

# PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *E-MAZE* UNTUK MEMAHAMI CERITA RAKYAT JEPANG *SARU KANI GASSEN* 『サルカニ合戦』

Yuniar Prastiwi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

[Yunhi.k11m@gmail.com](mailto:Yunhi.k11m@gmail.com)

Joko Prasetyo S.Pd.,M.Pd

Dosen Pembimbing Skripsi

[jokoprasetyo@unesa.ac.id](mailto:jokoprasetyo@unesa.ac.id)

## Abstrak

Cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) merupakan dongeng yang cukup populer di Jepang. Namun penelitian yang menggunakan cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) tidak banyak. Sehingga cerita ini kurang dikenal oleh pebelajar bahasa Jepang. Sedangkan media permainan *e-maze* mempunyai manfaat memudahkan memahami cerita dengan bantuan ilustrasi dan melatih daya pikir dengan menjawab kuis yang terdapat pada media permainan *e-maze*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pada penelitian ini dikembangkan media permainan *e-maze* untuk bisa memahami cerita rakyat Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦). Media permainan *e-maze* adalah permainan edukatif yang mencari jalan atau alur agar dapat menyelesaikan permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media, kelayakan media dan respon dari terhadap pengembangan media permainan *e-maze*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan media menurut Sugiyono (2014:297). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa rumah bahasa dan siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru. Siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru dipilih menjadi subjek uji coba karena banyak prestasi yang diraih dalam pelajaran bahasa Jepang. Sedangkan siswa Rumah Bahasa dipilih karena merupakan tempat kursus gratis sehingga menarik minat masyarakat untuk belajar bahasa Jepang. Hasil dari penelitian ini didapatkan hasil berikut.

1. Pengujian internal diperoleh hasil, yakni dari ahli materi memberikan penilaian 94%. Sedangkan dari ahli media memberikan penilaian pada pengembangan media *e-maze* yakni 77,5%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media permainan *e-maze* baik untuk digunakan dalam memahami suatu karya sastra.
2. Pada uji coba produk, hasil respon yang diperoleh dari siswa rumah bahasa Surabaya yakni dengan prosentase 71%. Sedangkan respon dari siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru memperoleh prosentase dengan nilai 81%. Berdasarkan hasil respon tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan *e-maze* layak digunakan untuk memahami karya sastra Jepang. namun untuk media yang benar-benar sempurna, media ini masih membutuhkan perbaikan.

**Kata kunci :** Pengembangan, media permainan *e-maze*, pemahaman karya sastra, cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).

## Abstract

Japanese folklore *Saru Kani Gassen* is very famous in Japan, but since there are not many studies of literature against which it is a contrast, this learner is not so familiar with this story. In response to that, it is thought that the digital labyrinth will be able to improve thought power by explaining the easy illustration, understanding the story, and answering the question.

Based on that background, this study attempts to develop *e-maze* game as a medium to comprehend Japanese folklore *Saru Kani Gassen*. *E-maze* is an educative game whose plot is to find the correct path to reach its ending. The purpose of this study is to describe media development, feasibility, and response towards development of *e-maze* game as a medium.

This study proposes a research of development by applying the model according to Sugiyono (2014: 297). The subject of this study is students of *Rumah Bahasa* (house of language) and extracurricular members in MA Darul Ulum Waru. The reason for targeting the Darul Ulum Waru of Islamic High School (MA Darul Ulum Waru) is that there are many achievements related to Japanese. The Surabaya City Language Center (*Rumah Bahasa*) has conducted various foreign language classes for

free, and so many people come to learn Japanese and decided to conduct other research. That is the reason for choosing the subject of the study.

The research results as follows:

- 1.The result obtained from internal testing is, 94% of it are given by material experts. Meanwhile, the media experts give 77.5% for e-maze development. Based on those results, it defines that e-maze game development can be applied for literature comprehension.
- 2.For product testing, 71% of responses are gained from students of Rumah Bahasa Surabaya, and 81% are obtained from members of extracurricular in MA Darul Ulum Waru. It can be concluded that e-maze game is proper to be implemented as a medium for understanding Japanese literary works. This medium, however, is still far from perfect. Thus, it still requires more improvement for application in near future.

**Key words:** development, e-maze game, literature comprehension, Japanese folklore *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦)

## PENDAHULUAN

Hakikat karya sastra adalah bercerita. Bercerita adalah bentuk dari hasil pekerjaan seni kreatif, yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya, dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Wibowo, 2013: 37). Dengan ini, intensitas keterlibatan pembaca terhadap karya sastra sekaligus menjadi tolak ukur bahwa karya sastra memiliki peran penting dalam masyarakat. Dilain sisi karya sastra juga menawarkan berbagai macam bentuk motivasi untuk manusia untuk berbuat sesuatu yang dapat mengundang pembaca untuk mengidentifikasinya. Dengan hadirnya karya sastra memberikan hiburan yang menyenangkan bagi pembaca. Namun menurut Wibowo (2013: 35), sastra dan karyanya belum dibaca oleh sebagian besar masyarakat kita. Para cendekiawan di berbagai strata pun tidak menempatkan karya sastra sebagai medium pengasah kepekaan estetika.

