

# Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Renshuu dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Menggunakan Metode UEQ

Achmad Syahmi Rasendriya<sup>1</sup>, Keysha Maulina Halimi<sup>2</sup>, Alya Putri Salsabila<sup>3\*</sup>, Wahyu Mustika Aji<sup>4</sup>, Humannisa Rubina Lestari<sup>5</sup>

IPB University, Bogor, Indonesia

acrasendriya@apps.ipb.ac.id<sup>1</sup>, maulinakeysha@apps.ipb.ac.id<sup>2</sup>,  
alyasabil\_alya@apps.ipb.ac.id<sup>3\*</sup>, wahyumustikaaji@apps.ipb.ac.id<sup>4</sup>, rubina-  
le@apps.ipb.ac.id<sup>5</sup>

## ABSTRACT

*This study examines user satisfaction with the Renshuu application for Japanese language learning using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The research aims to evaluate user experience aspects, including support, ease of use, efficiency, clarity, excitement, interest, innovation, and modernity. Data were collected by 25 active Renshuu users. Quantitative analysis revealed average scores across all UEQ dimensions in the "Excellent" category (1.75–2.00 on a -3 to +3 scale), with the highest scores in clarity (mean = 2.00) and interest (mean = 2.00), and the lowest in modernity (mean = 1.76). Users rated Renshuu as effective for self-paced learning due to its interactive interface, gamified features, and A scheduling system. Qualitative findings highlighted adaptive quizzes, engaging visual designs, and Discord community support as key satisfaction drivers. Additionally, users noted Renshuu's superiority over similar platforms like Duolingo in content depth and flexibility. The study concludes that Renshuu not only fulfills functional (pragmatic) needs but also delivers an enjoyable (hedonic) learning experience, positioning it as a recommended tool for further development, particularly in advanced content and adaptive technology integration.*

**Keywords:** Digital Learning Applications, Japanese Language, Renshuu, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ)

## A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling andal dalam kehidupan bermasyarakat (Mailani et al., 2022). Sebagai sarana utama untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi, bahasa memainkan peran penting dalam membangun hubungan antar individu maupun kelompok. Lebih dari itu, bahasa juga merupakan bagian integral dari peradaban manusia. Bahasa berkembang seiring dengan kemajuan peradaban dan mencerminkan tingkat perkembangan suatu bangsa, baik dalam aspek fisik seperti infrastruktur, maupun nonfisik seperti pengetahuan dan budaya. Oleh karena itu, bahasa menjadi elemen esensial dalam kehidupan manusia (Suhendi ET, 2017).

Di era globalisasi, ketika batas antarnegara semakin terbuka, kemampuan berkomunikasi dalam berbagai bahasa asing menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan. Penguasaan lebih dari satu bahasa asing memberikan keuntungan kompetitif, seperti memperluas jaringan profesional, menjalin kerja sama internasional, dan mengakses informasi global yang semakin kompleks. Salah satu bahasa asing yang semakin mendapatkan perhatian internasional adalah Bahasa Jepang.

Jepang dikenal sebagai negara dengan kemajuan teknologi tinggi, budaya yang kaya, serta pengaruh ekonomi global yang besar (Christian et al., 2022). Dalam konteks dunia kerja, Bahasa Jepang menempati posisi strategis setelah Bahasa Inggris, khususnya dalam sektor industri, teknologi, dan pariwisata (Wijayanti dan Septipani, 2024). Banyak perusahaan multinasional asal Jepang yang membuka lapangan kerja di berbagai negara, termasuk Indonesia, yang turut mendorong meningkatnya minat masyarakat untuk mempelajari Bahasa Jepang.

Minat terhadap Bahasa Jepang dapat tumbuh dari berbagai hal, termasuk ketertarikan pada budaya populer seperti anime, musik, hingga cosplay yakni kegiatan mengenakan atribut layaknya karakter dalam film atau animasi Jepang (Gama FI, 2024). Budaya cosplay, khususnya, dinilai mampu meningkatkan motivasi seseorang dalam mempelajari Bahasa Jepang (Cantika EY, 2024). Seiring dengan meningkatnya minat ini, muncul beragam metode pembelajaran yang dapat digunakan, mulai dari pendidikan formal di institusi, kursus bahasa, pembelajaran mandiri melalui buku, hingga penggunaan media digital. Perkembangan teknologi digital pun turut melahirkan berbagai aplikasi yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran bahasa secara lebih fleksibel, interaktif, dan menyenangkan (Amrullah et al., 2024).

