

PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA JEPANG STANDAR *JAPANESE LANGUAGE* *PROFICIENCY TEST* LEVEL 5

¹Brenda Carqua, ²Sunneng Sandino Berutu

^{1,2} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Komputer, Universitas Kristen Immanuel
Jalan Solo Km. 11 PO Box 4 YKAP Yogyakarta, ph: (0274) 496256-296247 fax: (0274) 496258
brenda.carqua@gmail.com, sandinoberutu@ukrimuniversity.ac.id

Abstrak

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang menarik untuk dipelajari karena kebudayaannya yang mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat terutama di Indonesia. Selain itu, mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang mendominasi penerima beasiswa dari pemerintah. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah program bantu belajar bahasa Jepang yang menunjang masyarakat yang memiliki keinginan untuk mempelajari bahasa Jepang. Program bantu belajar bahasa Jepang standar JLPT (Japanese Language Proficiency Test) berbasis desktop ini dibangun dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 Professional dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Program ini menyajikan pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan level N5 standar JLPT dengan materi huruf, kosakata, pola kalimat, kalimat-kalimat sederhana yang sering digunakan dalam percakapan, serta soal-soal latihan untuk mengevaluasi kemampuan berbahasa Jepang. Program dirancang melalui beberapa tahap yang dimulai dengan perancangan interface dan pengimplementasian perancangan interface ke dalam listing program dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang berisi pendapat tentang materi serta tampilan dari program bantu. Hasil pengujian yang didapat 31,25% responden sangat setuju, 60% responden setuju, dan 8,75% responden kurang setuju terhadap isi materi dan tampilan program bantu belajar bahasa Jepang standar JLPT.

Kata kunci : Bahasa, Jepang, Proficiency Test

Abstract

Nowdays, Course of Japanese language is very popular in Indonesia because some people want to go to pursue their study or work in Japan. While, learning Japanese language need time and money. This article shows how to design and implementation an application to learn Japanese language. This application which was built with Adobe Flash and Action Script using a standard JLPT (Japanese Language Proficiency Test) will help the people to learn Japanese language without a lecturer and friendly interface. The content of application are kanji fonts, vocabulary, sentence structure, simple sentences in daily activity and some question to evaluate the user knowledge. In addition, Testing of application was done by using trial program and every expert has filled the questionnaire which the question about contents and interfaces. Result of testing shows that 31,25% respondent said that the contents and interface is very good, 60 % is good and 8,75% is not good.

Keywords : Language, Japanese, Proficiency Test

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang menarik untuk dipelajari. Menurut survei yang dilakukan oleh *CBI Education & Skills Survey* 2012, bahasa Jepang menjadi salah satu dari 10 bahasa yang patut untuk dipelajari karena kebudayaan Jepang banyak menginspirasi masyarakat baik dalam hal yang kecil. Selain itu, bahasa Jepang dianggap penting karena pilar perdagangan dan penelitian di Asia dipegang oleh negara Jepang sehingga untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakatnya tentu harus mampu menguasai bahasa Jepang.

Fakta menarik lainnya adalah para mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang mendominasi fasilitas beasiswa dari pemerintah Indonesia. Sejak tahun 2008 hingga 2013, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

Indonesia mencatat sekitar 800 orang dari 3.760 orang penerima beasiswa asal Indonesia yang tersebar di seluruh dunia yang melakukan studi di Jepang. Jumlah itu merupakan jumlah terbesar dari antara mahasiswa penerima beasiswa Indonesia di berbagai negara. Atase Pendidikan dan Kebudayaan (Atdikbud) RI di Jepang, Iqbal Djawad mengungkapkan bahwa pemerintah Jepang membuka kesempatan seluas mungkin bagi mahasiswa Indonesia untuk belajar di negaranya sehingga tenaga-tenaga muda Indonesia dapat menguasai teknologi menjelang *ASEAN Community* yang akan dimulai pada tahun 2015 [1].

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah cara membangun aplikasi program bantu belajar bahasa Jepang sesuai standar *Japanese Language Proficiency Test* level N5 berbasis desktop sehingga dapat dipelajari oleh masyarakat dan pendapat masyarakat terhadap isi dan tampilan dari program tersebut.

