

Persepsi Mahasiswa Terhadap Aplikasi “Kore Wa Nani” Sebagai Media Pembelajaran Membaca Kanji II

Ahmad Kurniawan*, Frida Philiyanti, Yuniarsih

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia

Email: *ahmadkurniawan2200@gmail.com

Article

History:

Received:

20 Oct 2025

Revised:

14 March
2026

Accepted:

29 Apr 2026

Kata kunci:

kanji, widget,
bahasa
jepang, media
digital,
aplikasi
pembelajaran

Keywords:

kanji,
widgets,
learning
applications,
japanese
language,
digital media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap aplikasi "Kore wa Nani" sebagai media pembelajaran membaca kanji pada mata kuliah Kanji II di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner tertutup dan terbuka yang dianalisis berdasarkan empat dimensi Mobile Apps Rating Scale (MARS): Engagement, Functionality, Aesthetics, dan Information Quality. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap aplikasi ini, khususnya pada kemudahan penggunaan (Functionality) dan daya tarik visual (Aesthetics). Fitur widget pada aplikasi dianggap mempermudah akses dan meningkatkan motivasi belajar, meskipun terdapat kendala teknis seperti lag pada perangkat lama dan kebutuhan variasi materi yang lebih banyak. Aplikasi ini dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri dan membantu mahasiswa menghafal cara baca kanji (onyomi dan kunyomi) dalam konteks kalimat.

Abstract: This study aims to analyze students' perceptions of the "Kore wa Nani" application as a learning medium for reading kanji in the Kanji II course at the Japanese Language Education Program, Universitas Negeri Jakarta. The research employs a descriptive qualitative approach with data collected through closed and open-ended questionnaires, analyzed based on four dimensions of the Mobile Apps Rating Scale (MARS): Engagement, Functionality, Aesthetics, and Information Quality. The findings indicate that students have a positive perception of the application, particularly regarding its ease of use (Functionality) and visual appeal (Aesthetics). The widget feature is considered to facilitate access and enhance learning motivation, despite technical issues such as lag on older devices and the need for more varied content.

The application is deemed effective in supporting independent learning and helping students memorize kanji readings (onyomi and kunyomi) in sentence contexts.

PENDAHULUAN

Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina, kemudian diadaptasi oleh Jepang, lalu mengalami perubahan dalam bentuk dan cara penulisannya. Satu huruf kanji biasanya mempunyai lebih dari satu cara baca, terdiri dari *kunyomi* (cara baca Jepang) dan *onyomi* (cara baca Cina). Jumlah huruf kanji tingkat N5, berjumlah sekitar 100 kanji dan kanji tingkat N4 sekitar 300 huruf kanji. Semakin tinggi tingkatannya maka akan semakin banyak kanji yang perlu diketahui. Pada satu karakter kanji nama orang Jepang juga bisa terdapat 60 jenis karakter. Salah menggunakan kanji walaupun pengucapannya sama, dapat membuat orang yang memiliki nama tersebut tersinggung.

Kanji dalam bahasa Jepang juga memiliki karakteristik yang berbeda dari huruf alfabet pada umumnya. Kanji memiliki *bushu* (radikal), *kakusuu* (jumlah coretan), *hitsujun* (urutan menulis), serta *yomikata* (cara baca). Hal ini menjadikan mereka pembelajar Bahasa Jepang yang hanya terbiasa dengan huruf alfabet seperti di Indonesia akan memerlukan waktu lebih untuk beradaptasi. Selain itu, jumlah kanji yang banyak, membuat pembelajar bahasa Jepang kesulitan dalam belajar kanji. Dari penelitian yang dilakukan oleh Fajrina (2020), diketahui dari responden yang diujikan terdapat 60,6% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk kanji. Sebanyak 42,4% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat arti kanji. Lalu sebanyak 72,7% responden menyatakan kesulitan dalam mengingat *kunyomi* dan *onyomi*.

Nomura (1978) menyatakan bahwa tanpa kemampuan membaca kanji, seseorang akan menghadapi kesulitan besar untuk mengakses teks berbahasa Jepang yang autentik, termasuk surat kabar, dokumen resmi, dan bahkan instruksi sehari-hari. Yamamoto (2021) mengatakan Aplikasi *mobile* berperan penting dalam pembelajaran kanji. Dengan meluasnya penggunaan *smartphone*, pembelajar dapat melakukan latihan berulang dalam waktu singkat menggunakan *smartphone*. Fitur interaktif aplikasi (misalnya, kuis, kartu *flash*, dan umpan balik suara) mendukung penguasaan cara baca dan makna kanji.

