



Persepsi Pembelajar terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web bagi Pembelajar Kosakata bahasa Jepang Tingkat Dasar

Hanif Nur Fauzi[✉], Yuyun Rosliyah[✉]

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

email: madaraze@gmail.com¹, yuyunrosliyah@mail.unnes.ac.id²

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2019
Disetujui Januari 2020
Dipublikasikan Maret 2020

Keywords:

*Learning media ,
vocabulary, web-based
thematic dictionary.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pembelajar terhadap Media Kamus Tematik Bahasa Jepang Berbasis Web. Penelitian ini didasari penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan angket dan wawancara ke 38 responden mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Unnes dan observasi kepada siswa SMA PGRI 1 Kendal, penulis menemukan fakta dijumpai pembelajar yang kesulitan dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang oleh karena itu diperlukan media penunjang kosakata yang mempermudah pembelajar belajar kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang dapat menjadi pilihan adalah Kamus Tematik Bahasa Jepang Berbasis Web. Pengambilan data dalam persepsi oleh 21 pengguna menggunakan non tes berupa angket semi terbuka kepada responden pembelajar bahasa Jepang Umum. Media prototipe Kamus tematik berbasis web menghasilkan web dengan 5 tema pembelajaran kosakata dasar, yang dilengkapi dengan kosakata bahasa Jepang, dan terjemahan bahasa Indonesia. Hasil analisis persepsi melalui 12 pertanyaan yang diberikan ke pembelajar diperoleh rata-rata sebesar 81,65% pembelajar beranggapan media baik untuk digunakan untuk belajar kosakata bahasa Jepang dasar.

Abstract

This study aims to determine learners' perceptions of Web-Based Japanese Thematic Dictionary Media. This research is based on preliminary research conducted by questionnaire and interview to 38 respondents of Japanese students of Unnes education and observation of high school students of PGRI 1 Kendal, the writer found facts that were found by students who had difficulty in remembering and understanding Japanese language vocabulary and therefore needed supporting vocabulary media make it easier for learners to learn Japanese vocabulary, One of the media that can be selected is Web-Based Japanese Thematic Dictionary. Retrieval of data in perception by 21 users using a non-test in the form of a semi-open questionnaire to respondents learning Japanese General. Prototype media Web-based thematic dictionaries produce a web with 5 basic vocabulary learning themes, which are complemented by Japanese vocabulary, and Indonesian translations. The results of the analysis of perception through 12 questions given to learners obtained an average of 81.65% of learners think the media is good for use for learning basic Japanese vocabulary.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

e-ISSN 2685-6662

PENDAHULUAN

Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan Ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* atau kosakata yang memadai. Salah satu cara untuk membantu pembelajar mengingat kosakata adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajar bahasa Jepang, khususnya tingkat pemula sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata sehingga mereka kurang terampil dalam berkomunikasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 38 responden mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Unnes pada 8 Oktober 2018, 37 responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Selain wawancara, juga dilakukan observasi ke siswa kelas X IPA dan XII IPS ISMA PGRI 1 Kendal pada 11 September - 22 September 2018, penulis menemukan fakta bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang, sering dijumpai siswa yang lupa kosakata bahasa Jepang ketika ditanya kembali oleh guru, padahal sudah dijelaskan dan latihan bersama. Selain itu, dalam mengucapkan kosakata, sering keliru dalam ngucapkan kosakata yang mirip dan bunyi panjang-pendek. Kurangnya perhatian dan minat menjadi alasan mengapa siswa susah untuk menyerap apa yang sudah dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengadakan penelitian untuk mengetahui persepsi pembelajar terhadap media kosakata tingkat dasar. Salah satu standar dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah Standar Pendidikan Bahasa Jepang JF yang merupakan alat untuk mempertimbangkan cara mengajar, cara belajar, dan cara menilai hasil belajar bahasa Jepang. Standar pendidikan JF terbagi dalam 6 tingkatan yang disebut *Can-do*. Media kosakata dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamus tematik berbasis web Jepang-Indonesia untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang setara dengan standar *Japan Foundation Can-do level A1*. Media kamus tematik berbasis web Jepang-Indonesia dapat diakses melalui <http://nihongoaaa.wordpress.com>. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pembelajar terhadap media kamus tematik bahasa Jepang berbasis web.

