

Diterima : February 01, 2021
Disetujui : February 05, 2021
Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,
Innovation, Education and Social Science**
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combrates>

Studi Kualitatif Penerimaan *M-Learning* Bahasa Jepang Oleh Mahasiswa

Wiwie Sanjaya¹, Deli²

Email korespondensi : 1631084.wiwie@uib.edu¹, deli@uib.ac.id²

Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstract

Universitas Internasional Batam's students who have interests in Japanese cultures facilitated by the existence of J-Club (Japanese Club). In J-Club, students sometimes gather to learn about Japanese language together. In this case, me as a researcher wants to do research about whether Japanese M-Learning can be accepted by J-Club members as their Japanese Learning media. This research is a qualitative study with Technology Acceptance Model (TAM). This research is done by interview and questionnaire. The result of this research is Japanese language M-Learning apparently can't be fully well accepted. And the conclusion is that with TAM we can acknowledge that perceived usefulness and perceived ease of use variables take a big part of users' satisfaction.

Keywords:

M-Learning, Japanese language, Student, Technology Acceptance Model (TAM)

Abstrak

Mahasiswa-mahasiswi Universitas Internasional Batam yang memiliki ketertarikan akan budaya Jepang difasilitasi dengan adanya *J-Club (Japanese Club)*. Di *J-Club*, mahasiswa tidak jarang berkumpul untuk melakukan kelas bahasa Jepang. Di sini peneliti ingin meneliti apakah *M-Learning* bahasa Jepang dapat diterima sebagai sarana belajar bagi anggota *J-Club*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian ini adalah *M-Learning* bahasa Jepang belum sepenuhnya dapat diterima dengan baik. Dan kesimpulan penelitian ini adalah diketahui bahwa dengan pendekatan *TAM* variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.

Kata kunci:

M-Learning, bahasa Jepang, Mahasiswa, Technology Acceptance Model (TAM)

Pendahuluan

Mahasiswa-mahasiswi Universitas Internasional Batam yang memiliki ketertarikan terhadap budaya, kesenian maupun bahasa Jepang difasilitasi dengan adanya Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Jepang atau yang lebih dikenal dengan istilah *J-Club (Japanese Club)*. Selain menjadi wadah untuk menyalurkan hobi dan minatnya terhadap kesenian dan kebudayaan Jepang, tidak jarang *J-Club* juga mengadakan kegiatan belajar bahasa Jepang bersama. Kegiatan belajar bahasa Jepang itu pun dilakukan dengan berbagai cara, seperti belajar melalui *textbook, internet, games*, dan lain sebagainya. Untuk dapat menguasai bahasa Jepang, bukanlah hal yang mudah. Tidak sedikit hal yang harus dipelajari, seperti cara menulis, cara membaca, cara menyusun kalimat, memperkaya perbendaharaan kata, cara menempatkan frasa, cara menggunakan bahasa *formal/informal*, kemampuan mendengar maupun kemampuan berbicara.

Saat ini, dengan telah dikembangkannya banyak aplikasi berbasis *mobile* yang diperuntukkan kepada para pembelajar bahasa Jepang. Aplikasi-aplikasi *mobile* tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, seperti belajar cara menulis *かな (Kana)* dan *漢字 (Kanji)*, memperkaya perbendaharaan kata, mempelajari cara penyusunan kalimat, melatih daya tangkap terhadap bahasa Jepang dan juga meningkatkan kemampuan dalam berbicara bahasa Jepang. Keuntungan lain yang didapat dengan menggunakan aplikasi *mobile* adalah materi yang ingin dipelajari dapat diakses dengan lebih mudah dari mana saja dan kapan saja. Serta pembelajaran bahasa asing pun jauh lebih menarik dan lebih praktis (Darmanto et al., 2015).

Pembelajar bahasa asing tidak perlu banyak menyisihkan waktu untuk duduk dan belajar bahasa asing. Dan juga tidak perlu untuk belajar melalui *resource* yang membosankan. Mereka bisa belajar bahasa asing dari mana saja. Sambil mendengarkan materi *audio* saat berada di angkutan umum, saat mengantri di antrian yang panjang dan lain sebagainya. Dan juga mereka dapat belajar melalui *resource* yang lebih menarik. Dilengkapi dengan animasi, dan *audio* yang dapat didengarkan dengan mudah secara langsung. Di sini *J-Club* juga dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi *mobile* yang ada sebagai media pembelajaran untuk membantu dalam hal meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang anggota-anggotanya.