Aplikasi menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat diunggulkan saat ini. Annisa et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan aplikasi mobile yang mengadopsi elemen permainan (gamification) secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, aplikasi menjadi media yang seharusnya dilirik banyak orang sebagai media belajar. Dalam konteks global, penggunaan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran menunjukkan tren yang terus meningkat. Laporan UNESCO (2023) menyebutkan bahwa teknologi seperti aplikasi mempermudah akses ke sulit dijangkau di dunia nyata, contohnya banyak orang yang belajar sains melalui simulasi komputer. Hal ini menunjukkan pergeseran paradigma dari pembelajaran konvensional ke arah pembelajaran yang lebih fleksibel, mandiri, dan berorientasi pengalaman pengguna (user-centered learning). Penggunaan teknologi tidak lagi terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga menciptakan ekosistem belajar yang adaptif terhadap kebutuhan masing-masing individu. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pembelajaran tidak hanya harus mempertimbangkan aspek isi (content), tetapi juga bagaimana pengalaman pengguna dirancang secara menyeluruh untuk mendukung keterlibatan emosional, motivasi, dan konsistensi belajar. Penelitian-penelitian sebelumnya pun menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna cenderung meningkat ketika aplikasi menyertakan elemen interaktif, sehingga pengguna dapat merasakan sensasi belajar bersama, yang membuatnya lebih terhubung dengan aplikasi (Wahid A, 2024).

Salah satu aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang yang cukup populer dan banyak digunakan adalah Renshuu. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur pembelajaran yang mencakup kosakata, kanji, tata bahasa, hingga latihan kuis yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan pengguna. Renshuu tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga dirancang dengan pendekatan yang gamified untuk

meningkatkan motivasi belajar penggunanya. Keunggulan Renshuu terletak pada antarmuka yang ramah pengguna, fitur penjadwalan belajar yang personal, integrasi visual yang menarik, serta fleksibilitas dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan pembelajar. Selain itu, dukungan komunitas juga tersedia melalui aplikasi Discord, menyediakan ruang untuk berdiskusi dengan sesama pengguna. Dengan berbagai kelebihan tersebut, Renshuu menjadi salah satu media pembelajaran Bahasa Jepang yang menjanjikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Renshuu dalam konteks pembelajaran Bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai alat ukur untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dari berbagai aspek, seperti daya tarik, efisiensi, kejelasan, dan inovasi (Rasendriya et al., 2024). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital serta memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait kualitas pengalaman pengguna aplikasi Renshuu.

## **B. KAJIAN TEORI**

*User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna merupakan keseluruhan respons seseorang terhadap penggunaan suatu produk, sistem atau layanan (Kresnanto et al., 2020). UX mencakup banyak aspek persepsi dan respons pengguna terhadap aspek-aspek produk, termasuk utilitas, kemudahan penggunaan, hingga efisiensi dalam berinteraksi (Wiwesa NR, 2021). Dalam konteks pembelajaran digital, UX menjadi aspek krusial karena tidak hanya menentukan kepuasan pengguna, namun juga memengaruhi motivasi dan keberlanjutan penggunaan produk (Huda et al., 2023).

Untuk mengukur pengalaman pengguna secara objektif, salah satu instrumen yang umum digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap suatu produk digital secara kuantitatif (Sugiharto et al., 2023). UEQ terdiri dari dua kategori utama, yaitu *pragmatic quality* (aspek fungsionalitas seperti efisiensi, kejelasan, hingga kemudahan) dan *hedonic quality* (aspek emosional seperti ketertarikan, inovasi, hingga modernitas) (Pangestu et al., 2023). Instrumen ini menggunakan skala tujuh tingkat dari nilai -3 (negatif) hingga +3 (positif). UEQ telah digunakan secara luas dalam berbagai penelitian untuk mengevaluasi aplikasi, website, hingga sistem perangkat lunak (Putri et al., 2020). Misalnya, Rasendriya et al. (2024) menggunakannya untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada online course, sedangkan Putri et al. (2020) menggunakannya untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi pendaftaran mahasiswa baru. Keunggulan UEQ terletak pada kemampuannya untuk menggambarkan persepsi pengguna secara menyeluruh dalam waktu yang relatif singkat (Agustina et al., 2022). Versi singkatnya (UEQ-S) pun sangat ideal untuk penelitian yang membutuhkan efisiensi waktu dan tetap ingin menjaga validitas pengukuran UX.