Mengingat pentingnya kemampuan membaca kanji, muncul keperluan terhadap media yang dapat membantu pembelajaran kanji. Aplikasi “Kore wa Nani” merupakan aplikasi yang dikembangkan peneliti dengan model *flashcard*

digital. Dengan dua mode latihan yaitu pilihan ganda, dan isian serta fitur widget sebagai perwakilan sederhana aplikasi yang dapat digunakan pengguna tanpa perlu membuka aplikasi secara langsung. Dengan widget tersebut, diharapkan aksesibilitas konten serta kemudahan penggunaan antarmuka pengguna dapat ditingkatkan. Untuk peninjauan aplikasi sebagai media pembelajaran, penelitian ini akan melihat bagaimana persepsi para pengguna terhadap aplikasi “Kore wa Nani” sehingga aplikasi tersebut dapat benar dikatakan sebagai media pembelajaran membaca kanji. Terdapat juga penelitian mengenai persepsi sebuah media pembelajaran Bahasa Jepang oleh Hamdi (2024) mengenai Persepsi Dosen dan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ Terhadap Situs Yomujp dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang Level N4, dapat mengungkap penggunaan serta kelebihan dan kekurangan dari media YOMUJP. Persepsi terkait media pada penelitian ini menjadi bahan evaluasi untuk para pembelajar, pengajar, serta untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut di masa mendatang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu Metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2013)

Data pada penelitian ini berupa jawaban responden terhadap kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner tertutup merupakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup dimana pertanyaan-pertanyaan yang disajikan mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan ratio, adalah bentuk pertanyaan tertutup (Sugiyono, 2013). Kuesioner terbuka merupakan kuesioner dengan pertanyaan terbuka dimana pertanyaan yang disajikan mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. (Sugiyono, 2013).

Demi mendapatkan pengalaman penggunaan sebuah media pembelajaran yang baik, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan pengguna media. Stoyanov (2015) memperkenalkan MARS yang merupakan sebuah alat penilaian kualitas aplikasi *mobile* (khususnya aplikasi kesehatan *mobile* atau *mobile health*

apps/MHA) yang dikembangkan oleh. MARS dirancang untuk memberikan evaluasi yang objektif, sistematis, dan andal terhadap kualitas aplikasi *mobile* berdasarkan kriteria multidimensi. Alat ini awalnya dikembangkan untuk menilai aplikasi kesehatan dan kesejahteraan (*well-being*), tetapi dapat dimodifikasi untuk mengevaluasi aplikasi non-kesehatan. Barzegari (2022) mengungkapkan bahwa MARS memiliki reliabilitas dan validitas yang baik untuk mengevaluasi aplikasi dengan tujuan spesifik, seperti perubahan perilaku atau pembelajaran. MARS dapat digunakan untuk mengevaluasi aplikasi pembelajaran dengan memeriksa keterlibatan melalui fitur interaktif, fungsionalitas antarmuka, estetika desain, dan akurasi konten pembelajaran. Stoyanov (2015) membagi MARS menjadi empat dimensi utama yaitu,

1. *Engagement* (Keterlibatan)

Dimensi *engagement* mengevaluasi sejauh mana aplikasi mampu menarik perhatian dan mempertahankan minat pengguna. Dimensi ini terdiri dari lima item yang mencakup kesenangan (*entertainment*), ketertarikan (*interest*), kemampuan penyesuaian (*customization*), interaktivitas, dan kesesuaian dengan kelompok sasaran (*target group*). Sebagai contoh, aplikasi dengan fitur gamifikasi, seperti poin atau tantangan, cenderung mendapatkan skor tinggi dalam dimensi ini karena meningkatkan keterlibatan pengguna. Aplikasi yang menarik secara emosional dan relevan dengan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan frekuensi penggunaan dan kepuasan.

2. *Functionality* (Fungsionalitas)

Dimensi *functionality* berfokus pada performa teknis dan kemudahan penggunaan aplikasi. Dimensi ini mencakup empat item: performa (kecepatan dan stabilitas aplikasi), kemudahan penggunaan (*usability*), navigasi (kemudahan berpindah antar fitur), dan desain gestural (kemudahan interaksi melalui sentuhan). Aplikasi dengan antarmuka yang intuitif dan bebas dari *error* teknis akan mendapatkan skor tinggi dalam dimensi ini. Fungsionalitas merupakan faktor kunci dalam penerimaan pengguna, karena aplikasi yang sulit digunakan dapat menurunkan minat pengguna.

3. *Aesthetics* (Estetika)

Dimensi *aesthetics* menilai daya tarik visual aplikasi melalui tiga item: tata letak (*layout*), kualitas grafis, dan estetika keseluruhan. Aplikasi dengan desain visual yang menarik, warna yang harmonis, dan tata letak yang rapi cenderung meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut Terhorst (2020), estetika yang baik tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga memengaruhi persepsi terhadap kredibilitas aplikasi.