Pada artikel ilmiah ini, penulis ingin menguraikan seberapa besar mahasiswa pembelajar bahasa Jepang dapat menerima aplikasi *M-Learning* bahasa Jepang sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Jepang anggota *J-Club*.

Tinjauan Pustaka

Penelitian ini bereferensi pada penelitian (Hari et al., 2016). Penelitian ini membahas tentang seberapa besar keefektifan dalam hal pemanfaatan teknologi *M-Learning* dalam proses belajar-mengajar bahasa Mandarin di kalangan siswa-siswi SMA. Metode penelitian yang digunakan metode penelitian *explanatory*. Yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh antara kemudahan penggunaan aplikasi *M-Learning* terhadap nilai dari manfaat, kepuasan dan juga motivasi dari siswa-siswi SMA tersebut.

Penelitian ini juga bereferensi pada penelitian (Erlina, 2020). Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah sistem *M-Learning* yang diterapkan dapat dimanfaatkan sebagaimana fungsi yang diharapkan dari perspektif pengguna. Dan dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif. Dimana peneliti mengambil sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Dan juga menggunakan *PLS-SEM* dan *smartPLS 3.3.2* sebagai teknik dalam menganalisa data.

Penelitian ini juga bereferensi pada penelitian (Yahaya et al., 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan *M-Learning* dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Serta aplikasi yang digunakan untuk mengolah data adalah *SPSS version 24.0*. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor terbesar yang mempengaruhi keefektifan *M-Learning* bahasa Arab adalah tingkat *readiness* dari aplikasi yang dikembangkan.

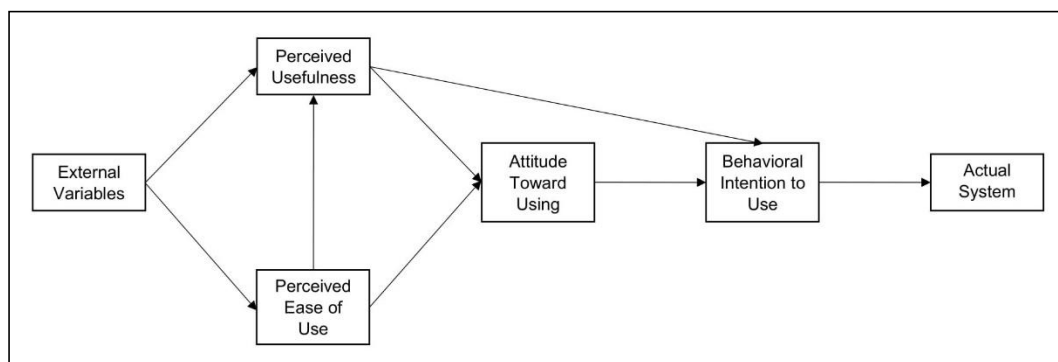
Penelitian ini juga bereferensi pada penelitian (Rahayu et al., 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem *E-Learning* yang telah diterapkan di Universitas Atma Jaya dapat diterima dengan baik oleh pengguna sistem. Pada penelitian ini kuesioner yang dibagikan peneliti menggunakan teori TAM sebagai rujukan pembuatan kuesioner.

Penelitian ini juga bereferensi pada penelitian (Annisa et al., 2018). Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi *multimedia* untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari salah satu tulisan bahasa Jepang, yaitu *kanji*. Penelitian ini penulis menggunakan *adobe flash* dan bahasa pemrograman *actionscript 2.0*.

Penelitian ini juga bereferensi pada penelitian (Mekhzoumi et al., 2018). Penelitian ini membahas mengenai bagaimana tingkat penerimaan aplikasi *M-Learning* bahasa Inggris dengan subjek penelitian adalah para mahasiswa-mahasiswi Universiti Utara Malaysia. Subjek juga berasal dari prodi yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *TAM*.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dimana merupakan penelitian yang lebih menekankan kepada kualitas ataupun hal-hal penting yang dimiliki oleh barang maupun jasa itu sendiri. Hal-hal penting yang dimiliki tersebut bisa berupa kejadian, fenomena dan juga gejala sosial (Shidiq & Choiri, 2019). Dan pada penelitian ini, penulis menggunakan teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Berikut merupakan gambar diagram *TAM*.