Program bantu belajar bahasa Jepang ini diharapkan dapat membantu para pengguna yang ingin belajar bahasa Jepang sesuai dengan standar *Japanese Language Proficiency Test* level N5.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa Jepang

Kindaichi yang merupakan salah seorang pakar linguistik bahasa Jepang mengklasifikasikan karakteristik-karakteristik bahasa Jepang ke dalam 5 kelompok besar yaitu *hatsuon*, *moji*, *goi*, *bunpo* dan *hyogen* (yang secara berurutan dalam bahasa Indonesia adalah ucapan, huruf, kosa kata, tata bahasa dan ekspresi).

Unsur-unsur bahasa Jepang meliputi kanji, cara baca *kanji*, *hitsujun* (cara penulisan *kanji*), *bushu* (bagian *kanji* yang menentukan arti), *rikusho* (pembentukan dan pemakaian *kanji*), *hiragana*, dan *katakana* serta fungsinya masing-masing

Huruf *kanji* berasal dari Cina. Pada mulanya orang Cina zaman dahulu menggambar benda-benda yang ada di sekitar mereka. Gambar-gambar tersebut kemudian dibuat sesederhana mungkin dan digambar dalam bentuk kotak-kotak untuk memudahkan mereka dalam menuliskannya.

Huruf *kanji* masuk ke Jepang sekitar abad IV. Pada waktu itu Cina berada di bawah kekuasaan Dinasti Kan. Maka dari itu huruf berupa gambar-gambar tersebut dinamakan "*kanji*", yang artinya "huruf negeri Kan".

Meski Jepang mengadaptasi *kanji* dari Cina, namun tidak semua *kanji* yang ada di Jepang sama dengan *kanji* Cina. Hal ini karena ada beberapa *kanji* yang mengalami penyederhanaan bentuk. Selain itu, jumlah *kanji* yang ada di Jepang tidak sebanyak yang ada di Cina. Pada tahun 1900 mulai muncul pendapat untuk membatasi jumlah huruf *kanji* yang begitu banyak. Akhirnya pada tahun 1981 ditetapkan daftar *kanji* yang memuat 1945 huruf *kanji* yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam setiap *kanji* memiliki 3 unsur dasar yaitu 音、形、義 (*on*, *kei*, *gi* = bunyi, bentuk dan arti). *Kanji* berjumlah kira-kira 50.000 huruf. Kemudian dari beberapa *kanji* dikembangkan menjadi huruf *hiragana* dan *katakana* [2]. *Kanji* adalah salah satu jenis huruf yang mempunyai ciri tersendiri terutama dalam cara baca dan cara penulisan. Meskipun *kanji* sering disebut sebagai huruf yang sangat rumit dan sukar untuk dipelajari, namun *kanji* merupakan huruf yang sangat penting dalam bahasa Jepang karena setiap huruf menyatakan arti. Bahasa Jepang memiliki kosakata yang memiliki ucapan yang sama, tetapi dengan adanya *kanji* maka kesalahan pengertian dapat dihindari.

Penulisan huruf *kanji* dan *kana* tidak dilakukan secara sembarangan. Urutan penulisan pada saat menulis *kanji* dan *kana* disebut *hitsujun*. Saat menulis *kanji*, memperhatikan urutan coretan dan kecepatan yang benar penting untuk dapat menulis *kanji* dengan proporsi dan bentuk yang baik.

Kana adalah salah satu jenis huruf yang digunakan bersama-sama dengan *kanji*. *Kana* mencakup 2 macam huruf yaitu *hiragana* dan *katakana*. Kedua macam huruf tersebut memiliki fungsi yang berbeda dalam penggunaannya.

Huruf *hiragana* melambangkan suku kata tunggal, dan digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli. Huruf *hiragana* terbentuk dari modifikasi dan penyederhanaan *kanji*, sehingga huruf *hiragana* coretannya melengkung dan tidak bersudut tajam. Huruf *hiragana* berjumlah 46 huruf di dalamnya mencakup 5 vokal yaitu a i u e o sisanya adalah suku kata dengan deretan ka, sa, ta, na, ha, ma, ya, ra, wa dan satu konsonan yaitu n serta satu kata bantu o yang kadangkala diucapkan wo. 46 huruf *hiragana* tersebut di atas disebut *sei on*, selain itu dalam penggunaannya terdapat *dakuon*, *handakuon* dan *yoo on*. Huruf *hiragana* yang termasuk *sei on* ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tabel *Hiragana Sei On*

