

KOTONOKUJI (言のくじ) SEBAGAI MEDIA BELAJAR PERMAINAN HAFALAN KOSAKATA HIRAGANA LEVEL N5 DAN N4 BAHASA JEPANG

Aida Nurul Islami

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: aida.180009@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Generasi muda saat ini tak sedikit yang kecanduan bermain *game*, dengan satu contohnya yaitu perilaku menghamburkan uang dan waktu di *game gacha*. Rasa candu ini menghambat konsentrasi mereka. Kecanduan tingkat tinggi menyebabkan terhalangnya pembelajaran atau bahkan kemampuan hidup mereka. Saat belajar, siswa harus memberikan perhatian penuh pada apa yang mereka pelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengalihkan hasrat dan candu bermain siswa supaya belajar *hiragana* serta kosakata *level* N5 dan N4 yang mengandung huruf tersebut. Atas dasar ini, dilakukan penelitian untuk mengembangkan *Kotonokuji* (言のくじ) sebagai Media Belajar Permainan Hafalan Kosakata Hiragana Level N5 Dan N4 Bahasa Jepang. Data penelitian pengembangan *Kotonokuji* diuji dengan metode angket dan tes uji coba. Diperoleh kelayakan media yang kuat dengan nilai persentase 81,43% yang divalidasi oleh Didik Nurhadi, Ph.D. Kelayakan materi pada media yang kuat diperoleh dengan nilai 80% yang divalidasi oleh Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd. Pengujian kepada 50 responden siswa SMA Negeri 1 Gresik dengan jumlah siswa kelas X 10 orang, kelas XI 20 orang, dan kelas XII 20 orang, menunjukkan kelayakan pada aspek perolehan poin sebesar 35% dalam permainan *Kotonokuji* sebanyak dua kali percobaan penarikan dadu. Sebanyak 93,6% responden merasa terbantu dalam hafalan kosakata *hiragana* bahasa Jepang setelah bermain *Kotonokuji*, dan sebanyak 83,6% responden merasa ingin memainkan *Kotonokuji* di luar jam pelajaran bahasa Jepang. Selain itu, didapatkan nilai kelayakan sebesar 84,9% yang diinterpretasikan dengan kelayakan yang Kuat, serta menunjukkan bahwa *Kotonokuji* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran meski sebatas media pembantu hafalan.

Kata Kunci: kecanduan *game*, *kuji*, *hiragana*

Abstract

Our generations of young people has been affected with somewhat of a gambling addiction, in which one of them shown in the overwhelming time spent and interest in *gacha* games. The addiction prevents them to concentrate better, even making them abandon any process of self-development such as learning. In the process of learning, every student needs to pay attention to the material presented. This study aims to produce a learning media that can solve the problem of the addiction of the students, directing it into learning *hiragana* and phrases of the level of N5 and N4 containing it. Thus, the research of “*Kotonokuji* (言のくじ) As A Level N5 And N4 Japanese Vocabulary Learning Media” began. Using the research and development method and data extraction from questionnaire and trials, data were observed to further perfect the *Kotonokuji*. Through validation by Didik Nurhadi, Ph.D., this media is valid with the number of 81,34%. Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd., in charge of validation of learning materials contained within *Kotonokuji* declares the media as valid with the number of 80%. This research has been tested to 50 respondents of SMA Negeri 1 Gresik which consists of 10 people from 10th grade, 20 people from 11th grade, and 20 people from 12th grade. The mean score of respondents after playing the *Kotonokuji* is at 35%

out of 100%. About 93,6% of the respondents feel that Kotonokuji is helping their Japanese vocabulary memorization and about 83,6% felt that they want to play the media again, even outside of class. Kotonokuji is deemed valid as a vocabulary memorizing learning media with the number of 84,9% through validity calculations, but it is not to be used as a main learning media.

Keywords: *game addiction, kuji, hiragana*

PENDAHULUAN

Gacha memiliki prinsip yang tidak berbeda jauh dengan *Kujibiki*, di mana keduanya dilakukan untuk menentukan sesuatu (Kamus daring Goo, diakses pada 12 Juni 2024). Teramoto dkk. dalam Milenio (2022) berpendapat bahwa *gacha* menggugah keinginan seseorang untuk menghabiskan lebih banyak uang untuk mendapatkan hadiah langka dalam kemungkinan sekian persen. Sementara itu, *Kujibiki* dilakukan untuk melihat urutan kemenangan atau menang tidaknya seseorang dari lotre tersebut (Kumon Publishing, 1991). Henrique menuliskan dalam artikelnya bahwa *kujibiki* dapat disetarakan dengan lotre, di mana pemenang akan dipilih secara acak (Terjemahan dan Arti dari: 籤引 – *kujibiki*, diakses pada 12 Juni 2024). Kemenangan hanyalah hasil terbaik yang diharapkan dari sebuah kemungkinan, maka dari itu esensi dari *gacha* tidaklah jauh berbeda dari judi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Milenio (2022), video konten *gacha* dari seorang *Gaming Youtuber* bernama Windah Basudara mendapatkan 693 ribu kali tontonan dan 44 ribu *likes*. Artikel *Game Rant* (2024) menyatakan bahwa keuntungan yang didapat dari hasil transaksi dalam *game Genshin Impact* melalui *gacha* pada April 2024 adalah 119 juta USD. Meski memenangkan *gacha* hanya dapat dilakukan jika berhasil meraih peluang kemenangan, angka-angka ini menunjukkan antusiasme masyarakat yang tinggi terhadap *gacha*.

