



Analisis Manfaat Aplikasi SakuJapan untuk Pembelajaran Keterampilan Dasar Bahasa Jepang Mahasiswa di Sekolah Vokasi IPB

Bagus Hardika^{1*}, Mahesa Dzikri Kurniawan², Daffarizqy Prastowiyono³, Muhammad Adzka⁴, Humanisa Rubina Lestari⁵

¹⁻⁵ Sekolah Vokasi, Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, IPB University, Bogor, Indonesia
bagushardika@apps.ipb.ac.id¹, i0303221019mahesa@apps.ipb.ac.id²,
daffarizqyprastowiyono@apps.ipb.ac.id³, muhhammad.adzka@apps.ipb.ac.id⁴, rubina-le@apps.ipb.ac.id⁵

Alamat Kampus: Jl. Raya Pajajaran No.15, RT.03/RW.04, Babakan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16128

Korespondensi penulis: bagushardika@apps.ipb.ac.id*

Abstract. Language is crucial for human interaction, making foreign language education, especially Japanese, increasingly vital in the global era. Indonesia holds the second-highest number of Japanese learners globally. This study evaluates SakuJapan, a Japanese learning application, to enhance basic Japanese skills among IPB Vocational School students. Using a quantitative descriptive approach with 20 students, data was collected via online questionnaires on usage, features, effectiveness, and motivation. Findings show SakuJapan is an effective and user-friendly tool; 75% of respondents regularly use features like Hiragana, Katakana, vocabulary, and practice questions. The application scored an average effectiveness of 4.3 out of 5, with 85% of users gaining confidence in basic Japanese. While generally well-received, suggestions include offline features, varied exercises, adjustable game difficulty, and more audio, daily conversations, and JLPT-standardized tests. These insights guide further development for a more comprehensive and adaptive learning platform.

Keywords: Japanese Language, Learning Application, SakuJapan, Language Skills.

Abstrak. Bahasa sangat penting untuk interaksi manusia, menjadikan pendidikan bahasa asing, terutama Bahasa Jepang, semakin vital di era global. Indonesia menempati posisi kedua dalam jumlah pembelajar Bahasa Jepang secara global. Penelitian ini mengkaji efektivitas SakuJapan, sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang, dalam meningkatkan keterampilan dasar Bahasa Jepang mahasiswa Sekolah Vokasi IPB. Dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan 20 mahasiswa sebagai sampel, data dikumpulkan melalui kuesioner daring tentang penggunaan, fitur, efektivitas, dan motivasi belajar. Hasil menunjukkan SakuJapan adalah alat yang efektif dan mudah digunakan; 75% responden rutin menggunakan fitur seperti Hiragana, Katakana, kosakata, dan latihan soal. Aplikasi ini meraih skor efektivitas rata-rata 4,3 dari 5, dengan 85% pengguna merasa lebih percaya diri dalam Bahasa Jepang dasar. Meskipun diterima baik, saran perbaikan mencakup fitur *offline*, variasi latihan, penyesuaian kesulitan *game*, serta penambahan audio, percakapan sehari-hari, dan tes standar JLPT. Masukan ini menjadi panduan pengembangan lebih lanjut untuk platform pembelajaran yang lebih komprehensif dan adaptif.

Kata kunci: Bahasa Jepang, Aplikasi Pembelajaran, SakuJapan, Sekolah Vokasi, Keterampilan Bahasa.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa memegang peranan krusial dalam kehidupan manusia. Bahasa adalah kebutuhan mendasar bagi setiap individu untuk menjalin hubungan dan berinteraksi dengan sesama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa didefinisikan sebagai sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang dimanfaatkan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Di Indonesia, selain Bahasa Indonesia, berbagai bahasa asing seperti Bahasa Jepang, Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, dan Bahasa Jerman juga menunjukkan perkembangan yang signifikan.

Di era globalisasi saat ini, pendidikan bahasa asing menjadi semakin krusial. Bahasa asing tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai jembatan untuk memahami budaya dan nilai-nilai dari negara lain. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa asing sangat penting untuk memfasilitasi komunikasi global. Kemampuan berbahasa asing yang mumpuni juga dapat meningkatkan peluang kerja dan kesempatan untuk melanjutkan studi di luar negeri (Al Ghiffari dkk., 2024).