Gambar 1 Diagram *Technology Acceptance Model (TAM)*

TAM adalah teori yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 yang merupakan teori sistem informasi yang membuat model mengenai bagaimana pengguna dapat menerima kehadiran teknologi (Rozanda & Masriana, 2017). Wawancara yang dilakukan oleh peneliti berpatokkan pada beberapa hal yang dijelaskan pada teori *TAM*, yakni kegunaan yang dirasakan oleh pengguna (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna (*perceived ease of use*).

Pertanyaan-pertanyaan yang mengacu pada *perceived usefulness*.

Tabel 1 Tabel Pertanyaan *Perceived Usefulness*

No	Pertanyaan
1	Apakah dengan menggunakan <i>M-Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang?
2	Apakah dengan menggunakan <i>M-Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Jepang?
3	Apakah dengan menggunakan <i>M-Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan mendengar dalam bahasa Jepang?
4	Apakah dengan menggunakan <i>M-Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang?
5	Apakah dengan menggunakan <i>M-Learning</i> dapat meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Jepang?
6	Apakah dengan menggunakan <i>M-Learning</i> dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dalam bahasa Jepang?

Pertanyaan-pertanyaan yang mengacu pada *perceived ease of use*.

Tabel 2 Tabel Pertanyaan *Perceived Ease of Use*

No	Pertanyaan
1	Apakah mudah menggunakan <i>finger on screen</i> dalam aplikasi <i>M-Learning</i> bahasa Jepang?
2	Apakah mudah belajar membaca dengan adanya fitur <i>show and hide furigana</i> dalam aplikasi belajar bahasa Jepang?
3	Apakah mudah menggunakan <i>speech recognition</i> dalam aplikasi <i>M-Learning</i> bahasa Jepang?
4	Apakah mudah menggunakan materi <i>Audio</i> dalam aplikasi <i>M-learning</i> bahasa Jepang?
5	Apakah mudah untuk memperoleh materi pelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan <i>M-Learning</i> ?

Wawancara akan dilakukan oleh penulis kepada mahasiswa-mahasiswi universitas internasional batam yang mengikuti UKM *J-Club* dan memiliki pengalaman dalam hal menggunakan aplikasi *M-Learning* bahasa Jepang sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data naratif dimana metode ini bertujuan untuk memahami identitas dan pandangan seseorang terhadap sesuatu dengan mengacu pada cerita-cerita (narasi) yang diberikan oleh narasumber (Asfar, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, terdapat 8 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Internasional Batam yang aktif dalam UKM *J-Club* dan juga tertarik dalam bidang bahasa Jepang. Wawancara dilakukan dengan membagikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuesioner didalam *chat group line* yang didalamnya terdapat anggota UKM *J-Club* yang berfokus dalam belajar bahasa Jepang. Berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan penulis.

Hasil dari pertanyaan-pertanyaan yang mengacu pada *perceived usefulness*.

Tabel 3 Tabel Hasil Pertanyaan *Perceived Usefulness*

No	Responden	Pernyataan
1	Responden 1	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kurang setuju, karena jika dari diri sendiri malas mengulang di luar aplikasi maka bisa dijamin tidak akan bisa menulis. 2 Setuju, karena saat belajar menggunakan aplikasi, kita pasti akan membaca <i>text</i> yang diberikan. Walaupun kita tidak terlalu ahli dalam hal menulis setelah belajar dari aplikasi, kemampuan membaca tetap lebih tinggi dibandingkan kemampuan menulis kita. terutama bagi orang yang malas dia akan lebih senang mengingat bentuk secara samar dibanding bentuknya secara rinci/spesifik. 3 Sangat setuju, karena dengan adanya materi <i>audio</i> orang malas/sibuk bekerja bisa merasa dimudahkan langkahnya untuk menimba ilmu lebih dalam. Dikarenakan mendengar merupakan kegiatan yang <i>flexible</i> dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja sehingga orang akan cenderung melatih kemampuan bahasa Jepangnya melalui metode mendengar. 4 Setuju tapi tidak setuju, karena sebagian orang yang berada di ranah pembelajaran melalui aplikasi, cenderung merupakan orang yang ingin mencari pasangan hidup orang jepang. sehingga kurang efektif dalam penyerapan ilmu. Dan saya lebih cenderung menyukai menggunakan aplikasi game p*bg mobile untuk belajar bahasa Jepang. Karena kita disitu memiliki tujuan untuk mencari musuh dan mencari alliance sehingga kita bisa geram dan lancar marah-marah dengan bahasa Jepang. Dengan begitu, menurut saya sangat efektif. bahkan bisa marah-marah seperti <i>native speaker</i>.