Penelitian ini menggunakan media yang dikembangkan dengan metode *Research and Development*. Metode ini telah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu. di antara penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media berbasis web dan kamus, telah dilakukan oleh Rosadi (2014), Wardani (2017), Ishizaki (2011) dan Natsue (2017).

Penelitian pertama adalah oleh Rosadi (2014) berjudul "Perancangan Kamus Istilah Teknologi Informasi Berbasis Web Menggunakan Metode Web-Qem". hasil penelitian ini bertujuan Sebagai solusi bagi masyarakat dengan mawadahi segala informasi istilah teknologi informasi terkini dalam satu wadah, bermanfaat dalam pencarian makna istilah teknologi informasi, menampilkan istilah teknologi informasi terbaru dan terpopuler, serta pengelolaan data istilah teknologi informasi dari sisi admin. Website dirancang sedemikian rupa sehingga cukup interaktif bagi pengguna. Persamaan penelitian Rosadi (2014) dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian yaitu penelitian pengembangan (R&D). Adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada Produk yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dikembangkan pada penelitian Rosadi adalah Kamus istilah teknologi informasi, sedangkan pada penelitian ini adalah Kamus Tematik berbasis web Jepang-Indonesia.

Penelitian kedua adalah penelitian oleh Wardani (2018) yang berjudul "Pengembangan Kamus Tematik Bergambar Jepang-Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Man 1 Magelang Kelas X-Ibb Semester Genap". Hasil dari penelitian ini adalah 1) telah berhasil dikembangkan Kamus Tematik Bergambar Jepang-Indonesia sebagai penunjang untuk mempelajari kosakata. 2) berdasarkan penelitian para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan guru bahasa Jepang, Kamus Tematik Bergambar ini memiliki kualitas sangat baik. 3) Respon guru bahasa Jepang terhadap prototipe media Kamus Tematik Bergambar dikategorikan sangat baik, dengan nilai rata-rata sebesar 92,92. Persamaan penelitian Wardani dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian yaitu penelitian pengembangan (R&D). Adapun perbedaan keduanya terletak pada: 1) Produk yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dikembangkan pada penelitian Wardani adalah Kamus Tematik Bergambar Jepang-Indonesia, sedangkan pada penelitian ini adalah Kamus Tematik berbasis web Jepang-Indonesia. 2) Subjek penelitian pada penelitian Wardani adalah siswa kelas X-IBB MAN 1 Magelang, sedangkan

pada penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jepang umum.

Selanjutnya penelitian ketiga yang dilakukan Ishizaki (2011) yang berjudul "*Chiiki Nihongo Kyouiku Shien no Tame no E-raaningu Kaihatasu* 地域日本語教育支援のためのeラーニング教材開発 [TNe とよた 日本語 eラーニング] *Development of E-learning Material for Supporting Community-Based Japanese Language Education*" penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yaitu "TNe Toyota Nihongo e-learning" dapat diakses melalui <http://www.toyota-j.com/e-learning/> untuk pembelajar non-native bahasa Jepang di kota Toyota, Prefektur Aichi. Metode yang digunakan adalah dengan memonitor 10 pembelajar bahasa Jepang level dasar dengan metode *Thinking Aloud*, dari hasil percobaan diketahui bahwa 1) banyak pembelajar dasar yang tidak mengetahui mengenai kosakata yang digunakan pada percakapan yang terjadi di sekolah, rumah sakit dan balai kota, kemudian banyak pembelajar yang mengalami kesulitan menangkap maksud percakapan yang terdapat dalam media. 2) banyak pembelajar yang belum menguasai huruf *Kana*, sehingga penggunaan huruf *Kana* pada media kurang efektif. 3) Sebagian besar pembelajar hanya tertarik pada tombol pemutar suara dan video, sedangkan fitur penerjemah dan penjelasan bahasa portugal sedikit digunakan. Dari kesimpulan tersebut didapati saran perbaikan yaitu dengan fokus media kepada fitur suara dan video sedangkan hiragana dan katakana diganti dengan romaji serta kalimat penjelasan yang sederhana dengan banyak pengulangan kosakata. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ishizaki (2011) adalah pengembangan media pembelajaran berbasis website. Perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, Subjek penelitian ini adalah pembelajar bahasa dasar umum yang terdiri dari siswa SMA PGRI 1 Kendal kelas 10 IPA, Mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang UNNES angkatan 2018, dan pembelajar bahasa Jepang komunitas atau pelajar non jurusan bahasa Jepang yang memiliki minat terhadap bahasa Jepang.

