

PERANCANGAN APLIKASI KAORU N5 BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN KANJI N5

***Nalurita Nalurita¹, Soni Mulyawan Setiana²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
nalurita.63820024@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

Today's learning media is not only limited to computers and laptops but can also be used on smartphones to make it easy to use. Based on this, the author created an Android-based learning media that is easy to use anywhere. This research aims to determine the design of the Kaoru N5 application as an alternative media for learning N5 kanji. The Kaoru N5 application was designed using the Kodular application website. The method used in this research is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This research concludes that the Kaoru N5 application was successfully created with an application that can run well.

Keywords: *Japanese, Kanji, ADDIE Method, Android, Media Learning*

ABSTRAK

Media pembelajaran saat ini tidak hanya sebatas penggunaan komputer dan laptop saja namun dapat digunakan pada *smartphone* juga agar mudah untuk digunakan. Berdasarkan hal tersebut, penulis membuat media pembelajaran berbasis android agar mudah digunakan dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan aplikasi *Kaoru N5* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran kanji N5. Aplikasi *Kaoru N5* dirancang menggunakan website aplikasi *Kodular*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kesimpulan dari penelitian ini adalah aplikasi *Kaoru N5* berhasil dibuat dengan aplikasi yang dapat berjalan dengan baik.

Kata kunci: *Bahasa Jepang, Kanji, Metode ADDIE, Android, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, sudah banyak sekali yang mempelajari bahasa asing dengan tujuan agar mudah untuk berkomunikasi dengan lawan bicara. Bahasa sendiri memiliki suatu peran penting untuk berkomunikasi. Hal ini juga dikemukakan oleh Setiana dan Maysarah (2019), bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Salah satu bahasa yang banyak diminati oleh pelajar adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki tiga jenis huruf seperti hiragana, katakana dan kanji. Huruf-huruf tersebut memiliki ciri khasnya masing-masing. Namun, kanji memiliki peranan khusus selain dari huruf katakana dan hiragana karena memiliki suatu makna didalamnya. Hal ini dikemukakan juga oleh Setiana dalam Fitriana (2023), menyatakan bahwa kanji adalah huruf-huruf yang merupakan satuan kata yang

bermakna dan terdiri dari lambang gambar, lambang garis dan titik, yang kemudian berkembang menjadi bentuk dasar. Maka dari itu, kanji memiliki tingkatan yang sulit untuk dipelajari oleh pelajar karena memiliki bentuk yang berbeda dari alfabet. Pelajar harus memiliki keterampilan dalam mempelajari bahasa Jepang, Salah satu keterampilan dalam mempelajari bahasa Jepang adalah menulis (*kaku ryoku*). Hal Ini berkaitan dengan *Hard skill* dan *soft skill* memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling melengkapi dan menyeimbangkan satu sama lain (Setiana, 2019). Oleh karena itu, dalam menguasai bahasa Jepang harus menguasai aspek-aspek keterampilan bahasa itu sendiri agar dapat bisa berbahasa Jepang.

