

# Analisis Penggunaan Aplikasi JA Sensei sebagai Media Pembelajaran dalam Menguasai Bahasa Jepang

Ester Olivia Silalahi<sup>1</sup>, Jovita Nabilah Azizi<sup>2</sup>, Rafli Damara<sup>3</sup>, Muhammad Farhan Fahrezy<sup>4</sup>, Humannisa Rubina Lestari<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Vokasi, Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, IPB University, Bogor, Indonesia  
<sup>1</sup>esteroliviasilalahi@apps.ipb.ac.id, <sup>2</sup>jovitananabilah@apps.ipb.ac.id, <sup>3</sup>20122004rafli@apps.ipb.ac.id,  
<sup>4</sup>04fahrezy@apps.ipb.ac.id, <sup>5</sup>rubina-le@apps.ipb.ac.id,

Diterima : 25 April 2025

Disetujui : 26 Mei 2025

**Abstract**—Aplikasi JA Sensei merupakan sebuah *platform* pembelajaran bahasa Jepang yang menawarkan berbagai fitur untuk membantu pengguna menguasai bahasa Jepang dengan cara yang efisien dan interaktif. Dengan menyediakan materi yang mencakup kosakata, hiragana, katakana, kanji, frasa umum, serta tata bahasa, aplikasi ini menasar pengguna dari tingkat pemula hingga tingkat lanjut. Aplikasi ini dilengkapi dengan kuis interaktif, latihan menulis, serta pengucapan yang dibawakan oleh penutur asli bahasa Jepang, yang membantu pengguna memperbaiki pengucapan dan pemahaman mereka terhadap bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi JA Sensei dalam meningkatkan keterampilan bahasa Jepang, khususnya dalam hal penguasaan kosakata, kanji, dan pengucapan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan mengumpulkan data dari pengguna aplikasi untuk menilai kemajuan mereka setelah menggunakan aplikasi ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi JA Sensei efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan bahasa Jepang, serta memberikan pemahaman budaya Jepang yang dapat memfasilitasi komunikasi yang lebih baik dengan penutur asli. Berdasarkan hasil ini, aplikasi JA Sensei dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi mereka yang ingin mempelajari bahasa Jepang secara mandiri.

**Keywords** — JA Sensei, pembelajaran bahasa Jepang, aplikasi bahasa Jepang, pengucapan bahasa Jepang, JLPT.

## I. PENDAHULUAN

Bahasa memegang peran penting dalam komunikasi dan penyampaian informasi. [1] Dalam dunia pendidikan, bahasa berfungsi sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan zaman dan modernisasi, khususnya di Indonesia, penguasaan bahasa asing menjadi semakin penting. Menguasai bahasa asing membawa berbagai manfaat, seperti meningkatkan peluang kerja, menjalin kerja sama dengan perusahaan internasional, serta membuka akses yang lebih luas terhadap sumber-sumber pendidikan global. Salah satu bahasa asing yang banyak diminati di Indonesia adalah bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang menjadi semakin relevan di era globalisasi dan pertukaran budaya. Minat masyarakat Indonesia, baik dari kalangan pelajar maupun umum, terhadap bahasa ini terus meningkat. Namun demikian, proses pembelajaran tersebut masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait keterbatasan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran merupakan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan ini [2].

Salah satu aplikasi pembelajaran yang telah banyak digunakan adalah *JA Sensei*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna memahami

berbagai aspek bahasa Jepang seperti hiragana, katakana, dan kosakata dasar. *JA Sensei* menawarkan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran secara mandiri, seperti latihan membaca, menulis, dan kuis. Penelitian oleh Sari *et al* [3] menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi yang menarik dan mudah diakses.

Selain itu, integrasi teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing. Penelitian oleh [4] juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak hanya membantu siswa memahami aksara Jepang dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbicara mereka secara signifikan.