Pernyataan tersebut diperkuat berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Study Most Littered Nation in the World* pada tahun 2014 bahwa Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara dalam minat baca. Dari permasalahan membaca tersebut sehingga berpengaruh pada karya sastra berbentuk prosa yang pada dasarnya harus membaca untuk mendapatkan suatu informasi, pemahaman, dan juga hiburan.

Hal tersebut juga berdampak pada perkembangan sastra Jepang tidak sejalan dengan pesatnya pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran sastra atau budaya Jepang sangat minim, pengajar lebih menekankan pembelajaran praktek bahasa Jepang dan pengenalan huruf Jepang menurut penuturan saudari Ika yakni seorang staf pengajar di kursus bahasa Jepang di Surabaya. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengenalkan dan memahami suatu karya sastra Jepang.

Cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) merupakan salah satu karya sastra dari negara Jepang. Cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦)

bercerita tentang pertengkaran antara monyet dan kepiting untuk memperebutkan buah kesemek yang ditanam oleh induk kepiting. Si monyet yang licik dan nakal seringkali memperdaya induk kepiting, hingga suatu hari si monyet mendapatkan sebuah balasan dari perbuatan buruknya. Dari cerita dapat diambil nilai positif yang terkandung di dalamnya, yakni “perbuatan jahat akan mendapatkan balasan yang setimpal”. Purnomo mengatakan bahwa menjalin rasa kesetiakawanan dapat membantu meringankan segala halangan yang ada karena dapat gotong royong saling membantu (2007:80).

Selain itu cerita ini juga cukup populer dan dikenal di negara Jepang, terbukti dari diangkatnya cerita ini dalam bentuk cerita pendek oleh Akutagawa Ryunosuke. Cerita ini diterbitkan dalam versi bahasa Inggris oleh David Thomson dengan judul *The Battle Of The Monkey And The Crab*. Cerita tersebut diterbitkan dalam volume ke-3 *Japanese Fairy Tale Series* oleh Hasegawa Takejiro pada tahun 1885. Namun, sayangnya jenis cerita ringan seperti *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) ini, tidak didukung dengan perkembangan bentuk produk yang berupa kemasan. Cerita-cerita seperti ini kebanyakan dikemas dalam sebuah buku ataupun video. Sehingga masyarakat sedikit banyak merasa jenuh dan mulai kurang tertarik lagi pada karya sastra ini. Penikmat karya sastra hanya pasif membaca, melihat atau mendengar sebuah cerita saja selama ini. Hal tersebut bertolak belakang dengan tujuan yang sudah disampaikan mengenai sastra pada paragraf pertama. Oleh karena itu dalam penelitian pengembangan untuk memahami suatu karya sastra Jepang digunakanlah cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) sebagai sumber cerita.

Cara yang digunakan mendukung karya sastra tersebut agar lebih diminati pembaca diperlukan media yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan jaman yang mengacu pada kemajuan teknologi. Seperti *jigsaw*, *puzzle*, atau *maze* yang dikombinasikan dengan software pada komputer. Permainan dasar *Maze* merupakan

permainan edukasi yang digemari dalam dunia pendidikan anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan menurut Depdiknas (dalam Yahya, 2014:7). Sehingga peneliti melihat sebuah potensi pada media permainan *maze* yang dikembangkan menjadi media dengan nama permainan *e-maze* sesuai kemajuan teknologi saat ini. Untuk merubah permainan *Maze* dalam bentuk digital, maka diperlukan sebuah wadah yang menampung. Dengan mempertimbangkan nilai praktis dan mudah untuk dimainkan bagi semua golongan masyarakat, maka dipilihlah *Microsoft power point* sebagai wadah dari permainan *Maze*. Purnomo (2014:392) mengatakan bahwa dalam *Microsoft power point* sudah terdapat unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditori, kinestetik, dan lain sebagainya yang mempermudah dalam proses bermain untuk memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).

Setelah menjabarkan maksud dan tujuan dalam beberapa paragraf di atas, adapun cara atau metode untuk menganalisis data yang diperoleh demi mendapatkan hasil penelitian, menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dan merangkumnya dalam jenis penelitian kualitatif deskriptif analisis, sehingga peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono. Tentunya data yang diperoleh dari uji coba produk yang memerlukan subjek uji coba. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan dua golongan, yakni siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru dan siswa kelas bahasa Jepang Rumah Bahasa Surabaya. Potensi yang dilihat peneliti dari kedua subjek tersebut yakni, sama-sama mempunyai dan menarik minat masyarakat untuk belajar bahasa Jepang. Oleh karena itu peneliti berasumsi bahwa media permainan *e-maze* dapat menarik minat siswa untuk memahami karya sastra Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni yang pertama adalah bagaimana kelayakan media permainan *e-maze* untuk dapat memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦). Sedangkan rumusan masalah kedua adalah bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan media permainan *e-maze* untuk memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).

