game berbasis Android. Hal ini berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan mengenai gaya belajar mahasiswa generasi Z. Dalam FGI yang dilakukan bersama mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2018, yaitu rentang usia 19-21 tahun, lebih jauh dibahas mengenai pendapat, proses dan gaya belajar, serta efektivitas strategi belajar kosakata yang telah dilakukan hingga saat ini.

Tujuh poin pembahasan dalam FGD di atas dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu (1) model, tujuan, dan strategi belajar kosakata, dan (2) aplikasi *Memora* sebagai salah satu solusi dalam media pembelajaran kosakata yang sesuai karakter mahasiswa generasi Z. Bagian pertama terkait dengan model, tujuan, dan strategi belajar kosakata Bahasa Jepang dijabarkan sebagai berikut.

1) Pendapat/ penilaian terhadap pemahaman kosakata Bahasa Jepang
 Sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa penguasaan kosakata sangat penting dalam pemahaman Bahasa Jepang. Pemahaman atas suatu teks sangat

bergantung pada penguasaan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi belajar untuk dapat menguasai kosakata dengan baik. Siswa seringkali mengalami kendala dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, baik dalam lisan maupun tulisan karena kekurangan pengetahuan kosakata.

2) Proses/ cara mahasiswa mempelajari kosakata

Proses dan cara belajar mahasiswa sangat bervariasi. Untuk memahami suatu kosakata, sebagian besar mahasiswa mencatat terlebih dahulu, kemudian mencari maknanya di kamus. Kamus yang dilakukan terdiri atas dua jenis, yaitu kamus manual dan elektronik (aplikasi). Apabila tidak menemukan kosakata yang dimaksud atau mengalami kesulitan dalam memilih arti serta padanan kata, maka mahasiswa akan mencari melalui internet. Pencarian di internet dilakukan dengan langsung melalui mesin pencari (*search engine*) dengan keyword “..... *no imi*” (arti). Beberapa mahasiswa juga mengaku melibatkan *native speaker* dalam proses pembelajaran. Apabila mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu, beberapa mahasiswa akan bertanya kepada *native speaker*.

Kesempatan untuk bertemu *native speaker* di masa pandemi jauh berkurang.

Hal ini berhubungan dengan program di Sekolah Vokasi UGM yang mendatangkan siswa dari Jepang untuk ikut dalam KBM dan berinteraksi dengan siswa selama periode tertentu sebelum adanya pandemi Covid-19. Ketiadaan program ini dianggap sangat mengurangi kesempatan belajar bahasa Jepang yang menyenangkan. Menurut peserta FGI keberadaan *native speaker* membuat mereka mempelajari kosakata secara intens, meskipun peserta sering kerepotan mencatat di buku pada saat berinteraksi dengan para *native speaker*.

3) Tujuan mencatat dan menghafalkan kosakata

Sebagian besar mahasiswa mencatat kosakata baru yang mereka temui dengan tujuan agar terbiasa dengan kosakata tersebut. Dengan terbiasa, maka akan mempermudah dalam memahami suatu teks berbahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki huruf tersendiri, yaitu Kana dan Kanji sehingga diperlukan tidak hanya pemahaman terhadap makna suatu kata, tetapi juga tulisan dari suatu kata tersebut. Hal ini dikarenakan satu kata akan dapat bermakna berbeda jika dituliskan dalam huruf Kanji yang berbeda pula. Oleh karena itu, proses/ cara belajar dengan mencatat dan menghafalkan kosakata dianggap penting dilakukan.

Pencatatan secara manual di buku catatan mengalami penurunan akibat pandemi. KBM yang dilaksanakan secara daring menyebabkan siswa bergantung pada *gadget*, dan tidak melakukan kegiatan menulis di kertas, seperti pada saat KBM luring. Banyak siswa yang mengeluhkan lupa pada kosakata yang telah dipelajari, akibat kurangnya aktivitas menulis dengan tangan.

