

## Penilaian terhadap Fungsi Aplikasi *Kansaimo* sebagai Media Pembelajaran Dialek Kansai Berbasis Android

Shady Faturrohman

Japanese Departement, Universitas Komputer Indonesia  
sfaturrohman@yahoo.co.jp

### Abstract

*This study aims to determine the process of making Yoku Aisatsu's media. This media is created using Adobe Flash CS3 for making applications and CorelDraw 2017 for making the required design. The method in this study uses the ADDIE method or Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Making this media there are several steps, . Make the initial display design to the about menu. This media contains material about Aisatsu which means greetings in Indonesian. Based on the application design that has been done, it can be concluded that the Yoku Aisatsu application design has been successfully carried out.*

**Keywords :** Yoku Aisatsu, Adobe Flash, CorelDraw, ADDIE, Application

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan media Yoku Aisatsu. Media ini dibuat menggunakan Adobe flash CS3 untuk pembuatan aplikasi dan CorelDraw 2017 untuk pembuatan desain yang dibutuhkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE atau Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pembuatan media ini terdapat beberapa langkah, yaitu membuat rancangan tampilan awal hingga menu about. media ini berisikan materi mengenai aisatsu yang berarti salam dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan perancangan aplikasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi Yoku Aisatsu telah berhasil dilakukan.*

**Kata Kunci :** Yoku Aisatsu, Adobe Flash, CorelDraw, ADDIE, Aplikasi

## 1 PENDAHULUAN

Dewasa ini penggunaan *smartphone* semakin meluas. Karena *smartphone* sudah menjadi barang yang memudahkan berbagai aktivitas. Hal ini senada dengan Putra (2015:23) dalam penelitiannya tentang *smartphone* sebagai gaya hidup. Saat ini ada dua jenis *smartphone* yang banyak digunakan oleh khalayak umum, yaitu *smartphone* dengan sistem operasi iOS yang biasa kita temukan dalam perangkat Apple, dan Android yang dapat dengan mudah kita

temukan dalam jenis dan merek ponsel apapun.

Dari banyaknya pengguna *smartphone* ini tentu saja aplikasi yang digunakan semakin beragam. Berbagai jenis aplikasi pun dapat dijalankan di *smartphone*, baik itu aplikasi untuk bermain, *travelling*, bersosial, ataupun belajar. Khusus aplikasi untuk belajar, saat ini banyak sekali aplikasi belajar berbagai bahasa, baik itu dalam bentuk aplikasi kamus maupun navigasi pembelajaran singkat suatu bahasa, diantaranya adalah bahasa Jepang.

Hanya saja sampai saat ini sangat jarang sekali aplikasi untuk pembelajaran cabang ilmu dari bahasa Jepang, salah satunya adalah dialek.

Di setiap prefektur di Jepang memiliki dialeknya masing-masing, salah satunya dialek yang paling banyak penuturnya di Jepang yaitu dialek Kansai. Dialek Kansai merupakan dialek bahasa Jepang yang selalu dipakai di kehidupan sehari-hari masyarakat kawasan Kinki. Bagi yang belajar dan bekerja di daerah Kansai ini, banyak sekali kendala yang dihadapi, terutama bagi yang pertama kali datang ke daerah ini. Kendala yang banyak ditemukan penulis adalah masalah bahasa. Di daerah Kansai, hanya bisa menguasai bahasa Jepang standar saja tidaklah cukup. Sering kali penulis temukan sesama mahasiswa asing di Jepang kesulitan untuk memahami apa yang orang-orang di Kansai ucapkan. Dialek Kansai dari segi fonologi dan morfologi bahasa, dengan bahasa Jepang standar sangatlah berbeda. Selain itu, orang-orang di Osaka khususnya orang tua, pedagang, dan anak muda, semua biasa menggunakan dialek Kansai untuk percakapan sehari-hari mereka. Maka tidak aneh jika para pelajar asing bahasa Jepang yang ada di Jepang, tidak mengerti apa yang penutur asli dialek Kansai katakan

walaupun mereka memiliki kemampuan bahasa Jepang tingkat lanjut.