Hasil studi mereka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi mampu meningkatkan pemahaman pengguna terhadap aksara dasar secara efektif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *JA Sensei* dalam meningkatkan penguasaan bahasa Jepang, khususnya dalam hal pemahaman aksara dan kemampuan komunikasi pengguna.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dengan transformasi dari konvensional ke digital seiring perkembangan teknologi. Menurut Sari *et al.* [5], Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses pembelajaran. Media digital memungkinkan penyampaian materi dalam bentuk yang menarik, kontekstual, dan interaktif (audio-visual).

### B. Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran Bahasa Asing

Penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran bahasa asing telah banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak positif. Aplikasi seperti Duolingo, Memrise, dan *JA Sensei* menyediakan pembelajaran yang bersifat modular, memungkinkan pengguna untuk belajar secara bertahap sesuai dengan tingkat kemampuannya. Studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan pemahaman bahasa dan budaya Jepang secara lebih interaktif [6].

### C. Siklus pengembangan perangkat lunak (SDLC)

Siklus pengembangan perangkat lunak (SDLC) adalah suatu kerangka kerja terstruktur yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak untuk memastikan bahwa produk akhir berkualitas tinggi, memenuhi kebutuhan pengguna, dan dikembangkan secara efisien dalam hal waktu, biaya, dan sumber daya. Menurut Rahmayani *et al* [7], SDLC (*software development life cycle*) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem, serta model dan metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem rekayasa perangkat lunak.

## III. METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengeksplorasi langsung setiap fitur yang tersedia dalam aplikasi *JA Sensei* untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai bagaimana aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Peneliti tidak menggunakan data dari wawancara, kuesioner, atau referensi jurnal ilmiah, melainkan murni berdasarkan pengalaman langsung saat menggunakan aplikasi. Peneliti mencoba fitur-fitur seperti *Lessons, Kana, Kanji, Vocabulary, Grammar, Verbs, Counters*, hingga *Learning Tips* untuk menganalisis jenis materi yang disajikan, metode penyampaiannya, tingkat interaktivitas,

serta relevansinya terhadap pembelajar pemula maupun lanjutan. Eksplorasi dilakukan secara berulang dalam beberapa hari guna mendapatkan insight yang akurat dan mendalam terkait kelebihan dan kekurangan aplikasi ini sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jepang.

### B. Metode Pengembangan

Kami menggunakan SDLC dengan metode waterfall. Model waterfall adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model waterfall ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. [8]. Adapun tahapan model waterfall Berikut adalah tahapan metode Waterfall yang utama:

#### 1. Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

Pada tahap ini, seluruh kebutuhan proyek didokumentasikan dan dianalisis secara mendetail. Tim pengembang dan klien bekerja sama untuk memastikan semua kebutuhan sudah dicatat dan dipahami dengan jelas. Tahap ini sangat penting untuk meminimalkan risiko ketidakcocokan antara hasil akhir dan harapan pengguna.

#### 2. Desain Sistem (System Design)

Setelah kebutuhan dikumpulkan, tahap berikutnya adalah mendesain sistem yang akan dibangun. Desain ini mencakup arsitektur perangkat lunak, database, serta antarmuka pengguna. Di sini, semua komponen yang diperlukan untuk pengembangan sistem dirancang agar menjadi pedoman bagi tim pengembang.

#### 3. Implementasi (Implementation)

Tahapan implementasi adalah saat pengembang mulai menulis kode atau pemrograman sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, sistem mulai dibangun secara fisik sesuai spesifikasi dan rancangan yang sudah disusun di tahap sebelumnya.

#### 4. Pengujian (Testing)

Setelah implementasi, dilakukan pengujian untuk memastikan semua fitur

dan fungsi berjalan sesuai harapan. Pengujian ini mencakup pengujian unit, integrasi, hingga pengujian sistem secara keseluruhan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menemukan dan memperbaiki bug atau kesalahan yang mungkin terjadi sebelum sistem diluncurkan.