Kaitannya dengan pembelajaran digital, perkembangan teknologi saat ini juga telah membuka peluang besar bagi pendekatan pembelajaran mandiri (Naibaho et al., 2024). Pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) memungkinkan individu untuk mengatur waktu, materi, dan metode belajar sesuai dengan preferensi masing-masing, tanpa bergantung penuh pada institusi formal (Khotimah NUR, 2022). Hal ini semakin didukung oleh kehadiran aplikasi mobile dan platform *e-learning* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Salah satu pendekatan yang menonjol dalam mendukung keterlibatan belajar mandiri adalah gamifikasi (Tola et al., 2025). Dengan menambahkan elemen permainan seperti sistem poin, level, dan tantangan, gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi belajar (Annisa et al., 2022). Aplikasi seperti Renshuu memanfaatkan pendekatan ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan. Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional pengguna, yang menjadi kunci dalam mempertahankan konsistensi belajar secara mandiri.

### C. METODE

Penelitian ini dilakukan secara daring dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aktif platform pembelajaran Bahasa Jepang bernama *Renshuu*. Waktu pelaksanaan pengumpulan data berlangsung selama sepuluh hari, yaitu tanggal 11 April 2025 hingga 21 April 2025. Adapun target responden dalam penelitian ini adalah pengguna *Renshuu* yang telah menggunakan platform tersebut secara aktif selama minimal satu minggu, demi memastikan bahwa responden memiliki pengalaman yang cukup untuk mengevaluasi produk.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *short version of the User Experience Questionnaire (UEQ)*, instrumen penelitian yang dirancang untuk mengevaluasi pengalaman dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk digital. Kuesioner ini terdiri dari dua kategori dengan beberapa aspek penilaian, yakni: Pragmatic, yang berfokus pada pertanyaan apakah sistem membantu pengguna menyelesaikan tugas mereka secara efisien, dengan aspek *supportiveness*, *ease of use*, *efficiency*, *clarity*, dan Hedonic, yang berfokus pada subjektivitas responden terhadap penggunaan produk, dengan aspek *excitement*, *interest*, *innovation*, dan *modernity*. *Short UEQ* memiliki skala dengan 7 langkah, dengan 1 sebagai nilai yang sangat negatif dan 7 sebagai nilai yang sangat positif. Metode ini dipilih karena kepraktisannya dalam mengukur persepsi pengguna secara menyeluruh dengan waktu respons yang singkat, serta terbukti valid dalam berbagai studi usability terhadap aplikasi digital.

Tabel 1. Aspek Penilaian UEQ

| Item No. | Kategori  | Aspek Penilaian                     | Nilai Perbandingan              |
|----------|-----------|-------------------------------------|---------------------------------|
| 1        | Pragmatic | Supportiveness<br>(Sifat mendukung) | Menghalangi -<br>Mendukung      |
| 2        | Pragmatic | Ease of Use<br>(Kemudahan pengguna) | Rumit - Sederhana               |
| 3        | Pragmatic | Efficiency<br>(Efisiensi)           | Tidak efisien -<br>efisien      |
| 4        | Pragmatic | Clarity<br>(Kejelasan)              | Membingungkan -<br>Jelas        |
| 5        | Hedonic   | Excitement<br>(Antusiasme)          | Membosankan -<br>Mengasyikkan   |
| 6        | Hedonic   | Interest<br>(Ketertarikan)          | Tidak Menarik -<br>Menarik      |
| 7        | Hedonic   | Innovation<br>(Inovasi)             | Konvensional -<br>Berdaya Cipta |
| 8        | Hedonic   | Modernity<br>(Kemodernan)           | Lazim - Terdepan                |

Penyebaran kuesioner ini dilakukan secara daring melalui beberapa media komunitas pengguna Renshuu, antara lain: forum *Reddit*, komunitas *Renshuu* di *Discord*, serta forum pada situs web *Renshuu*. Teknik pengumpulan data ini dipilih untuk menjangkau responden secara efisien dan luas, serta mempertimbangkan aksesibilitas terhadap komunitas pengguna yang relevan.

Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian dianalisis menggunakan *Short UEQ Data Analysis Tool*, alat analisis yang disediakan oleh UEQ secara resmi, yang secara sistematis mengolah data berdasarkan metode statistik yang terstandarisasi dalam kerangka evaluasi UEQ. Proses analisis ini bersifat rasional, empiris, dan sistematis, dengan tujuan menghasilkan interpretasi mutakhir terkait persepsi dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka dan pengalaman penggunaan platform Renshuu.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa hasil akhir mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Renshuu dalam belajar Bahasa Jepang. Sebanyak 25 responden berpartisipasi dalam pengisian kuesioner, yang seluruhnya merupakan pengguna aktif aplikasi Renshuu.

Gunakan tabel 1 sebagai referensi nama item yang dinilai. Berikut ini merupakan hasil yang telah didapatkan:

| Confidence interval (p=0.05) per item |       |           |    |            |                     |       |
|---------------------------------------|-------|-----------|----|------------|---------------------|-------|
| Item                                  | Mean  | Std. Dev. | N  | Confidence | Confidence interval |       |
| 1                                     | 1.960 | 1.274     | 25 | 0.499      | 1.461               | 2.459 |
| 2                                     | 1.960 | 1.338     | 25 | 0.524      | 1.436               | 2.484 |
| 3                                     | 1.800 | 1.225     | 25 | 0.480      | 1.320               | 2.280 |
| 4                                     | 2.000 | 1.258     | 25 | 0.493      | 1.507               | 2.493 |
| 5                                     | 1.840 | 1.106     | 25 | 0.434      | 1.406               | 2.274 |
| 6                                     | 2.000 | 1.000     | 25 | 0.392      | 1.608               | 2.392 |
| 7                                     | 1.880 | 1.092     | 25 | 0.428      | 1.452               | 2.308 |
| 8                                     | 1.760 | 1.091     | 25 | 0.428      | 1.332               | 2.188 |

Gambar 1. Confidence Interval

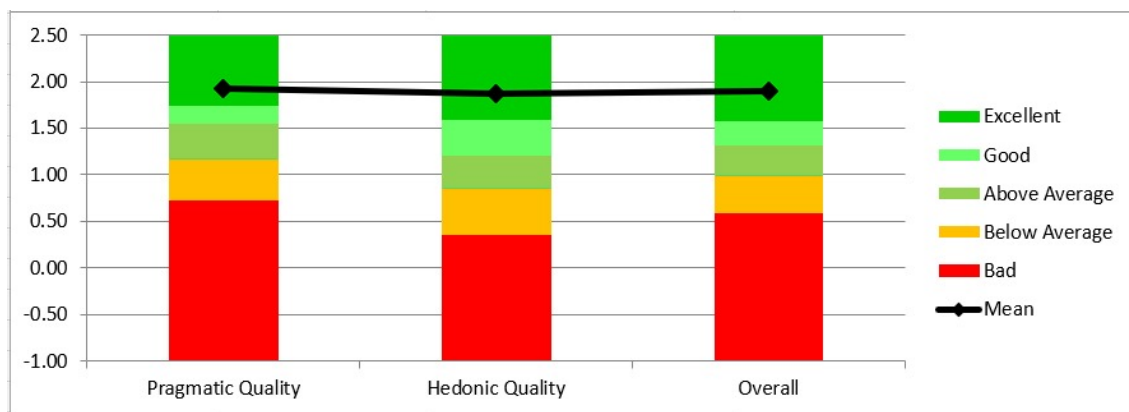
Berdasarkan hasil analisis statistik terhadap delapan item pertanyaan yang digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna aplikasi *Renshuu* menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), diperoleh nilai rata-rata (mean) yang menunjukkan kecenderungan penilaian positif dari para responden. Seluruh nilai mean berada pada rentang antara 1.760 hingga 2.000, yang menunjukkan bahwa setiap aspek yang diukur melalui kuesioner ini dinilai cukup baik oleh pengguna. Item ke-4 dan ke-6 memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 2.000, dengan interval kepercayaan masing-masing (1.507 – 2.493) dan (1.608 – 2.392). Hal ini mengindikasikan bahwa aspek-aspek yang diwakili oleh kedua item tersebut mendapatkan respons paling positif serta cenderung konsisten di antara para responden, yang terlihat dari nilai standar deviasi yang relatif rendah pada item ke-6 (1.000).