HURUF HIRAGANA					CARA BACA				
あ	い	う	え	お	a	i	U	e	o

か	き	く	け	こ	ka	ki	Ku	ke	ko
さ	し	す	せ	そ	sa	shi	Su	se	so
た	ち	つ	て	と	ta	chi	tsu	te	to
な	に	ぬ	ね	の	na	ni	Nu	ne	no
は	ひ	ふ	へ	ほ	ha	hi	Fu	he	ho
ま	み	む	め	も	ma	mi	mu	me	mo
や		ゆ		よ	ya		Yu		yo
ら	り	る	れ	ろ	ra	ri	Ru	re	ro
わ				を	wa				wo
ん					n				

Daku on berjumlah 20 huruf *hiragana*. Huruf *hiragana* yang termasuk dalam *daku on* ditunjukkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel *Hiragana Daku On*

HURUF HIRAGANA					CARA BACA				
が	ぎ	ぐ	げ	ご	ga	gi	Gu	ge	go
ざ	じ	ぜ	ず	ぞ	za	ji	Zu	ze	zo
だ	ぢ	づ	で	ど	da	ji	Zu	de	do
ば	び	ぶ	べ	ぼ	ba	bi	Bu	be	bo

Handaku on berjumlah 5 huruf *hiragana*. Tabel 3 menunjukkan huruf *hiragana* yang termasuk dalam *handaku on*.

Tabel 2 Tabel *Hiragana Handaku On*

HURUF HIRAGANA					CARA BACA				
ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ	pa	pi	Pu	pe	po

Yoo on berjumlah 36 huruf *hiragana*. Tabel 4 menunjukkan huruf *hiragana* yang termasuk dalam *yoo on*.

Tabel 4 Tabel *Hiragana Yoo On*

HURUF HIRAGANA			CARA BACA		
きゃ	きゅ	きょ	kya	kyu	kyo
しゃ	しゅ	しょ	sha	shu	sho
ちゃ	ちゅ	ちょ	cha	chu	cho
にゃ	にゅ	にょ	nya	nyu	nyo
ひゃ	ひゅ	ひょ	hya	hyu	hyo
みゃ	みゅ	みょ	mya	myu	myo
りゃ	りゅ	りょ	rya	ryu	ryo
ぎゃ	ぎゅ	ぎょ	gya	gyu	gyo
じゃ	じゅ	じょ	ja	ju	jo
びゃ	びゅ	びょ	bya	byu	byo
ぴゃ	ぴゅ	ぴょ	pya	pyu	pyo

Huruf *katakana* sama seperti huruf *hiragana* yaitu melambangkan suku kata tunggal, tetapi mempunyai fungsi yang berbeda dengan huruf *hiragana*. Huruf *katakana* selain digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing, juga digunakan untuk penekanan suatu kata yang berasal dari Jepang asli. Huruf *katakana* juga terbentuk dari modifikasi *kanji* dengan cara mengambil salah satu bagian *kanji*, sehingga di dalam huruf *katakana* tidak akan ditemukan coretan yang melengkung seperti *hiragana*. *Katakana* memiliki bentuk huruf yang terkesan kaku, karena setiap coretannya bersudut tajam. Pada tabel 5 akan ditunjukkan huruf *katakana* yang termasuk dalam *sei on*.

Tabel 5. Tabel *Katakana Sei On*

HURUF KATAKANA					CARA BACA				
ア	イ	ウ	エ	オ	a	i	U	e	o
カ	キ	ク	ケ	コ	ka	ki	Ku	ke	ko
サ	シ	ス	セ	ソ	sa	shi	Su	se	so
タ	チ	ツ	テ	ト	ta	chi	tsu	te	to
ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	na	ni	Nu	ne	no
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ha	hi	Fu	he	ho
マ	ミ	ム	メ	モ	ma	mi	mu	me	mo
ヤ		ユ		ヨ	ya		Yu		yo
ラ	リ	ル	レ	ロ	ra	ri	Ru	re	ro
ワ				ヲ	wa				wo
ン					n				

2.2 JLPT

JLPT yang merupakan singkatan dari *Japanese-Language Proficiency Test* disediakan oleh *Japan Foundation dan Japan Educational Exchanges and Services (JEES)* sejak tahun 1984 untuk mengevaluasi dan mensertifikasi kemampuan berbahasa Jepang bagi orang asing (non orang Jepang)[3].