Menurut (Faridah, 2023) salah satu bahasa asing yang paling diminati secara global adalah Bahasa Jepang. Data survei yang dirilis oleh Japan Foundation pada tahun 2021 menunjukkan bahwa Bahasa Jepang memiliki pemelajar terbanyak di seluruh dunia. Berdasarkan survei tersebut, Tiongkok menjadi negara dengan jumlah pemelajar Bahasa Jepang terbanyak, yaitu 1.057.318 orang. Indonesia menduduki posisi kedua setelah Tiongkok, dengan jumlah pelajar Bahasa Jepang sebanyak 711.732 orang.

Melihat tingginya minat dan jumlah pemelajar ini, salah satu solusi untuk mengatasi kendala dalam mengikuti ujian kemampuan berbahasa, seperti ujian Bahasa Jepang, adalah dengan berlatih menggunakan media yang tepat, yaitu aplikasi pembelajaran. Menurut (Wotulo dkk., 2023) aplikasi pembelajaran merupakan program yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan performa akademik. Aplikasi pembelajaran sendiri terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pendidikan. Perkembangan aplikasi pembelajaran ini telah dimulai sejak era komputer personal pada tahun 1980-an dan terus mengalami inovasi hingga saat ini.

SakuJapan adalah aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang yang dikembangkan oleh Universitas Tokyo, dirancang untuk secara komprehensif meningkatkan kemampuan berbahasa pengguna melalui fitur-fitur esensial seperti koleksi kosakata, penjelasan tata bahasa, dan simulasi ujian. Aplikasi ini secara efektif melatih aspek pemahaman bacaan melalui artikel berita sederhana dari sumber tepercaya, kemampuan mendengarkan dengan materi audio terintegrasi, serta menyediakan latihan spesifik untuk persiapan ujian JLPT Noken, menjadikannya alat bantu yang sangat efektif dan komprehensif untuk penguasaan Bahasa Jepang. Selain itu, SakuJapan diperkaya dengan materi pembelajaran yang sangat ekstensif. Aplikasi ini memiliki lebih dari 31.000 artikel berbahasa Jepang yang terus diperbarui, hampir 174.000 kosakata, lebih dari 6.000 kanji, sekitar 170.000 contoh kalimat, dan lebih dari 2.000 pola tata bahasa. Kelengkapan materi ini menjadikan SakuJapan sebagai sumber belajar yang mendalam dan relevan bagi pelajar dari berbagai tingkatan.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran bahasa Jepang melibatkan berbagai keterampilan, seperti menyimak (聴解), berbicara (会話), membaca (読解), dan menulis (作文). Kemampuan dasar ini menjadi fondasi yang sangat penting bagi para pelajar untuk memahami bahasa Jepang secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran bahasa yang dibantu teknologi, pendekatan pembelajaran interaktif sangat relevan, dimana pelajar aktif terlibat dalam proses belajar. Aplikasi pembelajaran bahasa, seperti SakuJapan, memungkinkan pembelajar untuk berinteraksi langsung dengan materi, melakukan latihan berulang, dan menerima umpan balik, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan mandiri.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak membahas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Studi yang dilakukan oleh (Djae dkk., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pelajar dan memberi dorongan dalam meminimalisir kejenuhan belajar. (Wotulo dkk., 2023) memaparkan bahwa penggunaan aplikasi memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, yang terlihat dari tanggapan mahasiswa terhadap Aplikasi yang diteliti dirasa sangat membantu mereka dalam meningkatkan kosakata.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, beberapa aplikasi telah dikembangkan untuk membantu pembelajar, namun evaluasi spesifik terhadap efektivitas aplikasi SakuJapan di lingkungan Sekolah vokasi masih terbatas. Aplikasi SakuJapan, dengan fitur-fitur yang dirancang untuk pembelajaran dasar bahasa Jepang, berpotensi menjadi alat yang signifikan dalam mendukung proses akuisisi bahasa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan sejauh mana pemanfaatan aplikasi SakuJapan dapat meningkatkan penguasaan keterampilan dasar bahasa Jepang, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan aplikasi, dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut berdasarkan pengalaman mahasiswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pengalaman mahasiswa terkait pemanfaatan aplikasi SakuJapan. Desain penelitian deskriptif dipilih karena bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis dan akurat mengenai karakteristik populasi atau area studi tertentu, dalam hal ini, pemanfaatan aplikasi SakuJapan oleh mahasiswa.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang telah menggunakan atau sedang menggunakan aplikasi SakuJapan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria mahasiswa yang aktif mengikuti mata kuliah bahasa Jepang dan memiliki pengalaman menggunakan aplikasi SakuJapan. Jumlah responden adalah 20 mahasiswa, yang didapatkan dari data kuesioner.