Sementara itu, item ke-8 mencatatkan nilai mean terendah, yaitu 1.760, dengan interval kepercayaan 95% sebesar (1.332 – 2.188). Meskipun merupakan nilai terendah di antara delapan item, skor ini masih berada pada skala positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat aspek yang dinilai negatif secara signifikan oleh responden. Perbedaan nilai mean di antara item juga diiringi oleh variasi tingkat konsistensi jawaban. Item ke-2 memiliki standar deviasi tertinggi (1.338), yang menunjukkan adanya perbedaan pandangan yang lebih besar di kalangan pengguna terhadap pernyataan dalam item tersebut. Secara umum, seluruh nilai confidence interval berada di atas nol, yang menandakan bahwa persepsi responden terhadap aplikasi *Renshuu* secara keseluruhan berada dalam kategori positif.

| Item | Mean | Variance | Std. Dev. | No. | Negative        | Positive     | Scale             |  |
|------|------|----------|-----------|-----|-----------------|--------------|-------------------|--|
| 1    | 2.0  | 1.6      | 1.3       | 25  | obstructive     | supportive   | Pragmatic Quality |  |
| 2    | 2.0  | 1.8      | 1.3       | 25  | complicated     | easy         | Pragmatic Quality |  |
| 3    | 1.8  | 1.5      | 1.2       | 25  | inefficient     | efficient    | Pragmatic Quality |  |
| 4    | 2.0  | 1.6      | 1.3       | 25  | confusing       | clear        | Pragmatic Quality |  |
| 5    | 1.8  | 1.2      | 1.1       | 25  | boring          | exciting     | Hedonic Quality   |  |
| 6    | 2.0  | 1.0      | 1.0       | 25  | not interesting | interesting  | Hedonic Quality   |  |
| 7    | 1.9  | 1.2      | 1.1       | 25  | conventional    | inventive    | Hedonic Quality   |  |
| 8    | 1.8  | 1.2      | 1.1       | 25  | usual           | leading edge | Hedonic Quality   |  |

Gambar 2. Nilai Mean Aspek Penilaian

Dari gambar di atas, dapat diketahui bahwa hasil evaluasi menggunakan short version of UEQ terhadap aplikasi Renshuu menunjukkan skor rerata (mean) berkisar antara 1,8 hingga 2,0 pada skala -3 hingga +3. Skor ini menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap aspek-aspek yang diukur cenderung positif. Untuk aspek Pragmatic Quality (supportiveness, ease of use, efficiency, clarity), semua indikator memperoleh nilai mean antara 1,8 hingga 2,0, yang berarti pengguna menilai aplikasi Renshuu cukup mendukung, mudah digunakan, efisien, dan jelas. Sementara itu, untuk aspek Hedonic Quality (excitement, interest, innovation, modernity), skor mean juga berada dalam rentang serupa, menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini cukup menarik, membangkitkan antusiasme, inovatif, dan memiliki nuansa modern.

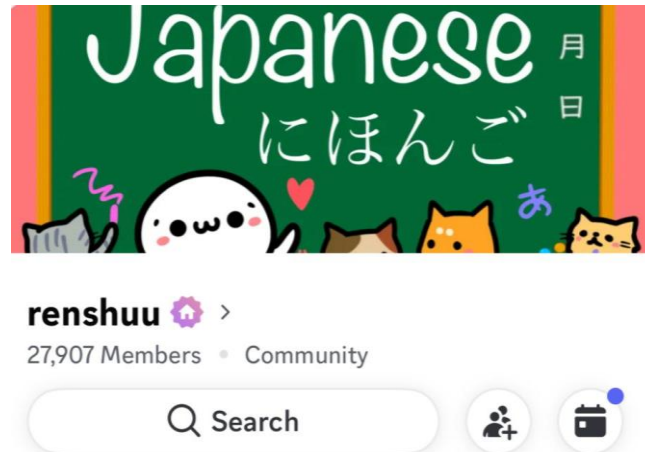


Gambar 3. Grafik Benchmark

Gambar di atas menampilkan hasil evaluasi kualitas pengalaman pengguna (*User Experience*) terhadap Renshuu menggunakan UEQ-S (*User Experience Questionnaire – Short Version*) yang mencakup tiga dimensi utama, yaitu *Pragmatic Quality*, *Hedonic Quality*, dan *Overall*. Setiap dimensi divisualisasikan dengan diagram batang berwarna yang menunjukkan posisi skor rata-rata terhadap kategori benchmark, mulai dari *Bad* (buruk) hingga *Excellent* (sangat baik). Berdasarkan visualisasi tersebut, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata untuk seluruh dimensi, baik *Pragmatic Quality*, *Hedonic Quality*, maupun *Overall*, berada di atas angka 1.75, yang berarti seluruhnya termasuk dalam kategori **Excellent**. Hal ini mengindikasikan bahwa produk secara keseluruhan mampu memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik, baik dari aspek fungsional maupun emosional. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa produk telah berada pada tingkat yang sangat memuaskan bagi pengguna.