Keempat, Natsue (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "*Sendai Zaijuu no Ryugakusei no Tame no Nihongo Kyouzai* 「仙台在住の留学生のための日本語教材開発」 *Development of Japanese Language Materials for International Students Living in Sendai City*, Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *prototipe* bahan ajar bahasa Jepang bagi pembelajar internasional Level A1-

A2 di kota Sendai, Prefektur Miyagi. Metode yang dilakukan yaitu dengan survei kepada 38 mahasiswa Jepang dan 12 mahasiswa internasional mengenai lokasi populer di kota Sendai yang digunakan sebagai topik media pembelajaran. Hasil survei didapat 5 topik lokasi populer di kota Sendai yaitu 1) Fasilitas budaya (Museum dan kebun binatang) 2) Sumber air panas dan pemandian air panas. 3) Festival tiap musim (*Festival Tanabata, Imonikai*). 4) Menonton acara olah raga 5) Lainnya (budaya dan perbelanjaan). Dari topik tersebut dibuat *prototipe* bahan ajar menggunakan kosata dan pola kalimat yang disesuaikan dengan topik. Persamaan penelitian Natsue (2017) dengan penelitian penulis, berkaitan dengan fokus penelitian dalam mengembangkan produk pembelajaran bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar, namun penelitian Natsue menghasilkan bahan ajar bagi pembelajar dasar bahasa Jepang, sementara penulis adalah media pembelajaran. Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah dapat mengetahui strategi membuat topik yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media Pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2006:7) adalah pengantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pada hakekatnya media adalah sarana yang dapat memperluas kemampuan manusia untuk mendengar, melihat pada batas jarak, ruang dan waktu.

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Nurseto (2011) dalam jurnal ekonomi dan pendidikan mengungkapkan bahwa jenis-jenis media dapat disiapkan atau dikembangkan dalam pembelajaran, di antaranya meliputi; media visual yang diproyeksikan, media visual yang tidak diproyeksikan, media audio dan multimedia.

Fungsi Media Pembelajaran Menurut Hamalik (dalam Arsyad: 2011; 15-16), media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahwa membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Lebih lanjut Levie dan Lentz (dalam Arsyad: 2011; 16-17) mengemukakan fungsi-fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu (1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu

menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. (3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran. Serta dapat menimbulkan dampak yang positif bagi guru dan peserta didik dengan terciptanya proses pembelajaran yang efektif karena mengarahkan konsentrasi peserta didik pada isi pelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan.

Menurut KBBI daring "Web adalah sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen hipertaut yang terdapat dalam komputer yang dihubungkan melalui internet; jejaring; jaringan" sedangkan fungsi Media Web menurut Harsanto (2014: 4) web berfungsi untuk mengakses informasi. Orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, meskipun informasi tersebut tersimpan di tempat yang sangat jauh secara geografis.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian R&D menurut Sugiyono (2017: 298) yang meliputi tahapan: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Validasi, 5) Revisi produk, Pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan cara menggunakan angket dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jepang dasar yang terdiri dari 11 siswa SMA PGRI 1 Kendal, 23 Mahasiswa Pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang dan 71 pembelajar Komunitas yang didominasi pembelajar bahasa Jepang secara *Solitary* (Intrapersonal), kemudian Untuk uji

persepsi media dilakukan kepada 21 pembelajar komunitas dengan cara menggunakan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis respon atau persepsi pembelajar terhadap media angket persepsi pembelajar terhadap media disebarkan kepada 21 pembelajar bahasa Jepang umum yang bukan siswa atau mahasiswa jurusan bahasa Jepang, responden merupakan pembelajar bahasa Jepang dasar, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 6 perempuan.