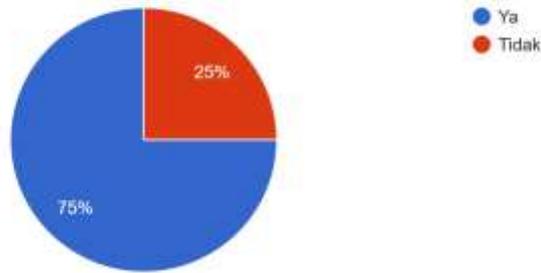
Teknik pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring. Instrumen kuesioner dirancang untuk mengukur berbagai aspek, termasuk frekuensi penggunaan aplikasi, fitur yang paling sering digunakan, persepsi efektivitas aplikasi dalam membantu pembelajaran keterampilan dasar bahasa Jepang (hiragana, katakana, kanji, kosakata, ucapan sederhana), dan dampak aplikasi terhadap motivasi belajar. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan perangkat lunak statistik. Data yang terkumpul dari kuesioner akan dianalisis untuk mendapatkan distribusi frekuensi, persentase, dan nilai rata-rata dari setiap variabel. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran mengenai tingkat pemanfaatan aplikasi SakuJapan dan dampaknya terhadap pembelajaran bahasa Jepang mahasiswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sebanyak 20 orang mahasiswa dari Sekolah Vokasi IPB yang telah menggunakan aplikasi SakuJapan sebagai media pembelajaran dalam mempelajari dasar-dasar bahasa Jepang. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang dirancang khusus untuk menggali pengalaman serta tanggapan para responden terhadap penggunaan aplikasi tersebut dalam proses belajar mereka. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran umum mengenai efektivitas dan pengalaman penggunaan aplikasi. Berikut ini disajikan ringkasan hasil analisis tersebut :

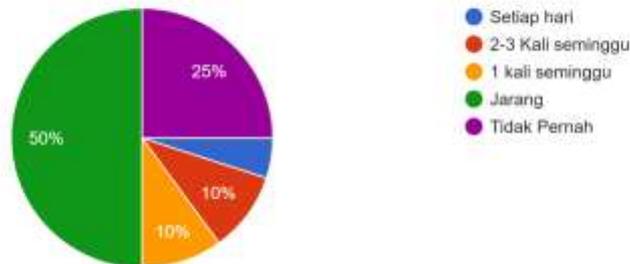
Apakah Anda pernah belajar bahasa Jepang sebelum menggunakan aplikasi SakuJapan?
20 responses



Gambar 1. Latar Belakang dan Pengalaman Responden

- Seluruh responden sudah pernah mempelajari bahasa Jepang sebelum menggunakan aplikasi SakuJapan.
- Sebagian besar responden telah mempelajari bahasa Jepang selama 1 hingga 3 bulan.
- Motivasi utama mereka dalam belajar bahasa Jepang adalah minat pribadi dan keperluan akademik.

Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi SakuJapan?
20 responses



Gambar 2. Frekuensi dan Intensitas Penggunaan Aplikasi

- Mayoritas responden, sekitar 70%, menggunakan aplikasi antara satu sampai tiga kali dalam seminggu.
- Sekitar 20% lainnya menggunakannya setiap hari.
- Dalam sekali penggunaan, mereka biasanya menghabiskan waktu sekitar 15 sampai 30 menit.