Sudah banyaknya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. hal ini agar pelajar terbiasa dengan perkembangan teknologi saat ini. Menurut Asyhar (2020), Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adanya sebuah media pembelajaran dapat memudahkan pengajar dan pelajar melakukan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mempelajari bahasa Jepang menggunakan teknologi agar memudahkan pelajar dalam memahami bahasa Jepang itu sendiri. Media pembelajaran tidak hanya sebatas penggunaan komputer dan laptop saja namun penggunaan media pembelajaran dapat digunakan juga pada *smartphone* agar dapat dengan mudah digunakan dimana saja kapan saja. Maka dari itu penulis akan membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Adanya beberapa hal yang harus diperhatikan ketika merancang sebuah media pembelajaran yaitu dikemukakan oleh Fransisca dalam Yunus (2020), merancang media yang baik harus memperhatikan beberapa poin penting yang dapat membuat sebuah media tersebut dikatakan baik untuk diimplementasikan dalam dunia pendidikan. Adapun poin-poin tersebut, yaitu: 1) Media pembelajaran mudah diakses dimanapun dan kapanpun; 2) Media pembelajaran dapat memudahkan pekerjaan dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran dalam sebuah media pembelajaran; 3) Materi yang digunakan harus sesuai dengan kurikulum yang dipakai pada subjek pembelajaran di media tersebut; 4) Media pembelajaran harus mudah digunakan bagi penggunanya yang awam, jangan sampai dengan media yang seharusnya menjadi mudah tetapi lebih mempersulit penggunanya dalam tampilan dan efektifitas penggunaan lainnya; dan 5) Media yang dibuat harus mementingkan kesederhanaan dan penggunaannya.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi *Kaoru N5* berbasis android untuk menunjang pembelajaran kanji N5. Penulis berfokus pada cara untuk melatih menulis kanji agar pelajar dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis kanji. Media pembelajaran ini akan dibuat menggunakan website aplikasi bernama *Kodular*. Buku rujukan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Kanji Masuta N5* karena penulis berfokus pada materi kanji N5 saja. aplikasi ini nantinya. Aplikasi *Kaoru N5* dapat digunakan oleh mahasiswa dan pelajar lainnya yang ingin mempelajari kanji N5.

METODE

Pada tahapan ini, penulis menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk merancang aplikasi *Kaoru N5*. Model

ADDIE ini, memiliki tahapan yang lengkap dan mudah untuk dipahami. Berikut dibawah ini, lima tahapan Model ADDIE untuk membuat aplikasi *Kaoru N5*.

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahapan ini, penulis akan menganalisis materi apa saja yang akan digunakan pada aplikasi *Kaoru N5* untuk dapat dipelajari oleh pelajar. Penulis akan mengambil materi dari buku *Kanji Masuta N5*.

b. *Design* (Desain)

Tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah desain aplikasi. Penulis akan merancang tampilan aplikasi dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang nantinya akan dikembangkan ditahap selanjutnya. Pada tahapan ini juga penulis akan mengumpulkan file-file pendukung seperti *sound*, ilustrasi, gambar dan lain sebagainya.

c. *Development* (Pengembangan)

Setelah membuat desain pada aplikasi, penulis mulai pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah direncanakan pada tahapan sebelumnya. Penulis akan merealisasikan desain aplikasi menjadi sebuah aplikasi *Kaoru N5* untuk pembelajaran kanji *N5* yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Penulis menggunakan *Kodular* untuk membuat aplikasi *Kaoru N5*.

d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah aplikasi selesai dibuat, penulis akan membagikan aplikasi *Kaoru N5* ini kepada responden sekaligus membagikan kuesioner kepada responden untuk mengetahui tanggapan terhadap aplikasi tersebut.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah mengetahui tanggapan dari responden, penulis akan menarik kesimpulan berdasarkan hasil dari selurus tanggapan responden. Selain itu penulis akan mengevaluasi kekurangan aplikasi *Kaoru N5* agar dapat menjadi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pelajar.

HASIL

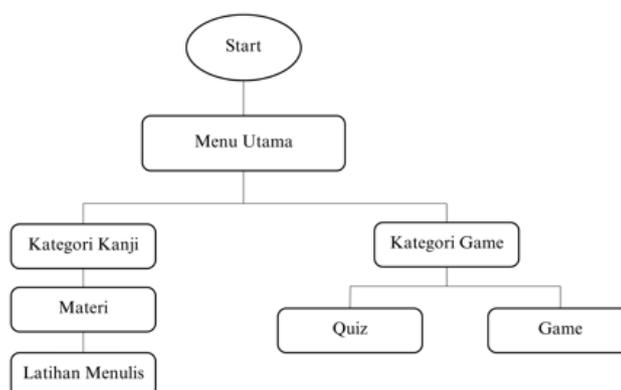
Pada media pembelajaran aplikasi *Kaoru N,5* adanya beberapa halaman yang terdapat pada aplikasi tersebut yaitu halaman menu utama, menu materi, menu game, halaman materi, halaman latihan menulis, halaman quiz, dan halaman game. Berikut dibawah ini halaman yang terdapat pada aplikasi *Kaoru N5*.