#### 5. Peluncuran dan Pemeliharaan (Deployment and Maintenance)

Setelah pengujian selesai dan sistem berfungsi sesuai harapan, proyek diluncurkan kepada pengguna akhir. Pada tahap ini, tim pengembang juga menyediakan pemeliharaan untuk memastikan sistem berjalan lancar dalam jangka panjang dan melakukan perbaikan jika ada masalah yang muncul.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menguji secara langsung setiap fitur utama dalam aplikasi *JA Sensei*. Berikut adalah uraian hasil eksplorasi terhadap masing-masing fitur:

#### 4.1 Analisa Fitur

##### A. *Fitur Lessons*

Fitur *Lessons* pada *JA Sensei* menyajikan materi pembelajaran dasar hingga menengah yang terstruktur dengan baik. Materi diklasifikasikan berdasarkan topik seperti pengenalan, ekspresi sehari-hari, dan tata bahasa dasar. Setiap pelajaran dilengkapi dengan penjelasan, contoh kalimat, serta pengucapan audio untuk membantu pemahaman. Fitur ini sangat membantu pengguna pemula dalam memahami konteks penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Navigasi antar pelajaran pun intuitif, memungkinkan pengguna untuk belajar secara berurutan atau memilih topik tertentu sesuai kebutuhan.



Gambar 1. Fitur Lessons

### B. Fitur Kana

Fitur ini memungkinkan pengguna mempelajari huruf hiragana dan katakana secara sistematis. Disediakan animasi cara penulisan, audio pelafalan, serta kuis sederhana untuk menguji pemahaman. Interaktivitas pada fitur ini cukup baik karena mendorong pengguna untuk membaca, menulis, dan mendengarkan. Salah satu kelebihanannya adalah adanya pengelompokan berdasarkan baris (a-i-u-e-o) yang memudahkan proses hafalan. alamat surel resmi afiliasi atau penulis jika diinginkan



Gambar 2. Fitur Kana

### C. Fitur Kanji

Fitur *Kanji* menampilkan huruf-huruf kanji yang dilengkapi dengan makna, cara baca (onyomi dan kunyomi), serta contoh

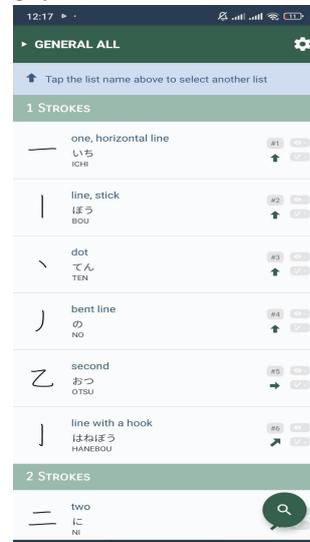
penggunaannya dalam kalimat. Pengguna dapat mempelajari urutan goresan dan arti per kanji. Fitur ini sangat bermanfaat untuk pembelajar tingkat menengah, tetapi bisa membingungkan bagi pemula karena tidak ada pengantar khusus yang menjelaskan prinsip dasar pembentukan kanji.



Gambar 3. Fitur Kanji

### D. Fitur Radicals

Fitur Radicals menyajikan komponen dasar penyusun huruf Kanji yang disebut "radikal". Setiap radikal ditampilkan dengan bentuk visual, makna, dan contoh huruf Kanji yang mengandungnya.