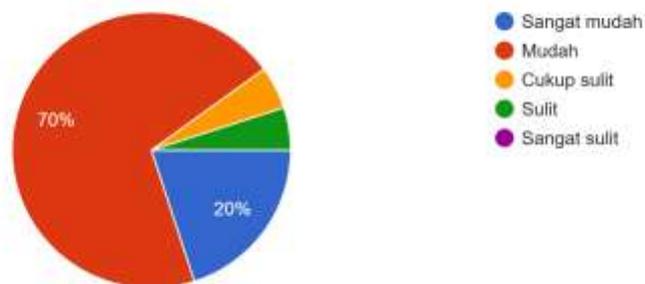


Gambar 3. Fitur yang Paling Sering Digunakan

Fitur-fitur yang paling sering diakses oleh responden meliputi:

- Hiragana, digunakan oleh 90% responden
- Katakana (85%)
- Kamus Kosakata (80%)
- Permainan Latihan (75%)
- Panduan dalam bentuk video atau teks (70%)

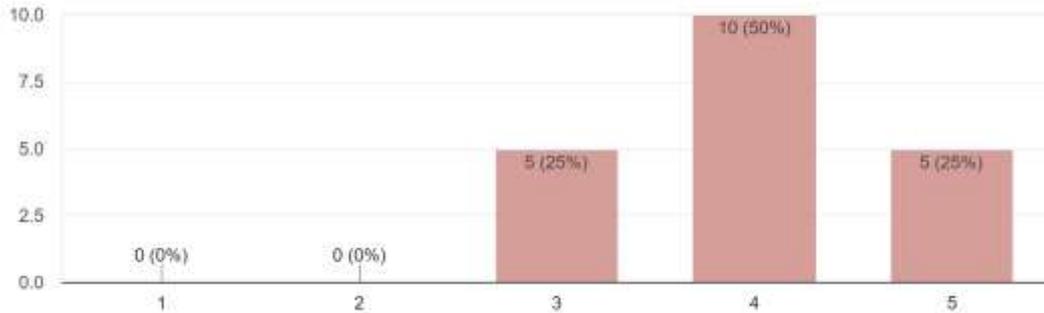
Seberapa mudah aplikasi SakuJapan digunakan menurut Anda?
20 responses



Gambar 4. Kemudahan Penggunaan Aplikasi

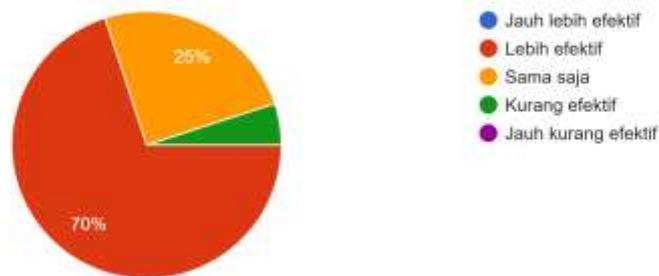
- Sebagian besar responden, yaitu 60%, menilai aplikasi ini mudah digunakan,
- 30% lainnya merasa aplikasi ini sangat mudah digunakan.
- Sebanyak 10% responden menyatakan bahwa aplikasi ini cukup mudah digunakan, dan tidak ada responden yang melaporkan mengalami kesulitan berarti saat menggunakannya.

Secara keseluruhan, SakuJapan efektif untuk membantu belajar bahasa Jepang.
20 responses



Secara grafik membahas efektif dalam aplikasi SakuJapan seperti diatas dan di bawah yang membahas seberapa efektif membantu belajar bahasa jepang dengan metode lainnya menurut anda sendiri

Dibandingkan dengan metode lain, efektivitas SakuJapan menurut Anda
20 responses



Gambar 5. Efektivitas Aplikasi

- Aplikasi ini memperoleh skor rata-rata efektivitas sebesar 4,3 dari 5, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari para pengguna.
- Sebanyak 85% responden mengaku merasa lebih percaya diri dalam membaca dan memahami bahasa Jepang dasar setelah menggunakan aplikasi ini.
- Selain itu, 70% dari mereka menyatakan bahwa belajar dengan SakuJapan terasa lebih efektif dibandingkan metode tradisional seperti membaca buku atau mengikuti kelas tatap muka.

Apakah Anda mengalami kendala saat menggunakan aplikasi? Sebutkan.

20 responses

tidak ada

tidak

-

Tidak ada

Tidak ada, karena aplikasinya mudah dipahami

sejauh ini belum ada kendala

tidak blm pernah

Tidak

UI/UX nya kurang menarik. Beberapa materi pembelajaran terasa kurang mendalam, selain itu tidak semua fitur seperti game latihan atau panduan video diperbarui secara rutin, jadi materi terasa kurang up-to-date

Apakah Anda mengalami kendala saat menggunakan aplikasi? Sebutkan.