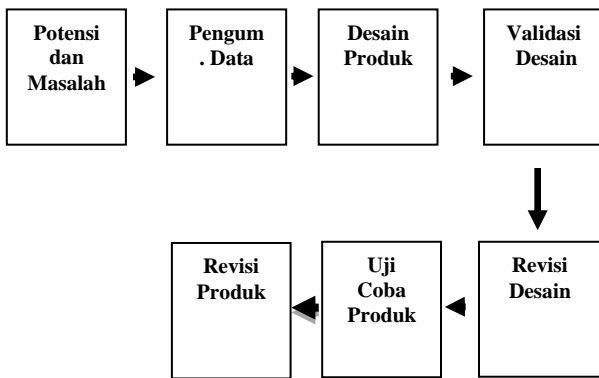
Penelitian ini juga memiliki tujuan diantaranya adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media permainan *e-maze* yang digunakan untuk memahami cerita rakyat

Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) berdasarkan penilaian dari para ahli media. Untuk mendeskripsikan respon terhadap pengembangan media permainan *E-Maze* sebagai bentuk pengapresiasi karya sastra fiksi berbentuk prosa yakni memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).

Dari penelitian ini juga diharapkan mempunyai manfaat bagi Pengkaji Sastra Jepang, yakni dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dalam penelitian sastra Jepang. Penikmat sastra Jepang adalah diharapkan penikmat sastra Jepang dapat memahami dengan mudah cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) yang disuguhkan selama bermain menggunakan media permainan *e-maze*. Bermanfaat bagi mahasiswa pendidikan bahasa Jepang, yakni dapat memberikan informasi tentang media yang bisa digunakan dalam memahami karya sastra Jepang dengan mudah untuk para siswa siswi disekolah atau tempat kursus bahasa Jepang. Serta juga bermanfaat bagi Peneliti, karena diharapkan dari penelitian sastra yang mengembangkan media permainan *e-maze* ini mampu melengkapi penelitian sebelumnya dalam pengembangan permainan *maze*.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), karena mengembangkan media permainan *e-maze* agar berfungsi sebagai media untuk memahami karya sastra Jepang berjudul *saru kani gassen* (サルカニ合戦). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:34), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam bidang pendidikan sebagai model penelitian dan pengembangan di mana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, dan diuji secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas, kualitas, dan memenuhi standar. Sehingga metode *R&D* (*Research and Development*) menurut Sugiyono sangat cocok digunakan dalam penelitian ini. Adapun data-data yang diperoleh akan melalui tahap analisis agar dapat didefinisikan proses pengembangannya, berdasarkan hal tersebut jenis data dalam penelitian ini termasuk dalam data kualitatif. Untuk memperoleh data-data tersebut, maka dilakukanlah prosedur pengembangan media permainan *e-maze* menurut yang dikemukakan oleh Sugiyono. Berikut ini langkah-langkah yang sudah dimodifikasi dalam prosedur pengembangan menurut Sugiyono. Faktor minimnya dana, waktu menjadi kendala, sehingga hanya melakukan tujuh langkah dari 10 langkah dalam prosedur pengembangan Sugiyono.



Bagan 1. Prosedur Pengembangan Media Permainan E-Maze

Arikunto menyatakan bahwa sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Oleh sebab itu subjek dalam penelitian ini untuk menjadi partisipan uji coba media permainan *e-maze*, yaitu 10 siswa dari rumah bahasa kelas bahasa Jepang dan 19 siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru. Adapun alasan dipilihnya dua golongan subjek dari tempat yang berbeda dan tingkatan yang berbeda pula, yakni Rumah Bahasa Surabaya merupakan program pemerintah untuk memfasilitasi masyarakatnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang dimaksud berupa kursus bahasa asing gratis bagi warga Surabaya atau pelajar yang belajar disekolah atau universitas wilayah Surabaya. Sehingga menarik minat masyarakat untuk belajar bahasa asing, tentunya juga mempelajari bahasa Jepang. Hal ini menjadi peluang menguji cobakan media permainan *e-maze* disana, selain didukung oleh permasalahan yang sudah dijelaskan dalam pendahuluan. Sedangkan alasan siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum dipilih karena memiliki banyak prestasi dalam olimpiade bahasa Jepang. Sehingga bisa dipastikan bahwa para siswanya memiliki ketertarikan dalam bidang bahasa Jepang. Oleh sebab peneliti berasumsi bahwa kedua subjek tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami karya sastra Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) dengan menggunakan media permainan *e-maze*. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang diantaranya adalah lembar validasi media yang berbentuk daftar cek untuk ahli media dan materi, bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dalam hal ini merupakan media permainan *e-maze* baik dalam aspek konstruksi media dan dalam aspek materi (isi) media. Lembar angket respon siswa yang diberikan setelah proses uji coba dilaksanakan, bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media permainan *e-maze* yang telah dikembangkan. Tes pemahaman digunakan untuk tujuan mengetahui respon siswa terhadap isi media yang berupa

cerita rakyat Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦), dari menjawab tes ini dapat diketahui siswa benar-benar memahami cerita atau hanya sekedar memainkan media permainan *e-maze*. Lembar angket respon guru ini digunakan sebagai bentuk observasi guru terhadap aktivitas siswa selama uji coba media permainan *e-maze* berlangsung.

