



## Efektivitas Penggunaan Aplikasi LingoDeer Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar

Raihan Yuanda<sup>1</sup>, Muhammad Anggi Lubis<sup>2\*</sup>, Kharisma Nur Devyanti<sup>3</sup>, Cahya Rudansah<sup>4</sup>, Humannisa Rubina Lestari<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> IPB University, Sekolah Vokasi, Indonesia

Alamat: Jl. Raya Darmaga Kampus IPB, Babakan, Kec. Dramaga, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16680

Korespondensi penulis: [anggilubis9472@gmail.com](mailto:anggilubis9472@gmail.com)\*

**Abstract.** *This study aims to examine the effectiveness of the LingoDeer application as a learning medium for basic level Japanese language learners. A quantitative approach was employed using a One Group Pretest Posttest design involving 50 students from the Vocational School of IPB University. The research instrument consisted of pretest and posttest assessments focusing on three key areas: vocabulary, grammar, and reading skills. Based on the results of the paired sample t-test, a significant improvement was found in all aspects after the use of the application, with the average score increasing from 60.97% to 81.25%. The greatest improvement was observed in vocabulary, followed by reading and grammar. These findings suggest that LingoDeer, with its structured learning system, spaced repetition feature, and interactive exercises, can effectively support the development of Japanese language skills at the beginner level. This study is expected to serve as a reference for educators in selecting appropriate technology-based learning tools to enhance language acquisition.*

**Keywords:** *Beginner Level; Japanese Language Learning; Language Acquisition; LingoDeer; Mobile Learning*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas aplikasi LingoDeer sebagai media pembelajaran bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan desain One Group Pretest Posttest yang melibatkan 50 mahasiswa dari Sekolah Vokasi IPB University. Instrumen penelitian terdiri dari asesmen pretest dan posttest yang berfokus pada tiga aspek utama: kosakata, tata bahasa, dan keterampilan membaca. Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan, ditemukan peningkatan yang signifikan pada semua aspek setelah penggunaan aplikasi, dengan rata-rata skor meningkat dari 60,97% menjadi 81,25%. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kosakata, diikuti oleh membaca dan tata bahasa. Temuan ini menunjukkan bahwa LingoDeer, dengan sistem pembelajaran yang terstruktur, fitur pengulangan berspasi, dan latihan interaktif, dapat secara efektif mendukung pengembangan keterampilan bahasa Jepang pada tingkat pemula. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih alat pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai untuk meningkatkan akuisisi bahasa.

**Kata kunci:** Akuisisi Bahasa; LingoDeer; Pembelajaran Bahasa Jepang; Pembelajaran Mobile; Tingkat Pemula

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa asing, khususnya Bahasa Jepang, membutuhkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi pembelajaran bahasa mulai banyak digunakan, salah satunya adalah LingoDeer. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Asia seperti Jepang, Korea, dan Mandarin, dan menyediakan fitur pembelajaran yang sistematis serta menarik.

Berdasarkan laporan dari Japan Foundation (2021), minat pembelajaran bahasa Jepang di luar Jepang mengalami peningkatan signifikan, tetapi tantangan utama masih terletak pada keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajar di era digital. Selain

itu, Hashimoto (2020) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, terutama jika teknologi tersebut bersifat mobile dan interaktif.

Penelitian oleh Saito & Takahashi (2021) menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *mobile-assisted language learning* (MALL) seperti LingoDeer memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, memungkinkan siswa belajar sesuai ritme dan waktu mereka sendiri. Wulandari (2022) juga mencatat bahwa aplikasi LingoDeer memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi sejenis karena kontennya yang lebih terfokus dan penggunaan metode *spaced repetition* untuk memperkuat retensi kosakata.

Di sisi lain, penggunaan aplikasi seperti LingoDeer juga mendukung konsep pembelajaran mandiri yang sedang digalakkan dalam kurikulum pendidikan vokasi. Irawan & Setyowati (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis aplikasi sangat cocok diterapkan dalam pendidikan vokasional karena bersifat praktis, kontekstual, dan mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana aplikasi LingoDeer dapat berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar, khususnya pada aspek penguasaan kosakata, tata bahasa, dan keterampilan membaca.