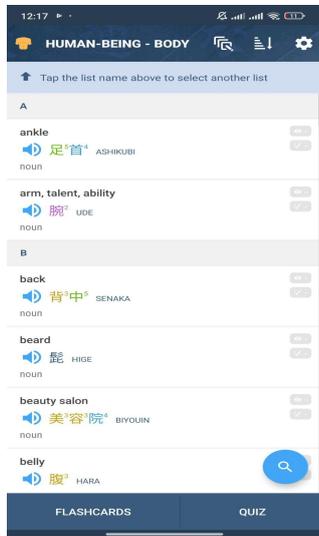


Gambar 4. Fitur Radicals

### E. Fitur Vocabulary

Fitur ini berisi daftar kosakata yang terbagi berdasarkan tema seperti makanan, pekerjaan,

sekolah, dan sebagainya. Setiap kosakata disertai audio dan terjemahan. Ada opsi untuk membuat daftar kata favorit, yang berguna untuk personalisasi belajar. Meskipun begitu, fitur kuis dalam *Vocabulary* terbilang kurang bervariasi dan hanya menguji kemampuan hafalan tanpa konteks penggunaan.



Gambar 5. Vocabulary

#### F. Fitur Dialogues

Menyajikan percakapan sehari-hari dalam bahasa Jepang yang relevan untuk praktik berbicara dan memahami konteks komunikasi. Disertai pelafalan audio untuk latihan mendengar.



Gambar 6. Fitur Dialogues

#### G. Fitur Text Reading

Fitur ini menyajikan teks bacaan dalam bahasa Jepang dengan tingkat kesulitan bertahap. Disediakan furigana dan terjemahan bahasa Inggris untuk mempermudah pemahaman. Fitur

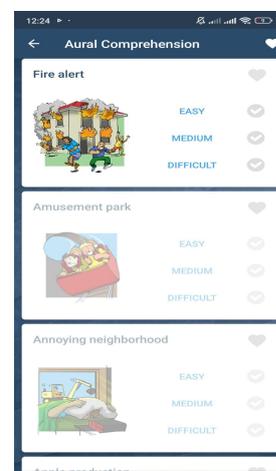
ini melatih keterampilan membaca dan mengenali kosakata serta struktur tata bahasa dalam konteks nyata. Sangat membantu untuk persiapan ujian JLPT atau latihan membaca sehari-hari.



Gambar 7. Fitur Text Reading

#### H. Fitur Aural Comprehension

Merupakan latihan khusus untuk kemampuan mendengarkan (*listening*), fitur ini menyajikan audio percakapan atau narasi dengan berbagai tingkat kecepatan dan aksen. Pengguna harus menjawab pertanyaan berdasarkan audio yang diputar. Ini melatih konsentrasi dan pendengaran terhadap kata/frasa kunci, yang krusial untuk menghadapi ujian seperti JLPT dan komunikasi sehari-hari.



Gambar 8. Fitur Aural Comprehension

#### I. Fitur Phrasebook

Fitur Phrasebook menyajikan daftar frasa penting yang sering digunakan dalam situasi umum, seperti meminta bantuan, memesan

makanan, atau menyapa orang. Frasa disajikan dalam bahasa Jepang, furigana, terjemahan, dan audio. Fitur ini sangat cocok bagi pelancong atau pengguna yang ingin menghafal ungkapan praktis tanpa harus mempelajari struktur gramatikal secara mendalam.



Gambar 9. Fitur Phrasebook

### J. Fitur Culture Book

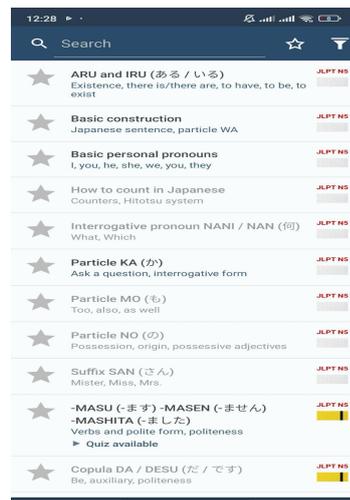
Culture Book menampilkan informasi budaya Jepang secara tematis, seperti kebiasaan sosial, etiket, makanan tradisional, hingga festival. Fitur ini menambah wawasan pengguna agar tidak hanya mempelajari bahasa secara struktural, tetapi juga memahami latar budaya yang melatarbelakanginya. Ini penting dalam pembelajaran bahasa karena pemahaman budaya membantu penggunaan bahasa yang lebih tepat dan kontekstual.