Temuan kuantitatif ini turut diperkuat oleh data kualitatif dari pertanyaan terbuka yang diberikan kepada para responden mengenai aspek paling disukai serta pengalaman paling berkesan selama menggunakan aplikasi Renshuu. Sebagian besar responden menyebutkan bahwa fitur-fitur seperti *Gamified Learning* (pembelajaran seperti bermain game), sistem kuis interaktif, dan aplikasi yang gratis ini menjadi faktor utama yang membuat mereka tertarik dan nyaman untuk belajar menggunakan Renshuu. Beberapa responden menyebutkan bahwa mereka merasa sangat terbantu karena aplikasi ini menyusun materi pembelajaran dari dasar seperti huruf hiragana dan katakana terlebih dahulu, sebelum masuk ke kosakata dan tata bahasa. Ilustrasi lucu dan antarmuka yang menarik juga menjadi nilai

tambah dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, adanya fitur forum dan Discord aktif juga disebutkan sebagai hal yang paling berkesan. Responden merasa nyaman untuk bertanya dan berbagi, karena komunitasnya responsif dan suportif. Beberapa pengguna lama bahkan menilai bahwa Renshuu adalah aplikasi yang jauh lebih efektif dibandingkan dengan platform belajar bahasa lainnya seperti Duolingo.



Gambar 4. Komunitas Discord Renshuu

Platform Renshuu juga mendapatkan respons positif dari komunitas daring, khususnya di forum Reddit seperti *r/LearnJapanese*. Salah satu pengguna dengan nama pengguna *pashi\_pony* telah membuat unggahan yang merangkum berbagai informasi terkait Renshuu, termasuk pengenalan umum terhadap platform (“What is Renshuu”), penjadwalan penguasaan berbasis SRS (*Mastery Schedules*), serta fitur-fitur tambahan seperti *gamification*, komunitas pengguna, dan versi berbayar (*Renshuu Pro*). Keberadaan diskusi ini menunjukkan adanya keterlibatan aktif pengguna dalam mendiseminasikan informasi dan pengalaman belajar dengan Renshuu kepada calon pengguna lainnya.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna (User Experience) yang positif memainkan peran penting dalam keberhasilan media pembelajaran digital. Penerapan fitur-fitur seperti sistem gamifikasi, antarmuka yang menarik, dan komunitas belajar yang aktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna. Dalam konteks pedagogi digital, keberhasilan Renshuu menjadi contoh bahwa penggabungan elemen *pragmatic* dan *hedonic* dalam desain aplikasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar mandiri.

Selain itu, dibandingkan dengan aplikasi belajar serupa, Renshuu menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan mendalam, terutama dalam hal penyusunan materi yang disesuaikan dengan kemampuan pengguna. Kelebihan ini menjadikannya alat bantu yang efektif untuk pembelajar Bahasa Jepang dengan beragam latar belakang. Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi pengembang aplikasi sejenis agar lebih memperhatikan aspek pengalaman pengguna secara menyeluruh, tidak hanya dari sisi fungsionalitas, tetapi juga dari segi emosional dan sosial pengguna.

Secara keseluruhan, baik dari segi kuantitatif (UEQ) maupun kualitatif (pendapat responden), dapat disimpulkan bahwa aplikasi Renshuu berhasil memberikan pengalaman belajar bahasa Jepang yang menyenangkan, mudah diakses, dan mampu mendorong pengguna untuk konsisten dalam belajar. Kombinasi antara kualitas *pragmatic* dan kualitas *hedonic* menjadikan Renshuu sebagai aplikasi pembelajaran yang unggul dan disukai oleh penggunanya.