Ardhan dkk. (2023) berpendapat bahwa kecanduan berjudi mengakibatkan kerugian pada seseorang karena ia akan menggunakan segala cara untuk mendapatkan modal berjudi meski ia harus menjual hartanya dan merusak gaya hidupnya. Definisi judi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah mempertaruhkan sesuatu untuk memenangkan hadiah berdasarkan kebetulan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

Menelusuri internet dan secara tidak langsung berinteraksi dengan bahasa asing dalam media tersebut bisa jadi termasuk dalam kegiatan belajar. Dalam contoh lain, bermain sebuah *game* serta proses membaca instruksi bermainnya, juga termasuk dalam kegiatan belajar. Bahkan informasi yang tertera dalam *game gacha* sekalipun juga dapat dikategorikan sebagai “belajar”. Jika seseorang menekuni hal tersebut hingga terobsesi, maka tidak ada bedanya dengan fenomena kecanduan. Candu dan obsesi terhadap suatu hal akan menyebabkan orang tersebut melupakan kewajiban yang ia miliki, dengan satu contohnya adalah belajar untuk bertahan hidup.

Pada hakikatnya, seorang manusia akan selalu belajar hingga akhir hayatnya (Baharuddin, 2015). Akses belajar pada era revolusi industri 4.0 ini sangat terbuka dan tersedia dalam berbagai macam bentuk. Ketika seseorang menjelajah dunia maya, orang itu akan terekspos oleh kata dan istilah yang tidak terbatas pada bahasa aslinya. Sejak langkah ini, orang itu telah memulai mempelajari bahasa tersebut.

Pembelajar bahasa Jepang di Indonesia memiliki keuntungan dalam banyak variasi akses belajar bahasa Jepang. Dalam survey yang

diselenggarakan oleh Japan Foundation pada tahun 2021, Indonesia termasuk dalam tiga negara yang memiliki pembelajar bahasa Jepang paling banyak dengan total 711,732 orang melalui satuan pendidikan berjumlah 2,958 institusi dan 6,617 guru bahasa Jepang. Menurut Permendikbud nomor 12 tahun 2024 yang membahas kurikulum pendidikan, mata pelajaran Bahasa Jepang merupakan salah satu dari kelompok mata pelajaran pilihan yang dapat dipilih oleh siswa tingkat sekolah menengah atas.

Seringkali kegiatan belajar itu sendiri susah untuk memunculkan candu belajar pada siswa. Namun, apabila pembelajaran dilakukan secara interaktif, siswa akan diberi kesempatan untuk menjelajahi materi dan memberikan rasa senang saat belajar. Penelitian ini ditujukan untuk membuat sebuah media belajar yang mana dapat menyalurkan hasrat bermain yang menyenangkan siswa untuk mempelajari kosakata dalam huruf *hiragana* bahasa Jepang.

Dalam silabus bahasa Jepang tahun 2016, siswa tidak diharuskan belajar huruf Jepang yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Namun, karena bahasa Jepang sama sekali tidak menggunakan tata huruf latin, semua pemelajar bahasa Jepang perlu menguasai tiga jenis huruf tersebut. Tipografi *hiragana* digunakan untuk menuliskan istilah asli dari bahasa Jepang (Sutedi, 2019). Huruf *hiragana* sendiri terdiri dari 46 huruf utama, 20 huruf turunan dengan imbuhan *dakuon* ("), 5 huruf turunan dengan imbuhan *handakuon* (◦), 21 huruf dengan *youon* (~ ゃ、 ~ ゅ、 ~ ょ、 ~ り), dan 12 huruf kombinasi dari *youon* dan *dakuon/handakuon* (Tsuchiya, 2015 dan Dewi, 2011). Rashid dkk. (2007) berpendapat bahwa huruf *hiragana* tidak hanya digunakan sebagai tipografi kata dasar, tetapi juga untuk *okurigana*, partikel, dan *furigana*.

Luasnya akses belajar bahasa Jepang untuk masyarakat Indonesia bukan berarti bahwa efektivitas pembelajarannya selalu tinggi. Pertiwi (2017) meneliti bahwa siswa SMAN 6

Kota Probolinggo mengalami kesulitan dalam menuliskan huruf *hiragana*. Selain itu, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan saat mengingat bentuk huruf, membedakan huruf yang mirip, bahkan juga saat membaca huruf *hiragana* yang disediakan.

Pembelajar bahasa Jepang harus menguasai huruf-huruf *hiragana* dan *katakana* untuk memperkuat kemampuan berbahasa tersebut. Dengan menggunakan media belajar visual seperti buku materi atau gambar infografis berisi pengetahuan terkait, tentu ilmu akan terserap dengan mudah. Namun, bentuknya yang statis serta memfokuskan pembelajaran pada kegiatan membaca seringkali menjadi penghambat motivasi belajar (Wardani, 2002).

Jika judi berkonotasi dan berdampak negatif bagi pemainnya, apakah ada beberapa aspek dari judi yang bisa diubah menjadi hal positif? Konsep persentase kemenangan dari *kujibiki* sendiri hanya merupakan sebuah kemungkinan. Apabila konsep ini digunakan dalam pengembangan media belajar, tentu akan berefek positif pada pemain.

Kotonokuji didesain untuk menyalurkan hasrat siswa yang ingin belajar sambil bermain. Melalui pengembangan *Kotonokuji*, diharapkan siswa akan *kecanduan* untuk memainkan media yang sekaligus meningkatkan kemampuan mengingat huruf *hiragana* ini.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media belajar *Kotonokuji*, serta bertujuan untuk mengembangkan *Kotonokuji* sebagai media belajar tambahan kosakata bahasa Jepang level N5 dan N4 serta huruf *hiragana* yang terkait dengan kata tersebut. Media belajar *Kotonokuji* disusun untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Bagi siswa, prototipe ini dapat digunakan dalam proses penghafalan kosakata bahasa Jepang dalam tingkat Japanese Language Proficiency Test (JPLT) N5 hingga N4. Sementara itu, produk ini dapat digunakan oleh guru sebagai pengganti tugas, penguat materi di akhir jam

belajar, atau penambahan poin di nilai akhir siswa.

