

TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP GAME SAGASU GOI! SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN KOSAKATA TINGKAT DASAR

*Ghifarin Algani¹, Anisa Arianingsih²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati Ukur No.112-116, Bandung.

ghifarinalgani@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine respondents respond to the game SAGASU GOI!. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research method. The sample in this research was 20 students of 1st grade University Computer Indonesia in the academic year 2020/2021. The process of making this game uses 3 types of software (Adobe Photoshop CS6, Android Studio and Table Plus), 2 provider websites and database configuration (Heroku and Figma). The results of this study indicate that 78.7% of respondents agree with the features and appearance of the game SAGASU GOI! interesting so the game SAGASU GOI! can be used as an alternative media for learning basic Japanese vocabulary.

Keywords: *goi, sagasu goi, alternative media, Japanese language application*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai *game SAGASU GOI!*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa tingkat I Universitas Komputer Indonesia tahun akademik 2020/2021. Proses pembuatan *game* ini menggunakan 3 jenis *software* (*Adobe Photoshop CS6, Android Studio* dan *Table Plus*) serta 2 *website* penyedia dan konfigurasi *database* (*Heroku* dan *Figma*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 78,7% responden setuju terhadap fitur dan tampilan yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* menarik sehingga *game SAGASU GOI!* dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

Kata Kunci: *goi, sagasu goi, media alternatif, aplikasi bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki minat tinggi terhadap bahasa Jepang. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation (2019), pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai jumlah 706.603 orang.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, pembelajar diharuskan untuk mampu membaca, menulis, serta berbicara menggunakan bahasa Jepang. Salah satu pembelajaran yang ditempuh adalah dengan menguasai kosakata. Pada saat mempelajari kosakata, para pembelajar dituntut untuk menguasai kosakata tersebut secara keseluruhan baik dari cara

membaca maupun secara makna serta pengimplementasiannya. Selain itu, dalam mempelajari suatu bahasa tentunya akan ada kosakata yang harus dipelajari dan diingat, karena kosakata merupakan hal yang sangat diperlukan bagi pembelajar yang mulai memasuki ranah pelajaran bahasa asing khususnya untuk pembelajar bahasa Jepang (Lubis dkk, 2017). Kosakata memiliki urgensi bagi pembelajar agar dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan baik dalam menggunakan bahasa asing.

Sejalan dengan itu Sunarya (2017) menyatakan kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Kuantitas yang dimaksud yaitu jumlah kosakata yang dikuasai dan kualitas kosakata yaitu penerapan kosakata dalam suatu konteks. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa.

Seiring berkembangnya perkembangan zaman, penggunaan teknologi informasi memiliki peran penting sebagai penunjang kebutuhan manusia. Salah satunya adalah penggunaan *smartphone* yang dapat memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Selain itu *smartphone* juga dapat dijadikan sebagai media hiburan bagi penggunaannya salah satunya adalah *game*. Saat ini penggunaan *game* tidak hanya dijadikan sebagai sarana hiburan saja, tetapi bisa juga sebagai media untuk pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Menurut Strauss dan Frost (dalam Indriana, 2011) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media., diharapkan dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan faktor yang ada diatas, penulis memiliki pemikiran untuk melakukan penelitian tentang bagaimana cara memudahkan pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari kosa kata dengan memanfaatkan kemajuan zaman dalam pengembangan teknologi dan informasi. Sehingga penulis merasa diperlukannya suatu media pembelajaran kosakata berbasis *android* yang dapat memberikan motivasi serta memberi kemudahan dalam proses belajar bahasa Jepang.

Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis di beri nama *SAGASU GOI!*. *SAGASU GOI!* merupakan suatu *game* yang berperan sebagai media pembelajaran *goi* yang mana pengguna dapat memilih bagian pembelajaran sesuai dengan yang pengguna inginkan dan bisa dimainkan oleh dua orang secara bersamaan (*Multiplayer*). Menurut Wehbe dan Nacke (dalam Kristin, Matthew, dan Mark, 2017), pengguna lebih bersemangat atau bergairah ketika bermain secara *multiplayer* dibandingkan *single player*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan responden terhadap *game SAGASU GOI!* sebagai media alternatif pembelajaran *goi* tingkat dasar.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (2016) untuk merancang *game* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran kosakata. Sumber yang digunakan adalah buku Shin Nihongo 500 Mon N5-N4.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka dan kuesioner. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sastra Jepang Universitas

Komputer Indonesia tingkat 1 tahun akademik 2020/2021 sebanyak 20 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penulis adalah teknik pengambilan sampel seadanya (*Accidental Sampling*). Untuk mengetahui nilai kriterium dan persentase keseluruhan tanggapan responden mengenai *game SAGASU GOI!* penulis menggunakan *skala likert*.

