

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang semakin maju ini, terdapat keterampilan yang penting untuk dipelajari karena memberikan manfaat luas dalam berbagai aspek kehidupan, yaitu kemampuan dalam berbahasa asing. Mempelajari bahasa asing dapat memberikan berbagai manfaat, seperti pengembangan pribadi, peningkatan kemampuan kognitif, kemampuan beradaptasi, memperluas jejaring sosial, serta membuka peluang karier yang lebih luas dalam pekerjaan (Kopczyński, 2025).

Dari sekian banyaknya bahasa asing, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak diminati oleh banyak pelajar di Indonesia. Menurut *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021* yang telah dilakukan oleh *Japan Foundation* (2023), pembelajaran bahasa Jepang telah diimplementasikan di 141 negara, dengan jumlah pembelajar yang mencapai 3.794.714 orang. Indonesia menempati peringkat kedua dengan 711.732 pelajar.

Banyaknya pelajar tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk memahami sistem bahasa Jepang secara mendalam, termasuk tantangan dalam sistem tulisannya. Berbeda dengan huruf latin yang umum digunakan di banyak negara, bahasa Jepang memiliki sistem penulisan dan huruf dari negara lainnya, yang tentunya memerlukan pembelajaran khusus. Bahasa Jepang terdiri dari 3 jenis huruf, yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji. Kanji berasal dari aksara Cina

yang bernama Hanzhi, memiliki bentuk dan makna yang kompleks. Bahasa Jepang memiliki banyak kata dengan pelafalan yang serupa, sehingga penggunaan kanji akan sangat membantu dalam memahami konteks dan topik yang sedang dibicarakan. Dengan jumlah karakter yang banyak serta variasi cara baca, tidak sedikit pelajar yang mengalami kesulitan dalam menguasai kanji.

Kesulitan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Amril et al. (2024) yang menunjukkan adanya sebagian besar pelajar mengalami kesulitan dalam menguasai kanji, terutama karena karakternya yang kompleks, keterbatasan kesempatan latihan, serta adanya sistem tulisan Jepang yang beragam. Hal ini juga didukung oleh Sudjianto dan Dahidi (2007), yang menyatakan bahwa huruf kanji merupakan salah satu aspek tersulit dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya bagi pelajar yang tidak memiliki latar belakang budaya kanji, seperti dari Tiongkok, Korea, atau Taiwan. Sejalan dengan hal tersebut, Watanabe (2015) juga mengemukakan bahwa,

非漢字圏出身の日本語学習者にとって、字形・意味が複雑で、なおかつ膨大な量の漢字の学習は、困難を極めるものである。

Bagi pelajar bahasa Jepang yang berasal dari kawasan non-kanji, mempelajari kanji yang kompleks dari segi bentuk dan makna serta jumlahnya yang sangat banyak merupakan hal yang sangat sulit.

Kesulitan ini juga dialami oleh banyak pelajar bahasa Jepang di Indonesia. Untuk memahami lebih jauh kendala yang dihadapi, peneliti melakukan pra-penelitian dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa yang mempelajari bahasa Jepang, terutama pada kanji.

