

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO
(ももたろう)

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO
(ももたろう)

Priza Amy Putra

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
prizaputra@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
djodjoksoepardjo@unesa.ac.id

Abstrak

Cerita rakyat Jepang Momotaro merupakan cerita rakyat yang sangat terkenal di Jepang yang kini telah mendunia. Cerita rakyat Momotaro merupakan cerita rakyat yang sangat disukai di Jepang karena cerita ini mencerminkan tentang kuatnya tekad, kasih sayang, persahabatan, serta keberanian yang dimiliki oleh masyarakat Jepang. Pada dewasa ini pembelajaran sastra di Indonesia khususnya pembelajaran sastra Jepang dirasa sangatlah kurang, khususnya untuk siswa SMA di Indonesia. Sastra di Indonesia hanyalah sebuah poin dalam pembelajaran bahasa Indonesia sedangkan dalam pembelajaran bahasa Jepang, sastra kurang begitu dibahas.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, pada penelitian ini dikembangkan media *game RPG* untuk pengenalan cerita rakyat Jepang Momotaro (ももたろう), yang diujicobakan pada siswa SMA Negeri 1 Krembung dengan tujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, kelayakan media, serta respon siswa terhadap media. Hasil dari pengembangan media yaitu berupa media *game RPG* yang berisikan cerita rakyat Jepang Momotaro dengan menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jepang sehingga selain dapat mengetahui cerita rakyat Jepang Momotaro, siswa dapat belajar mengenai bahasa Jepang yang telah disematkan di dalam game.

Penelitian pengembangan yang digunakan adalah penelitian pengembangan milik Sugiyono (2013:9) dengan subjek penelitian siswa kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Krembung dengan jumlah 13 siswa. Hasil akhir dari media ini adalah menghasilkan media *game RPG* yang layak digunakan untuk pengenalan cerita rakyat Jepang Momotaro. Hal tersebut berdasarkan perhitungan kelayakan validasi yang didapat menurut tabel interpretasi skor skala Likert (Riduwan, 2008:87-89) yaitu validator ahli materi sebesar 90.83% dengan kriteria sangat baik dan validator ahli media 75% dengan kriteria skor baik, serta respon siswa terhadap media *game RPG* Momotaro memperoleh skor 98.16% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan media, Cerita rakyat Jepang Momotaro, pembelajaran sastra, *Game RPG*.

Abstract

Momotaro is a very famous folktale in Japan that has now become worldwide. Momotaro is a folk tale that is very popular in Japan because this story reflects the strength of determination, affection, friendship, and courage possessed by Japanese society. At present the studies of literature in Indonesia, especially the studies of Japanese literature is felt to be very lacking, especially for high school students in Indonesia. Literature in Indonesia is only a point in studying Indonesian while in Japanese language study, literature is less discussed.

Based on the background of the problem, this research developed an *RPG game media* for the introduction of Momotaro Japanese folklore (ももたろう), which was tested on students of SMA 1 Krembung in order to find out the process of media development, media feasibility, and student responses to media. The results of media development are in the form of media *RPG games* that contain Momotaro Japanese folklore using 2 languages such as Indonesian and Japanese so that in addition to knowing Momotaro as Japanese folklore, students can learn about Japanese that has been embedded in the game.

The development research used was development research belonging to Sugiyono (2013: 9) with research subjects in class XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Krembung with a total of 13 students. The end result of this media is to produce *RPG games media* that are worthy of being used for the introduction of Momotaro Japanese folklore. This is based on the feasibility calculation of validation obtained according to the table of interpretation of Likert scale scores (Riduwan, 2008: 87-89), namely material expert validator at 90.83% with very good criteria and 75% media expert validator with good score criteria, and student response to media Momotaro *RPG* scores 98.16% with very good criteria.

Keywords: Media development, Momotaro Japanese folklore, literary learning, *RPG games*.

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO (ももたろう)

PENDAHULUAN

Cerita rakyat Momotaro merupakan salah satu cerita rakyat yang populer di Jepang bahkan telah dikenal di seluruh dunia. Menurut Bascom (Danandjaja, 2002:50) cerita rakyat dapat dibagi menjadi 3 golongan besar yaitu mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Momotaro digolongkan dalam kategori dongeng karena tokoh yang ada dalam cerita tersebut merupakan manusia serta adanya makhluk – makhluk ajaib namun dianggap tidak benar – benar terjadi dan mempunyai latar tempat yang kurang jelas. Cerita rakyat momotaro ini merupakan salah satu cerita yang ada dalam buku *otogizoshi* atau kumpulan cerita pendek atau dongeng yang dijadikan satu.