Moleong (2014: 103) mengatakan bahwa teknik analisis data yakni suatu proses untuk mengatur urutan data dalam suatu kategori sehingga menjadi informasi yang mudah dipahami dan bermanfaat untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam penelitian. Adapun Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan Teknik statistik deskriptif. Statistik deskriptif sendiri, yaitu suatu teknik statistik dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Sebelum data yang terkumpul dapat dianalisis, langkah pertama yakni menghitung data agar lebih mudah untuk dikategorikan. Berikut ini adalah rumus-rumus yang digunakan untuk menghitung data yang diperoleh dari lembar validasi media, lembar angket respon, lembar angket respon guru dan tes pemahaman.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008:89)

Setelah dihitung dan diperoleh prosentase dari tiap instrumen maupun tiap butir pernyataan yang ada dalam instrumen, prosentase tersebut dikategorikan menurut kriteria interval menurut tabel skala likert yang sudah dimodifikasi. Berikut ini adalah tabel interval skala likert menggolongkan kriteria tiap prosentase yang didapat dari hasil perhitungan.

Tabel 1. Interpretasi Skor

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
23% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(Ridwan, 2006:18)

Namun perhitungan data yang diperoleh dalam tes pemahaman terlebih dahulu dilakukan penilaian pada jawaban siswa. Penilaian tersebut mengacu pada tabel rubrik menurut nurgiyantoro untuk penilaian soal esai yang sudah dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan

kebutuhan, seperti dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Tes Pemahaman

No. Soal	Kriteria	Rentan g skor	Skor Maks
1.	a. Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat Jepang <i>saru kani gassen</i> secara lengkap. (menyebutkan 1 tokoh = 0, menyebutkan 2-3 tokoh = 1, menyebutkan 4-5 tokoh = 2, menyebutkan 6-7 tokoh = 3)	0-3	3
	b. Mampu menyebutkan latar peristiwa (min. dua tempat) (Menyebutkan dua tempat = 1, empat tempat = 2, enam tempat = 3)	0-3	3
	c. Mampu menggambarkan atau menyebutkan watak tokoh yang ada dalam cerita rakyat jepang <i>saru kani gassen</i> (menyebutkan 1 watak = 1, menyebutkan 2-3 watak = 2, menyebutkan lebih dari 4 watak = 3)	0-3	3
	d. Jumlah kata dalam ringkasan min. 78 kata. (terdiri dari 78 kata = 1, lebih dari 78 kata dan kurang dari 100 kata = 2, lebih dari 100 kata = 3.)	0-3	3
<b>Total skor tertinggi</b>			<b>12</b>
2.	a. Mampu menebak jawaban dengan benar	0-2	2
	b. Memberikan alasan dari	0-6	6

No. Soal	Kriteria	Rentan g skor	Skor Maks
	jawaban yang ditulis. (menyebutkan 1 alasan = 2, menyebutkan 2 alasan = 3, menyebutkan 3 alasan, 4)		
<b>Total skor tertinggi</b>			<b>8</b>

(Nurgiantoro, 2001:75)

#### a. Spesifikasi media permainan *e-maze*

- 1) Media permainan *e-maze* ini dikemas berbeda, dalam bentuk aplikasi *Microsoft Office Power Point 2016*.
- 2) Di dalam satu slide terdapat ilustrasi dari cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) yang dipenggal-penggal.
- 3) Terdapat kuis yang harus dijawab oleh pemain untuk meneruskan potongan cerita antara satu dan yang lainnya.
- 4) Terdapat lembar petunjuk permainan dan lembar kumpulan kosakata yang membantu siswa selama permainan *e-maze* berlangsung. Kertas yang digunakan untuk mencetaknya adalah kertas art paper dengan ukuran A4 dan berat 150 gsm.
- 5) Media permainan *e-maze* dikemas dalam bentuk kepingan dvd. DVD-RW digunakan karena daya tampungnya yang cukup besar, yakni 700 MB.
- 6) Wadah dvd menggunakan tempat dvd standar berukuran 13,5 cm x 19 cm yang terbuat dari bahan plastik namun kuat, sehingga dapat melindungi isi didalamnya

Media permainan *e-maze* diharapkan dapat menarik minat dan motivasi masyarakat untuk mempelajari suatu karya sastra atau sastra itu sendiri.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

- 1) **Potensi dan Masalah**  
Potensi dan masalah adalah langkah pertama dalam prosedur pengembangan media dalam metode *R&D*. permasalahan utama yang ada dalam penelitian ini, sehingga menjadi latar belakang dilakukan penelitian adalah minat baca masyarakat Indonesia berada pada peringkat 2 terbawah dari 61 negara menurut survei yang dilakukan oleh *Study Most Littered Nation in the World* pada tahun 2014. Oleh sebab itu mempengaruhi minat masyarakat terhadap karya sastra yang pada umumnya mengharuskan membaca agar memperoleh hiburan dan informasi. Hal ini juga berdampak pada pembelajaran sastra Jepang di Indonesia. Pembelajaran sastra Jepang hampir tidak pernah

diajarkan dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah maupun di kursus-kursus bahasa Jepang di Surabaya.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti juga menemukan potensi-potensi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berikut ini merupakan potensi yang terdapat dalam penelitian ini, yakni:

- a. Rumah Bahasa adalah suatu tempat kursus yang dibuat oleh pemerintah kota Surabaya tanpa dipungut biaya, sehingga menarik banyak minat masyarakat wilayah Surabaya untuk mempelajari bahasa Jepang dengan mudah.
  - b. MA Darul Ulum Waru, disini peneliti mengidentifikasi bahwa siswa siswi MA darul Ulum Waru memiliki minat terhadap pembelajaran Bahasa Jepang. Terbukti dari banyaknya prestasi yang diperoleh dalam olimpiade bahasa Jepang baik antarkota maupun tingkat nasional. Sehingga peneliti berasumsi bahwa menggunakan siswa Ektrakurikuler MA Darul Ulum bisa mendapatkan respon yang sangat baik terhadap media permainan *e-maze* yang dikembangkan dengan tujuan agar lebih memudahkan dalam memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).
  - c. Media permainan *e-maze* merupakan media yang kombinasi antara media permainan *Maze* dan aplikasi digital yakni *Microsoft power point*. Sehingga memiliki nilai praktis dan mudah digunakan bagi para siswa. Selain itu media ini dapat melatih daya imajinasi anak untuk mendapatkan informasi dari ilustrasi pendukung yang disajikan. Juga melatih untuk berpikir kritis dari kuis yang ada dalam permainan *e-maze*.
- 2) Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam pembuatan media *e-maze*. Informasi ini berupa data yang berbentuk isi cerita rakyat Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) dari beberapa sumber yakni, Kawauchi Sayumi, Sota Taki dan Iwasaki Kyoko, dan *ebook* dari nihon studio. Cerita kemudian diterjemahkan untuk mengerti arti tiap kosakata lalu merubahnya kedalam kosakata yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan tingkat bahasa Jepang yang digunakan dalam cerita dengan subjek uji coba. Peneliti memperoleh informasi level bahasa Jepang subjek uji coba setelah melakukan wawancara secara bebas dengan guru pembimbing pelajaran bahasa Jepang. Sehingga dapat diketahui bahwa siswa ektrakurikuler MA Darul Ulum pembelajaran bahasa Jepang menggunakan buku *Minna No Nihongo 1*. Sedangkan pada Rumah Bahasa Surabaya

menggunakan buku pedoman *Maru Goto A1*. Walaupun memiliki tingkat yang sama yakni *shokyuu* (level dasar), namun terdapat perbedaan. Siswa ektrakurikuler MA Darul Ulum sudah mempelajari sedikit *kanji* dari buku pedoman *Minna No Nihongo 1*, sedangkan siswa Rumah Bahasa Surabaya masih belajar menulis huruf kana, oleh karena itu mereka belum sepenuhnya hafal dengan seluruh huruf kana. Dari data yang diperoleh tersebut, peneliti dapat menyesuaikan materi cerita dengan kemampuan siswa yang akan menjadi subjek uji coba.

Data selanjutnya diperoleh dari hasil validasi ahli materi yang mengoreksi susunan tata bahasa Jepang yang digunakan serta ejaan yang benar agar saat uji coba berjalan dengan lancar. Selain dari ahli materi, juga terdapat hasil validasi dari ahli media. Dari hasil validasi ini, media permainan *e-maze* mendapat kritikan dan saran agar menjadi media yang lebih sempurna. Selain membantu menyempurnakan media dengan memberikan kritikan dan saran terhadap media, ahli media juga menilai seberapa layak media permainan *e-maze* untuk digunakan dalam uji coba. Hasil dari validasi ahli media ini berupa data prosentase kelayakan media dan sebuah pernyataan dari ahli media.

### 3) Desain Produk

Desain produk merupakan langkah ketiga dalam prosedur pengembangan media menurut Sugiyono. Dalam langkah ini berisi proses-proses pembuatan media permainan *e-maze*. Desain media permainan *e-maze* berupa aplikasi dengan basis (wadah) program *Microsoft Power Point*, untuk lebih lengkapnya proses pembuatan media permainan *e-maze* diuraikan seperti dibawah berikut ini.

#### a. Menyusun cerita

Cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) dari beberapa sumber terlebih dahulu diterjemahkan dalam bahasa Indonesia untuk mengetahui jenis alur yang dipakai dalam cerita. Kemudian merangkumnya menjadi satu cerita yang mudah untuk dipahami. Setelah itu level bahasa diturunkan agar saat diuji cobakan pada siswa, siswa tidak kesulitan dalam memahami cerita yang menggunakan bahasa Jepang. level bahasa ini disesuaikan dengan tingkat bahasa yang dipelajari oleh subjek uji coba. Setelah cerita siap digunakan, langkah selanjutnya membagi cerita menjadi 21 potongan cerita. Tiap potongan cerita nantinya mewakili situasi-situasi pokok yang ada dalam cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦).

b. Pembuatan kuis

Terdapat kuis yang harus dijawab sebagai jalur untuk melanjutkan dari potongan cerita satu dengan yang lainnya. Pertanyaan dalam tiap kuis seputar isi dari tiap potongan cerita yang telah dibaca. Subjek uji coba harus benar-benar memahami potongan cerita agar dapat menjawab kuis yang disajikan. Jawaban dalam kuis pun dibuat sederhana, siswa hanya perlu memilih jawaban "ya" atau "tidak" yang telah tersedia.

c. Pembuatan ilustrasi cerita

Dalam pembuatan ilustrasi cerita, digunakan beberapa aplikasi pendukung yang di antaranya, yaitu aplikasi *Paint Tool Sai* untuk menggambar dan mewarnai ilustrasi dari cerita baik para tokoh maupun latar tempat. *Adobe Photoshop 3* digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar yang sudah jadi menjadi satu. Aplikasi *Audacity* digunakan untuk memotong *background* yang tidak diperlukan. Dan aplikasi *Anyconverter* untuk merubah format file *background* dari mp3 menjadi format *wave*, bertujuan untuk meringkas tampilan dan ukuran penyimpanan jika media permainan *e-maze* sudah siap pakai.