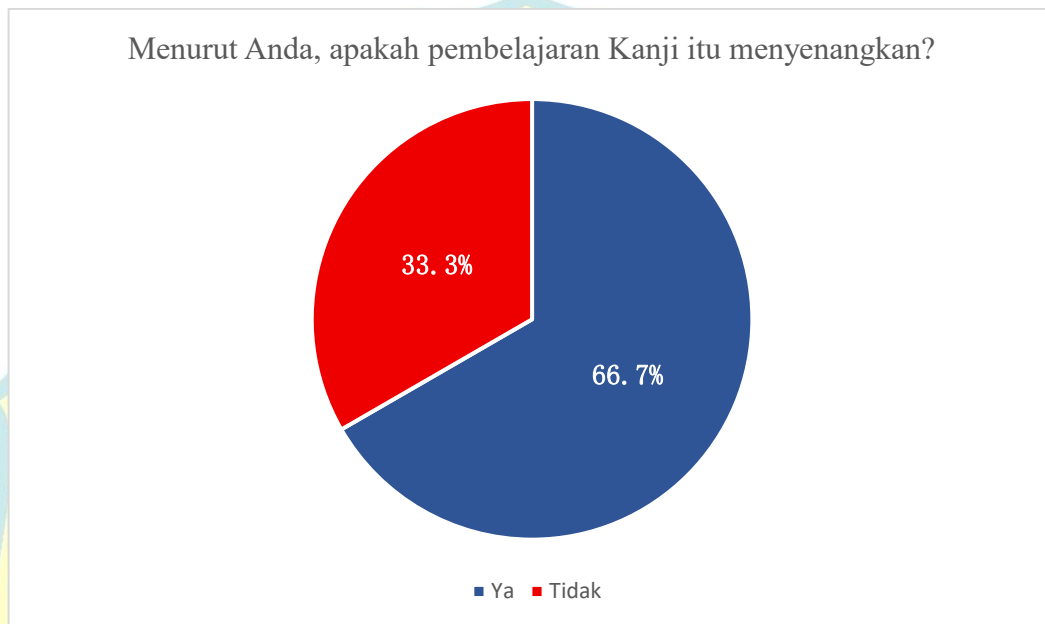
Pra-penelitian ini melibatkan mahasiswa angkatan 2024 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta yang telah menempuh mata kuliah Kanji II sebanyak 33 orang sebagai responden. Angket yang disebarakan terdiri dari 21 butir pertanyaan dengan model angket terbuka dan tertutup guna mengidentifikasi kesulitan yang dialami responden selama menempuh mata kuliah Kanji II, dan juga menggali aspek lain seperti ketertarikan terhadap kanji, motivasi belajar, strategi pembelajaran mandiri, dan faktor-faktor pendukung dan penghambat lainnya.

Untuk mempermudah penjelasan, grafik digunakan guna menyajikan data yang diperoleh melalui angket. Uraian mengenai hasil angket tersebut disajikan pada bagian di bawah ini.



Grafik 1.1 Hasil Data Angket Item 1

Sebanyak 75,8% responden menyatakan menyukai pembelajaran kanji, sedangkan 24,2% lainnya menyatakan kurang menyukainya. Hal ini menunjukkan mayoritas responden cenderung menyukai pembelajaran kanji.



Grafik 1.2 Hasil Data Angket Item 2

Lalu, sebanyak 66,7% responden juga mengatakan bahwa pembelajaran kanji menyenangkan. Responden juga menuliskan hal-hal yang mereka sukai dalam mempelajari kanji, antara lain merasa senang saat mempelajari kanji baru, dapat membaca teks dengan lancar, maupun merasa tertantang dengan meningkatnya tingkat kesulitan kanji seperti arti, bentuk, guratan, dan *bushu*. Selain itu, beberapa responden menambahkan bahwa mata kuliah Kanji terasa lebih

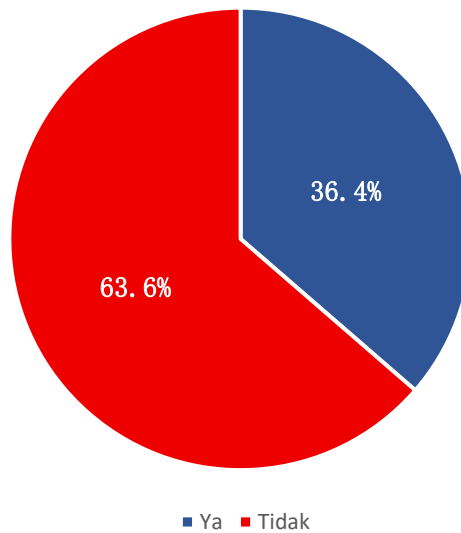
menyenangkan ketika pembahasan materi dilakukan langsung oleh dosen dalam kelas luring.