4. *Information Quality* (Kualitas Informasi)

Dimensi *information quality* mengevaluasi akurasi, relevansi, dan kredibilitas informasi yang disediakan oleh aplikasi. Dimensi ini terdiri dari

tujuh item, termasuk akurasi deskripsi aplikasi, tujuan spesifik yang terukur, kualitas dan kuantitas informasi, kredibilitas sumber, dan basis bukti ilmiah. Beberapa item dapat dinilai “tidak berlaku” (*not applicable*) jika aplikasi tidak menyediakan informasi, seperti aplikasi hiburan. Dalam konteks aplikasi pendidikan, dimensi ini penting untuk memastikan bahwa konten pembelajaran akurat dan didukung oleh sumber yang terpercaya.

Responden pada penelitian ini yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2023 dan 2024. Mahasiswa tersebut telah mengikuti mata kuliah Kanji II di Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah kanji II sendiri menggunakan buku Basic Kanji Vol. II sebagai materi pembelajaran yang mana hal ini sesuai dengan variasi materi yang terdapat pada aplikasi “Kore wa Nani”. Oleh karena itu, persepsi mahasiswa tersebut terhadap aplikasi menjadi lebih relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data didapatkan dari angket pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka kepada mahasiswa yang angkatan 2023 dan 2024 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Bahasa Jepang. Berikut adalah tabel hasil dari persentase jawaban angket yang didapatkan:

Tabel 1 Angket Pertanyaan Tertutup

No.	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Indeks Presentase
1	Aplikasi “Kore wa Nani” mudah digunakan.	SB	8	80%
		B	2	20%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
2	Visual dari aplikasi “Kore wa Nani” menarik.	SB	2	20%
		B	7	70%
		TB	1	10%
		STB	0	0%
3	Fitur widget pada aplikasi “Kore wa Nani” mudah digunakan.	SB	6	60%
		B	4	40%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
4	Visual dari widget aplikasi “Kore wa Nani” menarik.	SB	2	20%
		B	7	70%
		TB	1	10%
		STB	0	0%
5	Variasi widget (Materi per bab) pada aplikasi “Kore wa Nani”, cocok untuk kebutuhan berlatih kanji.	SB	3	30%
		B	7	70%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
6	Perlu adanya lebih banyak variasi materi pada fitur widget aplikasi “Kore wa Nani”.	SB	7	70%
		B	3	30%
		TB	0	0%
		STB	0	0%

No.	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Indeks Presentase
7	Saya tetap nyaman menggunakan aplikasi Bahasa Jepang meskipun harus menggunakan internet untuk mengaksesnya.	SB	4	40%
		B	3	30%
		TB	3	30%
		STB	0	0%
8	Saya setiap hari membuka aplikasi berlatih Bahasa Jepang.	SB	1	10%
		B	5	50%
		TB	4	40%
		STB	0	0%
9	Saya merasa tidak perlu membuka aplikasi yang fitur widget nya saya aktifkan.	SB	3	30%
		B	0	0%
		TB	6	60%
		STB	1	10%
10	Saya tidak pernah mengaktifkan fitur widget untuk aplikasi apapun.	SB	0	0%
		B	0	0%
		TB	4	40%
		STB	6	60%
11	Saya memerlukan fitur khusus yang membantu konsistensi saya membuka aplikasi berlatih Bahasa Jepang.	SB	4	40%
		B	6	60%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
12	Fitur widget menambah motivasi untuk membuka aplikasi utama.	SB	4	40%
		B	6	60%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
13	Tipe latihan pilihan ganda dan isian pada aplikasi "Kore wa Nani" membantu saya menghafal cara baca kanji dengan lebih mudah.	SB	2	20%
		B	8	80%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
14	Aplikasi "Kore wa Nani" membantu saya mengenali cara baca kanji (<i>onyomi</i> dan <i>kunyomi</i>) dalam konteks kalimat.	SB	1	10%
		B	9	90%
		TB	0	0%
		STB	0	0%
15	Latihan kanji melalui aplikasi seperti "Kore wa Nani" lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional seperti buku teks.	SB	1	10%
		B	9	90%
		TB	0	0%
		STB	0	0%

Berikutnya kuesioner dengan pertanyaan terbuka untuk menggali lebih jauh pengalaman dari penggunaan aplikasi "Kore wa Nani".