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Renshuu dalam pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pengguna memberikan penilaian positif terhadap aplikasi Renshuu, dengan skor rata-rata yang berada dalam kategori "Excellent" untuk semua dimensi yang diukur. Temuan ini tidak hanya menggambarkan pengalaman pengguna dalam jangka pendek, tetapi juga memberikan indikasi bahwa aplikasi seperti Renshuu memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan, dengan mempertimbangkan kritik yang disampaikan oleh para penggunanya. Keberadaan komunitas aktif melalui platform seperti Discord, serta pendekatan gamifikasi yang konsisten, mampu mendorong kebiasaan belajar dan keterlibatan emosional yang tinggi. Dengan kata lain, nilai-nilai tinggi pada dimensi *hedonic* seperti antusiasme dan ketertarikan secara tidak langsung berkontribusi pada konsistensi belajar pengguna dari waktu ke waktu. Aspek-aspek seperti dukungan, kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kejelasan dinilai cukup baik, menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, kualitas *hedonic*, termasuk antusiasme, ketertarikan, inovasi, dan kemodernan, juga mendapatkan penilaian positif, menandakan bahwa pengguna merasa termotivasi dan terlibat saat menggunakan aplikasi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa Renshuu tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional pengguna, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Meskipun hasil penelitian menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah responden yang relatif sedikit (25 orang) dapat membatasi generalisasi temuan ini pada populasi yang lebih luas. Kedua, metode pengumpulan data yang bersifat daring dan sukarela membuka kemungkinan adanya bias partisipan, seperti hanya pengguna yang sangat puas yang bersedia mengisi kuesioner. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan penggunaan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang tidak hanya mengandalkan persepsi, tetapi juga mengevaluasi hasil belajar atau retensi materi melalui uji *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, studi longitudinal dapat dilakukan untuk mengamati dampak penggunaan aplikasi dalam jangka panjang.

## REFERENSI

Abdul Wahid. (2024). Gamified Learning Platforms: Enhancing Student Engagement and Achievement in Hybrid Classrooms. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(11), 259–265. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i11.1080>

- Agustina, R. A., & Gustalika, M. A. (2022). Evaluasi user experience pada aplikasi Linkaja menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 323-331.
- Amrullah, J. D. R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., & Nuraisyah, V. (2024). Efektivitas peran kurikulum merdeka terhadap tantangan revolusi industri 4.0 bagi generasi alpha. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1313-1328.
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). IMPROVING LEARNING EFFECTIVENESS THROUGH ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME APPLICATIONS. *Akademika*, 11(01), 201-213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Cantika, E. Y. (2024). PENGARUH COSPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG DALAM KOMUNITAS ANIME LOVERS KARAWANG (Doctoral dissertation, KODEPT043131# SekolahTinggiBahasaAsingJIA).
- Christian, N., Des TG, N., & Yaputri, J. A. (2022). Kajian Pengaruh Sosial, Ekonomi, Dan Politik Terhadap Perekonomian Negara: Nasional Dan Internasional. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 7(2), 166-188.
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21-27.
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). UI/UX design: bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital. *Asadel Liamsindo Teknologi*.
- Khotimah, N. U. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Sdl (Self Directed Learning) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 370-383.
- Kresnanto, M. A., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2020). Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Booking Hotel dengan menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada RedDoorz dan Airy). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3637-3646.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10.
- Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444-448.
- Pangestu, K. K., Suryanto, T. L. M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Universitas Pembangunan Nasional (UPN). *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442-451.
- Putri, R. R., Sodik, A., & Pakarbudi, A. (2020, September). Perancangan User Experience Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Human-Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 1, No. 1, pp. 83-92).

- Rasendriya, A. S., Putri, N. A., Putri, A. W., Anggraeni, A., Rabika, J. C., Al Amin, M., ... & Fami, A. (2024). Evaluating UI/UX Online Courses: A Case Study Of Software Engineering Students' Learning Experience. *SAINTEKBU*, 16(02), 1-9.
- Sugiharto, P. K., Wijoyo, S. H., & Saputra, M. C. (2023). Evaluasi User Experience Aplikasi "J-KOPI (Jember Kota Pintar)" Menggunakan Metode Survei Dengan User Experience Questionnaire Dan User Interview. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(6), 1389-1400.
- Suhendi, E. T. (2017). Berbahasa, berpikir, dan peran pendidikan bahasa. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Tola, B., Sos, M., Wihardjo, E., Al Farisi, S., Niron, Y. M. L., Munthe, B., ... & Haluti, R. (2025). *STRATEGI MENGAJAR DI ERA DIGITAL*. CV Rey Media Grafika.
- UNESCO. (2023). Technology in education: a tool on whose terms?. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- Wijayanti, A. A. R., & Septipani, P. C. (2024). Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa program studi DIV Pengelolaan Perhotelan di Universitas Triatma Mulya. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 12(2), 161-174.
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.