Model pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa alih-alih saat siswa melakukan kegiatan belajar hanya dengan membaca materi dari buku. Salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa adalah menggunakan berbagai sumber materi dan media belajar. Diharapkan dengan model pembelajaran ini, siswa menjadi proaktif untuk menyerap ilmu yang ia pelajari.

Masalah lain hadir dari kurangnya motivasi anak untuk beraktivitas. Penggunaan *gadget* generasi muda berhubungan dengan menurunnya prestasi akademik mereka (Utami & Kurniawati, 2019). Hal ini tidak terbatas pada penggunaan aplikasi sosial media, tetapi juga *game online* yang semakin marak sejak pandemi COVID-19. Dibutuhkan suatu media untuk mengalihkan rasa candu siswa terhadap penggunaan *gadget* serta bermain *game* secara berlebihan supaya siswa bisa fokus kepada pembelajaran.

Pada masa pandemi COVID-19, *game* terbukti diminati secara luas salah satunya adalah *Genshin Impact* (2020). *Game* ini meski bisa dimainkan secara gratis atau *free-to-play*, pemainnya tetap harus berkeliling dan mengumpulkan material-material untuk memperkuat karakternya. Namun, dengan keterbatasan waktu dan sikap kecanduan anak muda, mereka cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *game* tersebut. Adanya aspek *gacha* dalam *game* tersebut menjadi salah satu motivasi bagi mereka untuk terus *online* tanpa mengenal batas waktu.

Media belajar permainan *Kotonokuji* menggunakan konsep *gacha* atau *kuji* dalam aturan bermainnya. Pemain diberikan sekian peluang untuk menang secara otomatis dan mendapatkan poin tanpa berusaha menyusun kosakata bahasa Jepang. Namun, sama halnya dengan *gacha* dan *kuji*, peluang ini memiliki angka yang kecil untuk muncul. Jika pemain didorong untuk mendapatkan kondisi

kemenangan otomatis ini, maka dalam sekian kali percobaannya, ia tetap harus menyusun kosakata bahasa Jepang hingga ia mendapatkan kemenangan otomatis tersebut. Kedepannya, ia akan terdorong untuk menghafal huruf-huruf *hiragana* serta kosakatanya saat teringat permainan *Kotonokuji*.

Dalam *Mahjong*, pada dasarnya pemain harus menyusun dek dengan mengumpulkan batu bermuka atau jenis yang sama untuk memenangkan permainan dengan mudah. Jika seorang pemain memiliki dek dengan batu bermuka beda, sebenarnya ia masih bisa mengincar kemenangan. Target kemenangan inilah yang disebut dengan *Yaku*. Pada penelitian pengembangan *Kotonokuji*, konsep *Yaku* dalam permainan *Mahjong* menjadi dasar dibuatnya kondisi kemenangan otomatis. Jika *Yaku* disusun sesuai serial dan numeral pada batu *Mahjong*, yang menjadi acuan pada *Kotonokuji* adalah serial muka dadu serta jumlahnya.

Dalam prototipe *Kotonokuji*, terdapat 66 buah dadu bermuka jenis huruf hiragana, dengan empat dadu dengan untuk tiap huruf yang sama dan berjumlah total 264 buah. Komposisi huruf hiragana yang menjadi muka dadu adalah keseluruhan dari huruf pokok, empat belas huruf turunan ber-*ten-ten* ("), dua huruf turunan ber-*maru* (◯), dan seluruh huruf turunan kombinasi (~ や 、 ~ む 、 ~ よ). Komposisi ini disusun atas pertimbangan bahwa sebagian besar kosakata level N5 dan N4 yang menjadi kunci jawaban *Kotonokuji* tidak mengandung huruf-huruf langka.

Bidak dadu dibuat dari kertas, sementara wadah undian, atau dalam hal ini dapat disebut dengan tabung *kuji* dapat berupa toples berbahan plastik atau besi bekas. Setiap dadunya berukuran ideal 6 mm x 6 mm x 6 mm dan dirakit dengan lem kertas dua sisi. Huruf yang tertera pada dadu diketik dalam program *Microsoft Excel* dan dicetak dengan tinta hitam. Tabung *kuji* berukuran ideal lebih dari 10 cm x 10 cm x

20 cm untuk mempermudah kocokan dan meratakan pengambilan dadu.

Kotonokuji memiliki kunci jawaban sebagai acuan penyusunan kosakata bagi para pemain maupun guru sebagai pengoreksi. Kunci jawaban dipetik dari bank kata aplikasi kamus *Takoboto*. Kamus *Takoboto* adalah alat belajar bahasa Jepang yang juga merangkap fungsi sebagai kamus luring. Kosakata yang ingin dicari dalam kamus ini dapat dicari melalui komposisi huruf *kanji*, *kana*, atau huruf *romaji*-nya (About *Takoboto*, diakses pada 22 Juni 2024). Kamus ini memiliki *User Interface* (UI) dengan bahasa Inggris, sehingga penggunaanya dapat mempelajari bahasa Jepang dan bahasa Inggris sekaligus. Aplikasi ini rilis pada 22 November 2014 dan telah diunduh oleh lebih dari 1.000.000 pengguna. Basis data yang digunakan oleh kamus *Takoboto* disediakan oleh *JMdict project* yang dibuat oleh Jim Breen dkk. melalui *Electronic Dictionary Research and Development Group* (About *Takoboto*, diakses pada 22 Juni 2024).