Tabel 2 Angket Pertanyaan Terbuka

	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3
Responden	Apa alasan anda mengaktifkan fitur widget dari aplikasi yang anda pasang?	Menurut Anda, apakah fitur widget pada aplikasi Bahasa Jepang diperlukan? Kenapa?	Berikan saran dan kritik terhadap Aplikasi Kore wa Nani?
1	Supaya tidak perlu ribet cari aplikasinya.	Agar pandangan langsung tertuju pada aplikasi belajar dan bukan scroll Instagram atau main game	Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karna HP saya yang udah lama jadinya

			ngelag, untuk backsound nya udah bagus karna membawa suasana tenang.
2	Kemudahan akses dan informasi.	Perlu, sebagai pendorong, motivasi, dan konsistenan belajar	Visual dan UI bisa dibuat lebih menarik lagi.
3	Karena membuat saya lebih mudah mengakses apk dan akses informasi lebih cepat contihnya kaya apk cuaca dan jam.	menurut saya perlu, karena membuat saya konsisten belajar bahasa jepang dan bisa membuat user betah juga	"jadi saya download apk ini di 2 HP dan 1 pc. saya menemukan bug. pada HP pertama apk berjalan dengan baik, sayangnya pada HP kedua apknya tidak bisa dibuka karena force close terus menerus dan di windows apknya bisa dibuka sayangnya konten dari apk tersebut tidak bisa diakses di PC saya menggunakan LD PLAYER.
4	Biasanya buat ngecek cuaca atau pencarian singkat di aplikasi google.	Agar setidak-tidaknya bisa latihan sedikit-sedikit	Mungkin Bisa ditambahkan translate ke bahasa indonesia dan inggris.
5	Mempermudah akses pemanfaatan dan penggunaan aplikasi.	Perlu, karena bisa jadi pengingat ataupun penanda progress pembelajarannya	Diberi jeda karena ketika keklik enter atau mengklik opsi jawaban 2x ada soal yang terskip walaupun kita blom menjawab soalnya, Terima kasih.
6	Karena memudahkan tidak perlu repot membuka aplikasi dan dapat digunakan saat sedang menunggu bosan dan sangat praktis.	Agar memudahkan dalam menghafal	Lebih berikan visual yang menarik seperti gambar yang sesuai, perbanyak kanji lagi mungkin mulai dari kanji level N5 sampai ke N1 karena aplikasinya sangat berguna, saya menyukainya, sangat memudahkan dalam menghafal.
7	agar tampilannya menarik, supaya terlihat dan lebih mudah digunakan.	sebagai pengingat untuk terus belajar	mungkin diperbaiki bug nya, karena saya coba pertama kali download tidak bisa dibuka karena error.

8	supaya mudah dilihat, gak perlu buka2 aplikasi lagi.	perlu, karena males belajar, jadi males buka aplikasi. kalo ada widget bisa muncul gede di layar, jadi tinggal pencet2, keren	kalau aplikasi ditutup, tapi cachanya belum dihapus lagunya masih muter. dan ada beberapa soal yg seharusnya 25 tapi 500an, ada juga yg 16, mungkin masih percobaan. Keren.
9	Saya cenderung malas untuk membuka aplikasi, dengan menggunakan widget saya tidak perlu mencari aplikasinya untuk membukanya.	Dengan begitu saya lebih sering belajar	Desain visualnya bisa lebih ditingkatkan untuk menjadi daya tarik dari aplikasi itu sendiri, dan jikalau aplikasi tersebut memiliki desain menarik maka minat dari setiap orang untuk membuka aplikasi tersebut lebih tinggi.
10	Untuk membantu belajar kanji walau tidak perlu membuka aplikasi kanji.	Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.	Dari saya aplikasi dan widget terlihat simpel dan tidak terlalu menarik, hanya saja untuk fitur menarik bagi saya sudah cukup, yang penting adalah sistem dari aplikasi untuk memperbaiki bug supaya aplikasi dapat diakses ke semua <i>device</i> .

Data di atas memperlihatkan penggunaan aplikasi “Kore wa Nani” oleh responden. Dari hasil jawaban pertanyaan tertutup didapatkan penggunaan aplikasi secara umum oleh responden. Kemudian, pertanyaan terbuka memperlihatkan bagaimana tanggapan dari responden secara bebas. Data tersebut kemudian dianalisis berdasarkan teori MARS untuk mengetahui bagaimana persepsi dari penggunaan aplikasi “Kore wa Nani” sebagai media pembelajaran membaca Kanji II.

Persepsi Mahasiswa Terhadap Aplikasi “Kore wa Nani” Berdasarkan Teori MARS

Dari semua pertanyaan pada kuesioner, pengkategorian persepsi terhadap aplikasi “Kore wa Nani” sesuai dengan empat dimensi *Mobile Apps Rating Scale* (MARS) menjadi sebagai berikut:

1. *Engagement* (Keterlibatan)