Meskipun sebagian besar merasa senang, beberapa responden tetap mengalami kendala dalam proses pembelajaran kanji, yaitu menulis dan menghafal kanji. Selain itu, yang menjadi kesulitan lain dari responden adalah jumlah kanji yang terlalu banyak, tingkat kesulitan menulis karena guratan yang lebih banyak, dan beberapa alasan pribadi seperti mudah lupa, cepat bosan, mengantuk karena kelas dilaksanakan secara daring, kekurangan waktu belajar, dan lainnya.

Beberapa kesulitan ini juga memengaruhi kemampuan responden dalam membangun motivasi belajar kanji. Sebanyak 63,3% responden yang merasa kesulitan mengemukakan alasannya berasal dari bentuk-bentuk kanji yang terlalu rumit dan beberapa alasan pribadi, seperti malas, sulit menemukan kesadaran diri, tidak merasa konsisten, dan lainnya. Namun, 26,7% responden merasa bahwa membangun motivasi untuk belajar kanji itu mudah, karena didorong oleh minat terhadap kanji, persiapan untuk JLPT, dan lainnya.

Selain kesulitan dan motivasi, hasil angket juga menggambarkan tingkat kepuasan responden terhadap hasil belajar selama mata kuliah Kanji II.

Apakah Anda merasa puas dengan hasil pembelajaran Kanji II?

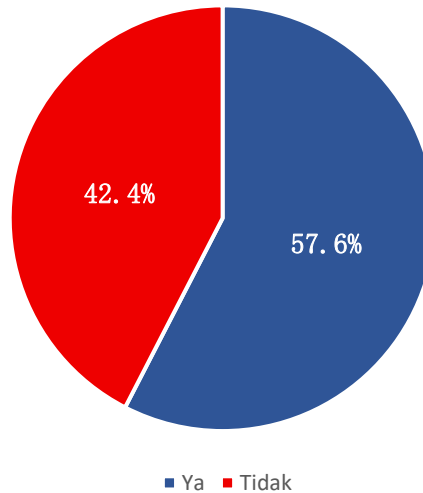


Grafik 1.3 Hasil Data Angket Item 17

Pada bagian ini, sebanyak 63,6% responden mengatakan bahwa hasil pembelajaran selama mata kuliah Kanji II terasa kurang memuaskan. Beberapa alasan termasuk penurunan nilai, kurang paham materi, minim latihan dan hal lainnya. Namun, sebagian kecil tetap merasa puas dengan hasil yang telah diperoleh. Alasannya berupa, berhasil meningkatkan kemampuan dibanding Kanji I, masih mendapatkan nilai yang bagus, dan merasa kerja kerasnya terbayarkan.

Selain menilai kepuasan, angket juga memuat pertanyaan mengenai saran responden untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kanji. Responden menyarankan agar metode dan variasi pembelajaran ditingkatkan untuk membuat proses belajar lebih efektif, meskipun variasi tertentu sudah ada di kelas.

Menurut Anda, apakah variasi dalam pembelajaran Kanji di kelas sudah mencukupi?