Persatuan Pelajar Indonesia (PPI) di Jepang merilis sebuah statistik data bahwa dari waktu ke waktu terutama dari tahun 2011 hingga 2016 jumlah pelajar Indonesia di Jepang semakin bertambah, selain itu jumlah orang Indonesia di daerah Kansai menurut situs KJRI Osaka per Desember 2016 sebanyak 4.491 orang baik itu untuk belajar, bekerja, magang, maupun hanya sekedar wisata.

Khusus bagi yang belajar dan bekerja di daerah Kansai ini, banyak sekali kendala yang dihadapi, terutama bagi yang pertama kali datang ke daerah ini. Kendala yang banyak ditemukan penulis adalah masalah bahasa. Di daerah Kansai, hanya bisa menguasai bahasa Jepang standar saja tidaklah cukup. Sering kali penulis temukan sesama mahasiswa asing di Jepang kesulitan untuk memahami apa yang orang-orang di Kansai ucapkan. Dialek Kansai dari segi fonologi dan morfologi bahasa, dengan bahasa Jepang standar sangatlah berbeda. Selain itu, orang-orang di Osaka khususnya orang tua, pedagang, dan anak muda, semua biasa menggunakan dialek Kansai untuk percakapan sehari-hari mereka. Maka tidak aneh jika dari

beberapa pelajar asing bahasa Jepang yang ada di Jepang, sulit mengerti apa yang penutur asli dialek Kansai katakan walaupun mereka memiliki kemampuan teori bahasa Jepang yang bagus.

Salah satu alternatif dalam mengatasi kendala di atas adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maulana (2014), Salamate (2015), Fahmi (2015), Atmaja (2017), dan Indana (2017) yang menyatakan bahwa aplikasi multimedia pada *Smartphone* berbasis android dapat membantu meningkatkan motivasi pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis membuat aplikasi *Kansaimo* sebagai salah satu media untuk mempelajari dialek Kansai. Selanjutnya, penelitian ini akan membahas tentang tanggapan responden mengenai fungsi dari aplikasi tersebut.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah alat bantu

yang dapat dijadikan sebagai penyalur atau penyampai pesan untuk mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain 2013:139).

Menurut Warsita (2008:85) pembelajaran adalah usaha atau kegiatan untuk membuat peserta didik supaya belajar dengan baik (Dirman dan Juarsih 2014:41). Media pembelajaran memiliki cakupan yang begitu luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun media pembelajaran menurut Sanaky (2011:4) memberikan pengertian bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan yang disampaikan media harus dapat diterima oleh penerima dengan satu atau beberapa gabungan dari alat indera mereka.

Jadi media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga

dapat merangsang pengguna untuk meningkatkan minat belajarnya.

Media pembelajaran memiliki dua unsur penting, antara lain adalah unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*), yaitu sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan, dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*), yaitu informasi atau materi atau bahan ajar dalam tema atau topik pembelajaran tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari. Dengan demikian, jika sudah memiliki dua unsur penting tersebut, maka bisa dikatakan sebagai media pembelajaran (Hasnida 2015:35).

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Dimana dalam aplikasi yang telah dibuat, terdapat unsur multimedia interaktif seperti desain aplikasi yang menarik, konten dengan pembahasan yang mudah dipahami, dan yang diharapkan dapat menarik minat para pembelajar untuk lebih giat dalam memahami suatu objek pembelajaran.

## 2.2 Multimedia

Menurut Azhar (2011:3) meskipun definisi multimedia masih belum jelas, secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, dan suara. Namun

pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, gambar, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang bersama-sama menampilkan pesan, informasi, atau isi pelajaran.

Munir (2009:235) menyatakan bahwa istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, suara, grafik, animasi dan gambar berada dalam satu *software* komputer.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, gambar dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur akan menampilkan informasi yang lebih interaktif.

Dalam Multimedia Interaktif pengguna dapat menggunakan dengan baik mengenai apa elemen dari multimedia yang ditampilkan. Contoh dari multimedia interaktif diantaranya

adalah: *Game*, aplikasi program, *virtual reality*, dan lain sebagainya.