20 responses

Tidak

UI/UX nya kurang menarik. Beberapa materi pembelajaran terasa kurang mendalam, selain itu tidak semua fitur seperti game latihan atau panduan video diperbarui secara rutin, jadi materi terasa kurang up-to-date.

Gaada

Beberapa tombol di menu agak kurang responsif atau membingungkan.

terkendala dalam membuka aplikasi, karena aplikasinya ngga ada (blm donlod)

Belum ada

sejauh ini tidak ada

belum ada sieh

Gambar 6. Kendala yang Dihadapi

- Sebagian besar responden, yakni sekitar 75%, menyatakan bahwa mereka tidak mengalami kendala teknis saat menggunakan aplikasi.
- Namun demikian, beberapa masukan yang disampaikan mencakup:
- Permintaan untuk menambahkan fitur pembelajaran secara offline, Saran agar tersedia lebih banyak variasi soal latihan, Usulan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan pada fitur game agar lebih menantang dan sesuai kemampuan pengguna.



Gambar 7. Saran dan Harapan Responden

Sebagian besar responden menyampaikan harapan agar aplikasi ini dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur lanjutan. Beberapa fitur yang diusulkan meliputi materi percakapan sehari-hari (daily conversation), latihan berbasis audio atau suara, serta ujian kompetensi yang mengacu pada standar JLPT (Japanese-Language Proficiency Test). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan pengguna terhadap konten pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi SakuJapan terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan oleh mahasiswa Sekolah Vokasi IPB dalam mempelajari dasar-dasar bahasa Jepang. Sebagian besar responden menyatakan mereka rutin menggunakan aplikasi ini, terutama pada fitur-fitur seperti Hiragana, Katakana, kosakata, dan latihan soal, yang menjadi bagian paling sering diakses. Tingkat kepuasan pengguna pun cukup

tinggi, dengan rata-rata skor efektivitas sebesar 4,3 dari 5. Selain itu, banyak pengguna merasa lebih percaya diri dalam membaca dan memahami bahasa Jepang dasar setelah menggunakan aplikasi ini. Kemudahan navigasi serta tampilan yang sederhana dan intuitif juga menjadi nilai tambah, di samping penyajian materi yang interaktif dan fleksibel, yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun secara umum aplikasi berjalan dengan baik dan minim kendala teknis, beberapa pengguna memberikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut. Di antaranya adalah keinginan akan fitur pembelajaran offline, variasi soal yang lebih beragam, tingkatan kesulitan yang disesuaikan dalam permainan, serta penambahan konten audio, percakapan sehari-hari, dan ujian kompetensi berdasarkan standar JLPT.

Hal ini menunjukkan bahwa meski aplikasi telah mampu menjawab kebutuhan dasar dalam belajar bahasa Jepang, masih ada ruang yang luas untuk peningkatan. Oleh karena itu, pengembang disarankan untuk terus menyesuaikan aplikasi berdasarkan umpan balik pengguna dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih adaptif, kontekstual, dan komprehensif. Untuk memperkuat hasil penelitian ini, disarankan agar studi lanjutan dilakukan dengan desain yang lebih mendalam, seperti eksperimen menggunakan kelompok kontrol serta melibatkan partisipan yang lebih beragam. Penelitian masa depan juga dapat mengkaji dampak jangka panjang penggunaan aplikasi, termasuk pengaruhnya terhadap retensi pembelajaran, kemampuan komunikasi aktif, serta integrasinya dalam kurikulum resmi pembelajaran bahasa asing.

Dengan upaya tersebut, diharapkan SakuJapan tidak hanya menjadi alat bantu belajar, melainkan juga berkembang menjadi platform edukatif yang berdampak nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang di perguruan tinggi Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada IPB University atas segala dukungan, fasilitas, serta bimbingan yang telah diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Bantuan yang diberikan, baik berupa sarana dan prasarana maupun arahan akademik dari para dosen dan staf pengajar, sangat berperan penting dalam penyelesaian penelitian ini. Selain itu, kami juga mengapresiasi kesempatan yang diberikan oleh IPB University untuk mengakses berbagai sumber daya pendukung penelitian yang membantu dalam pengumpulan data dan analisis. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif serta menjadi sumbangsih kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan akademik IPB University.