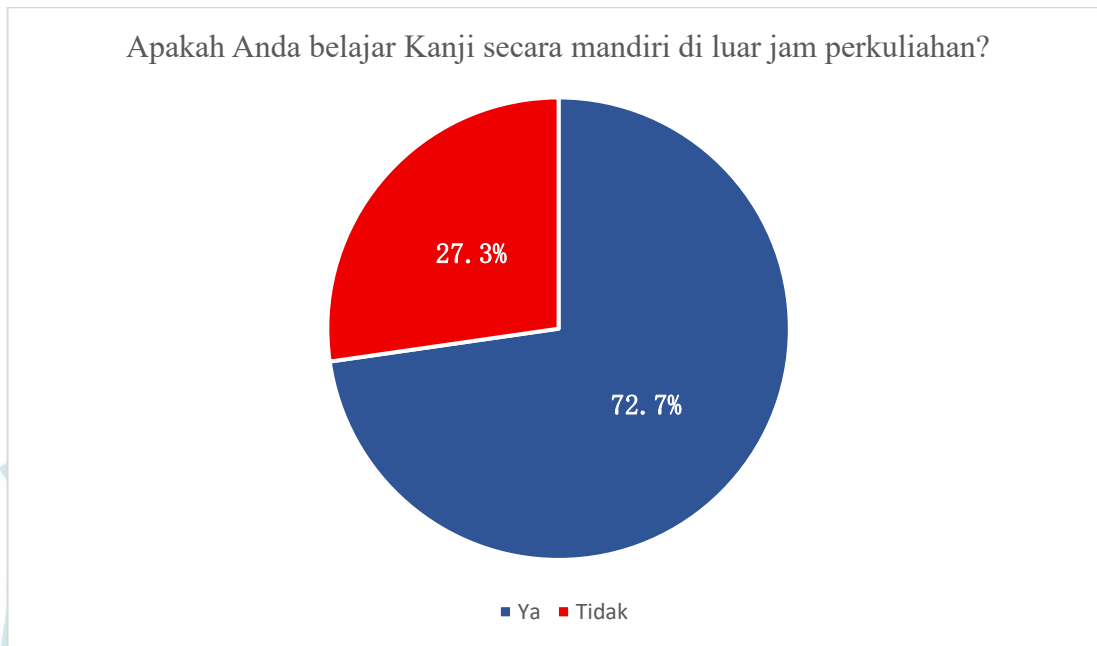


Grafik 1.4 Hasil Data Angket Item 20

Sebanyak 57,6% responden menyatakan bahwa variasi media pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Kanji sudah cukup mendukung proses pembelajaran. Namun, beberapa responden juga memberikan saran untuk pembelajaran kanji, seperti menambahkan *games*, penggunaan *flashcard*, memperbanyak latihan menulis dalam kelas, serta menyediakan media lain selain buku dan *PowerPoint*.

Saran-saran tersebut menunjukkan adanya keinginan responden untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sebagian responden juga melakukan pembelajaran mandiri di luar jam perkuliahan sebagai upaya untuk memperdalam pemahaman. Oleh karena itu,

angket juga memuat pertanyaan mengenai kegiatan belajar mandiri responden serta media yang digunakan.



Grafik 1.5 Hasil Data Angket Item 10

Sebanyak 72,7% responden tetap berusaha belajar secara mandiri di luar perkuliahan. Untuk mempertahankan atau meningkatkan motivasi yang telah dipaparkan sebelumnya, sebagian besar responden juga melakukan pembelajaran mandiri di luar kelas dengan berbagai macam sumber, metode, dan media.

Media yang digunakan responden untuk pembelajaran mandiri mencakup berbagai media belajar fisik dan digital. Beberapa contoh yang berbasis digital dapat berupa aplikasi kamus digital, seperti Takoboto, Mazii, dan Kanji Study. Selain itu juga terdapat responden yang menggunakan aplikasi kursus singkat

seperti Duolingo. Beberapa responden juga mengatakan penggunaan *website* sebagai media belajar, seperti YouTube dan Tanoshiijapanese.com. Berdasarkan data angket, kanal Youtube yang dijadikan sumber belajar adalah Japanese_tanakasan dan Hima Hima Channel.

Secara keseluruhan, masalah utama responden dalam pembelajaran kanji adalah menghafal dan membaca sebanyak 57,5%, serta menulis sebanyak 27,2%. Kedua hal tersebut terutama disebabkan oleh kesulitan dalam mengingat urutan guratan, kemiripan bentuk karakter, serta membedakan onyomi dan kunyomi. Sementara itu, masalah dengan persentase terkecil berasal dari faktor pribadi sebanyak 12,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran kanji penuh tantangan, tetapi sebagian besar mahasiswa tetap menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Maka dari itu, berdasarkan hasil angket dan saran dari sebagian besar mahasiswa sebanyak 29 orang, penggunaan media digital dan *games* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif, diiringi dengan peningkatan latihan menulis dan membaca secara konsisten untuk mengatasi kesulitan utama yang dihadapi mahasiswa.