Gambar 10. Fitur Culture Book

### K. Fitur Grammar

*JA Sensei* memberikan penjelasan struktur tata bahasa Jepang secara ringkas dan langsung pada intinya. Penjelasan disusun berdasarkan level JLPT dan disertai contoh kalimat. Namun, tidak semua grammar point memiliki latihan, sehingga pengguna hanya dapat memahami secara pasif tanpa mengecek pemahaman melalui praktik langsung.



Gambar 11. Fitur Grammar

### L. Fitur Verbs

Fitur *Verbs* mencakup daftar kata kerja dalam berbagai bentuk (bentuk dasar, masu, te, dll). Setiap kata kerja ditampilkan lengkap dengan konjugasi dan contoh penggunaannya. Ini menjadi salah satu fitur unggulan untuk pengguna tingkat menengah karena dapat membantu memperkuat pemahaman terhadap pola perubahan kata kerja.



Gambar 12. Fitur Verbs

### M. Fitur Counters

Bahasa Jepang memiliki sistem penghitungan yang unik berdasarkan jenis benda, dan fitur Counters menjelaskan berbagai jenis *kauntā* (penghitung) seperti 本 (*hon*) untuk benda panjang, 枚 (*mai*) untuk benda tipis, dan lainnya. Fitur ini dilengkapi dengan contoh penggunaannya dalam kalimat, sehingga mempermudah pemahaman meskipun awalnya terasa kompleks bagi pemula.



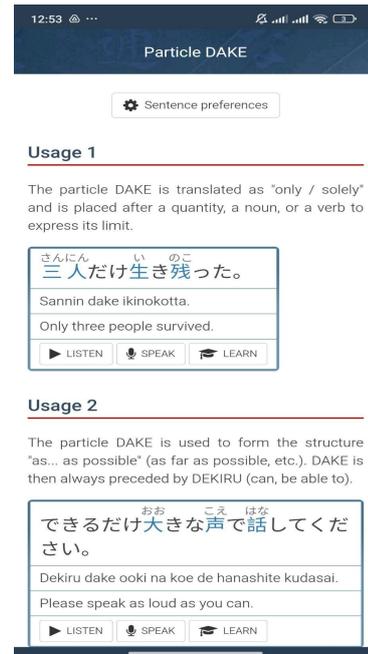
Gambar 13. Fitur Counters

### N. Fitur Particles

Partikel (*joshi*) adalah bagian penting dalam tata bahasa Jepang, dan JA Sensei menyediakan penjelasan lengkap tentang fungsi partikel seperti は (*wa*), が (*ga*), を (*wo*), で (*de*), に (*ni*), dan lainnya. Disediakan juga contoh kalimat serta perbandingan antar partikel. Fitur ini sangat membantu dalam memahami struktur kalimat dan memperbaiki kesalahan umum dalam penempatan partikel.

### O. Fitur Numbers

Fitur *Numbers* fokus pada pembelajaran angka dalam bahasa Jepang, baik angka asli Jepang (*kun'yomi*) maupun angka Sino-Jepang (*on'yomi*). Pengguna belajar membaca, menulis, dan menyebut angka dalam berbagai konteks (jam, harga, tanggal). Disediakan juga kuis dan audio pelafalan untuk memperkuat pemahaman.



Gambar 14. Fitur Particles



Gambar 15. Fitur Numbers

### P. Fitur Adjectives

Fitur ini membahas jenis-jenis kata sifat dalam bahasa Jepang, yaitu *i-adjective* dan *na-adjective*, serta perubahan bentuknya (bentuk negatif, lampau, dst). Terdapat tabel perbandingan bentuk dan contoh kalimat untuk masing-masing jenis. Fitur ini sangat berguna bagi pembelajar yang ingin meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis dengan variasi ekspresi yang lebih luas.