JLPT dibagi menjadi 5 level, yaitu : N1, N2, N3, N4, N5. Dari kelima level tersebut, level yang paling tinggi adalah N1 dan level paling rendah adalah N5. Huruf N pada level mengacu pada “*Nihongo*” atau dalam bahasa Indonesia berarti bahasa Jepang.

Spesifikasi dari level *Japanese Language Proficiency Test* akan ditunjukkan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Level *Japanese Language Proficiency Test*

Level	Persyaratan Kompetensi untuk Setiap Level
N1	Kemampuan memahami Bahasa Jepang dalam berbagai macam kondisi
N2	Kemampuan memahami Bahasa Jepang yang digunakan sehari-hari dalam segala kondisi sampai pada tingkat tertentu
N3	Kemampuan memahami Bahasa Jepang yang digunakan sehari-hari sampai pada tingkat tertentu
N4	Kemampuan memahami dasar-dasar Bahasa Jepang
N5	Kemampuan untuk memahami beberapa dasar Bahasa Jepang

2.3 Bahasa Pemrograman *ActionScript*

ActionScript merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP) yang spesifikasi bahasanya dibuat berdasarkan *ECMAScript* (standar yang sama yang menjadi dasar *JavaScript*) dan bekerja dalam platform *Adobe Flash*. Bahasa pemrograman ini digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat

lunak. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh *Adobe*, yang membeli *Macromedia* pada tahun 2005.

ActionScript ditujukan untuk berjalan di atas sebuah *runtime environment* (seperti *Flash Player*, *Adobe AIR*, atau *Flash Lite*). Seperti prinsip yang dimiliki oleh Java, *Flash* pada dasarnya berjalan di atas sebuah *AVM (ActionScript Virtual Machine)*.

Seiring dengan perkembangan jaman, *ActionScript* pun saat ini telah berkembang. *ActionScript* terbaru saat ini adalah *ActionScript 3.0*. *ActionScript 3.0* memiliki beberapa kelebihan dibanding pendahulunya, antara lain fitur yang ditawarkan adalah file pada *ActionScript 3.0* dapat dibuat terpisah saat *runtime* [4].

Sejak keluarnya *ActionScript 3*, *Flash Player* sudah menggunakan *AVM* versi 2 yang sangat berbeda dengan peningkatan performa yang signifikan dan model pemrograman baru, namun tetap mendukung *ActionScript* versi sebelumnya.

2.5 Adobe Flash CS3

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Salah satu kelebihan dari *Flash* dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *ActionScript*. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *ActionScript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan panel *actionScript* dengan cara menekan tombol F9 pada keyboard. Atau melalui menubar dengan cara klik *Window > Actions*.

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *ActionScript* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *ActionScript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali. *ActionScript* juga dapat diterapkan untuk *action* pada *frame*, tombol, *movie clip*, dan lain-lain. *Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain.

3. METODE PENELITIAN

1.1 Perancangan

Dilihat dari alur prosesnya, program bantu belajar bahasa Jepang sesuai standar JLPT ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Belajar Bahasa Jepang
Pada bagian ini, terbagi menjadi 3 kategori antara lain belajar huruf Jepang (*hiragana*, *katakana*, dan *kanji*), kosakata, dan percakapan sederhana.
2. Evaluasi Belajar (Latihan)
Pada bagian ini *user* dapat mengingat kembali atau melakukan evaluasi berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

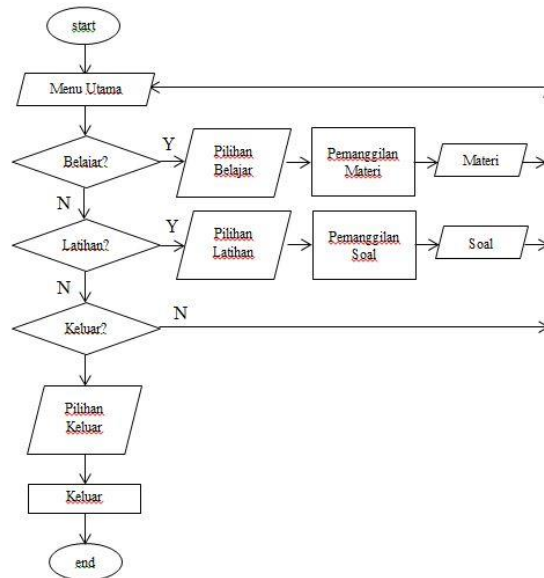
Secara garis besar, kebutuhan umum yang diperlukan untuk membuat sistem antara lain :

1. *Background* untuk masing-masing halaman belajar maupun evaluasi.
2. Bentuk dan *design* untuk halaman belajar dan evaluasi.
3. *File mp3* untuk *sound* pada materi belajar huruf.
4. *File animasi swf* pada materi belajar menulis huruf.
5. Pertanyaan dan jawaban pada evaluasi.