d. Pengelompokan kosakata baru ke dalam tabel kosakata

Kosakata bahasa Jepang yang belum dipelajari oleh subjek uji coba didata lalu dikelompokkan. Kemudian akan dibuat tabel untuk mengkategorikan kosakata agar lebih memberikan informasi pada subjek uji coba selain memberikan informasi berupa terjemahan kosakata. Pengelompokan kategori ini antara lain yaitu kata kerja, kata benda, kata sifat, kata penghubung, kata keterangan keberadaan, dan kata yang diulang sehingga membentuk makna baru.

e. Pembuatan buku petunjuk permainan

Dalam petunjuk permainan terdiri dari dua halaman. Untuk mendesain digunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3*. Isi petunjuk permainan terdiri dari penjelasan tata cara bermain, fungsi-fungsi navigator yang terdapat dalam media, dan penjelasan tentang jenis-jenis alur.

f. Pembuatan desain kemasan (dvd)

Agar media yang dikemas menarik perhatian siswa, dirancanglah *cover* dan logo untuk kemasan media permainan *e-maze*. Mendesain *cover* dan logo kemasan media permainan *e-maze* digunakanlah aplikasi *Adobe Photoshop CS3*. Sedangkan kertas yang digunakan dalam menyetak *cover* dvd menggunakan kertas art paper dengan berat 150 gm. Ukuran *cover* dvd ini disesuaikan dengan ukuran wadah keping dvd, yakni 26 x 19 cm untuk ukuran keliling secara keseluruhan. Namun saat menyetak *cover* digunakan kertas *Art Paper* dengan ukuran A4, sehingga akan dipotong bagian yang tidak diperlukan.

4) Validasi Desain

Setelah media selesai dirancang dan dibuat langkah selanjutnya adalah melakukan validasi konstruksi media dan materi media kepada ahli media yang menguasai bidang dimana media dikembangkan. Dalam validasi media ini melibatkan 3 orang ahli media untuk membantu menyempurnakan media. Tiga orang tersebut terdiri dari 2 orang ahli media dan seorang ahli materi. Dari ahli media tersebut didapatkanlah penilaian seperti tabel dibawah berikut ini:

Tabel 3. Prosentase Kelayakan Media Permainan E-Maze

No	Validasi media	Prosentase	Keterangan
1.	Kelayakan media (menurut ahli materi)	94%	Sangat Baik
2.	Kelayakan media (menurut ahli media)	77%	Baik

Validasi media menggunakan instrumen lembar validasi media berbentuk daftar cek. Dalam penilaian kelayakan materi terdapat 8 indikator penilaian, yaitu keterpaduan materi, kejelasan materi, struktur urutan materi, penyertaan contoh, bahasa, Informasi yang terkandung dalam ilustrasi, informasi yang terkandung dalam animasi, Tingkat kesulitan kuis. Dari delapan indikator tersebut diperoleh penilaian dengan prosentase 94%. Sehingga memenuhi kriteria sangat baik dalam aspek materi menurut penilaian skala likert. Materi media dinilai sudah jelas dan mudah dipahami, juga sesuai dengan level bahasa Jepang subjek ujicoba.

Validasi konstruksi media sendiri terdapat 3 aspek yang dinilai oleh ahli media, yakni aspek tampilan media, aspek pemrograman, dan aspek pembelajaran. Pada tiap aspek akan diuraikan menjadi beberapa indikator, misalnya dalam aspek tampilan media terdapat 11 butir indikator, aspek pemrograman dengan 8 indikator dan aspek pembelajaran dengan 5 indikator penilaian. Aspek dan indikator itulah yang menjadi acuan penilaian media permainan *e-maze*. hasil penilaian dari ahli media untuk konstruksi media permainan *e-maze*, diperolehlah prosentase pada tiap aspek, yakni dengan prosentase 72% untuk aspek tampilan media, prosentase dengan nilai 81% untuk aspek pemrograman, dan prosentase dengan nilai 86% untuk aspek pembelajaran. Dari hasil tersebut, dapat menunjukkan bahwa tiap aspek pada yang dinilai pada media permainan *e-maze* dirasa sudah baik karena

penilaian yang diberikan memiliki rentangan kriteria baik-sangat baik menurut ahli media. Sementara itu, jika dilihat secara keseluruhan prosentase yang diperoleh, yakni dengan nilai 77%. Sehingga memenuhi kriteria baik menurut skala likert dan dapat digunakan untuk uji coba produk pada tahap selanjutnya. Tentunya pada tahap validasi desain media juga terdapat hal-hal yang harus direvisi oleh peneliti. Hal hal tersebut akan dijelaskan pada tahap revisi desain.

5) Revisi Desain

Adapun selama proses validasi desain media, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki oleh peneliti dengan petunjuk dan saran dari parah ahli media. Kekurangan yang ada dalam media permainan *e-maze* menurut penilaian dari ahli media yang harus diperbaiki adalah bagian tampilan *game*, materi media yang berupa cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦), dan tampilan kemasan media permainan *e-maze*.