Gambar 16. Fitur Adjectives

#### Q. Fitur Learning Tips

Fitur ini memberikan panduan dan strategi belajar bahasa Jepang secara efektif, seperti tips menghafal Kanji, cara mendengarkan dengan aktif, dan manajemen waktu belajar. Meskipun bukan fitur pembelajaran langsung, bagian ini membantu meningkatkan efisiensi dan motivasi belajar pengguna.



Gambar 17. Fitur Learning Tips

#### 4.2 Perbandingan Dengan Aplikasi Lainnya

Dalam upaya mengevaluasi efektivitas aplikasi JA Sensei sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, dilakukan perbandingan dengan

dua aplikasi populer lainnya, yaitu Duolingo dan HeyJapan. Perbandingan ini mencakup aspek fitur, penyajian materi, pendekatan pembelajaran, serta kedalaman konten.

##### A. Perbandingan dengan Duolingo

Duolingo dikenal sebagai aplikasi pembelajaran bahasa yang populer berkat penerapan sistem gamifikasi yang menyenangkan. Pelajaran disajikan dalam bentuk kuis interaktif dengan poin, level, dan tantangan harian yang membuat proses belajar terasa ringan dan menghibur. Pendekatan ini cocok untuk pemula atau pengguna yang ingin belajar secara santai. Namun, kekurangan utama Duolingo terletak pada kedalaman materi, terutama dalam penjelasan tata bahasa, struktur kalimat, dan konteks penggunaan.

Sebaliknya, JA Sensei menawarkan pendekatan yang lebih mendalam dan terstruktur. Aplikasi ini menyediakan fitur seperti *Lessons*, *Grammar*, dan *Particles* yang membahas pola kalimat dan penggunaan partikel secara komprehensif. Selain itu, JA Sensei unggul dalam pengajaran sistem tulisan Jepang melalui fitur *Kanji* dan *Radicals* yang mencakup penjelasan makna, urutan goresan, dan komponen karakter. Dengan demikian, Duolingo lebih cocok untuk pengguna yang menginginkan proses belajar yang cepat dan menyenangkan, sedangkan JA Sensei lebih sesuai bagi mereka yang mencari pemahaman yang menyeluruh dan sistematis dalam mempelajari bahasa Jepang.

##### b. Perbandingan dengan HeyJapan

HeyJapan merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang menekankan pada pengulangan harian dan pembelajaran kosakata secara bertahap. Setiap hari, pengguna diberikan target harian dalam bentuk kalimat atau kosakata baru, disertai audio dan latihan menulis.

JA Sensei dan HeyJapan sama-sama menyediakan fitur Vocabulary dan Phrasebook, namun JA Sensei memiliki keunggulan dalam hal variasi dan kedalaman materi. Fitur seperti Dialogues, Aural Comprehension, dan Text Reading dalam JA Sensei memungkinkan pengguna berlatih keterampilan mendengar dan

membaca dalam konteks yang lebih nyata. Selain itu, fitur Culture Book dalam JA Sensei memberikan pemahaman tentang konteks budaya Jepang yang tidak disediakan oleh HeyJapan.

Dari segi pendekatan, HeyJapan lebih cocok untuk pembelajaran jangka pendek berbasis repetisi dan rutinitas harian, sementara JA Sensei dirancang untuk pembelajaran mandiri yang fleksibel dan menyeluruh, dengan cakupan materi yang lebih luas.