Beberapa kosakata dalam kunci jawaban menjadi tidak valid dan tidak mungkin disusun disebabkan adanya komposisi dadu yang spesifik. Syarat tidak sah kosakata termasuk ke dalam kunci jawaban *Kotonokuji* adalah sebagai berikut, meskipun kosakata tersebut akan tetap dilampirkan untuk kelengkapan data:

- 1) kosakata mengandung huruf ち, づ, ぼ, ぱ, び, dan へ tidak termasuk dalam kunci jawaban *Kotonokuji* dikarenakan kelangkaan penggunaannya dalam kosakata asli bahasa Jepang level N5 dan N4;
- 2) jumlah huruf termasuk kombinasi melebihi lima huruf; dan
- 3) kosakata tertulis dalam huruf *katakana*.

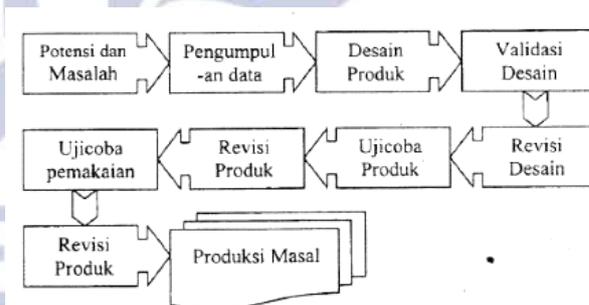
Pada level N5, kunci jawaban berjumlah 586 kata, sementara pada level N4 akan berjumlah 565 kata. Setelah dikurang kunci jawaban yang tidak memenuhi syarat, maka jumlah kunci jawaban yang sah untuk *Kotonokuji* adalah 523

kata untuk kosakata level N5 dan 509 kata untuk kosakata level N4.

Asumsi dan batasan yang ditentukan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) pemain *Kotonokuji*, baik itu siswa SMA (sebagai target pengguna ideal) maupun golongan umum telah menguasai seluruh komposisi huruf *hiragana*. Jika pemain kurang menguasai huruf *hiragana*, pemain dapat menggunakan alat bantu lain untuk mencocokkan muka dadu yang mirip; dan 2) pemain *Kotonokuji* menggunakan media ini untuk aktivitas pengayaan. Pengaplikasian nilai yang didapat ataupun konversi ke tambahan nilai diserahkan sepenuhnya kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang yang mengampu. Karena hal tersebut, kemajuan belajar siswa sebagai pemain *Kotonokuji* tidak dianalisis.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2015:409), penelitian pengembangan dilakukan dengan melalui tahap-tahap berikut:



Gambar 8. Langkah penelitian pengembangan (*Research & Development*)

Sugiyono (2015:407) berpendapat bahwa penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk, yang dibutuhkan oleh masyarakat luas dan berguna secara efektif. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan dilakukan hanya hingga langkah kesembilan, yaitu revisi produk setelah dilakukan uji coba kepada responden. Langkah produksi masal tidak dilakukan karena waktu penelitian yang terbatas.

Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel dari populasi adalah teknik *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2015:120), pengambilan sampel dengan teknik ini dilakukan tanpa mempedulikan perbedaan tingkat antar sampel, atau lebih tepatnya, karakteristik sampel adalah homogen atau relatif homogen.

Spesifikasi dadu yang menjadi sarana eksperimen berukuran nyaris sama dengan toleransi 1-2 mm sehingga tidak ada perbedaan signifikan yang membuat hasil eksperimen menjadi berat sebelah. Seluruh tipe muka dadu memiliki anggota berjumlah empat buah dadu, sehingga total dadu secara keseluruhan adalah 264 dadu.

Materi pada *Kotonokuji* diujikan kepada siswa tingkat SMA sebanyak 10 orang kelas X, 20 orang kelas XI, dan 20 orang kelas XII, dengan total 50 siswa kelas peminatan bahasa Jepang SMA Negeri 1 Gresik. Penelitian ini mengobservasi kemampuan siswa untuk memperoleh nilai sempurna pada proses penyusunan kosakata N5 dan N4 dari huruf *hiragana* yang didapat dari hasil *kuji* serta respon siswa setelah memainkan *Kotonokuji*.

Data keacakan *Kotonokuji* dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi nonpartisipan terstruktur. Menurut Sugiyono (2015:205), penelitian dapat menggunakan teknik observasi jika penelitian berkaitan dengan gejala alam dan memiliki responden dengan ukuran yang tidak besar. Pengujian dilakukan untuk mengecek keacakan dadu sebagai populasi *Kotonokuji*. Hal-hal yang akan diobservasi adalah keacakan kemunculan dadu, kemungkinan penyusunan kata dari muka dadu yang didapat, serta probabilitas kondisi kemenangan otomatis.

Data kemajuan belajar siswa diambil dengan teknik angket (Sugiyono, 2015:199). Peneliti akan menyebarkan angket kepada siswa setelah siswa bermain *Kotonokuji*. Hal-hal yang ditanyakan dalam angket meliputi kemampuan

berbahasa Jepang sesudah bermain, serta kesan siswa setelah menggunakan *Kotonokuji*.

Untuk menguji variabel penelitian, diperlukan instrumen untuk mengukur nilai dari variabel tersebut. Angket pengujian disusun dengan skala Likert, yang mana variabel penelitian akan diukur dengan kalimat pernyataan atau pertanyaan yang memiliki nilai positif atau negatif, disusun dalam skala interval (Sugiyono, 2015:134). Sementara itu, pengambilan data menggunakan skala Guttman menggunakan interval data yang berbeda. Jika skala Likert menggunakan lima jenis interval, maka Guttman hanya menyediakan dua skala yang bertolak belakang (Sugiyono, 2015:139).

Penelitian ini menggunakan tiga jenis angket untuk menguji validitas serta reliabilitas media belajar yang dikembangkan, yaitu: 1) angket uji validitas isi media; 2) angket uji validitas konstruksi media; serta 3) angket respon siswa.