-
- | | | | |
|---|-------------|---|--|
| | | 5 | Setuju, karena walaupun pemalas. saya cepat ingat kosa kata. sehingga dengan adanya aplikasi dan segudang kosa katanya, sehingga akan banyak menambah ilmu saya di bidang bahasa Jepang. |
| | | 6 | Kurang setuju, karena fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. penggunaan pola kalimat seringkali melenceng dari pola kalimat yang diterapkan di sosial. Dan juga dengan menggunakan aplikasi belajar, justru kita akan cenderung berpikir bahwa itu adalah hanya sebuah pelajaran tanpa diterapkan di masyarakat atau misalnya dengan hanya belajar menggunakan <i>mobile learning</i> , itu tidak akan membuat kita berkembang dalam penyusunan kalimat. |
| 2 | Responden 2 | 1 | Tidak, karena aplikasi yang saya gunakan untuk belajar bahasa Jepang lebih berfokus kepada <i>listening</i> dan <i>grammar</i> dan tidak encourage kita untuk menulis. |
| | | 2 | Ya, karena listening section yang terdapat transkripnya, saya biasa membaca ulang transkrip tersebut. |
| | | 3 | Ya, karena aplikasi yang saya gunakan terfokus kepada <i>listening</i> dan <i>grammar</i> dalam percakapan sehari-hari. |
| | | 4 | Ya, karena dengan mendengar nada-nada yang benar digunakan oleh orang Jepang <i>native</i> sangat membantu dalam mengoreksi nada dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang saya. |
| | | 5 | Ya, karena transkrip yang saya baca juga mengandung kata-kata yang baru saya dengar juga. |
| | | 6 | Ya, karena dengan mendengar dan membaca ulang, perlahan-lahan membangun kemampuan menyusun kalimat saya walaupun hasilnya sangat minimal, namun tetap meningkatkan. |
| 3 | Responden 3 | 1 | Tidak, Karena saya tidak melatih menulis saat menggunakan aplikasi. |
| | | 2 | Iya, karena dengan menggunakan flashcard dapat meningkat kemampuan membaca. |
| | | 3 | Iya, karena aplikasi yang saya pakai menyediakan <i>audio</i> . |
| | | 4 | Tidak, karena tidak dapat melakukan latihan berbicara di aplikasi yang saya pakai. |
| | | 5 | iya, karena di aplikasinya tersedia daftar kosakata. |
| | | 6 | iya, karena tersedia kalimat contoh. |
| 4 | Responden 4 | 1 | Jika dipraktekan bersamaan ketika sedang belajar, maka akan meningkat.. tetapi sebaliknya juga. Jika 'hanya' belajar saja, maka tidak meningkat. |
| | | 2 | Iya. Karena saat belajar, secara tidak langsung bahasa jepang (<i>hiragana</i> , atau <i>katakana</i> , atau pun <i>kanji</i>) tercetak dalam memori |
| | | 3 | Iya, karena dapat terbiasa mendengarkan pengejaan dari bahasa jepang. |
| | | 4 | Untuk saya pribadi, kurang meningkat. Karena hanya dipelajari dan tidak ada yang bisa diajak untuk berkomunikasi menggunakan bahasa jepang. |
| | | 5 | Kurang. Karena dalam pengalaman saya, saat mempelajari bahasa jepang di berbagai aplikasi <i>mobile learning</i> hanya mengajarkan kata-kata yang sering digunakan saja. |
-

