

TANGGAPAN RESPONDEN MENGENAI GAME BATTLE KANJI SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN KANJI TINGKAT DASAR

Heri Ahmadi, Anisa Arianingsih

Program Studi Sastra Jepang
Universitas Komputer Indonesia
heriahmadi44@gmail.com

Renariah

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

This study discusses the responses of respondents about the game "Battle Kanji". The method used in this research is ADDIE. The data were taken through from a questionnaire given to 17 students from the Japanese Literature Study Program of UNIKOM academic year 2018/2019. The results showed that the respondents agreed with the "Battle Kanji" as an alternative media to learn kanji basic level with an attractive appearance, content that is easy to understand, and easy operation with 83,7% percentage value. This study is expected by the growing number of researchers to create media that can make it easier and more engaging learners in learning Japanese kanji, especially at a basic level.

Keywords: *Alternative Media, ADDIE, Battle Kanji, Game*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang tanggapan responden mengenai game "Battle Kanji". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Data diambil dari kuesioner yang diberikan kepada 17 mahasiswa dari Program Studi Sastra Jepang UNIKOM tahun akademik 2018/2019. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa responden setuju dengan "Battle Kanji" sebagai media alternatif untuk mempelajari kanji tingkat dasar dengan tampilan yang menarik, konten yang mudah dimengerti, dan pengoperasian yang mudah dengan nilai persentase 83,7%. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah peneliti untuk membuat media yang dapat mempermudah dan lebih menarik pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya kanji tingkat dasar.

Kata Kunci: *Media Alternatif, ADDIE, Battle Kanji, Game*

1 PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, menguasai bahasa asing sudah menjadi suatu tuntutan bagi setiap orang yang akan studi lanjut ataupun yang akan melamar pekerjaan. Perusahaan akan memprioritaskan pencari kerja yang menguasai bahasa asing, karena dengan kemampuan berbahasa asing yang baik, para

pelamar atau calon karyawan perusahaan dapat bekerja dan bersaing di dunia internasional. Setiana (2019) mengemukakan bahwa mempelajari bahasa asing dengan benar dapat meningkatkan kualitas seseorang di dunia kerja. Salah satu bahasa asing yang diminati untuk dipelajari saat ini adalah bahasa Jepang. Seperti kita ketahui bahwa

dalam bahasa Jepang digunakan empat jenis penulisan huruf yaitu *hiragana*, *katakana*, *romaji*, dan *kanji*.

Untuk dapat menguasai bahasa Jepang tentu kita juga harus menguasai keempat huruf penulisan yang digunakan dalam bahasa Jepang. Setiana (2019) juga mengemukakan bahwa kemampuan bahasa Jepang sangat mempengaruhi kinerja seseorang dalam bekerja.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, para pembelajar selalu mengalami kesulitan bahkan menjadi kendala adalah mempelajari huruf Jepang khususnya *kanji*. Berdasarkan buku pedoman ujian JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*), materi *kanji* yang harus dikuasai dalam setiap level berbeda-beda. Jumlah *kanji* yang ditentukan sebagai standar dalam setiap level dapat dipaparkan sebagai berikut:

- (1) Level N5: Mampu menguasai atau membaca 100 *kanji*;
- (2) Level N4: Mampu menguasai atau membaca 300 *kanji*;
- (3) Level N3: Mampu menguasai atau membaca 650 *kanji*;
- (4) Level N2: Mampu menguasai atau membaca 1000 *kanji*;

- (5) Level N1: Mampu menguasai atau membaca 2000 *kanji*.

Selain jumlah *kanji* yang cukup banyak juga bentuk huruf *kanji* yang mirip dan juga cara baca yang berbeda-beda. Menurut Renariah (2012) terdapat beberapa kesulitan dalam mempelajari *kanji* seperti jumlah *kanji* yang banyak, bila dilihat sepiintas bentuk *kanji*nya terlihat sama, dan cara bacanya yang bervariasi baik itu secara *kun-yomi* ataupun *on-yomi*. Bahkan dalam hasil angket yang diberikan kepada mahasiswanya, mayoritas menjawab *kanji* adalah "sesuatu yang menakutkan atau menyeramkan".