Angket persepsi dalam penelitian ini terdiri dari 12 butir pertanyaan, analisis angket dihitung dengan menghitung frekuensi pemilih jawaban dari angket menggunakan rumus:

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

Keterangan:

f = Frekuensi

N = Jumlah Jawaban responden

P = Prosentase

Hasil dari analisis data yang diisi responden didapatkan data mengenai persepsi pembelajar terhadap Kamus tematik bahasa Jepang berbasis WEB sebagai berikut:

Tabel 1. Menarik tidaknya media

Menarik	Jumlah Responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	7	33,3%	90,40%
Setuju	12	57,1%	
Kurang Setuju	1	4,8%	9,6%
Tidak Setuju	1	4,8%	

Pada butir pertanyaan "Apakah media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis WEB menarik digunakan untuk belajar kosakata?", Sejumlah 7 responden atau 33,3% responden berpendapat sangat setuju dan 11 responden atau 57,1% responden setuju. Secara keseluruhan 18 responden atau 90,40% responden menyatakan setuju. Ini karena media mudah diakses menggunakan gawai, pembelajar dapat belajar bukan melalui buku saja. Sementara 1 responden atau 4,8% responden kurang setuju, dan 1 responden atau 4,8% responden tidak setuju, karena menatap layar gawai terlalu lama dapat membuat mata sakit.

Tabel 2 Media dianggap menyenangkan

Menyenangkan	Jumlah Responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	8	38,10%	90,48 %
Setuju	11	52,38%	
Kurang Setuju	2	9,52%	
Tidak Setuju	0	0%	

Pada butir pertanyaan "Apakah penggunaan WEB kosakata bahasa Jepang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan?", sejumlah 8 responden atau 38,1% responden berpendapat sangat setuju, dan 10 responden atau 52,4% responden berpendapat setuju. Secara keseluruhan 18 responden atau 85,71% responden menyatakan setuju tanpa alasan. Sementara 2 responden atau 9,5 % responden kurang setuju, karena banyak situs sejenis untuk belajar bahasa Jepang.

Tabel 3 Media mampu mebuat proses belajar lebih fokus

Fokus	Jumlah responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	3	14,29%	52,39%
Setuju	8	38,10%	
Kurang Setuju	9	42,86%	47,62%
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan "Apakah penggunaan media WEB kosakata bahasa Jepang dapat membuat proses belajar lebih fokus?", sejumlah 3 responden atau 14,3% responden sangat setuju dan 8 responden atau 38,1% berpendapat setuju, secara keseluruhan 11 responden atau 52,4% responden menyatakan setuju karena aplikasi WEB dapat diakses kapanpun ketika pembelajar sedang dalam kondisi ingin belajar. Sementara 9 responden atau 42,9% responden kurang setuju dan 1 responden atau 4,8% responden tidak setuju, secara keseluruhan 10 responden atau 47,7% responden menyatakan tidak setuju karena ketika mengakses media, terganggu notifikasi dari aplikasi gawai lainnya atau terganggu jaringan jelek.

Tabel 4 Media dapat mempermudah memahami arti kosakata bahasa Jepang

Mempermudah	Jumlah responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	7	33,33%	90,48 %
Setuju	12	57,14%	
Kurang Setuju	1	4,76%	9,52 %
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan "Apakah penggunaan WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat mempermudah dalam memahami arti kosakata bahasa Jepang?", sejumlah 7 responden atau 33,3% responden berpendapat sangat setuju dan 12 responden atau 57,1% responden berpendapat setuju, secara keseluruhan 19 responden atau 90,4% responden menyatakan setuju, alasannya karena gambar dan suara di dalam media mempermudah materi dapat diserap. Sementara 1 responden atau 4,8% responden berpendapat kurang setuju dan 1 responden atau 4,8% responden berpendapat tidak setuju, karena ditekankan harus menggunakan gawai untuk mengakses media.

Tabel 5 Media mempermudah mengingat kosakata bahasa Jepang

Mengingat	Jumlah responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	5	23,81%	76,19%
Setuju	11	52,38%	
Kurang Setuju	4	19,05%	23,81%
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan "Apakah penggunaan Kamus tematik berbasis WEB dapat mempermudah mengingat kosakata bahasa Jepang?" sejumlah 5 responden atau 23,8% responden menyatakan sangat setuju dan 11 responden atau 52,8% responden menyatakan setuju, secara keseluruhan 16 responden atau 76,6% responden menyatakan setuju alasannya karena tampilan WEB sederhana sehingga tidak mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media. Sementara 4 responden atau 19% responden berpendapat kurang setuju dan 1 responden atau 4,8% responden tidak setuju, alasannya karena menganggap buku masih lebih efektif.