Berdasarkan hasil angket di atas, meskipun pembelajaran Kanji II pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ penuh tantangan, mayoritas responden tetap memiliki semangat belajar yang tinggi, terutama jika didukung media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

Variasi dan media pembelajaran dapat berupa penggunaan aplikasi belajar, media, dan penyampaian materi. Dengan pengaplikasian hal tersebut pada pembelajaran kanji tentunya dapat mendukung penguasaan mata kuliah

yang menuntut penguasaan jumlah karakter dan tingkat kerumitan yang semakin tinggi di setiap jenjang perkuliahan. Semakin tinggi jenjang pembelajaran, tingkat kompleksitas kanji yang dipelajari juga semakin meningkat.

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta, pembelajaran kanji diberikan melalui mata kuliah yang disusun secara bertahap, yaitu Kanji I hingga Kanji IV, yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa. Setiap jenjang memiliki fokus pembelajaran tersendiri, mulai dari pengenalan bentuk dan arti dasar hingga pemahaman makna, penggunaan, dan variasi bacaan kanji yang lebih kompleks.

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Kanji III, Dimana mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan membaca, menulis, memahami, dan menggunakan kanji secara tepat berdasarkan bentuk, pelafalan, makna, kelas kata, relasi makna (*onyomi* yang sama, arti berlawanan), serta konteks penggunaannya.

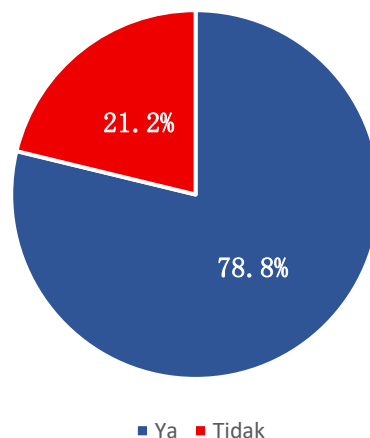
Berdasarkan hasil angket, sebanyak 63,6% mahasiswa merasa hasil belajar Kanji II kurang memuaskan. Hal ini membuat tantangan pada Kanji III menjadi semakin besar. Oleh karena itu, pada jenjang Kanji III diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Penelitian ini berasumsi bahwa penggunaan aplikasi *Renshuu* sebagai media digital berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas belajar Kanji III.

Tentunya, hal ini berhubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Baik dari segi metode dan teknik, serta variasi yang diberikan agar pembelajaran dapat mudah dipahami dan menarik. Salah satu faktor yang memengaruhi strategi tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan. Saat

ini, mata kuliah Kanji III di Universitas Negeri Jakarta dilaksanakan secara tatap muka. Pembelajaran tatap muka menekankan adanya interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik yang memungkinkan terjadinya umpan balik secara langsung. Menurut Suardi (2021) umpan balik merupakan proses penyampaian informasi hasil evaluasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran. Guru dapat memberikan masukan ini baik melalui penjelasan lisan maupun catatan tertulis. Dalam konteks ini, agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih komunikatif dan kontekstual, interaksi antara pengajar dan mahasiswa terjadi secara langsung di kelas.

Untuk mengetahui hambatan yang dialami mahasiswa, peneliti menanyakan tanggapan terhadap pembelajaran kanji yang dilaksanakan secara luring maupun daring.

Menurut Anda, apakah pembelajaran Kanji secara daring maupun luring itu sulit?



Grafik 1.6 Hasil Data Angket Item 3

Sebanyak 78,8% responden menyatakan bahwa mempelajari kanji melalui kedua format tersebut tetap sulit. Temuan ini menunjukkan bahwa format pembelajaran saja tidak cukup untuk mengatasi hambatan belajar, kualitas penyampaian materi dan variasi metode pengajaran tetap memegang peranan penting.

Penggunaan variasi lain seperti media digital dan *games* yang disarankan mahasiswa, dapat diintegrasikan di dalam kelas guna meningkatkan motivasi dan interaksi dalam pembelajaran kanji. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menjadi cara untuk pengimplementasian wacana saran tersebut, misalnya melalui *platform* interaktif, aplikasi pembelajaran kanji, dan media digital yang mendukung latihan mandiri maupun kolaboratif. Hal ini sejalan dengan perkembangan zaman, di mana pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel.