Momotaro merupakan cerita rakyat yang paling disukai oleh rakyat Jepang karena cerita ini mencerminkan keberanian, persahabatan, kasih sayang serta tekad yang dimiliki oleh masyarakat Jepang. Bahkan Momotaro sering dikaitkan dengan prefektur Okayama karena banyaknya referensi cerita Momotaro dari tempat tersebut sehingga oleh masyarakat setempat Momotaro dijadikan pahlawan. Dikutip dari website travel guide online Rakuten (<https://travel.rakuten.com/campaign/ranking/folklore/>) diakses pada 12 Desember 2018 pukul 02.14 WIB.

Cerita Momotaro menceritakan tentang sepasang kakek nenek yang menemukan seorang bayi yang lahir dari dalam buah persik. Bayi laki-laki ini kelak menjadi seorang laki-laki yang kuat dan pergi mengalahkan *Oni* (raksasa) yang jahat, dan dalam perjalanannya Momotaro bertemu dengan anjing, monyet, dan burung pegar yang akhirnya menjadi pengikut Momotaro karena telah ditolong dan memberi mereka *kibi dango*.

Pada masa sekarang, sastra kurang begitu diminati serta kurang begitu diterapkan ke dalam berbagai aspek di Indonesia (Dahana, Radhar Panca, 2016).

<https://www.beritasatu.com/hiburan/343918/dahulu-karya-sastra-jadi-acuan-sekarang-cuma-pelarian>, diakses pada 6 April 2019). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung yang menyatakan bahwa pembelajaran sastra bagi siswa SMA kurang begitu diperhatikan. Sastra di Indonesia hanyalah sekedar salah satu poin yang tergabung dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan sastra untuk bahasa Jepang sendiri kurang begitu dibahas. Guru cenderung lebih mementingkan pembelajaran huruf serta kosakata bahasa Jepang.

Pada pembelajaran sastra, selama ini hanya terbatas pada pembelajaran secara teoretis dan tes. Oleh karena itu, untuk memahami suatu karya sastra dapat digunakan berbagai cara selain dibaca. Salah satunya adalah dengan pengembangan media atau lebih dikenal dengan istilah media pembelajaran (Riyanti dan Setyami, 2017). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. *Game RPG* (Role-Playing Game) sendiri merupakan *game digital* dengan menggunakan pendekatan *Role-Playing* atau bermain peran sehingga pemain merasa seolah – olah sebagai tokoh utama dalam *game* tersebut sehingga *game RPG* banyak diminati.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media dalam media *game RPG* untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro (ももたろう)?
2. Bagaimana respon pengguna media *game RPG* untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro (ももたろう)?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media *game RPG* untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro (ももたろう).
2. Untuk mengetahui respon pengguna media *game RPG* untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro (ももたろう).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah adalah :

1. Pengertian Media

Media menurut Arsyad (2005:3) berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dapat diartikan sebagai saluran, sarana penghubung, dan alat komunikasi.

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO (ももたろう)

Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar.

Soeparno (1988:2) menyatakan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dengan tujuan sebagai alat komunikasi serta interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Role-Playing Game (RPG)

Role-playing Game (RPG) adalah sebutan untuk sebuah permainan dimana setiap pemain berperan sebagai suatu karakter, yang biasanya berlatar belakang fantasi atau fiksi sehingga pemain merasa masuk dalam sebuah dunia imajinasi (Rouse, 2011). *Role-playing* sendiri lebih dikenal di Indonesia dengan sebutan bermain peran. Joyce dan Weil (2000) mengatakan, bermain peran (*role-playing*) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Role-playing Game* merupakan permainan dimana partisipan atau pemain bertindak sebagai salah satu tokoh yang ada dalam cerita sehingga pemain tersebut merasa seolah-olah masuk dalam cerita tersebut. *Role-playing Game* yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk *game digital* dengan berlatar belakang cerita rakyat Momotaro, dan pengguna media berperan menjadi Momotaro sebagai tokoh utama dalam cerita.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013: 9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*),

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2013: 407).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media game RPG yang menceritakan cerita rakyat Momotaro sehingga dapat diketahui jalan cerita yang ada dalam cerita rakyat Momotaro tersebut dengan baik. Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk mengenal dan mengetahui jalan cerita yang ada pada cerita rakyat Momotaro.

Menurut Sugiyono (2015:173) peneliti harus mampu membuat instrumen yang akan digunakan untuk penelitian. Purwanto (2012:184) menyatakan bahwa alat ukur atau instrumen itu memenuhi kebutuhan pengukuran yang disebut instrumen baku karena telah melalui proses pembakuan (validasi). Instrumen dalam penelitian ini telah divalidasi oleh validator instrumen. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

- 1) Lembar validasi ahli media guna memperoleh definisi kelayakan media yang berisi tentang penilaian mengenai tampilan media, desain media, komposisi warna media, serta jenis dan ukuran huruf pada media.
- 2) Lembar validasi ahli materi guna memperoleh definisi kelayakan media

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO (ももたろう)

dilihat dari isi dan penyajian, tata bahasa dan aturan penulisan dalam media.