5	Responden 5	<p>6 Kurang, karena kebanyakan aplikasi mobile learning ini hanya mengajarkan susunan umum yang sering digunakan (<i>formal</i>).</p> <p>1 kalo menurut saya kurang efektif karena lewat mobile learning, kita tidak bisa dibimbing bagaimana menulis yang tepat dan sesuai, namun tetap ada peningkatan walau sedikit</p> <p>2 Cukup meningkat karena melalui mobile learning kita akan diberi latihan atau teks bahasa jepang yang dapat memberikan perkembangan terhadap kemampuan membaca kita</p> <p>3 sangat meningkat, saya sendiri merasakan nya, <i>mobile learning</i> sangat efektif untuk listening karena audio yang digunakan sesuai dengan <i>native speaker</i> dan juga bisa kita dengarkan setiap saat</p> <p>4 kurang efektif karena <i>mobile learning</i> biasa hanya berupa soal-soal, latihan, <i>audio</i> dll dan kemampuan berbicara agak kurang karena jarang tersedia dan balik lagi ke diri masing" namun untuk saya ini kurang</p> <p>5 Sangat meningkat,karena mobile learning selalu memberikan kosakata dan latihan-latihan sehingga dapat menambah kosakata kita</p>
6	Responden 6	<p>6 Lumayan efektif karena <i>mobile learning</i> tidak hanya mempelajari dasar dasar bahasa jepang tapi pola, tata bahasa dan grammar juga tersedia namun bagi saya agak sulit karena pola kalimat perlu adanya pengajaran intensif</p> <p>1 Tidak. Kebanyakan aplikasi yang saya coba hanya mengenai "mengetahui" bahasa jepang. Dan bukan cara menulis.</p> <p>2 Iya. Karena seperti yang dibilang, aplikasinya mengajar untuk "mengetahui" bahasa jepang. Sehingga secara tidak langsung membaca juga meningkat</p> <p>3 Belum pasti. Karena aplikasi yang saya pakai tidak menyediakan mode <i>listening</i>.</p> <p>4 Tidak. Karena tidak ada fitur untuk berbicara bahasa Jepang. Peningkatan berbicara meningkat karena nonton <i>film</i>.</p> <p>5 Iya, kosa kata yang diberikan cukup mudah untuk diingat</p> <p>6 Belum tahu. Karena belum pernah mencoba fitur tersebut</p>
7	Responden 7	<p>1 Belum, karena urutan goresan masih belum dipelajari</p> <p>2 Iya. Karena dengan aplikasi mobile learning sudah menjelaskan cara membaca tiap goresan</p> <p>3 Sedikit, karena masih mendengar tiap kata, bukan kalimat sempurna</p> <p>4 Belum, karena kelompok sekeliling saya jarang berbahasa Jepang</p> <p>5 Iya, semakin banyak kosa kata yang baru saya pelajari</p> <p>6 Iya, karena dari aplikasi tersebut sudah memberikan urutan kalimat. Tetapi bakal bertabrakan karena sudah terbiasa dengan bahasa Inggris</p>
8	Responden 8	<p>1 Ya, sedikit. Berlatih kosakata baru dengan aplikasi. Mencatat kosakatanya. Tentu saja juga mempelajari cara menulisnya.</p> <p>2 Ya, karena ada <i>furigana</i>.</p> <p>3 Ya, meningkat.dengan mendengarkan audio dapat menirukan frase-frase bahasa Jepang.</p>

-
- 4 Tidak, tidak terlalu membantu. Karena tidak ada lawan berbicara.
 - 5 Ya, bisa. Terdapat banyak kosakata baru di dalam aplikasi.
 - 6 Ya, di dalam aplikasi terdapat penjelasan dan penggunaan pola kalimat.
-

Hasil dari pertanyaan-pertanyaan yang mengacu pada *perceived ease of use*.