#### B. Perbandingan dengan LingoDeer

LingoDeer merupakan salah satu aplikasi pembelajaran bahasa yang dirancang khusus untuk bahasa-bahasa Asia, termasuk bahasa Jepang. Aplikasi ini dikenal dengan pendekatan yang sistematis dan intuitif, menyajikan materi pembelajaran secara bertahap mulai dari kosakata, tata bahasa, hingga latihan membaca dan mendengar. Setiap materi dilengkapi dengan penjelasan singkat namun informatif serta contoh kalimat yang kontekstual, sehingga memudahkan pengguna memahami struktur bahasa Jepang secara praktis. Dibandingkan dengan JA Sensei, LingoDeer menonjol dalam hal antarmuka pengguna yang lebih modern dan visual yang menarik, serta penyampaian materi yang ringan namun tetap terstruktur.

Namun demikian, JA Sensei menawarkan cakupan materi yang lebih luas dan mendalam, terutama dalam aspek tata bahasa, partikel, serta sistem tulisan Jepang seperti Kanji dan Radicals. Selain itu, JA Sensei menyediakan fitur tambahan seperti *Culturebook* dan *Dialogues* yang memperkaya pemahaman pengguna terhadap konteks sosial dan budaya bahasa Jepang. Dengan demikian, LingoDeer ideal bagi pengguna yang menginginkan proses belajar yang menyenangkan dan interaktif secara visual, sedangkan JA Sensei lebih tepat bagi pembelajar yang mencari kedalaman materi serta pendekatan yang komprehensif dalam menguasai bahasa Jepang secara menyeluruh.

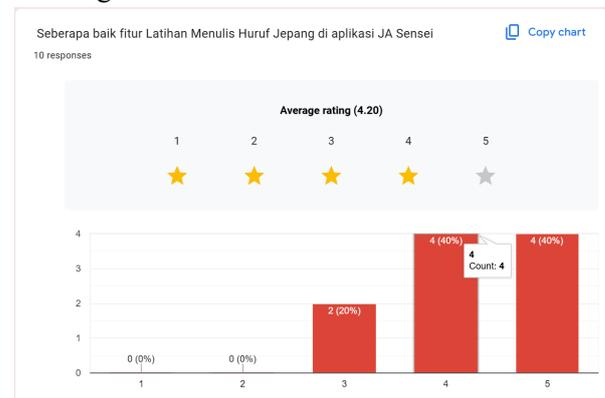
#### 4.3. Hasil Evaluasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang JA Sensei Berdasarkan Kuesioner Pengguna

Evaluasi terhadap efektivitas sebuah aplikasi pembelajaran tidak dapat hanya bergantung pada eksplorasi mandiri oleh pengembang atau peneliti, karena hal tersebut berisiko menimbulkan bias subjektif. Untuk memperoleh gambaran yang lebih obyektif, dilakukan survei menggunakan kuesioner terhadap pengguna yang pernah menggunakan aplikasi JA Sensei dalam proses belajar bahasa Jepang mereka.

Sebanyak 10 responden berpartisipasi dalam survei ini, dengan latar belakang sebagai pelajar dan mahasiswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang secara mandiri maupun melalui lembaga formal. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas fitur, pengalaman pengguna, serta persepsi keseluruhan terhadap aplikasi JA Sensei.

##### A. Latihan menulis huruf Jepang

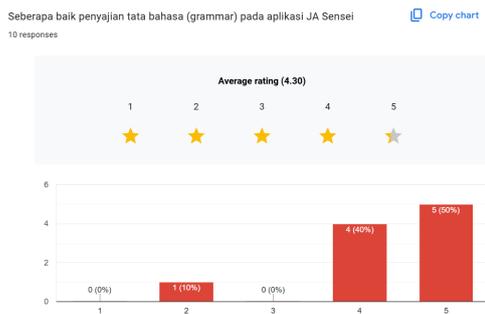
Fitur latihan menulis huruf Jepang (seperti hiragana, katakana, dan kanji) juga memperoleh penilaian positif. Responden menilai fitur ini membantu pemahaman bentuk karakter serta urutan goresan.



Gambar 18. Hasil responden

##### B. Tata bahasa

Penyajian tata bahasa (grammar) menjadi salah satu kekuatan JA Sensei. Responden menilai materi grammar disusun dengan sistematis dan mudah dipahami, meskipun masih ada ruang perbaikan dari segi interaktivitas.