- 1) Tampilan Menu Utama, menampilkan menu awal yang dimunculkan pada aplikasi *Koru N5* yang terdapat beberapa dua *button* yang dapat mengarahkan kedalam halaman selanjutnya.
- 2) Tampilan Menu Materi, Menampilkan berbagai jenis *button* yang memiliki masing-masing kategori kanji yang bisa ditekan dan diarahkan kehalaman materi sesuai dengan kategori yang dipilih.
- 3) Tampilan Halaman Materi, memperlihatkan materi kanji sesuai dengan kategori yang dipilih terdapat kosakata, cara penulisan, dan materi yang dapat diunduh langsung agar dapat disimpan pada ruang penyimpanan *smartphone* masing-masing.
- 4) Tampilan Halaman Latihan Menulis, merupakan halaman yang dapat digunakan untuk melatih cara menulis kanji.
- 5) Tampilan Menu Game, menampilkan menu game yang terdapat dua *button* yang berfungsi untuk mengarahkan kehalaman selanjutnya.
- 6) Tampilan Halaman Quiz, menampilkan soal-soal quiz yang dapat dicoba oleh *user*.

- 7) Tampilan Halaman Game, menampilkan game yang dapat dimainkan untuk mengasah kecerdasan *user*.
- 8) Tampilan Halaman *Score*, menampilkan nilai yang diperoleh oleh *user* ketika selesai bermain permainan pada game aplikasi *Kaoru N5*.

PEMBAHASAN

Sebelum mulai pada langkah pembuatan media, langkah awal yang dilakukan penulis adalah mencari bahan materi yang akan digunakan dan menganalisis syarat-syarat pembuatan media pembelajaran. Penulis akan berfokus pada 119 kanji sesuai dengan buku rujukan yaitu *Kanji Masuta N5*. Penulis akan menyusun dan merangkum materi-materi sesuai dengan buku rujukan. Setelah materi yang telah disusun disetujui oleh pembimbing, Penulis melanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu membuat *flowchart* untuk aplikasi *Kaoru N5*. Berikut dibawah ini gambar 1 *flowchart* aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 1. Flowchart Aplikasi *Kaoru N5*

Gambar 1 di atas menunjukkan konsep aplikasi *Kaoru N5* dengan terdapat beberapa halaman yang dapat digunakan pengguna. Halaman pada Aplikasi *Kaoru N5* terdiri dari halaman menu utama, menu materi, menu game, materi, latihan menulis, quiz dan game. Setelah pembuatan *flowchart*, penulis merancang dan mendesain tampilan aplikasi pada aplikasi *Canva* agar tampilan menarik agar dapat memotivasi pelajar. Pada aplikasi *Kaoru N5* ini penulis menggunakan kombinasi warna seperti biru muda dan pink agar dapat menarik minat pelajar. Penulis juga membuat rancangan game yang dapat melatih kemampuan pelajar dalam belajar kanji N5. Game yang akan dibuat adalah game tembak tebak kanji yang dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat pelajar dan sekaligus dapat melatih kecerdasan pelajar. Setelah merancang dan mengumpulkan file pendukung seperti gambar, ilustrasi, sound dan lain sebagainya, penulis melanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu pembuatan aplikasi dan menambahkan pemrograman pada setiap halamannya agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.

a. Tampilan Menu Utama

Pada tahapan ini dilakukan tahap pembuatan aplikasi. Pada tahapan awal penulis membuat tampilan menu utama. Menu utama merupakan halaman awal atau menu awal yang akan diperlihatkan pada aplikasi *Kaoru N5*. Berikut adalah gambar 2 mengenai tampilan menu utama pada aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat tombol materi, tombol *game*, tombol on, dan tombol off. Tombol-tombol tersebut memiliki fungsi masing-masing yaitu (1) tombol materi, berfungsi untuk mengarahkan kehalaman menu materi kanji. (2) tombol *game* berfungsi untuk mengarahkan kehalaman *game* dan halaman quiz kanji. (3) tombol on, berfungsi untuk menyalakan *backsound* yang ada pada aplikasi *Kaoru N5* dan (4) tombol off, berfungsi untuk mematikan *backsound* pada aplikasi *Kaoru N5*. *Backsound* akan secara otomatis terputar ketika masuk pada halaman menu utama ini pengguna dapat mematikan atau menghidupkannya secara manual. Tampilan pada halaman ini adanya *backsound*, gambar animasi, dan kombinasi warna yang menarik agar membuat pelajar termotivasi dalam belajar. Hal tersebut dijelaskan oleh Vaughan dalam Graceillia (2021), media merupakan sebuah kombinasi dari beberapa komponen seperti teks, suara, gambar serta animasi yang disampaikan secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif.