Tabel 4 Tabel Hasil Pertanyaan *Perceived Ease of Use*

No	Responden	Pernyataan
1	Responden 1	1 Cukup mudah digunakan.
		2 Saya kurang tau, karena saya orang malas dan hanya membaca <i>hiragana</i> tanpa peduli akan kehadiran kanji di dalamnya. Dan karena saya telah mengetahui beberapa cara baca tulisan mandarin. sehingga saya malas menggantinya ke bacaan bahasa Jepangnya. Sebagai contoh, <i>起きます</i> seharusnya dibaca " <i>okimasu</i> " tetapi saya bacanya " <i>qikimasu</i> " jadi saya memilih membaca <i>furigana</i> -nya saja.
		3 Mudah digunakan, <i>no comment. too freakin easy.</i>
		4 Mudah digunakan, karena penggunaannya yang <i>flexible</i> . sehingga bisa digunakan kapan saja dan di mana saja.
		5 Cukup mudah, karena materi sudah disusun rapi oleh <i>developer</i> . Dan saya malas untuk mengumpulkannya lagi.
2	Responden 2	1 Tidak, karena aplikasinya lebih berfokus pada <i>listening</i>
		2 Tidak, untuk mencari cara membaca <i>kanji</i> yang muncul ditranskrip harus saya cari di <i>dictionary</i> atau mendengar ulang bagian tersebut.
		3 Tidak, aplikasi ini lebih <i>one-sided</i> , jadi hanya <i>input</i> pengetahuan saja tanpa ada <i>output</i> .
		4 Ya, semua materi berupa <i>audio</i> di <i>app</i> ini.
		5 Ya, untuk materi itu sendiri gampang, karena tiap bab membahas topik materi yang berbeda-beda, namun materi yang lebih terfokus kepada percakapan. Materi Jepang secara umum seperti <i>intransitive verbs</i> , <i>passive</i> secara tidak langsung ada namun tidak terlalu diberi penjelasan.
3	Responden 3	1 Tidak, karena tidak pernah belajar menulis.
		2 Tidak, karena hanya menggunakan <i>flashcard</i> kanji.
		3 Tidak, karena tidak pernah belajar.
		4 Pernah, karena ada aplikasi yang tersedia contoh kalimat dan cara bacanya secara <i>audio</i> .
		5 Mudah, karena aplikasinya menampilkan <i>kanji</i> , kosakatanya, cara bacanya dan juga contoh kalimatnya.
4	Responden 4	1 Belum pernah.
		2 Belum pernah.
		3 Belum pernah.
		4 Pernah dan mudah digunakan.

		5	Mudah. Dalam pengalaman saya menggunakan <i>app mobile learning</i> , yang saya pelajari hanyalah dasarnya. Dan cukup mudah untuk memahami pelajarannya.
5	Responden 5	1	Sulit bagi yang menggunakan <i>android</i> karena tulisan yang dihasilkan tidak rapi kecuali terdapat pen khusus untuk menulis di <i>android</i> atau <i>ipad</i> menurut saya akan mudah.
		2	Belum pernah.
		3	Belum pernah.
		4	Pernah, ya sangat mudah karena <i>audio</i> nya yang sesuai <i>native speaker</i> dan dapat dipahami.
		5	Mudah karena materi yang disampaikan mudah dipahami.
6	Responden 6	1	Tidak pernah. Tapi saya rasa akan sangat mudah digunakan karena seperti tulis di kertas.
		2	Tidak pernah. Saya rasa akan mudah digunakan karena untuk pemula masih belum memahami kanji yang banyak.
		3	Tidak pernah. Saya pribadi merasa akan sangat berguna dan mudah digunakan karena apabila seperti <i>google translate</i> , maka akan sangat baik.
		4	Belum pernah.
		5	Tidak. Tidak banyak materi yang bisa didapatkan dari aplikasi yang saya pakai. Materi biasanya cari di <i>internet</i> .
7	Responden 7	1	Tidak, karena laptop saya tidak ada fiturnya
		2	Belum, karena belum mencapai <i>kanji</i> .
		3	Iya. Sebagian, karena membacanya terlalu cepat sehingga tidak bisa ikut goresan yang tepat
		4	Iya. Mudah tetapi sulit, karena kalimat tersebut cuman respon dari kalimat
		5	Sampai saat ini, saya bilang masih. Hanya yang membedakan adalah pengguna yang bisa mengerti.
8	Responden 8	1	Tidak pernah menggunakan.
		2	Iya, mudah digunakan. Karena bisa mengetahui <i>level</i> kemampuan bahasa Jepang kita.
		3	Tidak pernah menggunakan.
		4	Ya, mudah digunakan. Karena bisa berlatih kemampuan mendengar.
		5	Ya, karena telah tersusun rapi.