Tabel 6 Media yang meningkatkan minat pembelajar terhadap bahasa Jepang

Meningkatkan minat	Jumlah Responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	8	38,10%	80,95%
Setuju	9	42,86%	
Kurang Setuju	3	14,29%	19,05%
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan "Apakah penggunaan WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat meningkatkan minat Anda dalam belajar bahasa Jepang khususnya dalam hal kosakata?", sejumlah 8 responden atau 38,1% responden menyatakan sangat setuju dan 9 responden atau 42,9% responden menyatakan setuju. secara keseluruhan 17 responden atau 81% responden menyatakan setuju, alasannya karena menganggap belajar bahasa Jepang melalui WEB pengalaman yang unik. Sementara 3 responden atau 14,3% responden menyatakan kurang setuju dan 1 responden atau 4,8% responden menyatakan tidak setuju, alasannya karena lebih menyukai belajar belajar melalui buku.

Tabel 7 Media yang menampilkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan mudah

Kemudahan	Jumlah Responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	8	38,10%	95,24%
Setuju	12	57,14%	
Kurang Setuju	0	0,00%	4,76%
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan " Apakah WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat menampilkan pembelajaran kosakata dengan mudah?", sejumlah 8 responden atau 38,1% responden menyatakan sangat setuju dan 12 responden atau 57,1% responden menyatakan setuju. Secara keseluruhan 20 responden atau 95,2% responden menyatakan setuju, alasannya karena materi dalam WEB memuat kosakata yang tersusun rapi dibagi dalam tema-tema yang mudah dipahami. Sementara 1 responden atau 4,8% responden menyatakan tidak setuju tanpa alasan.

Tabel 8 Contoh audio di dalam media dapat membantu pembantu pembelajar

Audio	Jumlah Responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	11	52,38%	100%
Setuju	10	47,62%	
Kurang Setuju	0	0,00%	0%
Tidak Setuju	0	0,00%	

Pada butir pertanyaan "Apakah contoh audio di WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat memperjelas penyajian materi kosakata bahasa Jepang?", sejumlah 11 responden atau 52,4% responden menyatakan sangat setuju dan 10 responden atau 47,6% responden menyatakan setuju. Secara keseluruhan 21 responden atau 100% responden menyatakan setuju, alasannya karena pembelajar bisa mengetahui cara pengucapan melalui media dan logat yang digunakan di dalam media terdengar alami.

Tabel 9 Foto dan ilustrasi memperjelas kosakata dan maknanya

Ilustrasi Memudahkan	Jumlah Responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	15	71,43%	95,24%
Setuju	5	23,81%	
Kurang Setuju	1	4,76%	4,76%
Tidak Setuju	0	0,00%	

Pada butir pertanyaan "Apakah foto dan ilustrasi di dalam media dapat memperjelas penyajian kosakata dan maknanya?", sejumlah 15 responden atau 71,4% responden menyatakan sangat setuju dan 5 responden atau 23,8% responden menyatakan setuju. Secara keseluruhan 20 responden atau 95,2% responden menyatakan setuju, alasannya sebagian besar Foto dan ilustrasi yang ada sudah sesuai dengan materi sehingga lebih membekas di memori pembelajar. Sementara 1 responden atau 4,8% responden menyatakan kurang setuju, alasannya karena beberapa ilustrasi dianggap kurang sesuai dengan kosakata yang disajikan dan menyarankan menggunakan ilustrasi tulisan kosakatanya dengan font besar.

Tabel 10 Media yang mudah diakses menggunakan gawai

Gawai	Jumlah responden	Persentase	Sum
-------	------------------	------------	-----

Sangat Setuju	14	66,67%	100%
Setuju	7	33,33%	
Kurang Setuju	0	0,00%	0%
Tidak Setuju	0	0,00%	

Pada butir pertanyaan "Apakah WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat diakses dengan mudah menggunakan ponsel pintar atau komputer Anda?", sejumlah 14 responden atau 66,7% responden menyatakan sangat setuju dan 7 responden atau 33,3% responden menyatakan setuju. Secara keseluruhan 21 responden atau 100% responden menyatakan setuju, alasannya karena ukuran web dapat menyesuaikan perangkat ponsel ataupun komputer, namun panel iklan dari pihak wordpress kadang agak mengganggu.