Data yang diperoleh dari tahap pengumpulan dianalisis untuk memperoleh nilai kelayakan pengembangan media. Apabila hasil analisis menunjukkan nilai kelayakan media yang tinggi, maka media tersebut dianggap valid, reliabel, dan bisa digunakan di lapangan.

Untuk menguji kelayakan materi dalam media, pihak validator akan memberikan penilaian kualitatif melalui angket yang disediakan oleh peneliti. Nilai yang didapatkan dari pengisian angket akan dikonversi dalam bentuk persentase yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor sempurna}} \times 100\%$$

Setelah penghitungan, nilai tersebut dicocokkan dengan tabel kriteria interpretasi skor untuk indikator kelayakannya:

Angka	Indikator
0-20%	Sangat Lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup

61-80%	Kuat
81-100%	Sangat Kuat

Tabel 1. Tabel interpretasi skor (Riduwan & Akdon, 2015:18)

Hasil angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon yang berkaitan dengan kemudahan, pemahaman, motivasi, serta keunikan media belajar *Kotonokuji*. Angket ini menggunakan dua jenis rumus, yaitu distribusi frekuensi relatif untuk mengetahui nilai kesetujuan siswa terhadap tiap poin dalam angket, serta persentase kelayakan angket.

1) Rumus distribusi frekuensi relatif

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

Keterangan:

P: angka persentase

f: banyaknya nilai positif yang didapat

N: jumlah keseluruhan responden

2) Rumus persentase data angket

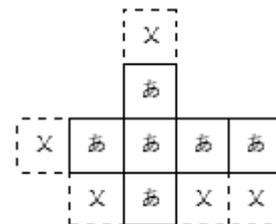
$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor sempurna}} \times 100\%$$

Setelah penghitungan, nilai tersebut dicocokkan dengan tabel kriteria interpretasi skor untuk indikator kelayakannya:

Angka	Indikator
0-20%	Sangat Lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup
61-80%	Kuat
81-100%	Sangat Kuat

Tabel 1. Tabel interpretasi skor (Riduwan & Akdon, 2015:18)

Kotonokuji dibuat dengan dua komponen, yaitu wadah kocokan dan dadu. Dadu disusun dari kertas HVS 70gr dan berukuran 6 mm x 6 mm x 8 mm (dengan toleransi $\pm 1-2$ mm karena penyusunan dan ketebalan perekat). Dadu direkatkan dengan double tape di beberapa sisinya. Berikut adalah bagan desain *kotonokuji*:



Gambar 10. Bagan dadu *Kotonokuji*

Keterangan:

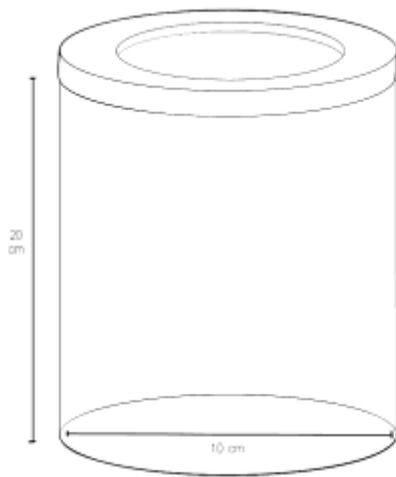
————— : Sisi utama kubus dadu

----- : Garis yang akan digunting

X : Sisi yang ditemplei perekat

Wadah baru *Kotonokuji* akan memiliki diameter 20 cm dan tinggi 15 cm untuk memudahkan pengocokan dadu. *Kotonokuji* diberi label berukuran 10 cm x 15 cm yang akan dilekatkan dengan lem untuk mempermudah identifikasi media.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 13. Bentuk wadah *Kotonokuji* setelah revisi



Gambar 14. Desain *sleeve* (label) *Kotonokuji*

Terdapat 69 buah dadu bermuka jenis huruf hiragana, dengan empat dadu dengan untuk tiap huruf yang sama dan berjumlah total 276 buah. Komposisi huruf hiragana yang menjadi muka dadu adalah keseluruhan dari huruf pokok, enam belas huruf turunan ber-*ten-ten* (十), dua huruf turunan ber-*maru* (丸), satu huruf konsonan ganda (っ) dan seluruh huruf turunan kombinasi (～や、～ゆ、～よ).

	A	K	S	T	N	H	M	Y	R	W	
A	あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ	ん
I	い	き	し	ち	に	ひ	み		り		
U	う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆる			
E	え	け	せ	て	ね	へ	め		れ		
O	お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	

Tabel 1. Tabel huruf utama *hiragana*

	G	Z	D	B	P
A	が	ざ	だ	ば	ぱ
I	ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
U	ぐ	ず	づ	ぶ	ぷ
E	げ	ぜ	で	べ	ぺ
O	ご	ぞ	ど	ぼ	ぽ

Tabel 2. Tabel huruf *hiragana* dengan *Dakuon* dan *Han-Dakuon*

Huruf utama	<i>Youon</i>
や	(～や)
ゆ	(～ゆ)
よ	(～よ)

Konsonan ganda	(～っ)
----------------	------

Tabel 11. Tabel huruf *hiragana* dengan *Youon* dan konsonan ganda

Dalam sekali percobaan permainan *Kotonokuji*, guru bebas menentukan waktu yang akan diberikan ke siswa untuk penyusunan kosakata setelah penarikan *kuji*. Namun, untuk mencegah perlambatan studi, ada baiknya jika sesi permainan dilakukan kurang dari 30 menit untuk mencegah kebosanan dan munculnya rasa repetisi di diri siswa (Putri, 2020).