Untuk mengatasi hal tersebut perlu kiranya multimedia yang mendukung pembelajaran bahasa Jepang khususnya *kanji*. Fauzi (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah pembelajar mempelajari huruf *kanji*. Hal tersebut dibuktikan dengan tanggapan responden mengenai media edukasi yang dibuatnya adalah baik. Librenjak (2012) juga menjelaskan, perbedaan hasil yang dicapai

mahasiswa yang mempelajari *kanji* tanpa bantuan multimedia baik itu yang berbasis komputer ataupun berbasis *smartphone* dengan yang menggunakan bantuan multimedia. Hal tersebut disebabkan karena mempelajari *kanji* dengan bantuan multimedia lebih menarik dibandingkan tanpa multimedia. Selain itu, Lensun (2016) menjelaskan bahwa belajar mengingat *kanji* dengan menggunakan bantuan dari multimedia menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dari hasil uji coba yang dilakukan dalam penelitiannya menunjukkan hasil yang lebih baik bagi pembelajar yang belajar dengan menggunakan multimedia memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan *kanji* baik itu cara penulisan, cara baca, dan arti dari *kanji* tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis membuat media alternatif *game* untuk mempelajari *kanji* tingkat dasar bernama *Battle Kanji*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden mengenai *game Battle*

Kanji sebagai media untuk pembelajaran *kanji*.

2 METODE

Dalam pembuatan media pembelajaran *Battle Kanji* ini, metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* yang merupakan lima tahap yang harus diikuti dalam penelitian yang menggunakan model ini (Welty, 2007).

Untuk mendapat hasil tanggapan responden mengenai media *Battle Kanji*, penulis menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang terdiri dari 20 butir pertanyaan dan kuesioner terbuka yang terdiri dari dua butir pertanyaan. Hasil kuesioner didapat dari mahasiswa tingkat II Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM tahun akademik 2018/2019 berjumlah 17 orang. Penulis menggunakan skala Likert untuk mengolah data kuesioner. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert (1932). Skala Likert juga mempunyai gradasi

tanggapan dari sangat positif sampai sangat negatif. Skor yang diberikan kepada setiap tanggapan yaitu:

Tabel 1 Nilai Skala Likert

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Setelah menentukan nilai untuk skala likert, selanjutnya penulis menghitung jawaban responden dalam bentuk persentase. Penulis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- P = Persentase
- F = Frekuensi dari setiap jawaban angket
- N = Jumlah responden
- 100 = Nilai tetap

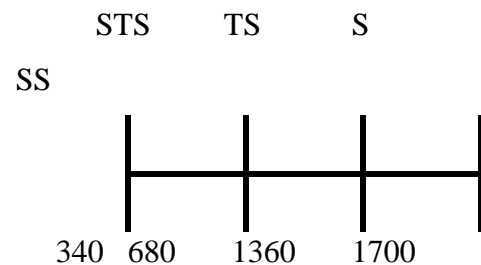
Kemudian untuk mengetahui nilai ideal, penulis menggunakan rumus seperti berikut.

$$H = S \times P \times R$$

- H = Nilai ideal (kriterium)

- S = Skor pada skala Likert
- P = Jumlah pertanyaan
- R = Jumlah responden

Setelah didapatkan skor jawaban dari semua jawaban responden, maka skor tersebut akan dimasukkan kedalam *rating scale* seperti dibawah ini:



Bagan Skala Likert

Setelah data kuesioner didapat, penulis akan menghitung hasil jawaban dari setiap pertanyaan untuk mendapatkan nilai persentase dan kriteria. Lalu setelah didapatkan nilai persentase dan kriteria dalam setiap angket, hasil tersebut akan penulis jabarkan untuk ditarik sebuah kesimpulan untuk masing-masing butir pertanyaan.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kuesioner yang telah diberikan kepada 17 mahasiswa tingkat II Program Studi Sastra

Jepang UNIKOM tahun akademik 2018/2019 adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tanggapan Responden

N o.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
A Tampilan Media					
1.	Tampilan menu utama media <i>Battle Kanji</i> menarik	4	13	0	0
	%	23,6 %	76,4 %	0%	0%
2.	Musik dalam media <i>Battle Kanji</i> terdengar jelas	8	8	1	0
	%	47,1 %	47,1 %	5,8 %	0%
3.	Karakter dalam media <i>Battle Kanji</i> menarik	5	11	1	0
	%	29,4 %	64,8 %	5,8 %	0%
4.	Monster dalam media <i>Battle Kanji</i> menarik	0	12	4	1
	%	0%	70,6 %	23,6 %	5,8%
5.	Teks dalam media <i>Battle Kanji</i> jelas terbaca	8	9	0	0
	%	47,1 %	52,9 %	0%	0%
6.	Cerita dalam media <i>Battle Kanji</i> menarik	3	12	2	0
	%	17,6 %	70,6 %	11,8 %	0%
7.	Cerita dalam media <i>Battle Kanji</i> mudah dimengerti	3	14	0	0