Rahayu (2013:19) menjelaskan bahwa indikator kelayakan suatu media ajar multimedia interaktif adalah memiliki beberapa aspek yaitu berupa aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Aspek media meliputi aspek interface, lalu aspek navigasi yang meliputi navigasi aids (alat bantu/link), konsistensi navigasi, konsistensi tombol, index, previous, next, exit, dan user control. Aspek terakhir adalah aspek daya tahan yang meliputi kemudahan dalam mengakses, daya tahan dalam penggunaan untuk aktifitas formal, daya tahan dalam penggunaan mandiri, daya tahan saat digunakan pada perangkat yang lain.

### 2.3 *Android*

*Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang didesain untuk perangkat mobile. *Android* pertama kali dirilis kepada public pada 12 November 2007 dan *smartphone* pertama dengan system operasi ini adalah HTC Dream yang dirilis pada 22 Oktober 2008.

Ahmad (2015:10) menyatakan *Android* merupakan sistem operasi open source yang didasarkan pada kernel Linux yang memungkinkan pengembang untuk menulis dan

memodifikasi aplikasi awalnya di *Java*. *Android* juga mendukung C/C++ yang merupakan bahasa pemrograman. Lalu menyediakan akses mudah bagi pengguna ke situs publik seperti *YouTube*. Wajah buku dan integrasi yang mulus dengan Gmail dan Google calendar dan lain-lain menjadi lebih populer di kalangan produsen perangkat keras dan juga dalam masyarakat umum di tahun baru-baru ini. Satu hal terbaik yang memainkan peran yang sangat penting dalam popularitas android adalah sistem operasi ini benar-benar gratis perangkat mobile dan telah dipilih oleh banyak pembuat perangkat keras untuk menjalankan sistem operasi ini pada beberapa perangkat seperti *smartphone*, *netbook*, *tablet*, dan sebagainya.

*Android* merupakan generasi baru *platform mobile* yang memberikan kesempatan kepada pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem operasi yang mendasari *Android* merupakan lisensi di bawah naungan GNU, General Public License Version 2 (GPLv2), yang biasa dikenal dengan istilah copyleft. Istilah copyleft ini merupakan lisensi yang setiap perbaikan oleh pihak ke tiga harus terus jatuh dibawah terms.

Pengembang memiliki beberapa pilihan dalam membuat aplikasi berbasis android. Namun kebanyakan pengembang menggunakan Eclipse sebagai IDE untuk merancang aplikasi mereka. Hal ini dikarenakan Eclipse mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan aplikasi android.

#### 2.4 Adobe Animate CC 2015

Adobe Animate CC adalah versi terbaru dari Adobe Flash CS6 yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe itu sendiri. Adobe Animate CC menjadi *software* pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di Adobe Flash. Tentunya fitur-fitur terbaru yang ada pada Adobe Animate CC telah mendukung HTML5 dan WebGL.

Sebelumnya, banyak isu yang memberitakan bahwa Flash sudah mati, ternyata pernyataan itu ditepis oleh Adobe. Adobe terus mengembangkan Flash hingga berganti nama menjadi Adobe Animate CC dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi HTML5, membuat *editing publishing*, media iklan animasi, video animasi, media pembelajaran, *game* versi web, dan masih banyak lagi.

#### 2.5 Dialek Kansai

Istilah dialek berasal dari kata dialektos, yaitu bahasa Yunani yang awalnya dipergunakan dalam hubungannya dengan keadaan bahasanya (Ayatrohaedi, 1983:1). Meillet dalam Ayatrohaedi (1983:1) menyatakan bahwa di Yunani terdapat adanya perbedaan dalam bahasa yang digunakan oleh masyarakat penuturnya sehingga ciri utama dialek adalah perbedaan dalam kesatuan, dan kesatuan dalam perbedaan.

Selain itu Meillet dalam Ayatrohaedi (1983:1) juga menyatakan dua ciri lain yang dimiliki dialek yaitu, dialek merupakan seperangkat bentuk ujaran setempat yang berbeda-beda, yang memiliki ciri-ciri umum dan masing-masing lebih mirip sesamanya dibandingkan dengan bentuk ujaran lain dari bahasa yang sama, dan Dialek tidak harus mengambil seluruh bentuk ujaran dari sebuah bahasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 324), dialek merupakan variasi bahasa yang berbeda-beda menurut pemakai.

