

GAME EDUKASI MICHIKO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SHOKYU KANJI

*Anggi Septina Pitaloka¹, Fenny Febrianty²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
anggiseptina12@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

The study aims to analyze respondents' assessment of Michiko's Educational Game as a shokyu kanji learning medium. The research method used is descriptive analysis. Michiko's Educational Game is designed and developed as a learning multimedia in the form of an educational game based on Android Studio as the main software and Canva Web as the supporting software. The feasibility of Michiko's Educational Game as a learning medium is assessed based on an assessment based on the assessments of 20 respondents through a closed questionnaire. From these results it is known that 80.33% of respondents agree that Michiko's Educational Game has fulfilled the four functions of learning media, namely the attention function, affective function, cognitive function and compensatory function, so that Michiko's Educational Game is suitable to be used as a learning medium for shokyyu kanji.

Keywords: *educational games, learning media, shokyyu kanji*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk menganalisis penilaian responden terhadap Game Edukasi *Michiko* sebagai media pembelajaran *shokyu kanji*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Game Edukasi *Michiko* dirancang dan dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis *Android Studio* sebagai *software* utama dan *Canva Web* sebagai *software* pendukung. Kelayakan Game Edukasi *Michiko* sebagai media pembelajaran dinilai berdasarkan penilaian berdasarkan penilaian dari 20 responden melalui kuesioner tertutup. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi *Michiko* telah memenuhi empat fungsi dari media pembelajaran yaitu fungsi atensi fungsi afektif fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris, sehingga Game Edukasi *Michiko* layak digunakan sebagai media pembelajaran *shokyyu kanji*.

Kata Kunci: *game edukasi, media pembelajaran, shokyyu kanji*

PENDAHULUAN

Jepang merupakan salah satu negara yang bukan *alfabeth* sehingga penulisannya mempunyai karakteristik tersendiri seperti yang telah diungkapkan oleh Setiana dan Soetanti (2003) bahwa terdapat beberapa huruf Jepang di antaranya; kanji, katakana, hiragana dan romaji yang digunakan dalam sistem penulisan Jepang. Kanji merupakan salah satu huruf yang digunakan dalam penulisan huruf Jepang. Kanji sendiri memiliki dua cara baca yaitu *kun-yomi dan on-yomi*. Sehubungan dengan hal ini, Departemen

Kependidikan Jepang (*Monbusho*) menetapkan ada 1850 kanji digunakan untuk kehidupan sehari-hari yang diantaranya banyak yang memiliki dalam penulisannya. Hal ini tentu saja membuat pembelajar kanji kesulitan dalam membaca kanji seperti yang dinyatakan oleh Renariah (2012) bahwa terdapat beberapa kesulitan dalam mempelajari kanji seperti jumlah kanji yang banyak yang diakibatkan apabila dilihat sepintas bentuk kanjinya terlihat sama, serta cara bacanya yang bervariasi baik itu baik secara *kun-yomi* ataupun *on-yomi*. Oleh karena itu kanji sering kali disebut sebagai huruf yang sulit untuk dipelajari akan tetapi kanji merupakan bagian yang sangat penting didalam bahasa Jepang seperti yang di ungkapkan oleh Zhang, dkk (2015) bahwa Belajar kanji diperlukan untuk membaca dan memahami dokumen Jepang seperti surat kabar dan literatur dalam bahasa Jepang. Hal ini diperkuat oleh Tokuhiko (dalam Setiawati, 2018) yang menyatakan bahwa pembelajar bahasa Jepang non Jepang akan kesulitan dalam proses belajar memahami kosakata kanji yang jumlahnya banyak.

Bagi mahasiswa Program Studi Sastra Jepang maupun pembelajar bahasa Jepang kemampuan membaca dan menulis kanji adalah sebuah keharusan guna mendukung keterampilan berbahasa lainnya dalam bahasa Jepang. Dalam pembelajaran kanji memang ditemukan beberapa kendala-kendala seperti yang dipaparkan tersebut diatas. Oleh karena itu para pengajar melakukan berbagai upaya dalam pengajaran untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal bagi mahasiswa. Pada kenyataannya, banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa diantaranya model pengajaran yang digunakan dosen termasuk bentuk latihan atau tugas-tugas, materi pembelajaran, dan soal tes, serta kemampuan nalar, gaya belajar, dan sikap mahasiswa di kelas. Salah satu cara belajar yang disenangi oleh mahasiswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar tidak membosankan.