	%	17,6 %	82,4 %	0%	0%
8.	Tampilan cerita dalam media <i>Battle Kanji</i> menarik	5	12	0	0
	%	29,4 %	70,6 %	0%	0%
9.	Tampilan map dalam media <i>Battle Kanji</i> menarik	1	11	3	0
	%	5,8 %	64,8 %	17,6 %	0%
10	Konsep bertarung dalam media <i>Battle Kanji</i> menarik	4	12	1	0
	%	23,6 %	70,6 %	5,8 %	0%
11	Tombol dalam media <i>Battle Kanji</i> berfungsi dengan baik	8	9	0	0
	%	47,1 %	52,9 %	0%	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) 23,6% responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan 76,4% responden menyatakan “Setuju” bahwa tampilan menu utama media *Battle Kanji* sudah menarik.
- 2) 47,1% responden menyatakan “Sangat Setuju”, 47,1% responden menyatakan “Setuju”, dan 5,8% responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa musik dalam media

- Battle Kanji* sudah terdengar jelas.
- 3) 29,4% responden menyatakan "Sangat Setuju", 64,8% responden menyatakan "Setuju", dan 5,8% responden menyatakan "Tidak Setuju" bahwa gambar karakter dalam media *Battle Kanji* itu menarik.
 - 4) 70,6% responden menyatakan "Setuju", 23,6% responden menyatakan "Tidak Setuju", dan 5,8% responden menyatakan "Sangat Tidak Setuju" bahwa gambar monster dalam media *Battle Kanji* itu menarik.
 - 5) 47,1% responden menyatakan "Sangat Setuju", dan 52,9% responden menyatakan "Setuju" bahwa teks huruf dalam media *Battle Kanji* dapat terbaca dengan jelas.
 - 6) 17,6% responden menyatakan "Sangat Setuju", 70,6% responden menyatakan "Setuju", dan 11,8% responden menyatakan "Tidak Setuju" bahwa cerita dalam media *Battle Kanji* itu menarik.
 - 7) 17,6% responden menyatakan "Sangat Setuju", dan 82,4% responden menyatakan "Setuju" bahwa cerita dalam media *Battle Kanji* itu mudah dimengerti.
 - 8) 29,4% responden menyatakan "Sangat Setuju", dan 70,6% responden menyatakan "Setuju" bahwa tampilan cerita dalam media *Battle Kanji* itu menarik.
 - 9) 5,8% responden menyatakan "Sangat Setuju", 64,8% responden menyatakan "Setuju", dan 17,6% responden menyatakan "Tidak Setuju" bahwa tampilan map dalam media *Battle Kanji* itu menarik.
 - 10) 23,6% responden menyatakan "Sangat Setuju", 70,6% responden menyatakan "Setuju", dan 5,8% responden menyatakan "Tidak Setuju" bahwa konsep bertarung dalam media *Battle Kanji* itu menarik.

11) 47,1% responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan 52,9% responden menyatakan “Setuju” bahwa tombol dalam media *Battle Kanji* sudah berfungsi dengan baik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden mengenai tampilan media *Battle Kanji* adalah “Baik”.

Tabel 4.2 Tanggapan Responden 2

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
B Materi Media					
1.	Jumlah kanji yang digunakan sudah cukup	3	12	1	0
	%	17,6 %	70,6 %	5,8 %	0%
2.	Soal dalam media <i>Battle Kanji</i> mudah dimengerti	8	9	0	0
	%	47,1 %	52,9 %	0%	0%
3.	Kesulitan soal yang dirasakan dalam media <i>Battle Kanji</i> cukup mudah	3	12	2	0
	%	17,6 %	70,6 %	11,8 %	0%
4.	Waktu yang diberikan untuk	4	12	0	1