Pemrograman yang digunakan pada menu materi hanya menggunakan *block open another screen*, seperti gambar 3 tentang pemrograman halaman menu materi di bawah ini.



Gambar 3. Tampilan Pemrograman Menu Utama

Block open another screen ini digunakan agar button yang terdapat pada halaman materi yang dapat berfungsi dan berpindah pada halaman selanjutnya jika ditekan oleh pengguna. *Block open another screen* hanya digunakan pada *button* materi dan *button* game. *Block call player start* untuk memulai otomatis *sound* ketika masuk pada halaman menu utama.

b. Tampilan Menu Materi

Selanjutnya penulis membuat menu materi. Menu materi merupakan salah satu submenu dari menu utama yang terdiri dari beberapa kategori kanji N5 yang dapat di pilih sesuai apa yang mau di pelajari terlebih dahulu. Berikut adalah gambar 4 mengenai tampilan menu kanji pada aplikasi *Kaoru N5*.

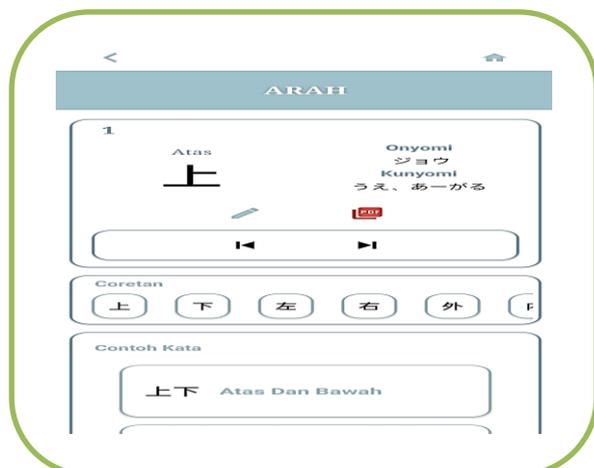


Gambar 4. Tampilan Menu Materi

Pada menu materi ini, terdapat beberapa tombol kategori kanji yang dapat digunakan. Terdapat sembilan tombol navigasi yang ada pada menu materi yaitu tombol arah, tombol kata sifat, tombol makanan, tombol orang, tombol angka, tombol kata kerja, tombol alam, tombol kata benda, tombol waktu, dan tombol kembali. Pada setiap tombol kategori kanji ditekan nantinya akan diarahkan pada halaman materi. Pada halaman menu materi ini, pemograman yang digunakan adalah *block open another screen* pada sembilan *button* yang terdapat pada halaman menu materi agar semua *button* dapat berfungsi dengan baik dan dapat diarahkan pada halaman materi selanjutnya sesuai dengan kategori yang dipilih.