Gambar 19. Hasil responden 2

### C. Kualitas audio dan pelafalan

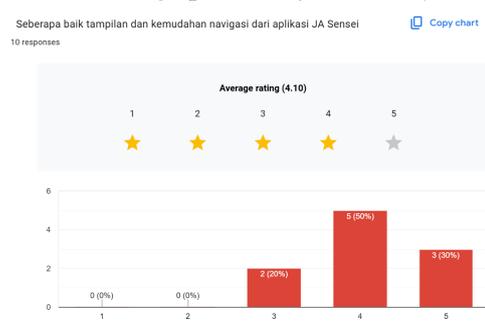
Kualitas audio dan pelafalan *native speaker* juga dinilai baik. Fitur ini dinilai mendukung pelafalan yang benar dan membantu latihan mendengar.



Gambar 20. Hasil responden 3

### D. Tampilan dan kemudahan navigasi

Tampilan dan kemudahan navigasi masih menjadi aspek yang relatif lemah dibanding konten. Beberapa responden merasa antarmuka JA Sensei kurang intuitif atau tidak terlalu modern dibanding aplikasi sejenis lainnya.



Gambar 21. Hasil responden 4

Berdasarkan hasil evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa JA Sensei merupakan aplikasi yang unggul dari segi konten pembelajaran,

terutama materi kosakata, tata bahasa, dan fitur pendukung seperti latihan menulis dan audio. Meskipun demikian, peningkatan pada aspek desain dan navigasi antarmuka akan sangat mendukung pengalaman belajar yang lebih optimal bagi pengguna.

## V. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa eksplorasi langsung terhadap fitur-fitur dalam aplikasi JA Sensei memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Temuan dari analisis menunjukkan bahwa JA Sensei memiliki kekuatan pada kelengkapan materi dan penyajian yang terstruktur, serta menyediakan pendekatan belajar yang menyentuh berbagai aspek bahasa, mulai dari huruf, kosakata, hingga budaya.

Secara umum, aplikasi ini cocok digunakan oleh pembelajar mandiri yang ingin belajar secara bertahap dan mendalam. Namun, untuk meningkatkan efektivitasnya, disarankan agar pengembang memperkaya interaktivitas dan variasi evaluasi dalam fitur kuis. Selain itu, integrasi fitur pembelajaran adaptif berbasis kemampuan pengguna juga direkomendasikan agar aplikasi ini dapat lebih kompetitif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Mailani, I. Nuraeni, S. A. Syakila, and J. Lazuardi, "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," vol. 1, no. 2, 2022.
- [2] F. R. Rasyiq, E. S. Marsiani, and H. N. Ali, "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar (Hiragana Dan Katakana) Untuk Pelajar Berbasis Android," *JRKT J. Rekayasa Komputasi Terap.*, vol. 3, no. 02, pp. 66–71, Jun. 2023, doi: 10.30998/jrkt.v3i02.8598.
- [3] A. Kurniawan and D. Abdullah, "APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK PEMULA PADA SMARTPHONE ANDROID," vol. 1, 2022.
- [4] M. F. S. Prasetya and J. Sutresna, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android," vol. 2, no. 4, 2023.
- [5] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. Dwi R, and N. Aurelita M, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 1,

- pp. 205–218, Jan. 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i1.4266.
- [6] R. Ifitah, “Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guns mencapai gelar Sarjana Komputer Pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar”.
- [7] M. T. I. Rahmayani, F. Andriani, D. Utami, and Y. Purbolingga, “Penerapan Metode SDLC dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi UED-SP Berbasis Website”.
- [8] S. Supiyandi, M. Zen, C. Rizal, and M. Eka, “Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall,” *JURIKOM J. Ris. Komput.*, vol. 9, no. 2, p. 274, Apr. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.