Nilai persentase yang telah didapat dari kuesioner selanjutnya dijelaskan sesuai dengan kriteria yang disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Skala Berdasarkan Persentase

Nilai Jawaban	Skala
0 %	Tidak seorangpun
1 - 30 %	Sebagian kecil
31 - 49 %	Hampir setengahnya
50 %	Setengahnya
51 - 80 %	Sebagian besar
81 - 99 %	Hampir seluruhnya
100 %	Seluruhnya

(Ramadhan, 2013)

HASIL

Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai *game SAGASU GOI!*, penulis membagikan kuesioner kepada mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tahun 2020/2021 yang berjumlah 20 orang melalui media *Google Form*. Kuesioner yang digunakan penulis adalah kuesioner tertutup. Pada kuesioner tertutup ini terdapat dua kategori yaitu kategori materi sebanyak lima soal dan kategori tampilan media sebanyak tujuh soal. Setelah kuesioner dibagikan, penulis memperoleh nilai dari hasil kuesioner tertutup tentang materi dan tampilan *game SAGASU GOI!*.

Hasil tanggapan responden mengenai materi pada *game SAGASU GOI!* yang disajikan dalam bentuk tabel 2 berikut.

Tabel 2. Desain

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Desain yang digunakan pada <i>game SAGASU GOI!</i> menarik.	4	16	0	0	20
	20%	80%	0%	0%	100%

Dari tabel 2 menunjukkan sebagian besar responden (80%) setuju terhadap desain yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* menarik dan sebagian kecil responden (20%) sangat setuju terhadap desain yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* menarik.

Tabel 3. Tingkat Kesulitan Soal

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Tingkat kesulitan soal yang terdapat dalam <i>game SAGASU GOI!</i> terbilang mudah.	3	16	1	0	20
	15%	80%	5%	0%	100%

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (80%) setuju bahwa soal yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* terbilang mudah untuk dikerjakan oleh pembelajar tingkat dasar, sebagian kecil responden (15%) sangat setuju bahwa soal yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* terbilang mudah untuk dikerjakan oleh pembelajar tingkat dasar, sedangkan sebagian kecil responden (5%) tidak setuju bahwa soal yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* terbilang mudah untuk dikerjakan oleh pembelajar tingkat dasar.

Tabel 4. Penggunaan Aplikasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
<i>Game SAGASU GOI!</i> mudah digunakan	4	14	2	0	20
	20%	70%	10%	0%	100%

Pada tabel 4 menunjukkan sebagian besar responden (70%) setuju bahwa *game SAGASU GOI!* Mudah digunakan, Sebagian kecil responden (20%) sangat setuju bahwa penggunaan aplikasi *SAGASU GOI!* mudah digunakan dan sebagian kecil responden (10%) tidak setuju bahwa *game SAGASU GOI!* Mudah digunakan.

Tabel 5. Fitur Aplikasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Fitur multiplayer yang terdapat pada <i>game SAGASU GOI!</i> dapat digunakan.	6	14	0	0	20
	30%	70%	0%	0%	100%

Dari tabel 5 menunjukkan hasil persentase bahwa sebagian besar responden (70%) setuju bahwa fitur multiplayer yang terdapat pada aplikasi *SAGASU GOI!* dapat digunakan dan sebagian kecil responden (30%) sangat setuju fitur multiplayer yang terdapat pada aplikasi "*SAGASU GOI!*" dapat digunakan.

Tabel 6. Kemudahan Tombol Navigasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada <i>game SAGASU GOI!</i> mudah digunakan	4	14	2	0	20
	20%	70%	10%	0%	100%

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar (70%) responden setuju bahwa keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* mudah digunakan, sebagian kecil responden (20%) sangat setuju bahwa keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* mudah digunakan dan sebagian kecil responden (10%) tidak setuju bahwa keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* mudah digunakan.

Tabel 7. Fungsional Tombol Navigasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada <i>game SAGASU GOI!</i> berfungsi	5	15	0	0	20
	25%	75%	0%	0%	100%

Dari tabel 7 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (75%) setuju bahwa keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* berfungsi dan sebagian kecil responden (25%) sangat setuju bahwa keseluruhan tombol navigasi yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* berfungsi.

Tabel 8. Materi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Materi yang terdapat di <i>game SAGASU GOI!</i> sesuai dengan buku acuan	3	16	1	0	20
	15%	80%	5%	0	100%

Pada tabel 8 menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju (80%) setuju bahwa materi yang di jadikan bahan soal pada *game SAGASU GOI!* sesuai dengan buku acuan, sebagian kecil responden sangat setuju (15%) bahwa materi yang di jadikan bahan soal pada *game SAGASU GOI!* sesuai dengan buku acuan dan sebagian kecil responden

(5%) tidak setuju bahwa materi yang di jadikan bahan soal pada *game SAGASU GOI!* sesuai dengan buku acuan.