c. Tampilan Halaman Materi

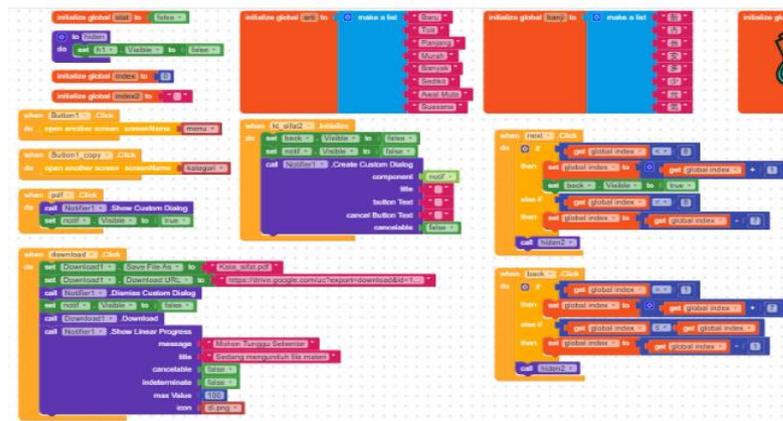
Halaman materi yang dibuat oleh penulis memperlihatkan materi-materi kanji sesuai dengan kategori yang dipilih. Terdapat cara baca, cara menulis, dan kosakata kanji itu sendiri. Berikut dibawah ini merupakan gambar 5 mengenai tampilan materi pada aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 5. Tampilan Halaman Materi

Pada halaman materi tombol *next* dan *back* untuk memilih kanji mana yang ingin dipelajari. Selain itu terdapat cara baca onyomi dan kunyomi, terdapat animasi coretan menulis kanji pada setiap kanji untuk dipelajari. Materi pada aplikasi sudah sesuai dengan buku Kanji Masuta N5. Hal ini dikemukakan oleh Clara (2017), berpendapat bahwa isi materi dari sebuah media pembelajaran harus disesuaikan dengan teori dan materi yang perlu diajarkan dalam program pembelajaran. Pada halaman ini adanya tombol PDF, untuk mendownload materi kanji N5 sesuai dengan ketegori materi yang dipilih. Pada PDF adanya semua materi yang tertera sesuai dengan materi pada aplikasi *Kaoru N5* disertai dengan ilustrasi-ilustrasi pada setia kanjinya. Selain itu adanya tombol menulis yang nantinya akan diarahkan kehalaman latihan menulis dan tombol *home* yang akan kembali kehalaman menu utama.

Pada halaman materi, pemograman yang digunakan yaitu *block if else if* seperti pada gambar 6 di bawah ini mengenai pemograman pada halaman materi.

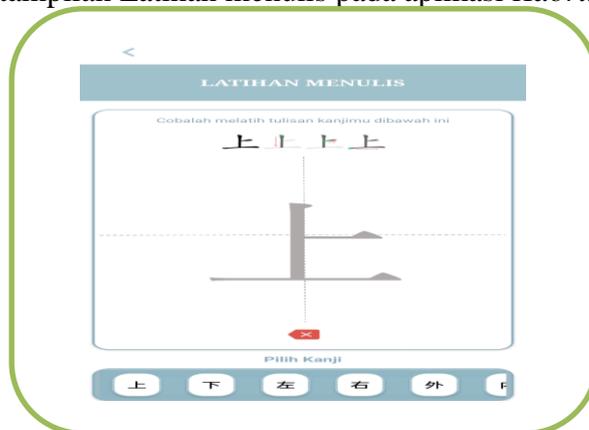


Gambar 6. Tampilan Pemograman Halaman Materi

Pemograman *block if else if* berfungsi untuk menampilkan kanji-kanji yang terdapat pada halaman materi dengan menggunakan tombol *next* dan *back* hal ini agar pengguna memilih kanji mana yang akan dipelajari. Kosakata akan berganti ketika tombol *next* atau *back* ditekan secara otomatis sesuai dengan kanji yang dipilih.

d. Tampilan Halaman Latihan Menulis

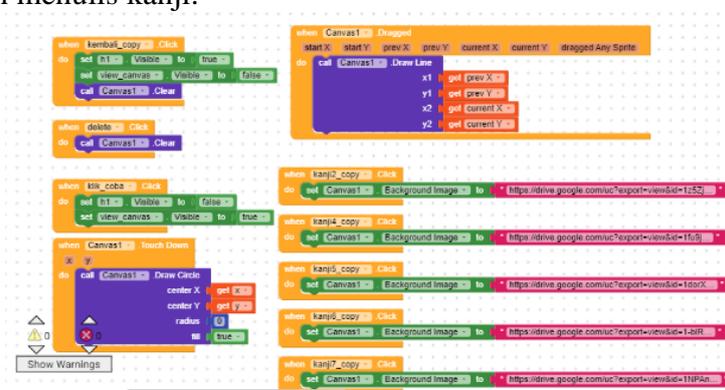
Selanjutnya penulis membuat halaman latihan menulis. halaman latihan menulis adalah halaman untuk mencoba menulis kanji sesuai coretannya. Dibawah ini merupakan gambar 7 mengenai tampilan Latihan menulis pada aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 7. Tampilan Halaman Latihan Menulis