Berdasarkan rancangan kebutuhan di atas, maka ada beberapa hal yang perlu dilakukan, antara lain :

1. Menyiapkan gambar-gambar untuk setiap halaman belajar maupun evaluasi.
2. Merancang halaman-halaman belajar dan evaluasi.
3. Menyiapkan *sound* dengan format mp3.

4. Menyiapkan animasi dengan format swf.
 5. Menyiapkan pertanyaan dan jawaban yang diperlukan sesuai dengan materi pembelajaran.
- Cara kerja dan alur dari program bantu belajar bahasa Jepang ini dapat diketahui dari *flowchart* pada gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1. Flowchart program bantu bahasa Jepang

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Implementasi sistem yang telah dibuat sesuai dengan analisis dan perancangan berikut beberapa tampilan utama program seperti yang ditunjukkan pada gambar 2, gambar 3 dan gambar 4 berikut .



Gambar 2. Tampilan menu utama

Tombol **Belajar** akan menampilkan halaman materi belajar yang berisi menu **Huruf, Kosakata, Frasa** dan **Percakapan**, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 sedangkan Tombol **Latihan** akan menampilkan halaman materi latihan, terdapat 2 jenis kategori latihan yaitu *MojiGoi* (huruf dan kosakata) serta *BunpouDokkai* (frasa dan analisa) dengan 3 tipe yang berbeda, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 3. Tampilan halaman materi belajar



Gambar 4. Tampilan halaman latihan

4.2 Pembahasan

4.2.1 Proses menampilkan animasi

Pada halaman belajar huruf terdapat animasi yang ditampilkan dengan mendeklarasikan variabel `Xpos` dengan tipe data `Number` dan bernilai `1100`. **Loader** adalah sebuah *class* yang digunakan untuk memasukkan file `SWF` atau file gambar ke *stage*. `var loader:Loader = new Loader();` adalah pendeklarasian dan pembuatan *Loader* baru dengan nama variabel `loader`.

URLRequest adalah sebuah *class* untuk memanggil sebuah objek yang berupa *Loader*, *URLStream*, *URLLoader classes*, maupun operasi *loading* lainnya dengan *URL* tertentu.

`new URLRequest("animations/hiragana/Hira_a.swf");` merupakan pemanggilan objek baru dengan alamat *URL* "animations/hiragana/Hira_a.swf".

`loader.load(defaultAnimations);` merupakan perintah untuk melakukan *load* objek *defaultAnimations* pada *loader*.

`loader.y = Ypos;` merupakan perintah untuk meletakkan *loader* pada posisi koordinat *y* dengan nilai dari `Ypos`.

`event.target.name` adalah perintah untuk menjalankan event dengan target nama objek.

4.2.2 Proses menampilkan suara

Pada halaman belajar huruf *hiragana* dan *katakana*, *sound* akan langsung dimainkan ketika tombol huruf yang ingin dipelajari telah di-*click* oleh *user*. Saat halaman belajar huruf *hiragana* dan *katakana*, *sound* yang dikeluarkan adalah *sound default* yaitu *sound* dari huruf "a".

4.2.3 Proses menampilkan data

Pada program ini, data tidak disimpan di *database*, melainkan di *array*. Untuk menampilkan data pada program diperlukan *coding*. Data yang disimpan pada *array* tersebut, kemudian akan ditampilkan pada *stage*. *Coding* ditunjukkan sebagai berikut.

```

funcHiragana();

function funcHiragana(){
var Format:TextFormat = new TextFormat();
Format.size = 22;
Format.font = "MS Mincho (Body Asian)";
Format.bold = true;
Format.color = 0x000066;

for (var i:int; i < Huruf1.length; i++){
var Text:Array = new Array();
for(var no:Number = 0; no < 12; no++) {
Text[no] = new TextField();
Text[no].defaultTextFormat = Format;
Text[no].autoSize = TextFieldAutoSize.LEFT;
if (no == 1){Text[no].text = Huruf1[i];}
if (no == 2){Text[no].text = Huruf2[i];}
if (no == 3){Text[no].text = Huruf3[i];}

if (no < 6){
Text[no].x = 100+ (no * 80);
Text[no].y = 150 + i * 40;
}

addChild(Text[no]);
}
}
}