- a. Tampilan media permainan *e-maze*  
Revisi pada bagian ini dimulai dari mengganti versi *Microsoft Power Point* yang digunakan dari 2007 menjadi 2016. Manata ulang layout beserta animasinya. Lalu perbaiki pada jenis dan ukuran huruf yang digunakan. Serta merubah ukuran ilustrasi agar lebih enak dilihat oleh mata.
- b. Materi media  
Perbaiki yang dilakukan terhadap kesalahan penulisan, kesalahan penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia, dan penyempurnaan tata bahasa agar mudah dimengerti oleh siswa.
- c. Kemasan media  
Kemasan media berupa cover dvd dirasa terlalu ramai oleh ahli media sehingga beberapa item harus dihapus dan ditata ulang. Ahli media juga menyarankan agar membuat buku petunjuk untuk media permainan *e-maze*.

6) Uji Coba Produk

Ujicoba produk dilaksanakan dua kali dengan dua subjek yang berbeda untuk memperoleh data yang bervariasi. Uji coba pertama dilakukan di tempat rumah bahasa balai pemuda Surabaya, sedangkan ujicoba kedua dilaksanakan setelah media melalui proses revisi produk terlebih dahulu. Adapun tempat kedua berlangsungnya ujicoba yakni, di MA Darul Ulum Waru.

Tabel 4. Hasil Prosentase Data Respon Siswa

Respon siswa terhadap pengembangan media permainan <i>E-Maze</i>			
No	Respon	Prosentase	Keterangan
1.	Siswa Rumah Bahasa Surabaya	71%	Baik
2.	Siswa Ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru	81%	Sangat baik
Respon siswa terhadap isi media permainan <i>E-Maze</i> (cerita rakyat Jepang <i>Saru Kani Gassen</i> サルカニ合戦).			
1.	Siswa Rumah Bahasa Surabaya	44%	Cukup baik
2.	Siswa Ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru	53%	Cukup baik

Berdasarkan data yang ada pada tabel diatas, maka akan diuraikan secara singkat sebagai berikut. Hasil data dibedakan menjadi dua yakni respon terhadap media permainan dan respon terhadap isi dalam media permainan *e-maze*. Pada uji coba pertama respon siswa Rumah Bahasa Surabaya menunjukkan hasil dengan prosentase 71%. Prosentase tersebut tergolong dalam kriteria baik menurut skala likert. Berdasar dari hasil tersebut, siswa rumah bahasa mulai menunjukkan minat pada karya sastra Jepang. Selain itu juga membantu siswa dalam mempelajari huruf Jepang dan kosakatanya. Meskipun begitu, siswa juga menilai masih ada kekurangan dalam media permainan *e-maze* yang memerlukan perbaikan dari peneliti.

Setelah melalui proses perbaikan, berdasarkan hasil respon dan saran dari siswa pada uji coba produk pertama, maka akan dilaksanakan uji coba produk kedua dengan subjek yakni siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru. Dari sana diperoleh hasil respon dengan prosentase yang meningkat daripada sebelum direvisi, yakni dengan kisaran nilai 81%. Menurut siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru, media permainan *e-maze* sangat menarik untuk digunakan dalam memahami karya sastra Jepang. media permainan *e-maze* menurut siswa juga membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu memperlancar membaca huruf *Kana*, serta menambah perbendaharaan kosakata



bahasa Jepang para siswa. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa siswa merespon dengan sangat baik pada pengembangan media permainan *e-maze*.

Namun jika dilihat dari hasil respon terhadap materi media yakni cerita rakyat Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦), media permainan *e-maze* masih memiliki kekurangan dibuktikan dengan rendahnya prosentase tingkat pemahaman siswa akan cerita yang disuguhkan. Pada uji coba produk ke-I, prosentase siswa yang memahami hanya ada dalam kisaran 44%. Setelah media melalui proses perbaikan, respon terhadap materi hanya mengalami peningkatan prosentase 9% saja atau dengan kisaran respon yang diperoleh yakni 53%. Siswa mengkritik bahwa bahasa Jepang yang digunakan memiliki tingkat kesulitan yang cukup sehingga siswa membutuhkan waktu lama agar dapat memahami dengan baik materi yang ada dalam media permainan *e-maze*. Sehingga penilaian siswa tentang materi (cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen*) berbanding terbalik dengan ahli materi.

#### 7) Revisi Produk

Adapun revisi produk dilakukan dengan mempertimbangkan masukan berupa saran dari siswa Rumah Bahasa Surabaya dan siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum. Berupa perubahan ukuran font yang diperbesar dari ukuran awal yakni 16pt menjadi 32pt. Perbaikan juga terjadi pada tampilan kotak dialog cerita dan kuis. Tampilan yang dimaksud adalah ukuran dari kotak dialog tersebut, berubah dari 9,6 cm x 15,8 cm menjadi 19 cm x 14,8 cm. Perbaikan pada bahasa hanya sampai perbaikan kesalahan ketikan saja. Perbaikan bahasa secara keseluruhan menyesuaikan dengan kemampuan siswa tidak dilakukan karena membutuhkan waktu yang lama dan juga memerlukan biaya dalam prosesnya

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka didapatkan simpulan dari pengembangan media permainan *e-maze* untuk memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦). Berikut adalah simpulan yang akan diuraikan di bawah berikut ini.