Selanjutnya England dan Finney (2011), Media interaktif adalah kombinasi anatara media digital seperti kombinasi teks dan elektronik, grafik, gambar yang bergerak, dan suara yang masuk ke lingkungan komputerisasi digital yang terstruktur sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi berdasarkan dengan kebutuhannya. Penggunaan media dalam pembelajran juga dapat menghilangkan rasa bosan dan membuat belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan. Terkait media pembelajaran ini, Arief, dkk (dalam Harahap, 2018) mengemukakan bahwa media adalah jenis komponen didalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu 1) fungsi atensi; berkonsentrasi terhadap isi pembelajaran yang berkaitan dengan visual 2) fungsi afektif; lambang visual atau gambar yang dapat menggugah emosi dan sikap siswa 3) fungsi kognitif; yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar untuk memahami dan mengingat 4) dan fungsi kompensatoris; media pembelajaran yang berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan kesulitan dalam menerima pembelajaran.

Salah satu multimedia pembelajar dalam bentuk aplikasi seluler saat ini yang banyak digunakan untuk pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa asing adalah jenis game edukasi. Hal ini diperkuat oleh Harsan (2009) yang menyatakan bahwa game edukasi umumnya digunakan untuk belajar diantaranya mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan edukasi ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Hardiyantini (2009) menyatakan bahwa game edukatif merupakan game yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Begitu pula

dengan Clark & Mayer (2011) yang menegaskan bahwa game edukasi merupakan sebuah permainan yang sengaja dirancang untuk membantu para pembelajar guna mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis telah membuat sebuah media pembelajaran berjenis game edukasi dengan menggunakan konsep teka teki silang yang diberi nama *Michiko*. Tujuan pembuatan *Michiko* tidak lain bermaksud untuk mengatasi kesulitan mahasiswa atau pembelajar bahasa Jepang secara umum ketika mempelajari belajar kanji terutama pada saat mengingat dan membaca huruf kanji. Konsep teka teki silang diaplikasikan dalam *Michiko*, dikarenakan teka - teki silang merupakan permainan kata yang memiliki tantangan sekaligus bersifat rekreasi atau menghibur dan mampu mendorong seseorang untuk berpikir, mencari dan menemukan jawaban. Lebih jauh terkait dengan fungsi dari teka teki silang ini, Ravista (2018) menyatakan bahwa teka teki silang merupakan strategi untuk pembelajaran yang digunakan untuk melihat kembali materi yang sudah disampaikan sehingga memudahkan untuk pembelajar dalam mengingat materi yang sudah disampaikan.

Pembuatan game edukasi *Michiko* sebagai media pembelajaran *shokyu kanji* dilakukan menggunakan metode ADDIE. Branch (2009) menjelaskan bahwa membuat produk dengan menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu metode yang paling efektif karena ADDIE dapat dengan mudah memproses kerangka kerja yang sesuai dengan situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber daya pembelajaran lainnya. Tahapan utama dalam pembuatan game edukasi *Michiko* melalui 1) Tahap Analisis ; analisis kebutuhan jenis media pembelajaran serta penentuan konten materi media . 2) Tahap Desain ; desain media berdasarkan konsep teka teki silang. 3) Tahap Pengembangan ; pemograman media dengan menggunakan *canva web* sebagai *software* pendukung dan *Android studio* sebagai *software* (Pitaloka, 2021).

Karakteristik *Michiko* sebagai game edukasi untuk merangsang daya fikir terletak pada terdapatnya fungsi atensi dan fungsi afektif. Sedangkan fungsi *Michiko* untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah terletak pada terdapatnya fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Selanjutnya, game edukasi *Michiko* membutuhkan penilaian dari responden untuk mengetahui karakteristik yang dimilikinya sebagai sebuah media pembelajaran agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran *shokyu kanji*. Dengan demikian berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud untuk menganalisis penilaian responden terhadap game edukasi *Michiko* sebagai media pembelajaran *shokyu kanji*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis yaitu mendeskripsikan atau memberikan sebuah gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data-data atau sampel yang telah dikumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan sebuah analisis dan membuat kesimpulan yang digunakan untuk umum (Sugiono , 2009). Data dari penelitian berupa penilaian responden terhadap game edukasi *Michiko* dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner tertutup. Angket terdiri dari empat bagian yaitu penilaian fungsi atensi, fungsi afektif, kognisi, dan kompensatoris game edukasi *Michiko* dengan total pertanyaan berjumlah 11 pertanyaan.