Salah satu bentuk pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah media digital, yang memungkinkan tenaga pengajar memberikan informasi dengan lebih mudah dan peserta didik dapat mengakses materi secara fleksibel. Di era digitalisasi, pembelajaran *online* banyak diimplementasikan karena selaras dengan kebutuhan peserta didik yang merasa terbantu dengan teknologi dibandingkan metode konvensional yang repetitif dan cenderung membosankan.

Namun, penggunaan teknologi yang berlebihan juga berpotensi menimbulkan dampak negatif. Menurut Setiawan (Setiawan, 2018), kemudahan yang

ditawarkan oleh teknologi informasi dan komunikasi cenderung menciptakan ketergantungan bagi penggunanya. Hal ini menyebabkan masyarakat merasa terlalu dimanjakan oleh ketersediaan fasilitas teknologi, sehingga muncul keengganan untuk kembali menggunakan metode atau alat-alat manual dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, hal ini terlihat pada kesulitan menulis dan membaca kanji secara konvensional, karena peserta didik terbiasa mengetik kata di perangkat digital yang langsung memberi rekomendasi kanji, sehingga kemampuan menulis manual menjadi terbatas.

Menyikapi hambatan yang dialami mahasiswa berdasarkan hasil angket yakni menulis dan membaca kanji, serta saran para responden untuk penggunaan media digital, peneliti mencoba menawarkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh mahasiswa. Media *Renshuu* merupakan media pembelajaran yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini.

Berdasarkan kebutuhan mahasiswa akan media belajar sebagai variasi tambahan dalam pembelajaran kanji, peneliti memilih aplikasi *Renshuu* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar terutama dalam aspek menulis dan membaca kanji. Pilihan ini didasarkan pada data yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu sebanyak 29 mahasiswa sudah terbiasa menggunakan media digital dalam belajar kanji, seperti aplikasi Takoboto dan Japanese Kanji Study. Selain itu, dengan mempertimbangkan kesulitan utama yang dialami mahasiswa, peneliti berpendapat bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam *Renshuu* berpotensi membantu mengatasi atau setidaknya meringankan kesulitan tersebut.

Renshuu merupakan media pembelajaran berbasis digital untuk Bahasa Jepang, termasuk kanji, yang dapat diakses melalui beberapa perangkat, seperti *smartphone*, *tablet*, maupun komputer. Media ini menyediakan beberapa fitur seperti *flashcard*, kuis, *games*, forum, dan pusat pembelajaran, yang memungkinkan mahasiswa menguji dan meningkatkan kemampuan membaca serta menulis kanji secara mandiri. Meskipun beberapa aplikasi seperti Takoboto dan Japanese Kanji Study sudah digunakan oleh mahasiswa, aplikasi-aplikasi tersebut umumnya berfungsi sebagai kamus digital dan tidak menyediakan latihan terstruktur yang mencakup ketiga aspek kanji secara bersamaan. Berbeda dengan aplikasi tersebut, *Renshuu* menyediakan fitur latihan aktif yang dapat disesuaikan berdasarkan aspek yang ingin dilatih, dilengkapi dengan fitur mnemonik untuk membantu daya ingat, serta forum komunitas yang memungkinkan diskusi antar pengguna.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *flashcard* telah dilakukan oleh Fakih (2018) dengan judul “*Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & Flash Card) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca kanji sekaligus mendorong mahasiswa untuk belajar secara lebih aktif. Namun, media yang digunakan dalam penelitian tersebut masih berupa kartu fisik yang harus disiapkan dan digunakan secara langsung di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran berbasis *flashcard* digital, khususnya yang dapat diakses secara fleksibel di luar kelas, masih belum diketahui.

Kondisi ini menggambarkan bahwa meskipun mahasiswa memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi, tantangan dalam pembelajaran kanji belum sepenuhnya dapat diatasi hanya dengan metode dan media yang selama ini digunakan. Oleh karena itu, pengujian terhadap media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan dapat diakses secara fleksibel menjadi hal yang relevan untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks mata kuliah Kanji III yang menuntut penguasaan lebih kompleks dibandingkan mata kuliah Kanji II.