## 2. KAJIAN TEORITIS

LingoDeer merupakan aplikasi pembelajaran bahasa yang dikembangkan khusus untuk bahasa-bahasa Asia seperti Jepang, Korea, dan Mandarin. Aplikasi ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang sistematis mulai dari penguasaan kosakata dasar, tata bahasa, hingga keterampilan membaca dan mendengarkan. Salah satu fitur unggulan LingoDeer adalah *spaced repetition system* (SRS) yang terbukti memperkuat retensi memori terhadap kosakata dan pola kalimat. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan latihan interaktif, tes adaptif, dan panduan pengucapan dari penutur asli, yang mendukung proses pembelajaran mandiri secara efektif (Susanti & Wahyuni, 2022).

Beberapa penelitian mendukung penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran bahasa asing. Wang dan Vásquez (2019) dalam meta-analisisnya menemukan bahwa aplikasi *mobile* mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan tata bahasa. Lee dan Choi (2021) menyatakan bahwa pendekatan *mobile learning* mendorong motivasi dan kemandirian belajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, Nakamura (2020) menunjukkan bahwa *mobile-assisted language learning* efektif untuk siswa pemula dalam mengembangkan struktur kalimat dan penguasaan kosakata.

Selanjutnya, Kim (2021) menegaskan bahwa aplikasi mobile memperkaya pengalaman belajar melalui pendekatan interaktif dan adaptif. Amalia dan Rahmah (2020) juga menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar lebih efektif melalui mobile learning yang fleksibel dan sesuai dengan ritme belajar siswa. Pratama dan Ardi (2020) menambahkan bahwa fitur gamifikasi dan konten kontekstual meningkatkan keterlibatan pengguna.

Penelitian ini mengacu pada konsep mobile-assisted language learning (MALL) dan instructional technology, yang menekankan pemanfaatan media digital interaktif dalam mendukung pembelajaran bahasa secara efektif dan menyenangkan.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pre-experimental dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*, yaitu suatu desain yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan bahasa Jepang tingkat dasar, yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi LingoDeer.

Sampel dalam penelitian ini adalah 50 orang mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang memiliki tingkat kemampuan bahasa Jepang dasar. Kriteria inklusi dalam pengambilan sampel adalah peserta yang belum pernah belajar bahasa Jepang secara formal lebih dari tingkat pemula serta memiliki perangkat gawai yang kompatibel untuk mengakses aplikasi LingoDeer. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016).

Instrumen pengumpulan data berupa tes dari kuesioner. Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest), untuk mengukur kemampuan peserta dalam aspek kosakata, tata bahasa, dan keterampilan membaca.

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis dua data berpasangan dari sampel yang sama pada dua kondisi berbeda, dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 5% ( $p < 0,05$ ).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik untuk memastikan ketepatan dalam pengolahan data dan interpretasi hasil. Penggunaan uji *paired sample t-test* dalam penelitian pre-experimental telah direkomendasikan oleh Field (2018)

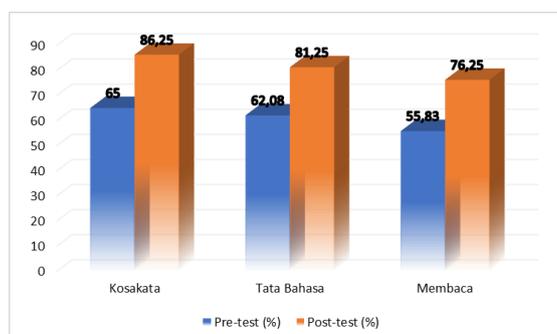
karena dapat mengukur efektivitas intervensi dengan akurasi tinggi dalam studi berbasis pendidikan (Field, A. P. (2018).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 50 mahasiswa Sekolah Vokasi IPB dengan rentang usia 19 hingga 23 tahun, yang belajar bahasa Jepang pada tingkat dasar. Sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang sebelumnya, sehingga mereka memenuhi kriteria inklusi penelitian ini. Untuk mengukur efektivitas aplikasi LingoDeer, penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan model One-Group Pretest-Posttest.