Pada gambar di atas, halaman ini dapat untuk melatih meningkatkan tulisan kanji pelajar dengan melihat coretan kanji yang dapat dipelajari. Pelajar dapat melatih keterampilan menulis kanji agar dapat meningkatkan *skill* menulis kanji. sesuai dengan pernyataan oleh Zuhdi dalam Susi (2012), keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis. Selain itu, adanya tombol hapus yang akan menghapus secara otomatis tulisan pada papan tulis bila salah dalam penulisan. Adapun tombol kembali yang akan mengarahkan pengguna kedalam halaman sebelumnya yaitu halaman materi.

Pada halaman ini penulis menggunakan canvas dengan tujuan agar pengguna dapat melatih menulis kanji. Pemograman yang digunakan pada aplikasi *Kaoru N5* ini menggunakan *block call* seperti gambar 8 dibawah ini mengenai pemograman pada halaman latihan menulis kanji.



Gambar 8. Tampilan Pemograman Halaman Latihan Menulis

Penulis menggunakan canvas pada halaman ini agar halaman tersebut dapat digunakan untuk latihan menulis kanji. Penulis menggunakan *block call* pada canvas agar garis terpanggil dan dapat digunakan pada canvas dengan tujuan untuk menulis kanji dan dapat dijadikan alternatif belajar melatih menulis kanji selain buku. Penulis menambahkan beberapa *button* yang dapat memunculkan gambar kanji secara otomatis pada canvas. Pada halaman tersebut juga adanya cara urutan penulisan yang benar sesuai dengan kanji yang akan dipelajari oleh pengguna. pengguna dapat melatih coretan demi coretan sesuai urutan penulisan kanji yang benar.

e. Tampilan Menu Game

Tahap selanjutnya penulis membuat halaman menu game. Halaman menu *game* merupakan salah satu submenu dari menu utama yang terdapat pilihan permainan didalamnya yang dapat dimainkan. Berikut merupakan Gambar 9 mengenai menu *game* pada aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 9. Tampilan Menu *Game*

Pada halaman menu *game Kaoru N5* terdapat tombol quiz, tombol *game*, dan tombol kembali. Pada halaman menu *game* dapat memilih permainan mana saja yang dapat digunakan pengguna untuk mengasah kemampuan kanji dasar N5. Adanya tombol quiz untuk mengarahkan kedalam halaman quiz. Selain itu ada tombol *game* yang mengarahkan kedalam halaman game dan ada tombol kembali untuk mengarahkan pada halaman menu utama. Halaman menu game ini, pemograman yang digunakan adalah *block open another screen* pada *button* quiz dan game yang terdapat pada halaman menu materi agar semua button dapat berfungsi dan dapat mengarahkan pada masing-masing halaman yang dipilih pengguna.

f. Tampilan Halaman Quiz

Tahapan selanjutnya yaitu membuat halaman tampilan quiz. Tampilan halaman quiz ini akan muncul setelah menekan tombol quiz pada halaman menu game. penulis menghubungkan dengan website *Quiziz* untuk digunakan oleh pengguna. Berikut merupakan Gambar 10 mengenai tampilan quiz pada aplikasi *Kaoru N5*.