Kridalaksana (1984:38) menyatakan bahwa Dialek adalah variasi bahasa yang berbeda-beda menurut pemakai, variasi bahasa yang dipakai oleh kelompok bahasawan ditempat tertentu (dialek regional), atau oleh golongan tertentu dari suatu kelompok bahasawan (dialek sosial),

atau oleh kelompok bahasawan yang hidup dalam waktu tertentu (dialek temporal). Contoh dialek regional adalah Dialek Kansai di Jepang, contoh dialek sosial adalah dialek Kansai yang dipakai oleh para samurai, contoh dialek temporal adalah Bahasa Jepang Klasik.

Menurut DC Palter dan Kaoru Horiuchi dalam Jansen (2008:14) menyatakan, wilayah Kinki terdiri atas dua kota administrasi (Fu), yaitu Osaka dan Kyoto beserta lima prefektur (Ken), yaitu Hyogo, Nara, Mie, Wakayama, dan Shiga. Meskipun kata “Kansai” lebih sering digunakan daripada “Kinki”, definisi “Kansai” itu sendiri kurang jelas. Secara resminya, Kansai itu sama dengan Kinki, tapi dalam penggunaannya, Kansai hanya mencakup wilayah Kyoto, Osaka, dan Kobe.

Dalam bahasa Jepang selain bahasa Jepang standar yang selanjutnya disebut *hyoujungo*, adapula dialek atau *hougen* di setiap wilayahnya, salah satunya adalah Kansai. Dalam dialek Kansai, ada beberapa perbedaan dengan *hyoujungo*, seperti kosakata, aksen, dan intonasinya. Menurut DC Palter dan Kaoru Horiuchi (2014:5) kosakata-kosakata khusus juga dimiliki oleh dialek Osaka yang tidak digunakan

oleh daerah lain, khususnya Tokyo, salah satu contohnya adalah *nambo* yang berarti berapa. Kata tersebut hanya digunakan di daerah Kansai termasuk Osaka. Digunakan untuk menanyakan suatu nominal.

Menurut Prabowo (2010:3) ciri-ciri yang menonjol dalam dialek Kansai adalah, penggantian bunyi “masen” atau “nai” dalam bahasa Jepang standar menjadi “mahen” atau “hen” dalam dialek Kansai, dan pemendekan kosakata. Orang-orang Kansai sering sekali dalam memendekan kosakata.

### 3 METODE PENELITIAN

Penulis memutuskan untuk menggunakan metode pra-eksperimental dengan rancangan studi kasus bentuk tunggal, yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, dan tidak menggunakan kelas kontrol atau pembandingan. Penelitian ini juga hanya akan merancang aplikasi belajar dialek Kansai tanpa menyertakan efektivitasnya. Pendekatan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan aplikasi *Kansaimo* adalah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Metode pengembangan ADDIE merupakan suatu metode desain pembelajaran yang bersifat interaktif yang memiliki tahapan - tahapan dasar sistem pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien. Berdasarkan pada tahapan tersebut metode ini dalam perkembangannya sering juga disebut sebagai model ADDIE.

Model ADDIE adalah model yang mudah diterapkan di mana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas dan menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien (ANGEL Learning, 2008). Tahapan yang dilalui dalam pengembangan aplikasi ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Sampel yang dipilih adalah mahasiswa Sastra Jepang yang sedang aktif dalam perkuliahan Universitas Komputer Indonesia tingkat tiga yang terdiri dari 26 orang diambil secara *random*.

Untuk menyelesaikan pembuatan aplikasi *Kansaimo* ini membutuhkan waktu kurang lebih empat bulan yang

terhitung dari bulan Maret 2019 sampai bulan Juni 2019. Lokasi penelitian dilakukan di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia.

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi *Kansaimo* ini, maka dilakukan kuesioner yang meliputi penilaian terhadap tampilan media, fungsi tombol navigasi aplikasi, serta kegunaan media, diberikan kepada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang yang aktif dalam perkuliahan tingkat tiga Universitas Komputer Indonesia. Pengambilan data melalui kuesioner dilakukan pada hari Jumat tanggal 24 Mei 2019.