**Tabel 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test**

Kategori	Pre-test (%)	Post-test (%)
Kosakata	65	86,25
Tata Bahasa	62,08	81,25
Membaca	55,83	76,25
<b>Total</b>	<b>60,97</b>	<b>81,25</b>



**Gambar 1. Tren Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test**

Tabel dan gambar diatas menunjukkan terjadinya peningkatan pada seluruh aspek yang diukur yaitu kosakata, tata bahasa, dan keterampilan membaca. Rata-rata skor pre-test menunjukkan capaian sebesar 65% untuk kosakata, 62,08% untuk tata bahasa, dan 55,83% untuk membaca. Setelah intervensi pembelajaran menggunakan LingoDeer, skor tersebut meningkat secara substansial menjadi 86,25% pada aspek kosakata, 81,25% pada tata bahasa, dan 76,25% pada membaca.

Kuesioner dalam penelitian ini berbentuk pre-test dan post-test yang dirancang untuk mengukur tiga aspek utama kemampuan berbahasa Jepang, yaitu kosakata, tata bahasa, dan keterampilan membaca. Setiap aspek terdapat lima butir soal, sehingga total terdapat 15 pertanyaan yang mencerminkan kompetensi dasar bahasa Jepang tingkat pemula. Pre-test diberikan kepada peserta sebelum penggunaan aplikasi LingoDeer, dengan tujuan mengukur

kemampuan awal peserta tanpa adanya intervensi pembelajaran. Setelah menyelesaikan pre-test, peserta diarahkan untuk menggunakan aplikasi LingoDeer dengan mempelajari unit-unit dasar yang telah ditentukan. Setelah periode penggunaan aplikasi selesai, peserta diberikan post-test yang disusun dengan tingkat kesulitan yang sebanding dengan pre-test untuk mengukur perubahan dan peningkatan kemampuan peserta.

**Tabel 2 Hasil paired sample test**

Paired Sample Test					t	df	Sig. (2-tailed)
Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval				
			Lower	Upper			
-17.778	11.792	1.544	-20.871	-14.685	-11.515	58	0.000

Hasil analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* memperkuat temuan bahwa penggunaan aplikasi LingoDeer memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang tingkat dasar. Rata-rata skor pretest peserta adalah 60,97%, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 81,25%, mencerminkan peningkatan skor sebesar 20,28%. Selisih rata-rata antara pretest dan posttest sebesar -17,778 dengan standar deviasi 11,792 dan *standard error mean* sebesar 1,544. Nilai t-hitung sebesar -11,515 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 58 dan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, jauh di bawah ambang signifikansi 0,05. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang -20,871 hingga -14,685, yang tidak mencakup nol. Hasil ini secara statistik menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan yang diamati bukan merupakan hasil dari kebetulan, melainkan dipengaruhi langsung oleh perlakuan, yakni penggunaan aplikasi LingoDeer.

Secara lebih spesifik, peningkatan terbesar terjadi pada aspek kosakata dengan kenaikan sebesar 21,25%, diikuti oleh keterampilan membaca (20,42%), dan tata bahasa (19,17%). Fakta ini menegaskan bahwa fitur pengulangan berbasis *spaced repetition* serta pendekatan interaktif yang diterapkan dalam LingoDeer sangat efektif dalam memperkuat retensi memori jangka panjang terhadap kosakata baru—sebuah aspek yang menjadi tantangan utama bagi pelajar bahasa asing. Pendekatan ini memungkinkan peserta memahami arti dan penggunaan kosakata dalam kalimat nyata, bukan sekadar menghafal daftar kata. Selain itu, peningkatan pada aspek tata bahasa dan membaca juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan aplikasi ini mampu menjawab tantangan utama dalam penguasaan struktur kalimat dan pemahaman bacaan bahasa Jepang tingkat dasar secara menyeluruh.

Peningkatan yang konsisten di semua aspek menunjukkan bahwa desain instruksional aplikasi ini telah dirancang secara menyeluruh untuk menjangkau berbagai kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini relevan dengan pernyataan Kim (2021) yang menyoroti pentingnya integrasi antara struktur kurikulum dan teknologi interaktif dalam mobile learning. Kemampuan aplikasi dalam menyajikan materi secara sistematis, progresif, dan sesuai konteks tampak berhasil menjawab kebutuhan belajar peserta yang belum memiliki pengalaman belajar formal bahasa Jepang.