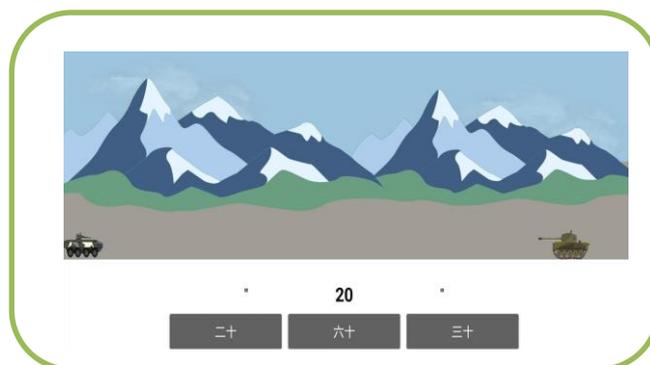
Gambar 10. Tampilan Halaman Quiz

Pada halaman quiz setelah ditekan pengguna dapat langsung mengikuti quiz untuk mengukur keterampilan pengetahuan dan kemampuan pelajar terhadap kanji N5. Hal ini juga dikemukakan oleh Subana dalam Salju (2020), Kuis merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pengguna dapat mengetahui score secara langsung ketika selesai menyelesaikan soal-soal yang terdapat pada halaman quiz. Pengguna dapat mengetahui ranking pengguna sendiri setelah menyelesaikan quiz tersebut. Pemograman yang digunakan hanya menggunakan

block call go to url untuk memanggil halaman *Quiziz* pada halaman *Kaoru N5*. Pengguna tidak akan keluar dari aplikasi *Kaoru N5* karena pemograman yang digunakan akan secara otomatis dapat memanggil website *Quiziz* pada aplikasi *Kaoru N5*.

g. Tampilan Halaman Game

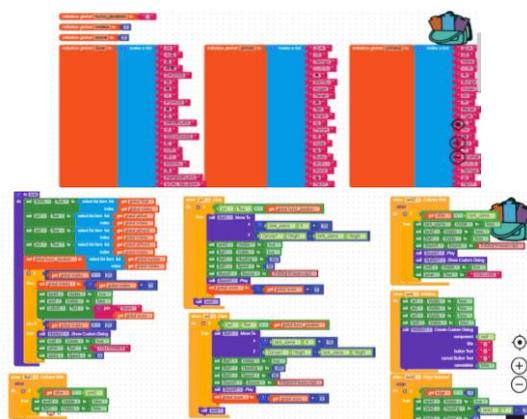
Tampilan selanjutnya dibuat penulis adalah halaman *game*. Halaman game ini akan muncul setelah menekan tombol game pada halaman menu game. Berikut merupakan Gambar 11 mengenai tampilan halaman game pada aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 11. Tampilan Halaman *Game*

Pada halaman ini, terdapat game yang dapat mengasah kemampuan mengingat dengan cepat agar kemampuan pelajar dapat meningkat. Hal ini dikemukakan oleh Ismail dalam Arrosyad (2023), game edukasi merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah. Pada game tersebut pemain dapat bermain dengan menjawab pertanyaan yang ada pada tampilan game tersebut. Peluru akan muncul jika benar menjawab soal-soal tersebut. Tank musuh akan terus berjalan sebelum semua soal yang ada belum terjawab. Pada halaman game terdapat tombol *start*, tombol jawaban, soal. Untuk “tombol *start*” ketika di klik menandakan permainan dimulai, dan “tombol jawaban” berguna untuk menjawab soal yang di berikan, untuk “soal” akan di berikan ketika telah meng klik tombol start.

Pemograman yang digunakan pada halaman ini yaitu *block make a list* dan *block if else if* seperti pada gambar 12 dibawah ini mengenai gambar pemograman pada halaman game.