Pertanyaan yang diberikan didalam kuesioner berjumlah 4 soal dengan kategori penilaian meliputi fungsi dari aplikasi itu sendiri. Untuk mendapatkan persentase dari tanggapan responden, maka penulis menggunakan penafsiran persentase kuesioner sebagai berikut.

Tabel 1

## Penafsiran Persentase Kuesioner



No.	Hasil	Skala
1	100%	Seluruhnya
2	90% - 99%	Hampir Seluruhnya
3	60% - 89%	Sebagian Besar
4	51% - 59%	Lebih dari setengahnya
5	50%	Setengahnya
6	40% - 49%	Hampir setengahnya
7	10% - 39%	Sebagian kecil
8	1% - 9%	Sedikit sekali
9	0%	Tidak ada sama sekali

(Sugiyono, 2003)

Penulis membagikan kuesioner dengan menggunakan *google form* terhadap 26 mahasiswa Program Studi Sastra Jepang yang sedang aktif dalam perkuliahan tingkat tiga Universitas Komputer Indonesia, dan meminta para responden untuk mencoba aplikasi *Kansaimo*. Setelah percobaan aplikasi dilakukan, para responden diminta untuk mengisi tanggapan atau penilaian pada kuesioner yang sudah dibagikan. Adapun pertanyaannya yaitu seputar tampilan dan fungsi aplikasi *Kansaimo*. Data yang diperoleh dari kuesioner akan diolah untuk mengetahui tanggapan terhadap aplikasi *Kansaimo*.

Seluruh data yang terkumpul dari hasil kuesioner yang telah dilakukan tersebut diolah menjadi sebuah hasil yang berupa penilaian dan akan ditarik kesimpulan dari jawaban kuesioner

tersebut. Selanjutnya penulis melakukan pengolahan data dari hasil kuesioner dengan menggunakan skala *likert*.

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014).

Pilihan jawaban yang digunakan dalam skala *likert* adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil pengolahan data berupa penilaian dengan masing masing jawaban memiliki nilai sebagai berikut.

Gambar 1

Nilai Jawaban Skala *Likert*

Sangat Setuju (SS)	=	5
Setuju (S)	=	4
Tidak Setuju (TS)	=	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	=	1

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan hasil kuesioner yaitu menarik kesimpulan. Kesimpulan didapat jika hasil kuesioner sudah diketahui, tujuan dari menarik kesimpulan ini untuk mewakili tanggapan dari 26 responden yang mencoba aplikasi *Kansaimo* dengan dibantu *skala likert* dan nilai persentase.

Untuk mengetahui hasil jawaban responden yang telah diperoleh lewat

kuesioner melalui presentase, maka digunakan rumus:

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

Keterangan :

- P = Presentase
- f = Frekuensi dari setiap jawaban kuesioner
- n = Jumlah responden
- 100 = Nilai tetap

( Sugiyono,

## 4 PEMBAHASAN

Deskripsi dari hasil kuisisioner mengenai penilaian responden terhadap tampilan aplikasi *Kansaimo* adalah sebagai berikut.

Tabel 2  
Tanggapan Responden Mengenai  
Tampilan Media

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				Persentase
		SS	S	TS	STS	
1	Penjelasan materi dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> mudah dipahami.	5	20	1	0	
2	Contoh pengucapan kosakata yang terdapat dalam aplikasi <i>Kansaimo</i> memudahkan pengguna dalam mempelajari dialek Kansai.	7	19	0	0	
3	Aplikasi <i>Kansaimo</i> sangat membantu dalam mempelajari dialek Kansai.	13	13	0	0	
4	Aplikasi <i>Kansaimo</i> lebih menarik daripada metode konvensional.	8	17	1	0	
Σ		33	69	2	0	
ΣKriterium = Nilai Kategori * Jawaban Pertanyaan		165	276	4	0	
TOTAL NILAI KRITERIUM		445				
Nilai Presentase = Total Nilai Kriterium : Nilai Maksimum * 100 ( 445 : 520 * 100 )						85.57%

Dilihat dari tabel diatas, sebagian besar responden (76,9%) setuju dengan penjelasan materi dalam aplikasi *Kansaimo* mudah dipahami, dan sebagian kecil responden (19,2%) sangat setuju dengan penjelasan materi dalam aplikasi *Kansaimo* mudah dipahami, sedangkan sisanya sedikit

sekali responden (3,8%) tidak setuju dengan penjelasan materi dalam aplikasi *Kansaimo* mudah dipahami.