Responden penelitian berjumlah 20 orang yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dari mahasiswa tingkat satu (I) Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Sastra Jepang FIB UNIKOM sebagai populasi penelitian. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang artinya pengambilan sampel

tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2016). Pembuatan angket merujuk pada model penghitungan skala likert pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai Jawaban Skala Likert

Jawaban	Nilai
SS (Sangat Setuju)	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2016)

Analisis data angket dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut :

- a. Menghitung seluruh hasil jawaban responden dalam persentase, menggunakan rumus sebagai berikut :

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

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

(Sugiyono, 2016)

- b. Membaca hasil jawaban dalam bentuk persentase berdasarkan acuan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Jawaban

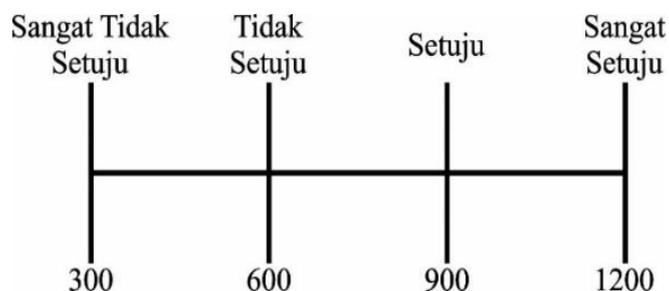
Persentase	Penjelasan
0 %	Tidak seorangpun
1 ~ 30 %	Sebagian kecil
31 ~ 49 %	Hampir setengahnya
50 %	Setengahnya
51 ~ 80 %	Sebagian besar
81 ~ 99 %	Hampir seluruhnya
100 %	Seluruhnya

(Sugiyono, 2016)

- c. Menghitung nilai ideal berdasarkan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Ideal (kriterium)} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

- d. Mengkonversi nilai ideal kedalam pembacaan berdasarkan *rating scale* sebagai berikut :



Gambar 1 Rating Scale

- e. Membaca nilai ideal dan membuat kesimpulan.

HASIL

Paparan hasil kuesioner sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Responden Terhadap Fungsi Atensi Game Edukasi Michiko

Indikator	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain Aplikasi <i>Michiko</i> menarik	10 50%	8 40%	2 10%	0 0%	20 100%
Efek audio Aplikasi <i>Michiko</i> terdengar jelas	8 40%	10 50%	2 10%	0 0%	20 100%
Tombol navigasi aplikasi <i>Michiko</i> berfungsi baik	9 45%	11 55%	0 0%	0 0%	20 100%
uruf-huruf dalam Aplikasi <i>Michiko</i> terbaca jelas	13 65%	7 35%	0 0%	0 0%	20 100%
Instruksi penggunaan aplikasi <i>Michiko</i> dapat dipahami	9 45%	11 55%	0 0%	0 0%	20 100%
Rata-rata	49%	47%	4%	0	

Tabel 4. Penilaian Responden Terhadap Fungsi Afektif Game Edukasi Michiko

Indikator	Jawaban				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi Aplikasi <i>Michiko</i> sesuai dengan materi kanji N4 dalam RPS mata kuliah Moji Goi II	11 55%	8 40%	1 5%	0 0%	20 100%
Tingkat kesulitan soal soal yang terdapat pada aplikasi <i>Michiko</i> termasuk mudah	7 35%	13 65%	0 0%	0 0%	20 100%
Rata-rata	45%	52,5%	2,5%		

Tabel 5. Penilaian Responden Terhadap Fungsi Kognitif Game Edukasi Michiko

Indikator	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Model materi Aplikasi <i>Michiko</i> sesuai dengan konsep teka teki silang	6	14	0	0	20
	30%	70%	0%	0%	100%
Rata-rata	30%	70%	0%	0%	

Tabel 6. Penilaian Responden Tentang Fungsi Kompesentoris

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Penggunaan Aplikasi <i>Michiko</i> memudahkan mempelajari kanji	7	13	0	0	20
	35%	65%	0%	0%	100%
Penggunaan Aplikasi <i>Michiko</i> memberikan tantangan dalam mempelajari kanji	7	12	1	0	20
	35%	60%	5%	0%	100%
Penggunaan Aplikasi <i>Michiko</i> memovitasi mempelajari kanji	7	11	2	0	20
	35%	55%	10%	0%	100%
Rata-rata	35%	60%	5%		

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa rata-rata 49% atau **hampir setengah** responden menyatakan **sangat setuju** terhadap indikator-indikator fungsi atensi dari game edukasi Michiko yaitu desain aplikasi yang menarik, efek audio yang terdengar jelas, tombol navigasi yang berfungsi baik, huruf-huruf dalam aplikasi yang terbaca jelas, dan terdapatnya instruksi penggunaan atau pengoprasian aplikasi yang dapat dipahami. Kondisi ini membuat responden secara emosi tertarik dan siap untuk melakukan kegiatan pembelajaran kanji menggunakan aplikasi.