4) Efektivitas strategi belajar kosakata selama ini

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa strategi belajar kosakata yang dilakukan selama ini dianggap telah cukup. Seperti pada tabel 3, terdapat strategi belajar kosakata yang didominasi oleh aktivitas

melihat anime dan membaca buku berbahasa Jepang (77%), dilanjutkan dengan mengulang membaca catatan yang dimiliki (66%) Akan tetapi masih terdapat kekurangan dalam proses belajar yang dilakukan, yaitu pada: (1) pelafalan setiap kosakata; (2) variasi contoh kalimat yang masih terbatas; dan (3) situasi pandemi saat ini yang membuat terbatasnya akses belajar secara tatap muka. Hal ini dianggap menyebabkan kurangnya latihan bagi mahasiswa sehingga saat diminta mengerjakan soal atau menemui suatu kosakata tertentu, seringkali mahasiswa tidak mampu menjawab dengan tepat. Dengan demikian, diperlukan media belajar yang mampu mewadahi tujuan belajar mahasiswa sekaligus memiliki nilai kemudahan dalam aksesnya, serta sesuai dengan gaya belajar mahasiswa generasi Z. Aplikasi *Memora* disusun berdasarkan studi pendahuluan dengan mempertimbangkan gaya belajar mahasiswa.

Selanjutnya, pada bagian kedua pembahasan, FGI berfokus pada *Memora* sebagai salah satu solusi dalam media pembelajaran kosakata. Pendapat dan penilaian pengguna, yaitu mahasiswa generasi Z dengan rentang usia 18-21 tahun diperlukan untuk mengetahui sejauh mana *Memora* berfungsi dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap kosakata Bahasa Jepang. Hasil diskusi grup dijelaskan sebagai berikut.

1) Pendapat mahasiswa terhadap aplikasi *Memora*

Poin pembahasan yang pertama terkait pendapat secara umum terhadap aplikasi *Memora*. Sebagian besar peserta FGI berpendapat bahwa aplikasi ini cukup bagus dalam membantu mahasiswa mempelajari kosakata Bahasa Jepang. Nilai lebihnya terletak pada kemudahan akses dan kemudahan dalam input kosakata secara mandiri. Akan tetapi, masih terdapat beberapa kekurangan, seperti ukuran gambar yang dinilai terlalu kecil, serta tidak adanya efek suara dalam permainan. Masih diperlukan beberapa perbaikan dan

pengembangan agar *Memora* dapat berfungsi secara maksimal.

2) Perbandingan aplikasi *Memora* dengan *Kahoot!*

Kahoot! merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game*. Aplikasi *Kahoot!* dapat diunduh melalui Google Play Store dan dapat digunakan secara gratis. Siswa peserta FGI pada penelitian sebelumnya telah mencoba pembelajaran dengan memanfaatkan *Kahoot!*. Berdasarkan hasil FGI yang telah dilakukan, *Memora* memiliki kelebihan dibandingkan *Kahoot!*. Aplikasi *Kahoot!* dinilai lebih berat dibandingkan dengan *Memora* sehingga pengguna seringkali kesulitan mengakses saat koneksi internet lambat atau tidak stabil. Berbeda dengan *Kahoot!*, *Memora* dapat digunakan secara *offline* sehingga memungkinkan pengguna untuk mengakses dari mana saja tanpa mengalami kendala jaringan internet.

3) Ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Memora*.

Seluruh peserta FGI mengungkapkan ketertarikannya untuk menggunakan aplikasi *Memora* sebagai salah satu media belajar kosakata. *Memora* dianggap memiliki nilai manfaat dalam membantu pengguna menghafalkan kosakata, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. *Memora* memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaannya sehingga memudahkan pengguna dalam belajar. Peserta menambahkan bahwa *Memora* akan dapat menutup kekurangan aktivitas mencatat kosakata baru, karena fitur pada aplikasi ini membuat pengguna dapat memasukkan kosakata kapan saja dan dengan gambar langsung dari kamera maupun dari koleksi pengguna (*gallery*). Dengan demikian kosakata yang dipelajari akan mudah diingat, karena menggunakan pemantik ingatan yang berasal dari pengguna sendiri.

Memora juga dapat mengatur kategori kata yang ingin dipelajari oleh pengguna, sehingga dapat belajar sesuai dengan kebutuhan pada saat itu.

Simpulan

Penelitian ini merancang aplikasi *smartphone* berbasis android bernama “*Memora*” yang digunakan untuk menambah perbendaharaan kosakata secara mandiri. Penyusunan aplikasi ini juga diajukan sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran kosakata yang dialami siswa di masa pandemi Covid-19. Pandemi menyebabkan pembelajar bahasa Jepang dari generasi Z bergantung pada *gadget* selama pembelajaran, dan kehilangan strategi belajar kosakata dengan mencatat manual. Pandemi juga menyebabkan siswa terpaksa belajar di rumah dan kehilangan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan dosen maupun *native speaker*.