DAFTAR REFERENSI

- Al Ghiffari, M. G., Al Ghiffari, M. G., & Sukmara, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Asobiba untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa. *KIRYOKU*, 8(2), 293–304. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i2.293-304>
- Ananda, S. C. D. ., Salim, A. ., & Mastur, M. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis Tentang Pengaruh Model Flipped Classroom terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5269-5274. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4465>
- Aurasna, S., Basri, M. S., & Widiati, S. W. (t.t.). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Goodnight Terhadap Tingkat Kecemasan Berbahasa Dan Tingkat Percaya Diri Dalam Berbicara Bahasa Jepang*.
- Dani, A., Rahayu, N., & Yohani, A. M. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji*. 9(1).
- Dipa, D. J., Basri, M. S., & Yohani, A. M. (2023). Efektivitas Manga Doraemon sebagai Media Pembelajaran Terhadap Penguasaan Hiragana pada Siswa SMAN 4 Pekanbaru. *KIRYOKU*, 7(1), 126–132. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v7i1.126-132>
- Djae, P. J., Rakian, S., & Lensun, S. F. (2024). *Analisis Efektivitas Media Aplikasi Globallang dalam Pembelajaran Bahasa Jepang: Sebuah Studi Kasus di SMA Negeri 1 Remboken*. 04(02).
- Faridah, T. N. (2023). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN KESULITAN BELAJAR HIRAGANA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 2 SIDOARJO TAHUN AJARAN 2022/2023*. 07.
- Fitrianingsih, F., & Nurjaleka, L. (2023). The Use of TikTok as Japanese Learning Media. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 5(2), 128–143. <https://doi.org/10.33633/jr.v5i2.8547>
- Framesti, A. J., & Karnawati, R. A. (t.t.). *Persepsi Mahasiswa Tentang Pengaruh Kompetensi Pedagogik Dosen Terhadap Motivasi Serta Minat Belajar Bahasa Jepang*.
- Hasanah, U., Basri, M. S., & Budiani, D. (2025). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Strategi Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dayun*.
- Lumi, Y., Sompotan, A. G. Y., & Aror, S. (2022). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ANKIDROID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG*. 2(7).
- Putri, T. H., Basri, M. S., & Budiani, D. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru*. 7(1).
- Putu Cicilia Septipani, & Wijayanti, A. A. R. (2024). *PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP PENGUASAAN KANJI PADA SISWA DI LKP TSUNAGARI INDONESIA JAPAN*. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 13(1), 34–42. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v13i1.4098>

- Ramadhany, Merri Silvia Basri, & Adisthi Martha Yohani. (2022). Pengaruh Aplikasi Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji terhadap Kemampuan Kanji pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 225–231. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1692>
- Siregar, T. M., Renariah, R., & Sudjianto, S. (2017). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI ALEPHBET KATAKANA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF KATAKANA. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 1(3), 1. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v1i3.5285>
- Suprpti, N. W., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2019). Pengaruh Game Edukasi Nihongo Benkyou Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X di SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 457. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18272>
- Tommerdahl, J. M., Dragonflame, C. S., & Olsen, A. A. (2022). A systematic review examining the efficacy of commercially available foreign language learning mobile apps. *Computer Assisted Language Learning*, 37(3), 333–362. <https://doi.org/10.1080/09588221.2022.2035401>
- Wotulo, G. E. G., Ondang, J. D., & Soidi, O. (2023). *PENGGUNAAN APLIKASI TODAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TAMBAHAN TERHADAP HASIL UJIAN JAPANESE LANGUAGE PROFICIENCY TEST NOKEN*. 3(12).
- Wuisang, B., Sambeka, F. L., & Sompotan, A. G. Y. S. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA APLIKASI LUVLINGUA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 1 TONDANO. *KOMPETENSI*, 2(04), 1325–1334. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v2i04.4803>
- Yusra & Supratman Zakir. (2023). PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 1 CANDUNG. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KEBUDAYAAN DAN AGAMA*, 2(1), 70–77. <https://doi.org/10.59024/jipa.v2i1.526>