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata 52,5% atau **sebagian besar** responden menyatakan **setuju** terhadap indikator-indikator fungsi afektif dari game edukasi Michiko yaitu materi aplikasi sesuai dengan materi kanji N4 dalam RPS mata kuliah Moji Goi II, dan tingkat kesulitan cukup pada latihan soal pada aplikasi. Kondisi ini juga memberi pengaruh terhadap emosi dan sikap responden menjadi antusias dan percaya diri dalam belajar karena latihan soal dengan tingkat kesulitan yang cukup yang memungkinkan untuk dikerjakan karena materi dalam aplikasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari di perkuliahan.

Dari tabel 5 pula terlihat bahwa rata-rata 70% atau sebagian besar responden menyatakan **setuju** terhadap indikator-indikator fungsi kognitif dari game edukasi Michiko yaitu konsep aplikasi seperti teka teki silang. Penerapan konsep teka teki silang dalam model pembelajaran dalam aplikasi mampu mendorong responden dalam memperlancar pemahaman dan kemampuan mengingat materi belajar.

Dan, dari tabel 6 dapat diketahui bahwa rata-rata 60% atau **sebagian besar** responden menyatakan **setuju** terhadap indikator-indikator fungsi kompensatoris dari game edukasi Michiko. Aplikasi mampu mengakomodasikan pembelajar yang lemah dan lambat sehingga responden merasa game edukasi Michiko merupakan aplikasi yang lebih memudahkan belajar kanji, serta menimbulkan perasaan tertantang dan termotivasi untuk mempelajari kanji.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan tanggapan responden mengenai kegunaan game edukasi *Michiko* adalah "**Setuju**" bahwa game edukasi *Michiko* dapat digunakan sebagai media pembelajaran shokyu kanji.

Dari uraian diatas, nilai ideal dari penilaian responden terhadap fungsi-fungsi game edukasi Michiko sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Kuesioner Tertutup

	SS	S	TS	STS
Σ	90	124	6	0
Σ Ideal	450	496	18	0
Total Nilai ideal	964			
Nilai Persentase				80,33%

Nilai ideal seperti dalam tabel 7 adalah 964. Nilai 964 berada pada kategori "**setuju**" dalam *rating scale likert*. Dengan kata lain bahwa 80.33% atau sebagian besar responden setuju terhadap indikator-indikator fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris pada game edukasi *Michiko*.

SIMPULAN

Pengolahan terhadap hasil kuesioner menunjukkan bahwa game edukasi Michiko sebagai media pembelajaran kanji memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Dengan dimilikinya atau terpenuhinya fungsi-fungsi tersebut dapat disimpulkan bahwa game edukasi Michiko dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif pembelajaran kanji, khususnya shokyu kanji.

Meskipun begitu penulis menyadari kekurangan-kekurangan dalam aplikasi ini. Untuk selanjutnya, penulis berharap agar dapat dilakukan pengembangan terhadap aplikasi ini melalui penambahan fitur-fitur lainnya seperti tersedianya latihan kanji dalam tingkat kesulitan yang berbeda agar lebih bermanfaat dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan kanji.

REFERENSI

- Azhar A. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo.
 Branch, R. M. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York : Springer.
 Colvin, R., & Mayer, R. E. 2011. *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Pfeiffer.

- England, E., & Finney, A. 2011. *Interactive Media-What's that? Who's Involved*. ATSE White Paper-Interactive Media UK.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. 2018. *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran*. Research Gate.
- Hardiyantini, E. 2009. Permainan *Edukatif (educational game)* Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang*.
- Harsan, A. 2009. *Jago Membuat Game Komputer*. Jakarta: PT. Transmedia.
- Natalia, D, R. 2018. Penerapan Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA I SMAN 2 Ngaglik Pada Materi Sistem Imun. *Skripsi*. Universitas Sanata Darma. Yogyakarta.
- Pitaloka, A.S. 2021. Game Edukasi Michiko Sebagai Media Pembelajaran Shokyu Kanji. *Skripsi*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Renariah. 2002. Bahasa Jepang dan Karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha, 1(2)*, 1-16.
- Setiana, S.M. & Soetanti, D. 2003. Analisis Tingkat Kemampuan Mahasiswa dalam Menguasai Kanji. *Laporan Penelitian*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Setiawati, N. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Kanji. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 30(1)*, 46-58.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Zhang, J., & Takuma, J. 2015. *A Kanji Learning System Based on Automatic Question Sentence Generation*. In 2015 International Conference on Asian Language Processing (IALP) (pp. 144-147).