1. Kelayakan pengembangan media permainan *e-maze*. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menyatakan bahwa media permainan *e-maze* untuk memahami cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) secara keseluruhan layak digunakan. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil prosentase yang diperoleh, yakni 77,5% didapat dari dua orang ahli media untuk konstruksi media dan 94% penilaian

untuk materi media, yaitu cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) didapat dari seorang ahli materi. Sehingga hasil prosentase tersebut, menyatakan bahwa media permainan *e-maze* yang dikembangkan masuk dalam kriteria “baik”, sedangkan materi berupa cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) masuk dalam kriteria “sangat baik” menurut kriteria penilaian skala likert. Meski memiliki perbedaan pernyataan penilaian antara media dan materi menurut skala likert, tapi dapat disimpulkan bahwa media permainan *e-maze* dan materi cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦) sudah dinilai masuk dalam kategori “baik” dan dapat digunakan dalam uji coba produk menurut ahli media maupun atas dasar skala likert.

Setelah dilakukan uji coba produk, hasil respon siswa berbanding terbalik dengan penilaian para ahli media. Uji coba produk yang dilakukan dua kali dengan dua subjek berbeda ini menghasilkan respon, yakni pada uji coba pertama dengan subjek siswa Rumah Bahasa Surabaya diperoleh prosentase 71,5% untuk respon terhadap media dan prosentase sebesar 44% terhadap isi media berupa cerita rakyat Jepang berjudul *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦). Dari uji coba produk pertama media direvisi kembali lalu diuji cobakan kepada siswa ekstrakurikuler MA Darul Ulum Waru. Pada uji coba kedua setelah melalui proses revisi produk, respon yang diperoleh mengalami peningkatan baik dari segi media maupun materi media. Peningkatan dengan nilai prosentase 81% respon siswa terhadap media dan 53% respon siswa terhadap materi media (cerita rakyat Jepang *Saru Kani Gassen* (サルカニ合戦)). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan *e-maze* sedikit demi sedikit menjalankan fungsinya sebagai media untuk membantu memahami karya sastra Jepang dengan mudah dan menarik minat pebelajar bahasa Jepang untuk mempelajarinya. Walaupun dalam proses pengembangan media permainan *e-maze* terdapat perbedaan penilaian yang terjadi antara ahli media dengan subjek uji coba.

### Saran

Terdapat beberapa saran untuk pengguna langsung, pengajar atau peneliti yang selanjutnya jika menggunakan media permainan *e-maze*, seperti di bawah berikut ini:

1. Disarankan bagi pengguna langsung sudah berada pada level bahasa Jepang setara chukyuu jika ingin menggunakan media permainan *e-maze* untuk

memahami karya sastra Jepang berjudul *saru kani gassen* (サルカニ合戦).

2. Bagi peneliti yang hendak melanjutkan penelitian ini.
  - a) Media permainan *e-maze* dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih dari satu cerita atau menggunakan jenis cerita lain, namun dengan menyesuaikan level bahasa Jepang sesuai dengan kemampuan sasaran penelitian.
  - b) Basis aplikasi permainan *e-maze* bisa saja diupgrade atau diganti menggunakan basis aplikasi lainnya, tidak harus menggunakan basis *microsoft power point*.
  - c) Sebaiknya menambahkan sistem skor otomatis setiap kali berhasil menjawab kuis yang ada dalam permainan media *e-maze*.
  - d) Desain para tokoh dan juga latar tempat bisa dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan jaman dan minat masyarakat terhadap animasi *cartoon*.
3. Bagi pengajar bahasa Jepang di sekolah atau tempat kursus bahasa Jepang.
  - a) Untuk pembelajaran sastra dan budaya Jepang di kelas, disarankan agar pengajar menambahkan terjemahan bahasa Indonesia terlebih dahulu. Karena kemampuan siswa dalam memahami teks berbahasa Jepang masih minim.
  - b) Sebaiknya penjelasan tentang cara bermain dilakukan pada pertemuan sebelumnya, sehingga siswa tidak akan bingung atau kesusahan saat mencobanya.

Disarankan agar media ini dimainkan perorangan sehingga lebih efektif dengan memanfaatkan lab komputer atau multimedia di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Indra, Rahman. 2017. *Memaknai Buku Dan Minat Baca Di Hari Buku National 2017*. Jakarta: CNN Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra (Edisi Ketiga)*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Pradana, Radian. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Profesional*
- CS5. [eprints.uny.ac.id/8872/1/Jurnal.pdf](http://eprints.uny.ac.id/8872/1/Jurnal.pdf). (diakses 13 Februari 2016)
- Purnomo, Antonius R. Pujo. 2007. *日本民話集 Kaguya-Hime (Kumpulan Cerita Rakyat Jepang Pilihan 2)*. Solo: Era Media.
- Purnomo, Catur Hadi. 2014. *Otodidak Microsoft Office Word- Exel-Power Point*. Jakarta: Mediakita.
- Riduwan. 2006. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2008. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian dan pengembangan (research and development)*. Bandung: Alfabeta
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yahya, ISY. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Belango*. [eprints.ung.ac.id/6589/3/2012-1-86207-153408094-bab2-30082012105850.pdf](http://eprints.ung.ac.id/6589/3/2012-1-86207-153408094-bab2-30082012105850.pdf) (diakses 10 Januari 2016)