Tabel 11 Media mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang

Meningkatkan kemampuan Bahasa	Jumlah responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	8	38,10%	90,48%
Setuju	11	52,38%	
Kurang Setuju	1	4,76%	9,52%
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan "Apakah WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat membuat kemampuan bahasa Jepang Anda meningkat?", sejumlah 8 responden atau 38,1% responden menyatakan sangat setuju dan 11 responden atau 52,4% responden menyatakan setuju. Secara keseluruhan 19 responden atau 90,4% responden menyatakan setuju, alasannya karena pembelajar merasa praktis dan termotivasi meskipun materi kosakata yang di sediakan masih terbatas. Sementara 1 responden atau 4,8% responden menyatakan kurang setuju dan 1 responden atau 4,8% responden menyatakan tidak setuju, alasannya karena tergantung pribadi masing-masing pembelajar.

Tabel 12 Media yang dapat digunakan untuk belajar kapanpun

Fleksibilitas	Jumlah responden	Persentase	Sum
Sangat Setuju	12	57,14%	90,48%
Setuju	7	33,33%	

Kurang Setuju	1	4,76%	9,52%
Tidak Setuju	1	4,76%	

Pada butir pertanyaan "Apakah WEB kamus tematik bahasa Jepang dapat membantu Anda belajar kapanpun?", sejumlah 12 responden atau 57,1% responden menyatakan sangat setuju dan 7 responden atau 33,3% responden menyatakan setuju. Secara keseluruhan 17 responden atau 81% responden menyatakan setuju, alasannya karena dapat diakses kapanpun dengan menggunakan gawai dan internet. Sementara 1 responden atau 4,8% responden menyatakan kurang setuju dan 1 responden atau 4,8% responden menyatakan tidak setuju, alasannya karena WEB kamus tematik bahasa Jepang ini terlalu bergantung dengan internet.

Hasil analisis persepsi pembelajar terhadap media di atas disampaikan berdasarkan hasil capaian per indikator dalam tabel dengan urutan capaian tertinggi sebagai berikut:

Tabel 13. Persepsi pembelajar

Indikator persepsi	Pembelajar
Dukungan audio	100%
Dukungan gawai	100%
Mudah digunakan	95,2%
Dukungan Ilustrasi	95,2%
Menarik	90,4%
Menyenangkan	90,4%
Mempermudah dalam memahami	90,4%
Meningkatkan minat	80,4%
Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jepang	80,4%
Fleksibilitas	80,4%
Mengingat Kosakata	76,2%
Fokus belajar	52,4%
Rata-Rata	81,65%

SIMPULAN

Berdasarkan analisis deskriptif mengenai persepsi pembelajar terhadap kamus tematik berbasis web, hasil persepsi dari 21 responden yang menjadi pengguna mendapat rata-rata presentase keseluruhan dari pembelajar sebesar 81,65% termasuk kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Kamus tematik berbasis web dianggap baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar setara standar *Japan Foundation Can-do level A1*, Karena hasil persepsi 21 responden pembelajar terhadap media mendapat rata-rata presentase dari pembelajar sebesar 81,65% termasuk kategori sangat baik.

REFERENSI

- Aditya, Yanuar Roshadi. (2015). *PERANCANGAN KAMUS ISTILAH TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WEB-QEM*. Yogyakarta : UNY
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers:
- Ishizaki, Toshiko. (2011). *Development of e-learning material for supporting community-based Japanese language education:-TNe Toyota Nihongo e-learning-*. 36-37, Nagoya : Nagoya University, Vol. 1. 1881-3968.
- Natsue, Sugaya dan Tomoko, Hotta. (2019). Development of Japanese Language Educational Materials for International Students Living in Sendai City: An Analysis of Japanese Elementary Textbooks and Educational Needs. *BULLETIN OF THE INSTITUTE FOR EXCELLENCE IN HIGHER EDUCATION TOHOKU UNIVERSITY*. Vol. 5, hal. 347 - 358.
- Nurseto, Tejo. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol.8, No.1.
- Harsanto, Budi. (2014). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: Unpad Press.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjianto dan Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kasaint Blanc.
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wardani, Melia Erlya. (2018). *Pengembangan Kamus Tematik Begambar Jepang-Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa MAN 1 Magelang Kelas X-IBB Semester genap*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Web. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Diakses melalui <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/web> 29 Oktober 2019