Tabel 9. Ukuran Huruf

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Ukuran huruf yang digunakan pada <i>game SAGASU GOI!</i> mudah untuk dibaca.	4	14	1	1	20
	20%	70%	5%	5%	100%

Hasil dari tanggapan responden pada tabel 9 menunjukkan sebagian besar responden (70%) setuju bahwa Ukuran huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* mudah untuk dibaca, sebagian kecil responden (20%) sangat setuju bahwa Ukuran huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* mudah untuk dibaca, sebagian kecil responden (5%) tidak setuju bahwa Ukuran huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* mudah untuk dibaca dan sebagian kecil responden (5%) sangat tidak setuju bahwa ukuran huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* mudah untuk dibaca.

Tabel 10. Jenis Huruf

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Jenis huruf yang digunakan pada <i>game SAGASU GOI!</i> sesuai.	4	15	1	0	20
	20%	75%	5%	0	100%

Dari tabel 10 menunjukkan bahwa kesesuaian huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* sesuai dengan persentase sebagian besar responden (75%) setuju bahwa jenis huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* sesuai, sebagian kecil responden (20%) sangat setuju bahwa jenis huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* sesuai dan sebagian kecil responden (5%) tidak setuju bahwa jenis huruf yang digunakan pada *game SAGASU GOI!* sesuai.

Tabel 11. Fitur Multiplayer

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Fitur <i>multiplayer</i> pada <i>game SAGASU GOI!</i> menambah minat belajar	4	14	2	0	20
	20%	70%	10%	0%	100%

Dari tabel 11 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (70%) memilih setuju fitur *multiplayer* pada *game SAGASU GOI!* menambah minat belajar, sebagian kecil responden (20%) sangat setuju bahwa fitur *multiplayer* pada *game SAGASU GOI!* menambah minat belajar dan sebagian kecil responden (10%) tidak setuju bahwa fitur *multiplayer* pada *game SAGASU GOI!* menambah minat belajar.

Tabel 12. Minat Terhadap Aplikasi

PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
Belajar menggunakan <i>game SAGASU GOI!</i> lebih menarik daripada belajar menggunakan media konvensional	3	14	3	0	20
	15%	70%	15%	0%	100%

Dari tabel 12 menunjukkan hasil persentasi sebagian besar responden (70%) setuju bahwa belajar menggunakan *game SAGASU GOI!* lebih menarik daripada belajar menggunakan media konvensional, sebagian kecil responden (15%) sangat setuju bahwa bahwa belajar menggunakan *game SAGASU GOI!* lebih menarik daripada belajar menggunakan media konvensional dan sebagian kecil responden (15%) tidak setuju bahwa belajar menggunakan *game SAGASU GOI!* lebih menarik daripada belajar menggunakan media konvensional.

Tabel 13. Kelayakan Aplikasi

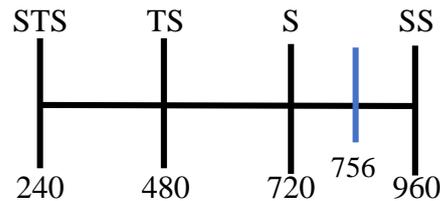
PERTANYAAN	JAWABAN				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
<i>Game SAGASU GOI!</i> layak di gunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang	8	11	1	0	20
	40%	55%	5%	0%	100%

Di tabel 13 menunjukkan hampir sebagian besar responden (55%) setuju bahwa *game SAGASU GOI!* layak di gunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan hampir setengahnya responden (40%) sangat setuju bahwa *game SAGASU GOI!* layak di gunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan sebagian kecil responden (5%) tidak setuju bahwa *game SAGASU GOI!* layak digunakan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Tabel 14. Game Sagasu Goi!!