Sebagian besar responden (73,1%) setuju dengan fitur pengucapan kosakata yang terdapat dalam aplikasi *Kansaimo* memudahkan pengguna dalam mempelajari dialek Kansai, dan sebagian kecil responden (26,9%) sangat setuju dengan contoh pengucapan kosakata yang terdapat dalam aplikasi *Kansaimo* memudahkan pengguna dalam mempelajari dialek Kansai.

Setengah dari responden (50%) masing masing setuju dan sangat setuju bahwa aplikasi *Kansaimo* sangat membantu dalam mempelajari dialek Kansai.

Sebagian besar responden (65,4%) setuju bahwa aplikasi *Kansaimo* lebih menarik daripada metode konvensional, dan sebagian kecil responden (30,8%) sangat setuju bahwa aplikasi *Kansaimo* lebih menarik daripada metode konvensional, sedangkan sangat sedikit responden (3,8%) tidak setuju dengan aplikasi *Kansaimo* lebih menarik daripada metode konvensional.

Dari hasil data kuesioner secara keseluruhan yang didapat, hasil perhitungan *rating scale* adalah  $165 + 276 + 4 + 0 = 445$ . Skor tersebut merupakan skor akhir dan dapat

dimasukan ke dalam *rating scale* dengan nilai maksimum 520. Berikut adalah skor akhir yang sudah ditentukan jarak intervalnya dengan menggunakan *rating scale* nilai maksimum. Jika dimasukan ke dalam *rating scale*, maka nilai 445 berada pada interval antara “Setuju” dan “Sangat Setuju” yang berarti secara keseluruhan responden menjawab sangat setuju pada setiap pernyataan yang ada pada kuisisioner. Berikut adalah *rating scale* dari kuisisioner terkait.



**Gambar 1**

*Rating Scale* kuisisioner

## 5 KESIMPULAN

Untuk penilaian dari fungsi aplikasinya sendiri, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju bahwa dari segi fungsi aplikasi *Kansaimo* sangat membantu dan mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut, maka ada baiknya apabila pembelajar menggunakan aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran untuk mempelajari dialek Kansai karena memiliki tampilan yang menarik.

## 6 REFERENSI

- Indana, R. Setiana, S.M. Febrianty, F. (2017) *Pembuatan Media Alternatif Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang JLPT N3 Pada Smartphone Berbasis Android*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Kariadinata, R. (2014). Desain dan Pengembangan Perangkat Lunak (Software) Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Matematika, 1*(2).
- M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi, 2003) 20-21.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, 6*(2), 1-100.
- Hasnida, M. P. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Rokhman, N., & Nugroho, I. D. (2013). Aplikasi Pencarian Lokasi Fasilitas Umum Berbasis

- Foursquare APIv2 pada Sistem Operasi Android. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 7(2), 209-220. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=22564&val=1291>  
[5 Juni 2019]
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Asyhar R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fahmi, M.I., Renariah., Setiana, S.M. 2015. *Wakariyasui Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan.
- Yusufhadi. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Surawiredja, M. F., Arianingsih, A., Setiana, S.M. 2018. *日本 GO! Sebagai Kamus Pembelajaran Pariwisata Bahasa Jepang pada Smartphone Berbasis Android*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia : tidak diterbitkan.
- Wirawan , P.W. 2011. *Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning*. [online] tersedia:
- Branch, Robert Maribe. *Instructional design: The ADDIE approach*.

Vol. 722. Springer Science &  
Business Media, 2009.

Saputro, Ardi. 2018. *Panduan Praktis  
Membuat Mini Games Android  
Menggunakan Adobe Animate  
CC*. Yogyakarta: Penerbit ANDI