Dengan *Memora*, mahasiswa dapat memasukkan kosakata bahasa Jepang berikut ilustrasi dan deskripsinya, sesuai dengan kreativitasnya, dan kemudian memainkan *game* kosa kata yang interaktif untuk dapat menciptakan pembelajaran yang meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil FGI yang telah dilakukan, *Memora* dinilai memiliki beberapa kelebihan dibandingkan aplikasi lainnya, yaitu (1) dapat dimainkan secara *offline* sehingga dinilai lebih praktis dan mudah untuk digunakan kapan saja dan di mana saja; (2) pengguna bebas memasukkan kosakata yang dipelajarinya sehingga dapat mendukung pembelajaran kosakata. Di samping kelebihan tersebut, terdapat pula beberapa kekurangan, di antaranya (1) resolusi gambar yang perlu ditingkatkan; (2) deskripsi menu yang perlu diperjelas; dan (3) belum ada efek suara yang menambah daya tarik dalam permainan. Beberapa kekurangan tersebut menjadi masukan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini terselenggara dengan hibah Penelitian Sekolah Vokasi UGM untuk skema Pemandatan. Semoga aplikasi pembelajaran ini dapat membantu pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah Vokasi pada khususnya dan menunjang

pembelajaran bahasa Jepang di mana pun dengan lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustav, M., Widhiyanti, K., & Trianto, E. M. (2016). Perancangan dan Pembuatan Game “Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Pemula” Metode User Centered Design Berbasis Android. *Journal of Animation and Games Studies*, 2(2), 137-172.
- Alahmadi, A., & Foltz, A. (2020). Effects of Language Skills and Strategy Use on Vocabulary Learning Through Lexical Translation and Inferencing. *Journal of Psycholinguistic Research*, 49(6), 975-991. <https://doi.org/10.1007/s10936-020-09720-9>
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, III(3), 21–34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>
- Anissa, A. (2019). *10 Aplikasi Belajar Bahasa Jepang Terbaik di Android*. Diakses dari: <https://jalantikus.com/tips/aplikasi-belajar-bahasa-jepang-terbaik/>
- Bire, A. L., & Geradus, U. JB (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2), 168–174.
- Dilshad, R., M., & Latif, M., I. (2013). Focus Group Interview as a Tool For Qualitative Research: An Analysis. *Pakistan Journal of Social Sciences*, 33(1), 191–198.
- Firmansyah, D. B., & Rahmawati, R. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Panel Discussion dalam Pembelajaran Kaiwa Application of the Panel Discussion Learning Model in Kaiwa Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 48–60.
- Hartono, C. A., Andika, H., & Trianto, E. M. (2017). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Nusantara Indonesia Berbasis Android. *Teknika*, 6(1), 66–72. <https://doi.org/10.34148/teknika.v6i1.59>
- Kawa Kawa Learning Studio. (2017, September 17). *Roadmap for the JLPT: Here's What You Need to Know*. Diakses dari: <https://kawakawalearningstudio.com/all/roadmap-for-the-jlpt/>
- Kharismawati, M., & Hasanah, U. (2020). Learning Style of Generation Z Students in Japanese and Korean Languages Vocabulary Learning in Vocational College of UGM. *Prosiding ICLLT 2019, October 12, Magelang, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.12-10-2019.2292187>
- Lee, K. R., & Kwon, S. (2014). Effects of vocabulary memorizing tools on L2 learners' vocabulary size. *Journal of Asia TEFL*, 11(2), 125–148.
- Listiorini, L. (2020). *10 Game Online Android Terbaik dan Terpopuler di Dunia*. Diakses dari: <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler/>
- Pratama, H. C. (2012). *Cyber smart parenting: kiat sukses menghadapi dan mengasuh generasi digital*. Bandung: Visi Press.
- Satria. (2020). *Dukungan UGM Dalam Rangka WfH/SfH | Universitas Gadjah Mada*. Diakses dari: <https://ugm.ac.id/id/berita/19237-dukungan-ugm-dalam-rangka-wfh-sfh>
- Tjandra, S. N. (2013). *Sintaksis Jepang*. Jakarta: BINUS Media & Publishing.

Wibawanto, H. (2016). Generasi Z dan pembelajaran di Pendidikan Tinggi. *Simposium Nasional Pendidikan Tinggi. Bandung (ID)*. [internet]. [diunduh pada tanggal 5 maret 2018]. Tersedia pada:

<http://event.elearning.itb.ac.id/assets/download/materi3.pdf>.