Dimensi *Engagement* dalam MARS mengevaluasi sejauh mana aplikasi mampu menarik minat, mempertahankan perhatian, dan mendorong interaktivitas pengguna. Berdasarkan hasil kuesioner, persepsi mahasiswa terhadap aplikasi “Kore wa Nani” dalam dimensi ini menunjukkan variasi tanggapan. Misalnya, pada pertanyaan tertutup yang menyatakan bahwa latihan kanji melalui aplikasi lebih menarik dibandingkan metode tradisional seperti buku teks, sebanyak 80% mahasiswa menjawab tidak benar, 10% menjawab benar, dan 10% menjawab sangat benar (Tabel 1 nomor 14). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak merasa aplikasi lebih menarik dibandingkan buku teks, meskipun sebagian kecil menganggapnya menarik. Sementara itu, pertanyaan tentang fitur widget yang menambah motivasi untuk membuka aplikasi utama menunjukkan respons positif, dengan 60% mahasiswa menjawab benar dan 40% sangat benar (Tabel nomor 12), mengindikasikan bahwa widget dianggap memotivasi. Selain itu, 60% mahasiswa menjawab benar dan 40% sangat benar (Tabel 1 nomor 11) bahwa mereka memerlukan fitur khusus untuk mendukung konsistensi belajar, menegaskan peran fitur seperti widget dalam meningkatkan keterlibatan.

Namun, frekuensi penggunaan aplikasi menunjukkan hasil yang beragam, dengan 50% mahasiswa menjawab benar dan 10% sangat benar bahwa mereka membuka aplikasi berlatih Bahasa Jepang setiap hari, tetapi 40% menyatakan tidak benar, mengindikasikan bahwa hampir setengah mahasiswa tidak menggunakan secara rutin (Tabel 1 nomor 8). Tanggapan terbuka memberikan wawasan lebih lanjut. Responden 2 menyatakan, “Perlu, sebagai pendorong, motivasi, dan konsistenan belajar.” Responden 3 menambahkan, “Menurut saya perlu, karena membuat saya konsisten belajar bahasa Jepang dan bisa membuat user betah juga.” Responden 7 menyebutkan, “Sebagai pengingat untuk terus belajar,” sementara Responden 9 berkomentar, “Saya cenderung malas untuk membuka aplikasi, dengan menggunakan widget saya tidak perlu mencari aplikasinya untuk membukanya. Dengan begitu saya lebih sering belajar.” Responden 1 mencatat, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya nge-lag, untuk *background* nya udah bagus.” Responden 6 menyatakan, “Agar memudahkan dalam menghafal,” dan Responden 10 menambahkan, “Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa meskipun widget mendukung motivasi dan konsistensi, keterbatasan teknis dan kurangnya variasi fitur dapat mengurangi keterlibatan sebagian pengguna.

2. *Functionality* (Fungsionalitas)

Dimensi *Functionality* dalam MARS menilai performa teknis, kemudahan penggunaan, navigasi, dan desain gestural aplikasi. Hasil kuesioner menunjukkan persepsi positif terhadap fungsionalitas aplikasi “Kore wa Nani”. Pada pertanyaan tertutup tentang kemudahan penggunaan aplikasi, 80% mahasiswa menjawab sangat benar dan 20% menjawab benar (Tabel 1 nomor 1), menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa menganggap aplikasi ini mudah digunakan. Demikian pula, pertanyaan tentang kemudahan penggunaan fitur widget menunjukkan bahwa 60% mahasiswa menjawab sangat benar dan 40% benar (Tabel 1 nomor 3), mengindikasikan bahwa widget dianggap ramah pengguna. Selain itu, 60% mahasiswa menjawab sangat tidak benar dan 40% tidak benar (Tabel 1 nomor 10) terhadap pernyataan bahwa mereka tidak pernah mengaktifkan widget untuk aplikasi apapun, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa cukup familiar dengan penggunaan widget. Pertanyaan tentang kebutuhan membuka aplikasi meskipun widget diaktifkan menunjukkan bahwa 60% menjawab tidak benar dan 10% sangat tidak benar, meskipun 30% menjawab sangat benar (Tabel 1 nomor 9), mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa masih merasa perlu membuka aplikasi utama. Pertanyaan tentang kenyamanan menggunakan aplikasi meskipun memerlukan internet menunjukkan bahwa 40% menjawab sangat benar, 30% benar, dan 30% tidak benar (Tabel 1 nomor 7), mencerminkan bahwa sebagian besar mahasiswa nyaman dengan ketergantungan pada internet, tetapi sebagian lainnya merasa terganggu. Hal ini menandakan bahwa aplikasi “Kore wa Nani” yang tidak memerlukan akses internet dalam penggunaannya dapat dikembangkan kembali dengan memanfaatkan akses mengingat sebagian besar mahasiswa tetap nyaman meski aplikasi ketergantungan pada akses internet.