	menyelesaikan soal sudah cukup				
	%	23,6 %	70,6 %	0%	5,8%
5.	Bantuan yang diberikan untuk dapat menyelesaikan soal sudah cukup	4	12	1	0
	%	23,6 %	70,6 %	5,8 %	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) 17,6% responden menyatakan “Sangat Setuju”, 70,6% responden menyatakan “Setuju”, dan 5,8% responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa jumlah kanji yang digunakan untuk soal sudah cukup.
- 2) 47,1% responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan 52,9% responden menyatakan “Setuju” bahwa soal dalam media *Battle Kanji* mudah dimengerti.
- 3) 17,6% responden menyatakan “Sangat Setuju”, 70,6% responden menyatakan “Setuju”, dan 11,8% responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa soal yang ada dalam media *Battle Kanji* cukup mudah untuk dijawab.
- 4) 23,6% responden menyatakan “Sangat Setuju”, 70,6% responden

menyatakan “Setuju”, dan 5,8% responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa waktu yang diberikan untuk menyelesaikan soal sudah cukup.

5) 23,6% responden menyatakan “Sangat Setuju”, 70,6% responden menyatakan “Setuju”, dan 5,8% responden menyatakan “Sangat Tidak Setuju” bahwa bantuan yang diberikan untuk dapat menyelesaikan soal sudah cukup.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden mengenai materi media *Battle Kanji* adalah “Baik”.

Tabel 4.3 Tanggapan Responden 3

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
C	Kegunaan Media				
1.	Media <i>Battle Kanji</i> membantu dalam membaca huruf Kanji	11	6	0	0
	%	64,8 %	35,2 %	0%	0%
2.	Media <i>Battle Kanji</i> efektif membantu mempelajari huruf Kanji	11	5	1	0
	%	64,8 %	29,4 %	5,8 %	0%

3.	Media <i>Battle Kanji</i> dapat dijadikan media pembelajaran kanji tingkat dasar	9	8	0	0
	%	52,9 %	47,1 %	0%	0%
4.	Secara keseluruhan media <i>Battle Kanji</i> mudah digunakan	13	4	0	0
	%	76,4 %	23,6 %	0%	0%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa :

- 1) 64,8% responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan 35,2% responden menyatakan “Setuju” bahwa media *Battle Kanji* dapat membantu dalam mengetahui cara membaca huruf kanji.
- 2) 64,8% responden menyatakan “Sangat Setuju”, 29,4% responden menyatakan “Setuju”, dan 5,8% responden menyatakan “Tidak Setuju” bahwa media *Battle Kanji* dapat membantu mempelajari huruf kanji.
- 3) 52,9% responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan 47,1% responden menyatakan “Setuju” bahwa media *Battle Kanji* dapat dijadikan media alternatif pembelajaran kanji tingkat dasar,

76,4% responden menyatakan “Sangat Setuju”, dan 23,6% responden menyatakan “Setuju” bahwa secara keseluruhan media *Battle Kanji* mudah untuk digunakan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden mengenai kegunaan media *Battle Kanji* adalah “Sangat Baik”.

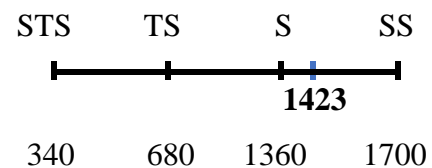
Berdasarkan hasil kuesioner tertutup dapat diketahui hasil penilaian responden terhadap tampilan, materi, dan kegunaan media *Battle Kanji* sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Tertutup

	SS	S	TS	STS
Σ	115	203	17	2
Kriterium	575	812	34	2
Σ Kriterium	1423			

Setelah mengetahui nilai dari setiap jawaban, kemudian penulis menentukan nilai ideal menggunakan perhitungan skala *Likert* untuk menghitung hasil kuesioner tertutup. Nilai kriterium maksimum media *Battle Kanji* yang didapat berdasarkan

kuesioner pada tabel 4.1 adalah 1423. Jika nilai tersebut dimasukan kedalam *interval scale*, maka berdasarkan *rating scale* nilai tersebut akan berada di posisi seperti dibawah ini.



*Bagan Rating Scale Hasil
 Kuesioner Tertutup*

Nilai 1423 masuk kedalam *interval* setuju dan sangat setuju tetapi lebih mendekati setuju. Maka berdasarkan hasil diatas media *Battle Kanji* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran kanji tingkat dasar yang baik dalam hal tampilan, materi, maupun penggunaannya.