Hasil serupa juga ditemukan oleh Widiyanto dan Sari (2020), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar bahasa asing setelah penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Aplikasi tersebut menyediakan materi yang lebih mudah diakses dan dipahami, serta dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan siswa. Lestari dan Permatasari (2021) menyimpulkan bahwa aplikasi mobile sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang karena mampu menyajikan teks-teks pendek yang dilengkapi dengan glosarium, latihan, dan ilustrasi kontekstual. Temuan ini memperkuat hasil penelitian ini bahwa keterampilan membaca dapat ditingkatkan melalui media berbasis aplikasi. Berbeda dengan aplikasi populer lainnya seperti Duolingo yang lebih bersifat umum, LingoDeer menawarkan kurikulum yang lebih relevan untuk bahasa Asia dengan pendekatan yang tidak hanya mengandalkan gamifikasi, tetapi juga penyusunan materi berbasis pedagogi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini disediakan bagi penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih, baik kepada pihak penyandang dana penelitian, pendukung fasilitas, atau bantuan ulasan naskah.

Bagian ini juga dapat digunakan untuk memberikan pernyataan atau penjelasan, apabila artikel ini merupakan bagian dari skripsi/tesis/disertasi/makalah konferensi/hasil penelitian.

## DAFTAR REFERENSI

- Amalia, R., & Rahmah, R. (2020). Pemanfaatan teknologi mobile learning dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 17–25.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1–4.
- Field, A. P. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hashimoto, Y. (2020). The role of technology in enhancing Japanese language acquisition among university students. *Journal of Language Education Research*, 8(2), 45–58.
- Irawan, R., & Setyowati, D. (2020). Penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa asing di pendidikan vokasional. *Jurnal Inovasi Pendidikan Vokasi*, 5(2), 101–110.
- Japan Foundation. (2021). Survey report on Japanese-language education abroad 2021. <https://www.jpff.go.jp>
- Kim, H. (2021). Digital language learning applications and their impact on learners' language proficiency. *Computer Assisted Language Learning*, 34(5–6), 500–516.
- Lee, J., & Choi, H. (2021). Mobile learning applications and language education: A systematic review. *Sustainability*, 13(2), 860.
- Lestari, N. A., & Permatasari, N. (2021). Efektivitas aplikasi pembelajaran berbasis mobile dalam meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang. *Jurnal Humaniora dan Pendidikan*, 5(1), 72–80.
- Nakamura, K. (2020). Mobile-assisted language learning in Japanese EFL contexts: Opportunities and challenges. *Computer Assisted Language Learning*, 33(1–2), 157–182.
- Nursyifa, A., & Santosa, R. (2019). Penerapan mobile-assisted language learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 35–42.
- Pratama, F. A., & Ardi, P. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Duolingo dalam pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 120–130.
- Rahmawati, D., & Siregar, F. L. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi mobile terhadap motivasi belajar bahasa Jepang pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang UNJ*, 9(1), 45–53.
- Saito, M., & Takahashi, R. (2021). Mobile-assisted language learning in higher education: Exploring student engagement. *Asian Journal of Language Pedagogy*, 11(1), 21–35.

- Susanti, E., & Wahyuni, D. (2022). Analisis penggunaan aplikasi LingoDeer dalam pembelajaran mandiri bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 11(2), 101–110.
- Wang, S., & Vásquez, C. (2019). The effectiveness of mobile applications on second language learning: A meta-analysis. *System*, 82, 13–25.
- Wang, Y., & Vásquez, C. (2019). A meta-analysis on mobile-assisted language learning applications. *Psychologica Belgica*, 59(1), 1–20.
- Widiyanto, A., & Sari, D. A. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran daring dalam peningkatan hasil belajar bahasa asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 150–159.
- Wulandari, E. (2022). Analisis efektivitas LingoDeer dalam pembelajaran bahasa asing berbasis mobile learning. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Bahasa*, 10(1), 56–66.