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Desain yang digunakan pada <i>game</i> "SAGASU GOI!" menarik	4	16	0	0
2	Tingkat kesulitan soal yang terdapat dalam <i>game</i> "SAGASU GOI!" terbilang mudah.	3	16	1	0
3	<i>game</i> "SAGASU GOI!" mudah di gunakan	4	14	2	0
4	Fitur yang terdapat pada <i>game</i> "SAGASU GOI!" dapat digunakan.	6	14	0	0
5	Keseluruhan navigasi yang terdapat dalam <i>game</i> "SAGASU GOI!" mudah digunakan	4	14	2	0
6.	Keseluruhan navigasi yang terdapat dalam <i>game</i> "SAGASU GOI!" berfungsi.	5	15	0	0
7.	Materi yang terdapat di <i>game</i> "SAGASU GOI!" sesuai dengan yang dipelajari	3	16	1	0
8.	Ukuran huruf yang digunakan pada <i>game</i> "SAGASU GOI!" sesuai.	4	14	1	1
9.	Jenis huruf yang digunakan pada <i>game</i> "SAGASU GOI!" sesuai.	4	15	1	0
10.	Fitur multiplayer pada <i>game</i> "SAGASU GOI!" menambah minat belajar	4	14	2	0
11.	Belajar menggunakan <i>game</i> "SAGASU GOI!" lebih menarik daripada belajar menggunakan media konvensional	3	14	3	0
12.	<i>game</i> "SAGASU GOI!" layak di gunakan untuk pembelajaran kosa kata bahasa jepang	8	11	1	0
	Σ	52	173	14	1
	Σ Kriterium = Nilai Kategori * Jawaban Pertanyaan	208	519	28	1
TOTAL NILAI KRITERIUM		756			

Dari tabel 14 diatas secara keseluruhan, hasil dari perhitungan *rating scale* adalah $208 + 519 + 28 + 1 = 756$. Skor tersebut merupakan skor akhir yang dapat dimasukan ke dalam *rating scale* dengan nilai maksimum 756. Berikut ini skor akhir yang sudah ditentukan jarak intervalnya dengan menggunakan *rating scale* nilai maksimum.



Gambar 1. Hasil Nilai Kriteria dari Kuesioner

Untuk mengetahui penilaian berdasarkan skala jawaban, skor akhir disesuaikan dengan kategori *rating scale* yang sudah ada sebelumnya. Skor akhir yang didapat dari hasil penghitungan adalah 756, garis hijau pada *interval scale* berada pada skala 720 – 960 yang menunjukkan secara keseluruhan responden menjawab setuju pada setiap pertanyaan yang terdapat pada kuesioner. Setelah itu, hasil jawaban responden dihitung persentasenya dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{756}{960} \times 100\% = 78.7\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, didapatkan persentase dengan nilai 78,7%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa *game SAGASU GOI!* layak dijadikan media alternatif pembelajaran *goi* bagi tingkat dasar. telah memenuhi syarat untuk menjadi media pembelajaran sejalan dengan teori Strauss dan Frost (dalam Indriana, 2011) yang mengemukakan sembilan faktor kunci untuk media pembelajaran antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penilaian responden mengenai *game SAGASU GOI!*, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa penggunaan fitur, materi yang dipakai dan desain yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* layak sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Seperti yang dikemukakan Gilakjani (2012) bahwa multimedia menawarkan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan keinginan mereka sendiri, sehingga cara belajar seperti ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Dengan kata lain *game SAGASU GOI!* telah memenuhi syarat untuk menjadi media pembelajaran sejalan dengan teori Strauss dan Frost (dalam Indriana, 2011) yang mengemukakan sembilan faktor kunci untuk media pembelajaran antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Penilaian dari *expert judgement* di bidang multimedia menyatakan bahwa *game SAGASU GOI!* layak dijadikan sebuah media pembelajaran alternatif. Adapun saran untuk aplikasi yaitu menambahkan opsi untuk bisa memilih beberapa bahasa dan gambar agar aplikasi lebih menarik minat pembelajar bahasa Jepang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penilaian responden mengenai *game SAGASU GOI!*, sebagian besar responden menyatakan setuju (78,7%) bahwa penggunaan fitur, materi yang dipakai dan desain yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* layak sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

REFERENSI

- Arsyad, A. 2002. *Media pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yuriko, A. 2000. *Gaikoku Jin No Tame No Kihon Hanasu Yourei Jikyoku*. Tokyo: Ookura Syouin Satsukyoku Matsuura, Kenji.
- Bogan, M. J., & Agnes, G. R. 2003. *Time-of-flight mass spectrometric analysis of ions produced from adjacent sample spots irradiated simultaneously by a single 337 nm laser*. Rapid communications in mass spectrometry.
- Daryanto. 2003. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis, A. L. 2013. *Using instructional design principles to develop effective information literacy instruction: The ADDIE model*. College & Research Libraries News.
- Depping, A. E., & Mandryk, R. L. 2017. *Cooperation and interdependence: How multiplayer games increase social closeness*. In Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play.
- Indriana, D 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DivaPress. Sukiman.
- Djaali, A. 2008. *Skala likert*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fahy, P. J. 2004. *Media characteristics and online learning technology*. Athabasca University Press.
- Febrianty, F., & Ricardo, R. 2019. *Information Technology for Japanese Learning*. IOP Conference Series: Materials.