```

4.2.4 Proses menampilkan frasa

Pada halaman belajar frasa, terdapat gambar untuk menampilkan struktur frasa, coding ditunjukkan sebagai berikut.

```

var pola = "sentences/1. wa desu.jpg";

function Picture(){
var imageLoader:Loader = new Loader();
var image:URLRequest = new URLRequest(pola);
imageLoader.load(image);
imageLoader.x = 100;
imageLoader.y = 350;
addChild (imageLoader);
}

```

4.3 Pengujian aplikasi

Pengujian software dilakukan dengan cara menyebarkan program dan membagikan kuesioner kepada masyarakat sebanyak 30 orang. Kuesioner yang dibagikan terdiri dari 8 pertanyaan seputar materi belajar, latihan, tampilan program, kinerja, dan manfaatnya bagi masyarakat.

Dari hasil pengujian program data keseluruhan yang didapat ditunjukkan pada tabel 7 maka persentase keseluruhan yang diperoleh 31,25% responden sangat setuju, 60 % responden setuju, dan 8,75 % responden kurang setuju terhadap program bantu belajar belajar bahasa Jepang standar JLPT.

Tabel 7. Frekuensi kuesioner secara keseluruhan

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	KS	TS	STS
Isi pembelajaran dalam program dengan jelas menerangkan materi bahasa Jepang.	15	14	1	0	0
Pengguna merasa terbantu dalam mempelajari bahasa Jepang.	10	19	1	0	0
Bahasa dalam materi mudah dipahami	5	20	5	0	0

Latihan-latihan soal sesuai dengan isi dari materi belajar.	6	20	4	0	0
Latihan-latihan soal membantu pengguna untuk mengevaluasi kemampuannya dalam memahami bahasa Jepang.	10	17	3	0	0
Susunan menu dan submenu jelas, sehingga program mudah digunakan oleh pengguna.	13	16	1	0	0
Tampilan aplikasi menarik.	5	20	5	0	0
Akses konten data pada setiap menu cukup cepat.	11	18	1	0	0
Total	75	144	21	0	0
Persentase	31,25%	60 %	8,75 %	0 %	0 %

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil implementasi rancangan aplikasi program bantu belajar bahasa Jepang standar *Japanese Language Proficiency Test* berbasis *desktop*, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi program bantu belajar bahasa Jepang standar *Japanese Language Proficiency Test* level N5 telah berhasil dibangun dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*.
2. Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden berkaitan dengan isi program dan tampilannya maka didapatkan hasil 31,25% responden sangat setuju, 60% responden setuju, dan 8,75% responden kurang setuju terhadap isi materi dan tampilan program bantu belajar bahasa Jepang standar JLPT.

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi program bantu belajar bahasa Jepang standar *Japanese Language Proficiency Test* level N5 berbasis *desktop*, maka untuk pengembangan selanjutnya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan program menjadi sebuah aplikasi yang dapat dijalankan di *android* dengan *sound* pada seluruh bagian program. Selain itu, karena keterbatasan waktu yang dimiliki penulis dalam melakukan penelitian ini maka penulis tidak mempergunakan *database*. Oleh karena hal tersebut, dianjurkan untuk menggunakan *database* untuk menyimpan data dalam pengembangan selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nara, Nasrullah, 2013, Alokasi Beasiswa dari Pemerintah, Paling Banyak ke Jepang, <http://edukasi.kompas.com/read/2013/09/01/1254204/Alokasi.Beasiswa.dari.Pemerintah.Paling.Banyak.ke.Jepang>. Diakses tanggal 16 Februari 2014
- [2] Takebe, Yoshiaki, 1982, *Kanji no Yoohoo*, Tokyo : Kakugawa Shoten.
Yoshida Institute of Japanese Language, 2014, *Learning Japanese*.
- [3] Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services (JEES), 2009, *New Japanese Language Proficiency Test Guidebook*, Japan.
- [4] Shupe, Rich, & Rosser, Zevan, 2010, *Learning ActionScript 3.0, Second Edition*, Canada : O'Reilly Media, Inc.