Berdasarkan uraian di atas, mahasiswa mulai menghadapi kesulitan seiring dengan meningkatnya tingkat kesulitan kanji, ditambah kurangnya latihan dalam mempelajari kanji. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan, terutama dalam aspek membaca, mengingat, dan menulis kanji. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjawab kesulitan-kesulitan tersebut secara lebih interaktif dan terstruktur. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah aplikasi *Renshuu*, yang fitur-fiturnya relevan dengan kebutuhan mahasiswa berdasarkan saran yang telah mereka berikan. Hal ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Renshuu* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kanji III".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini dapat disajikan menjadi poin-poin berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas penerapan media pembelajaran *Renshuu* dalam meningkatkan hasil belajar Kanji III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa terkait dengan penerapan media pembelajaran *Renshuu* dalam pembelajaran Kanji III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan media pembelajaran *Renshuu* dalam meningkatkan hasil belajar Kanji III pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang terkait dengan penerapan media belajar *Renshuu* dalam pembelajaran Kanji III.

1.4 Batasan Penelitian

Mengingat beragamnya masalah yang telah diidentifikasi, penulis membatasi masalah penelitian ini pada poin-poin berikut:

1. Fokus penelitian tertuju pada efektivitas penggunaan media *Renshuu* dalam meningkatkan hasil belajar Kanji dalam aspek membaca, mengartikan dan menulis mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun akademik 2025/2026.
2. Penelitian ini membatasi ruang lingkup pada analisis terhadap tanggapan serta kesan mahasiswa mengenai pemanfaatan media *Renshuu* dalam mata kuliah Kanji III.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap transformasi dunia pendidikan. Khususnya, terkait inovasi metode pengajaran bahasa Jepang melalui pemanfaatan media berbasis teknologi informasi yang relevan dengan kebutuhan di tingkat perguruan tinggi.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Pengajar

1. Pengajar dapat membangun atmosfer kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan komunikatif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini.
2. Memudahkan pengajar dalam melakukan proses penilaian hasil belajar peserta didik secara fleksibel, tanpa terbatas ruang dan waktu

b) Bagi Peserta Didik

Dapat menyediakan variasi media pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan pemahaman materi, sekaligus menjadi sumber belajar digital yang valid dan terpercaya.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of Art*)

Keaslian Penelitian ini berdasarkan 2 penelitian terdahulu yang telah menggunakan media digital maupun *flashcard* untuk mendukung pembelajaran kanji, dengan perbedaan yang terdapat pada variabel dan sampel penelitian. Penelitian ini juga menggunakan perkembangan teknologi sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya.

Fakih (2018) dengan penelitian berjudul “*Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & Flash Card) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji*” menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca kanji, tetapi cakupan secara penggunaan digitalnya masih terbatas.

Permatasari (2020) dengan penelitian berjudul “*Peranan Media Online “Tanoshiijapanese.Com” Sebagai Solusi Kanji Di Masa Pandemi*” menekankan

penggunaan media daring berbasis website, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Namun, fokusnya lebih pada kemandirian belajar selama pandemi dan tidak diuji efektivitasnya secara data statistik.

Adapun penelitian yang secara spesifik mengkaji aplikasi *Renshuu* masih sangat terbatas dan belum dapat diakses secara luas, sehingga belum dapat dijadikan acuan yang memadai. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menguji efektivitas *Renshuu* secara kuantitatif dalam konteks yang spesifik, yaitu hasil belajar mata kuliah Kanji III pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, yang membahas tiga aspek kanji secara keseluruhan, yaitu membaca, mengartikan, dan menulis, yang belum dikaji secara bersamaan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi *Renshuu* sebagai media pembelajaran kanji yang dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat. Fitur-fitur yang tersedia mencakup aspek menulis, membaca, mengartikan, hingga mnemonik untuk membantu penguatan daya ingat peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi kajian-kajian sebelumnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran bahkan di luar jam pembelajaran sekalipun, serta menguji efektivitas media digital berbasis aplikasi secara kuantitatif, khususnya dalam konteks mata kuliah Kanji III pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.