Hasil yang diterima dari wawancara dan pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa *M-Learning* bahasa Jepang memiliki *perceived usefulness* yang cukup tinggi sedangkan nilai *perceived ease of use* cukup rendah. Di mana dalam teori *TAM*, menyatakan bahwa tingkat seorang pengguna dapat menerima kehadiran teknologi berkaitan erat dengan tingkat *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari teknologi tersebut. Sehingga dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa *M-Learning* bahasa Jepang belum bisa diterima sepenuhnya oleh semua kalangan pengguna dikarenakan berdasarkan hasil penelitian, dari sisi fitur yang ditawarkan oleh *M-Learning* bahasa Jepang dirasa sudah cukup baik dan juga berguna untuk penggunaannya. Akan tetapi dari sisi kemudahan penggunaan masih dirasa sukar untuk digunakan.

Sehingga untuk meningkatkan tingkat penerimaan *M-Learning* bahasa Jepang oleh pengguna diperlukan peningkatan dari sisi desain interaksinya. Dimana dengan peningkatan desain interaksi yang lebih *user friendly* diharapkan aplikasi *M-Learning* bahasa Jepang dapat diterima dengan baik oleh penggunanya. Dan juga dari sisi kegunaan fitur, sudah cukup baik. Akan tetapi terdapat beberapa kemampuan berbahasa yang belum dapat didukung dengan adanya aplikasi *M-Learning* bahasa Jepang, seperti kemampuan berbicara. Dengan ditambahkan fitur yang mampu mendukung hal tersebut diharapkan aplikasi *M-Learning* bahasa Jepang pun dapat diterima lebih baik lagi oleh pengguna.

Kesimpulan

Berdasarkan model *TAM*, tingkat penerimaan *M-Learning* bahasa Jepang bergantung pada *perceived usefulness* suatu sistem *M-Learning* dan juga *perceived ease of use* dari aplikasi *M-Learning* tersebut. Dan berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa *M-Learning* bahasa Jepang masih cukup sukar digunakan di kalangan mahasiswa. Sehingga nilai *perceived ease of use* nya masih sangat rendah. Akan tetapi telah dibekali oleh fitur-fitur yang cukup berguna di kalangan mahasiswa, sehingga memiliki nilai yang cukup baik dalam hal *perceived usefulness*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *M-Learning* bahasa Jepang belum sepenuhnya dapat diterima dengan baik di kalangan mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Annisa, P., Riadi, I., & Fadlil, A. (2018). *Pembelajaran huruf kanji bahasa jepang berbasis multimedia komputer*. 2018(November), 120–128.
- Asfar, A. M. I. T. (2019). *ANALISIS NARATIF, ANALISIS KONTEN, DAN ANALISIS SEMIOTIK (Penelitian Kualitatif)*. January.
- Darmanto, Hari, Y., & Hermawan, B. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v4i1.9741>
- Erlina, N. (2020). PENGUKURAN TINGKAT KEBERHASILAN IMPLEMENTASI APLIKASI MOBILE LEARNING DIANTARA PELAJAR SD SAMPAI DENGAN SLTA DI JABODETABEK Sebagai. *Analisis Pendapatan Dan Tingkat Kesejahteraan Rumah Tangga Petani*.
- Hari, Y., Darmanto, & Yanggah, M. E. (2016). Tingkat Adopsi Inovasi Teknologi Sistem M-learning Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Pada Tingkat SMA. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Papers UNISBANK (SENDI_U)*, 220–229.
- Mekhzoumi, O., Hamzah, M. H. B. H., & Krishnasamy, H. N. (2018). Determinants of Mobile Applications Acceptance for English Language Learning in Universiti Utara Malaysia Akademia Baru. *Journal of Advanced Research Design*, 51(1), 1–13. http://www.akademiabaru.com/doc/ARDV51_N1_P1_13.pdf
- Rahayu, F. S., Budiyanto, D., & Palyama, D. (2017). Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(2), 87–98. <https://doi.org/10.21460/jutei.2017.12.20>
- Rozanda, N. E., & Masriana, A. (2017). Perbandingan Metode Hot Fit dan Tam dalam Mengevaluasi Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) (Studi

Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara Pekanbaru). *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri (SNTIKI) 9, ISSN (Prin, 18–19.*

Shidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)

Yahaya, H., Sardi, J., Radzi, M., Abdelhamid, I. Y., Bakar, K. A., & Zailani, S. (2019). Analysis of M-Learning Requirements in Arabic Language Learning. *Journal of Education and Practice, August*. <https://doi.org/10.7176/jep/10-24-04>