Dari hasil kuseioner terbuka bisa disimpulkan bahwa responden menyatakan ingin menggunakan media *Battle Kanji* karena cukup menarik dari segi tampilan, *gameplay*, dan ceritanya juga membantu untuk mengingat dan mempelajari kanji-kanji dasar. Selain itu media *Battle Kanji* mudah untuk digunakan dan lebih

menyenangkan dari aplikasi yang lain. Di sisi lain, ada juga responden yang menyatakan tidak ingin menggunakan aplikasi ini karena aplikasi ini baru muncul sehingga itu akan mempersulit dan membuat pusing bagi pembelajar.

Responden juga memberikan saran terhadap media ini. Responden menyatakan bahwa secara keseluruhan media *Battle Kanji* sangat menarik, baik dari segi tampilan, cerita dan *gameplay* nya yang menggunakan gaya VN (*Visual Novel*). Selain itu, responden juga menambahkan bahwa tokoh karakter utama perlu dikembangkan lagi, tidak hanya tersedia versi perempuan saja tetapi juga tersedia versi laki-lakinya sehingga para pengguna bisa memilih tokoh utama sesuai keinginannya sebelum memulai permainan. Lalu, gambar tokoh karakter lebih dikembangkan lagi, sehingga tokoh tidak terlihat kaku ketika dimainkan.

Terkait dengan suara yang ada

dalam media juga perlu diperjelas dan juga akan lebih baik jika lebih di inovasikan. Lalu, cerita dalam media juga dirasa akan lebih menarik jika lebih dikembangkan. Responden juga menyatakan akan lebih baik jika ditambahkan arti dari kanji yang ada dalam media, sehingga akan membantu pembelajar dalam mempelajari kanji.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media *Battle Kanji* berguna sebagai media alternatif untuk membantu mempelajari kanji tingkat dasar, meskipun media *Battle Kanji* masih terdapat beberapa kekurangan dan perlunya beberapa perbaikan.

Diharapkan untuk kedepannya lebih banyak lagi peneliti yang membuat media pembelajaran yang lebih baik untuk dapat membantu pembelajar agar mempermudah mempelajari bahasa Jepang.

5 DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*. Tersedia: www.budiaji.info/publication/s/skalalikert.pdf (31 Januari 2017, 17:19)
- Fauzi, L., Haryanti, P., & Setiana, S. M. (2017). *Respon Pengguna Terhadap Aplikasi Kanji Hunter*. Tersedia: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/janarusaja/article/view/580> (31 Januari 2017, 17:19)
- Lensun, S. F. (2016). Peningkatan Penguasaan Kanji Dengan Metode Mnemonik Melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1). Tersedia: <http://pps.unj.ac.id/journal/bahtera/article/viewFile/147/147> (1 Februari 2018, 18:21)
- Librenjak, S., Vučković, K., & Dovedan, Z. (2012). Multimedia assisted learning of Japanese kanji characters. In *MIPRO, 2012 Proceedings of the 35th International Convention*, 1284–1289. Tersedia: <https://pdfs.semanticscholar.org/32d2/7ae4ac8a98cdc6f231b8dc1e3dd2b3ae119e.pdf> (13 Oktober 2016, 20:34)
- Nilwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Renariah. (2012). Mengingat Kanji Melalui Bushu. *Jurnal FOKUS*, 1(2). Bandung: Jurusan Pendidikan bahasa Asing FPBS UPI. Tersedia : http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA_JEPANG/195804061985032/=RENARIAH/artikel/Mengingat_Kanji_melalui_Bushu.pdf (1 Februari 2018, 18:25)
- Setiana, S. M., & Maysarah, D. (2019). Reality Role of Language Improving E-commerce. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 662, No. 3, p. 032064). IOP Publishing. Tersedia :

- <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/662/3/032064/pdf>
(1 Februari 2018, 18:21)
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates? *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11). Tersedia: <http://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/1714/pdf> (1 Februari 2018, 18:21)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan *Model Waterfall*. *Jurnal PETIK*, 3(1), 8-13. Tersedia: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/352/356> (07 Februari 2020, 06:03)
- Welty, G. (2007). The 'Design' Phase of the ADDIE Model. In *Journal of GXP Compliance*, 11, 40-53. New York: UBM LLC. Tersedia: http://www.ivtnetwork.com/sites/default/files/AddieModel_01.pdf (16 November 2016, 11:03)