Tanggapan terbuka memberikan perspektif tambahan tentang fungsionalitas. Responden 1 menyatakan, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya nge-lag, untuk backsound nya udah bagus.” Responden 9 berkomentar, “Saya cenderung malas untuk membuka aplikasi, dengan menggunakan widget saya tidak perlu mencari aplikasinya untuk membukanya. Dengan begitu saya lebih sering belajar.” Responden 10 menambahkan, “Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa widget mempermudah akses dan meningkatkan kenyamanan penggunaan, tetapi masalah teknis seperti *lag* pada perangkat lama dapat mengganggu pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, fungsionalitas aplikasi dianggap

positif, terutama dalam hal kemudahan akses, meskipun tantangan teknis perlu diperhatikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

3. *Aesthetics* (Estetika)

Dimensi *Aesthetics* dalam MARS mengevaluasi daya tarik visual, tata letak, dan kualitas grafis aplikasi. Berdasarkan hasil kuesioner, persepsi mahasiswa terhadap estetika aplikasi “Kore wa Nani” cenderung positif. Pada pertanyaan tertutup tentang visual aplikasi secara keseluruhan, 70% mahasiswa menjawab benar, 20% sangat benar, dan 10% sangat tidak benar, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap visual aplikasi menarik, meskipun ada sebagian kecil yang tidak setuju (Tabel 1 nomor 2 dan 4). Demikian pula, untuk pertanyaan tentang visual widget, 70% mahasiswa menjawab benar, 20% sangat benar, dan 10% tidak benar, mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa juga menganggap desain visual widget menarik.

Tanggapan terbuka memberikan pandangan lebih lanjut tentang estetika. Responden 3 menyatakan, “Menurut saya perlu, karena membuat saya konsisten belajar Bahasa Jepang dan bisa membuat *user* betah juga.” Responden 8 berkomentar, “Perlu, karena males belajar, jadi males buka aplikasi. Kalo ada widget bisa muncul gede di layar, jadi tinggal pencet2, keren.” Responden 1 menyebutkan, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya nge-*lag*, untuk *background* nya udah bagus.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa desain visual widget dianggap menarik dan mendukung kenyamanan pengguna, terutama karena kemampuannya untuk menonjol di layar dan memudahkan interaksi. Namun, beberapa responden mencatat keterbatasan teknis yang dapat memengaruhi persepsi estetika, seperti *lag* pada perangkat tertentu, yang menunjukkan perlunya perbaikan untuk memastikan pengalaman visual yang konsisten.

4. *Information Quality* (Kualitas Informasi)

Dimensi *Information Quality* dalam MARS menilai akurasi, relevansi, dan kredibilitas konten yang disediakan aplikasi. Hasil kuesioner menunjukkan persepsi positif terhadap kualitas informasi aplikasi “Kore wa Nani”. Pada pertanyaan tertutup tentang kemampuan aplikasi membantu mengenali cara baca kanji (*onyomi* dan *kunyomi*) dalam konteks kalimat, 90% mahasiswa menjawab benar dan 10% sangat benar (Tabel 1 nomor 15), menunjukkan bahwa hampir seluruh mahasiswa setuju bahwa aplikasi efektif dalam mendukung pembelajaran kanji. Pertanyaan tentang variasi materi widget menunjukkan bahwa 70% mahasiswa menjawab benar dan 30% sangat benar (Tabel 1 nomor 5) bahwa materi per bab pada widget cocok untuk kebutuhan berlatih kanji, meskipun 70% menjawab sangat benar dan

30% benar bahwa perlu lebih banyak variasi materi, mengindikasikan adanya ruang untuk peningkatan konten.

Kuesioner terbuka yang diberikan memperlihatkan referensi tambahan. Responden 1 menyatakan, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya ngelag, untuk backsound nya udah bagus.” Responden 6 berkomentar, “Agar memudahkan dalam menghafal.” Responden 10 menambahkan, “Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.” Tanggapan ini menunjukkan bahwa konten widget dianggap relevan dan membantu dalam menghafal kanji, terutama karena kemudahan akses dan pendekatan interaktifnya. Namun, keterbatasan teknis seperti lag pada perangkat lama dapat memengaruhi efektivitas penyampaian konten, dan kebutuhan akan variasi materi yang lebih banyak menjadi masukan penting untuk pengembangan aplikasi.

Kelebihan dan Kekurangan

Berdasarkan data yang didapat, berikut kelebihan serta kekurangan dari aplikasi “Kore wa Nani”.