Siswa dapat memulai tantangan penambahan poin menggunakan *Kotonokuji* paling banyak tiga kali percobaan dalam rentang waktu lima belas pertemuan pada masa pembelajaran. Guru dapat menggunakan *Kotonokuji* tanpa batas untuk penugasan dan penguatan materi, tetapi *Kotonokuji* tidak bisa menjadi media utama pembelajaran.

Guru dapat mengatur porsi perbaikan nilai semester dengan poin yang diperoleh dari *Kotonokuji*. Namun, poin ini tidak bisa melebihi porsi utama yang sudah ditentukan oleh kurikulum tiap institusi.

Kotonokuji memiliki peraturan permainan sebagai berikut:

1. Siswa mengocok dan mengambil lima dadu sekaligus, lalu menyusun kosakata dari huruf yang telah diambil.
2. Setelah proses penarikan dadu, siswa akan menyusun sebanyak-banyaknya sepuluh kosakata yang dapat terbentuk dari lima dadu yang telah didapatkan, lalu menuliskan kosakata tersebut dalam huruf hiragana beserta artinya di kertas lembar kerja. Jika kosakata harus disusun secara mutlak mengacu ke kunci jawaban, maka siswa akan kesulitan menyusun kosakata lebih dari satu kata, mengingat keterbatasan komposisi huruf. Maka dari itu, diberi keluwesan aturan untuk mengubah bentuk kata, tetapi tetap harus diubah ke bentuk yang benar.
3. Penghitungan skor *Kotonokuji* hanya akan dilakukan jika siswa memainkan *Kotonokuji* untuk memperoleh poin tugas atau nilai tambahan. Peninjauan hasil kerja siswa dilakukan setelah lembar kerja diserahkan kepada guru.
4. Siswa dapat memainkan *Kotonokuji* untuk melatih kemampuan pribadi tanpa mendapatkan nilai tambahan dari guru. Siswa tetap diperbolehkan untuk meminta peninjauan dari guru, tetapi guru

tidak diharuskan untuk memberikan poin kepada siswa dalam hal ini.

5. Tiap poin yang benar akan dihitung satu poin, lalu berjumlah sepuluh poin jika seluruh kosakata yang disusun siswa adalah benar sesuai kunci jawaban.
6. Siswa dapat memenangkan tantangan *Kotonokuji* secara otomatis dan dihadiahkan poin jika mendapatkan hasil dengan kondisi kemenangan dengan besar kemungkinannya sebagai berikut:

- a. Four Dice (0,00357%)

Kemenangan otomatis melalui *Four Dice* hanya dapat diperoleh jika pemain mendapatkan empat buah dadu dengan muka yang sama. Munculnya keempat dadu ini dapat dihitung sebagai kemenangan meski harus menggunakan kedua kesempatan penarikan dadu.

- b. Dakuten Dice (0,00927%)

Kemenangan melalui *Dakuten Dice* didapat dengan perolehan tiga dadu dengan *dakuten* dalam satu kali percobaan. Meskipun pemain mendapatkan *Dakuten Dice* kembali pada percobaan kedua, poin kemenangan otomatis hanya dihitung sebanyak satu kali percobaan dan tidak dapat bertambah pada satu kali permainan.

Jika pemain baru saja mendapatkan *Dakuten Dice* setelah menyelesaikan kedua percobaan penarikan dadu, maka poin yang diperoleh akan berkurang. Skor *Dakuten Dice* yang didapatkan dalam sekali percobaan adalah 5, sedangkan skor *Dakuten Dice* yang didapatkan setelah kesepuluh dadu berhasil ditarik akan

berubah menjadi 3. Dakuten Dice dengan skor 5 untuk kedepannya akan disebut dengan Dakuten-1, lalu Dakuten Dice dengan skor 3 akan disebut dengan Dakuten-2

Ketika pemain mendapatkan maksimal dua dadu dari seri Dakuten pada percobaan pertama, lalu pada percobaan kedua ia secara langsung mendapatkan tiga dadu dari seri Dakuten, pemain masih berhak atas Dakuten-1

Apabila pemain mendapatkan Dakuten Dice pada percobaan pertama, pemain dapat mengambil kesempatan kedua untuk penarikan kuji. Namun, pemain tidak akan diberi kesempatan untuk mendapatkan poin tambahan dari penyusunan kosakata meski telah memenangkan Dakuten Dice.

c. Zen-Youon (0,0024%)

Kemenangan otomatis melalui Four Dice hanya dapat diperoleh jika pemain mendapatkan empat buah dadu dengan muka yang sama. Munculnya keempat dadu ini dapat dihitung sebagai kemenangan meski harus menggunakan kedua kesempatan penarikan dadu.

7. Jika pemain Kotonokuji tetap berhasil mendapatkan kemenangan otomatis Four Dice atau Zen-Youon pada percobaan pertama penarikan kuji, maka pemain dapat memilih untuk melanjutkan permainan atau menerima poin hasil kemenangan secara langsung tanpa melanjutkan ke percobaan penarikan kuji yang kedua.

Apabila pemain mendapatkan kedua kemenangan otomatis di atas pada

percobaan pertama, pemain dapat mengambil kesempatan kedua untuk penarikan kuji. Namun, pemain tetap tidak akan diberi poin tambahan meski telah menyusun kosakata dari dadu yang didapatkan.

Pengujian dilakukan kepada siswa tingkat SMA kelas X sebanyak 10 orang, kelas XI sebanyak 20 orang, dan kelas XII sebanyak 20 orang. Percobaan dilakukan satu kali tiap satu tingkat kelas dengan bergantian, mulai kelas X, kelas XI, lalu kelas XII. Siswa diberi giliran satu persatu untuk mengambil *kuji*, mencatat dadu hasil *kuji*, lalu kembali ke tempatnya untuk menyusun kosakata *hiragana*.