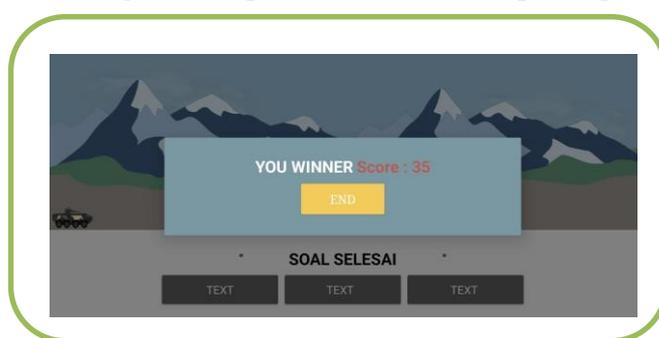


Gambar 12. Tampilan Pemograman Halaman *Game*

Penulis menggunakan beberapa bahasa pemrograman pada halaman ini, seperti pemrograman *block make a list* untuk memperlihatkan soal dan jawaban yang harus dijawab oleh pengguna. soal akan berpindah dari soal satu ke soal yang lain jika soal tersebut telah dijawab oleh pengguna. Waktu pengerjaan akan terus berjalan sesuai dengan tank musuh yang terus mendekat pada dan waktu akan berhenti jika semua soal telah terjawab oleh pengguna. Pemrograman lain yaitu *block if else if* yang berfungsi untuk memanggil memeriksa ketika pengguna telah menjawab semua soal otomatis permainan akan berhenti dan akan memperlihatkan *score* yang diperoleh oleh pengguna.

h. Tampilan Halaman *Score*

Tampilan halaman terakhir yang dibuat penulis adalah halaman *Score*. Halaman ini akan muncul ketika pengguna telah menyelesaikan permainan game. Berikut merupakan gambar 13 mengenai tampilan halaman *Score* pada aplikasi *Kaoru N5*.



Gambar 13. Tampilan *Score*

Tampilan *score* ini merupakan tampilan yang dibuat oleh penulis untuk menyatakan permainan tersebut pada game telah selesai dimainkan. Halaman tersebut akan muncul ketika pemain telah menyelesaikan semua pertanyaan yang ada pada permainan dan akan muncul juga ketika pemain tidak bisa menyelesaikan semua pertanyaan yang ada pada permainan tersebut. *Score* yang didapatkan akan dihitung sesuai dengan benarnya soal-soal yang telah di jawab oleh pemain. Nilai tidak akan dihitung ketika pemain salah menjawab pertanyaan yang ada pada permainan tersebut. Nilai yang didapatkan pengguna akan muncul ketika pengguna selesai melakukan permainan tersebut dan dibawah *score* adanya *button* untuk keluar dari permainan yang akan diarahkan kedalam halaman menu game kembali. pengguna dapat kembali kehalaman menu *game* ketika menekan tombol “*end*” tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Kaoru N5* berhasil dibuat dengan menggunakan model ADDIE dan dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya. Aplikasi *Kaoru N5* merupakan sebuah media pembelajaran kanji N5 yang dibuat dengan menggunakan *website* aplikasi bernama *Kodular*. Saran dari penulis dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya yaitu dapat dikembangkan menjadi jauh lebih baik sari segi materi dan tampilan agar pengguna dapat menjelajahi lebih banyak materi yang dapat dipelajari. Selain itu, diharapkan dengan adanya aplikasi *Kaoru N5*, pelajar bahasa Jepang dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu cara untuk melatih kemampuan menulis kanji N5 agar pelajar terbiasa untuk mengenali dan menulis kanji.

REFERENSI

- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). *Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis*. *Simpaty: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 01-13.
- Clara. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs3 Untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan Di Smp*. Fkip Unpas.
- Fitriana, Z. A. F., & Setiana, S. M. (2023). *Rancangan Media Interaktif Pazuka-Gemu Untuk Pembelajaran Kanji N5*. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(1), 11-22.
- Graceillia, E., & Setiana, S. M. (2021). *Rancangan Media Haiku No Hajimari Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Nihon Bunkashakai Nyuumon*. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(2), 229-240.
- Nazar, S., & Bustam, M. R. (2020, July). Artificial intelligence and new level of fake news. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 879, No. 1, p. 012006). IOP Publishing.
- Salju, S. N. H. (2020). *Pemberian Kuis dan Media Presentasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas X SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar)*. Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Setiana, S. M., & Maysarah, D. (2019). *Reality Role of Language Improving E-commerce*. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032064). IOP Publishing.
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). *Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11), 176-192.
- Susi, P. (2012). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas Iv Sd Mangir Lor Kecamatan Pajangan Kabupaten Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). *Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118-127.