1. Kelebihan aplikasi “Kore wa Nani”

Deskripsi kelebihan aplikasi, dilihat dari segi *Engagement*, *Functionality*, *Aesthetic*, dan *Information Quality*. Dari segi *Engagement*, responden menyatakan bahwa fitur widget pada aplikasi “Kore wa Nani” meningkatkan motivasi dan konsistensi belajar. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 60% mahasiswa menjawab benar dan 40% sangat benar bahwa widget menambah motivasi untuk membuka aplikasi utama (Tabel 1 nomor 12), serta 60% benar dan 40% sangat benar bahwa fitur khusus seperti widget membantu konsistensi belajar (Tabel 1 nomor 11). Tanggapan terbuka memperkuat persepsi ini. Responden 2 menyatakan, “Perlu, sebagai pendorong, motivasi, dan konsistenan belajar.” Responden 3 menambahkan, “Menurut saya perlu, karena membuat saya konsisten belajar bahasa Jepang dan bisa membuat user betah juga.” Responden 7 menyebutkan, “Sebagai pengingat untuk terus belajar,” dan Responden 9 berkomentar, “Saya cenderung malas untuk membuka aplikasi, dengan menggunakan widget saya tidak perlu mencari aplikasinya untuk membukanya. Dengan begitu saya lebih sering belajar.” Responden 10 menambahkan, “Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.” Kelebihan ini menunjukkan bahwa widget efektif sebagai pengingat dan pendorong interaksi rutin dengan aplikasi.

Dari segi *Functionality*, beberapa responden mengungkapkan bahwa aplikasi “Kore wa Nani” dan fitur widgetnya mudah digunakan serta

mempermudah akses tanpa perlu membuka aplikasi utama. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 80% mahasiswa menjawab sangat benar dan 20% benar bahwa aplikasi mudah digunakan (Tabel 1 nomor 1), sementara 60% sangat benar dan 40% benar untuk kemudahan penggunaan widget (Tabel 1 nomor 3). Selain itu, 60% sangat tidak benar dan 40% tidak benar (Tabel 1 nomor 10) terhadap pernyataan bahwa mereka tidak pernah mengaktifkan widget, menunjukkan familiaritas dengan fitur widget. Responden 9 menyatakan, “Saya cenderung malas untuk membuka aplikasi, dengan menggunakan widget saya tidak perlu mencari aplikasinya untuk membukanya. Dengan begitu saya lebih sering belajar.” Responden 10 menambahkan, “Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.” Kelebihan ini menegaskan bahwa aplikasi memiliki performa dan navigasi yang ramah pengguna, memungkinkan akses cepat dan efisien untuk pembelajaran.

Dari segi *Aesthetic*, responden mengungkapkan responden mengungkapkan bahwa visual aplikasi dan widget “Kore wa Nani” menarik dan mendukung kenyamanan pengguna. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 70% mahasiswa menjawab benar dan 20% sangat benar bahwa visual aplikasi menarik (Tabel 1 nomor 2), serta 70% benar dan 20% sangat benar untuk visual widget (Tabel 1 nomor 4). Responden 3 menyatakan, “Menurut saya perlu, karena membuat saya konsisten belajar bahasa Jepang dan bisa membuat user betah juga.” Responden 8 berkomentar, “Perlu, karena males belajar, jadi males buka aplikasi. Kalo ada widget bisa muncul gede di layar, jadi tinggal pencet, keren.” Responden 1 menyebutkan, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya ngelag, untuk backsound nya udah bagus.” Kelebihan ini menunjukkan bahwa desain visual yang menarik dan backsound yang mendukung menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Dari segi *Information Quality*, aplikasi “Kore wa Nani” dianggap relevan dan efektif dalam membantu pembelajaran kanji, khususnya dalam konteks kalimat. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90% mahasiswa menjawab benar dan 10% sangat benar (Tabel 1 nomor 15) bahwa aplikasi membantu mengenali cara baca kanji (*onyomi* dan *kunyomi*) dalam konteks kalimat, serta 70% benar dan 30% (Tabel 1 nomor 5) sangat benar bahwa variasi materi widget cocok untuk kebutuhan berlatih kanji. Responden 6 menyatakan, “Agar memudahkan dalam menghafal.” Responden 10 menambahkan, “Selain tidak perlu membuka aplikasi, widget juga mempermudah, dan seperti mengajak untuk belajar kanji hingga soal selesai.”

Kelebihan ini menunjukkan bahwa konten aplikasi dan widgetnya relevan, mendukung pemahaman kanji, dan memfasilitasi latihan yang efektif.

2. Kekurangan aplikasi “Kore wa Nani”

Deskripsi kekurangan aplikasi, juga akan dilihat dari segi *Engagement*, *Functionality*, *Aesthetic*, dan *Information Quality*. pada pertanyaan tertutup yang menyatakan bahwa latihan kanji melalui aplikasi lebih menarik dibandingkan metode tradisional seperti buku teks, sebanyak 80% mahasiswa menjawab tidak benar, 10% menjawab benar, dan 10% menjawab sangat benar (Tabel 1 nomor 14). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak merasa aplikasi lebih menarik dibandingkan buku teks, meskipun sebagian kecil menganggapnya menarik. frekuensi penggunaan aplikasi menunjukkan hasil yang beragam, dengan 50% mahasiswa menjawab benar dan 10% sangat benar bahwa mereka membuka aplikasi berlatih Bahasa Jepang setiap hari, tetapi 40% menyatakan tidak benar, mengindikasikan bahwa hampir setengah mahasiswa tidak menggunakan secara rutin (Tabel 1 nomor 8). Lebih lanjut lagi, Responden 1 mencatat, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya nge-lag, untuk *background* nya udah bagus.”