Siswa sebagai pemain *Kotonokuji* memulai permainan sesuai dengan aturan yang berlaku. Siswa menarik lima buah dadu sebanyak dua kali percobaan. Siswa dibebaskan untuk menulis atau mengingat huruf *hiragana* yang muncul pada muka dadu. Setelah proses *kuji* selesai, siswa mengembalikan dadu ke dalam *Kotonokuji* dan memulai menyusun kosakata. Siswa diberi waktu 5 menit untuk menyusun kosakata sebanyak-banyaknya.

Dari hasil angket pengumpulan data, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Seluruh responden siswa mengetahui tentang huruf hiragana, tetapi ada sebagian dari siswa yang tidak mengetahui istilah turunan huruf hiragana atau Youon.
2. Setengah dari responden siswa tidak mengetahui tentang kujibiki atau omikuji. Melalui Kotonokuji siswa akan diperkenalkan kepada konsep tersebut.
3. Sebagian besar dari responden siswa menyukai bermain game. Oleh karena itu, mereka menyukai proses penarikan dadu Kotonokuji meski tidak semua dari mereka mendapatkan kemenangan otomatis. Akibatnya, mereka tetap merasa ingin bermain Kotonokuji meski

di luar kegiatan pembelajaran bahasa Jepang.

4. Kotonokuji sebagai media pembelajaran hafalan kosakata hiragana bahasa Jepang dianggap mudah untuk dimainkan dalam kegiatan pembelajaran. Aturan Kotonokuji mudah untuk dipahami dan siswa dapat dengan mudah membaca huruf yang tertera pada muka dadu. Meski begitu, siswa merasa terbantu untuk menghafal kosakata hiragana bahasa Jepang.
5. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media pada angket respon siswa, didapatkan persentase sebesar 84,9% dengan interpretasi skor Kuat. Maka dari itu, Kotonokuji sebagai media belajar permainan hafalan kosakata hiragana bahasa Jepang level N5 dan N4 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penghitungan kelayakan media dari angket validasi oleh ahli media, didapatkan nilai persentase sebesar 81,43%. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel interpretasi skor milik Riduwan & Akdon (2015), maka termasuk dalam kategori Kuat dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, berdasarkan penghitungan kelayakan media dari angket validasi oleh ahli materi, didapatkan nilai persentase sebesar 80%. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel interpretasi skor, maka termasuk dalam kategori Kuat dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah direvisi.

Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media pada angket respon siswa, didapatkan persentase sebesar 84,9% dengan interpretasi skor Kuat. Maka dari itu, *Kotonokuji* sebagai media belajar permainan hafalan kosakata *hiragana* bahasa Jepang level N5 dan N4 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari penyusunan *Kosakata* setelah percobaan *Kotonokuji* menunjukkan bahwa rata-

rata perolehan poin pada permainan *Kotonokuji* yang dilakukan oleh 50 responden siswa SMA Negeri 1 Gresik adalah 3,5 dari poin maksimal 10. Meski poin yang diperoleh dari *Kotonokuji* memang tidak diharuskan dimasukkan ke dalam nilai mata pelajaran bahasa Jepang siswa, nilai ini dapat disimpan untuk pertimbangan perbaikan nilai siswa pada akhir semester nanti. Jika rata-rata poin yang didapat dari permainan *Kotonokuji* adalah 3,5 dari total 10 poin, apabila diubah dalam persentase bernilai 35%. Dengan kondisi komposisi dadu selesai pada poin 4.1.5 halaman 35, dalam skala interpretasi Riduwan & Akdon (2015) nilai ini berada dalam kategori lemah.

PENUTUP

Simpulan

Selama proses pengembangan produk *Kotonokuji*, diberlakukan dua kali validasi oleh ahli serta uji coba pada 50 orang responden siswa SMA kelas X, XI, dan XII. Hasil perhitungan kelayakan oleh ahli media menunjukkan angka 81,42%, serta oleh ahli materi menunjukkan angka 80%, yang mana dapat diinterpretasikan sebagai media yang kuat dalam skala Riduwan & Akdon (2015). Sementara itu, menurut respon siswa, didapatkan nilai kelayakan sebesar 84,9% yang diinterpretasikan sebagai Kuat menurut skala interpretasi yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa *Kotonokuji* layak untuk digunakan sebagai media belajar permainan hafalan kosakata *hiragana* bahasa Jepang level N5 dan N4.

Kotonokuji disusun sebagai media belajar tambahan untuk membantu siswa SMA dalam menghafal huruf *hiragana*. Setelah memainkan *Kotonokuji*, siswa merasa tertarik untuk memainkannya lagi. Hal ini berarti siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk menghafal huruf *hiragana* dan kosakata yang mengandung huruf tersebut.

Rerata yang didapatkan oleh lima puluh responden siswa adalah 3,5, sehingga poin yang didapatkan dari permainan *Kotonokuji* tidak

memiliki jumlah yang besar. Dalam skala interpretasi kelayakan Riduwan & Akdon (2015), angka ini berada dalam kategori lemah. Namun, sebagai media belajar hafalan kosakata serta penambah nilai mata pelajaran bahasa Jepang, siswa masih merasa terbantu dengan adanya pengembangan media ini, dengan persentase sebesar 93,6% dari hasil angket respon siswa.

Saran

Kotonokuji adalah media pembelajaran yang masih berada di tahap prototipe. Diperlukan pengujian lebih lanjut di lapangan, dengan pengujian secara langsung pada masyarakat umum untuk penggunaan yang lebih luas. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *Kotonokuji* hingga lebih sempurna.

Kotonokuji versi ini hanya menyediakan dadu dengan muka huruf *hiragana* untuk membantu hafalan kosakata asli bahasa Jepang. Pengembangan *Kotonokuji* dengan aspek huruf *katakana* atau bahkan kanji mungkin untuk dilakukan dengan pertimbangan kombinasi huruf yang dapat disusun menjadi sebuah kata.

Komposisi dadu dalam *Kotonokuji* versi ini disusun dengan setara, sehingga huruf langka akan memiliki kemungkinan kemunculan yang sama dengan huruf yang sering dipakai. Untuk pengembangan selanjutnya, bisa dipertimbangkan komposisi dadu dengan perbandingan yang berbeda-beda sesuai dengan kosakata yang sering muncul. Contohnya pada bidak huruf pada permainan *Scrabble*, yang mana huruf yang mudah muncul seperti huruf E memiliki jumlah yang lebih banyak daripada huruf Q dan Z yang hanya ada satu bidak (Anderson, 2020).

Selain itu, media belajar *Kotonokuji* hanya memiliki bentuk fisik dan hanya dapat dimainkan di dunia nyata. Melalui pengembangan ini, diharapkan akan ada penelitian lebih lanjut untuk membawa *Kotonokuji* ke dunia maya. *Kotonokuji* dalam bentuk aplikasi mungkin saja

akan lebih menggugah hasrat pemain untuk “mengoleksi” kosakata bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, W. (2020). *The Official Rules of Scrabble / Play Scrabble*. Dipetik Januari 20, 2025, dari Playscrabble.com: <https://playscrabble.com/news-blog/scrabble-rules-official-scrabble-web-games-rules-play-scrabble>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Judi*. Dipetik Juni 12, 2024, dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring: <https://kbbi.web.id/judi>
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dewi, P. N. (2011). *Panduan Pintar Bahasa Jepang*. Jakarta Selatan: KAWAHmedia.
- Google LLC. (2014, November 22). *About this app*. Dipetik Juni 22, 2024, dari Google Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.takoboto&hl=en>
- I'Mc Center. (2017). *Minna no Nihongo I Shokyu I Dai 2-Han Honsatsu*. Surabaya: Lintas Cipta Pustaka.
- I'Mc Center. (2018). *Minna no Nihongo Shokyu II Dai 2-Han Honsatsu*. Surabaya: Lintas Cipta Pustaka.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah (SMA/MA) Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang*. Jakarta: KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- KUMON PUBLISHING CO. LTD. (1991). *くもんの学習 国語辞典*. Japan: KUMON PUBLISHING CO. LTD.

- Milenio, D. N. (2023). *Analisis Resepsi Terhadap Konten Gacha pada Channel Youtube "Windah Basudara"*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- NTT Docomo. (t.thn.). 籤引 (き) (くじびき) とは? 意味・読み方・使い方. Dipetik Juni 12, 2024, dari goo 辞書 : <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E7%B1%A4%E5%BC%95/>
- Pertiwi, C. D. (2017). *Kendala Menulis Huruf Hiragana Siswa SMAN 4 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2016-2017*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Putri, D. I. (2020, Juli 3). *Latih Kecerdasan Otak Anak dengan Permainan Puzzle*. Dipetik Januari 20, 2025, dari klikdokter: <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/latih-kecerdasan-otak-anak-dengan-permainan-puzzle>
- Rashid, R. A., Ismail, R., & Akhir, N. H. (2007). Kepelbagaian Strategi Pembelajaran Tulisan Asas Bahasa Jepun (Hiragana): Satu Kajian Deskriptif . *3L Journal of Language Teaching, Linguistics and Literature*, 178.
- Revenue Chart Shows Impressive April Sales for Genshin Impact and Honkai: Star Rail*. (2024, Mei 8). Dipetik Juni 12, 2024, dari GameRant: <https://gamerant.com/genshin-impact-honkai-star-rail-april-sales-revenue/>
- Riduwan, & Akdon. (2015). *RUMUS dan DATA dalam APLIKASI STATISTIKA untuk Penelitian (Administrasi Pendidikan - Bisnis - Pemerintahan - Sosial - Kebijakan - Ekonomi - Hukum - Manajemen - Kesehatan)*. Bandung: ALFABETA.
- Rosti. (2018). *Mahjong Fundamentals 4: Yaku and Value*. Diambil kembali dari The Mahjong Guide: <https://mahjong.guide/2018/01/13/mahjong-fundamentals-4-yaku-and-value/>
- Saputri, O. M. (2020). *Pengembangan Media Ilustrasi Digital Untuk Memahami Latar Tempat dan Waktu dalam Puisi Ko-uta 「小唄」 Little Songs of The Geisha Karya Liza Dalby*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- The Japan Foundation. (2015, March). *SURVEY REPORT ON JAPANESE-LANGUAGE EDUCATION ABROAD*. Dipetik Mei 20, 2024, dari Survey on Japanese-Language Education Abroad: https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/dl/survey2021/All_contents_r2.pdf
- Tim Penyusun Buku Pedoman Tugas Akhir Universitas Negeri Surabaya. (2023). *Pedoman Tugas Akhir*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Tsuchiya, A. (2015, Oktober 5). *More Hiragana Letters – Dakuon and Handakuon*. Dipetik Mei 22, 2024, dari FUN Japanese Learning: <https://funjapaneselearning.com/hiragana-course-3/>
- Tsuchiya, A. (2015, Oktober 05). *More+ Hiragana Letters*. Dipetik Mei 22, 2024, dari FUN Japanese Learning: <https://funjapaneselearning.com/hiragana-course-4>
- Wardani, E. (2002). *Parents' Role in Developing Reading Interest of The Indonesian Elementary-School Children Through Story Reading*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- YOSTAR (HONG KONG) LIMITED. (2018). *Mahjong Soul. MahjongSoul*. Worldwide: Yostar.
- Yovita, Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022, Juli 1). Efektivitas Penggunaan GameEdukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1-8.