Dari segi *Functionality*, beberapa responden mengungkapkan Pertanyaan tentang kebutuhan membuka aplikasi meskipun widget diaktifkan menunjukkan bahwa 60% menjawab tidak benar dan 10% sangat tidak benar, meskipun 30% menjawab sangat benar (Tabel 1 nomor 9), mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa masih merasa perlu membuka aplikasi utama. Perspektif tambahan tentang fungsionalitas, responden 1 menyatakan, “Untuk fitur widget nya terkadang macet di HP saya, mungkin karena HP saya yang udah lama jadinya nge-lag, untuk *background* nya udah bagus.”. Masalah teknis seperti *lag* pada perangkat lama dapat mengganggu pengalaman pengguna. Tantangan teknis ini perlu diperhatikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Dari segi *Aesthetic*, responden mengungkapkan Pada pertanyaan tertutup tentang visual aplikasi secara keseluruhan, 70% mahasiswa menjawab benar, 20% sangat benar, dan 10% sangat tidak benar, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap visual aplikasi menarik, meskipun ada sebagian kecil yang tidak setuju (Tabel 1 nomor 2 dan 4). Namun, beberapa responden mencatat keterbatasan teknis yang dapat memengaruhi persepsi estetika, seperti *lag* pada perangkat tertentu, yang menunjukkan perlunya perbaikan untuk memastikan pengalaman visual yang konsisten.

Dari segi *Information Quality*, sebanyak 70% menjawab sangat benar dan 30% benar bahwa aplikasi ini perlu lebih banyak variasi materi (Tabel 1 nomor 6), mengindikasikan perlunya peningkatan konten. Kebutuhan akan

variasi materi yang lebih banyak menjadi masukan penting untuk pengembangan aplikasi.

SIMPULAN

Persepsi mahasiswa terhadap aplikasi “Kore wa Nani” yaitu, sebagian besar mahasiswa memandang aplikasi ini mudah digunakan, menarik, dan bernilai tinggi untuk pembelajaran kanji, dengan widget yang mendukung konsistensi dan motivasi belajar, meskipun beberapa menyarankan peningkatan variasi materi dan desain visual.

Kelebihan dari aplikasi “Kore wa Nani” yaitu fitur widget yang praktis dan interaktif, memudahkan akses, meningkatkan motivasi, serta membantu menghafal dan mengenali bacaan kanji dalam konteks kalimat. Untuk kekurangan dari aplikasi “Kore Wa Nani” yaitu keterbatasan variasi materi, masalah teknis seperti *lag* dan *force close*, desain visual yang kurang menarik, dan aksesibilitas terbatas pada beberapa perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fajrina, D. (2020). "Kesulitan Belajar Kanji pada Mahasiswa." *Jurnal Bahasa Jepang*, 10(2), 45-56.
- Garling, A., & Lestari, N. (2010). *Widget Development for Mobile Devices*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.)*. Berkeley: New Riders.
- Hamdi, Muhammad Ali., (2024). *Persepsi Dosen Dan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unj Terhadap Situs YOMUJP Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang Level N4*. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan pembelajarannya*. Jakarta.
- Masum, A.K.M., Rahman, M.M., & Hossain, M.I. (2018). *Importance of using application widgets in smartphones: A user experience analysis*. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 34(8), 732-745.
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. Semantic Studios. Diakses pada 17 Juli 2025 dari <http://semanticstudios.com/userexperiencedesign/>.
- Nomura, M. (1978). "Kanji Reading Proficiency." *Journal of Japanese Language Studies*, 15(3), 88-97.
- Otsuka, Y., & Murai, H. (2020). "Dimensions of Kanji Proficiency." *Japanese Language Education Review*, 25(1), 12-25.
- Sadiman, A. S. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safaat, N. (2017). *Android: Pemrograman Smartphone*. Bandung: Informatika.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianti, D. (2013). "Analisis Data Kuesioner dengan Skala Likert." *Jurnal Statistik*, 5(2), 23-30.
- Tanaka, Y., & Sato, H. (2019). *The role of digital media in enhancing learner autonomy and consistency in Japanese kanji acquisition*. *Journal of Educational Technology and Language Learning*, 5(2), 112-125.
- Taniguchi, M. (2017). "Visual Complexity in Kanji Learning." *Journal of Japanese Studies*, 20(4), 101-115