- 3) Lembar angket respon pengguna media yang berisi butir-butir pertanyaan tentang media *game* RPG

No	Nama	Jabatan
1.	Muhammad Firman Alisyahbana	Interpreter
2.	Nana Qosiana	Interpreter
3.	Shun Takamatsu	Interpreter

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian dari pengembangan *game* RPG untuk pemahaman alur cerita rakyat Momotaro. Berikut uraiannya.

1. HASIL VALIDASI MEDIA

Validasi pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap materi yang ada pada media *game* RPG untuk pemahaman alur cerita rakyat Momotaro yang dilakukan oleh validator ahli materi. Validasi ini dilakukan sebelum media *game* RPG dibuat. Aspek yang dinilai oleh ahli adalah ketepatan cerita serta penerjemahan dari bahasa Jepang yang dipakai. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan cerita serta kesesuaian terjemahan cerita yang ada pada media *game* RPG untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro sudah benar.

Penilaian validator dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun penilaian dari tiap skala adalah 1=buruk, 2=sedang, 3=baik. Data hasil penilaian ahli materi dianalisis dan dideskripsikan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan materi. Nama ahli materi yang memberikan penilaian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2008:87-89)

Prosentase	Kategori
0-20	Sangat Buruk
21-40	Buruk
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Berikut merupakan hasil validasi media pada materi media:

Skor Kriteria = Skor tertinggi x Jumlah item x Jumlah responden

$$= 3 \times 6 \times 3$$

$$= 54$$

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times$$

$$100\%$$

$$= \frac{49}{54} \times 100\%$$

$$= 90,75\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi di atas didapatkan skor 90,75% yang tergolong dalam kriteria sangat baik.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap desain serta *gameplay* yang ada pada media *game* RPG untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro yang dilakukan oleh validator ahli media. Validasi ini dilakukan setelah media *game* RPG dibuat. Aspek yang dinilai oleh ahli adalah kesesuaian ukuran penulisan huruf, ketepatan media dengan kondisi global serta

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO (ももたろう)

kesesuaian desain dalam media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media serta kesesuaian gambar atau desain yang ada pada media *game* RPG untuk pengenalan cerita rakyat Momotaro sudah benar.

Penilaian validator dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun penilaian dari tiap skala adalah 1=buruk, 2=sedang, 3=baik. Data hasil penilaian ahli materi dianalisis dan dideskripsikan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media. Nama ahli materi yang memberikan penilaian disajikan dalam tabel berikut:

No	Nama	Jabatan
1.	Muhamad Rois Abidin, S.Pd., M.PA	Dosen Desain Komunikasi Visual Unesa

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2008:87-89)

Prosentase	Kategori
0-20	Sangat Buruk
21-40	Buruk
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Berikut merupakan hasil validasi media pada kelayakan media:

Skor Kriteria = Skor tertinggi x Jumlah item x Jumlah responden

$$= 3 \times 8 \times 1$$

$$= 24$$

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

$$= \frac{20}{24} \times 100\%$$

$$= 83,3\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi di atas didapatkan skor 83,3% yang tergolong dalam kriteria sangat baik.

2. ANALISIS HASIL ANGGKET RESPON SISWA

Pada tahap ini akan dijawab rumusan masalah kedua dengan penghitungan hasil angket respon pengguna media yang telah dilakukan oleh siswa kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Krembung. Data respon pengguna media diambil dengan cara mengisikan tanda centang (√) ke dalam kotak penilaian yang telah disediakan. Adapun skala penilaian yang dipakai adalah 1. Buruk, 2. Cukup, 3. Baik. Respon pengguna media tersebut memperoleh hasil sebagai berikut.

$$\text{Skor Kriteria} = \text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah item} \times \text{Jumlah Responden}$$

$$= 3 \times 7 \times 13$$

$$= 273$$

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

$$= \frac{268}{273} \times 100\%$$

$$= 98.16\%$$

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2008:87-89)

Prosentase	Kategori
0-20	Sangat Buruk
21-40	Buruk
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil kriteria interpretasi skor dari tabel di atas, maka respon pengguna media terhadap media game RPG Momotaro adalah sangat baik dengan presentase 98.16%

PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO (ももたろう)

PENUTUP

Simpulan

1. Kelayakan media pada media *game* RPG Momotaro (ももたろう) menurut ahli validasi materi dinyatakan dalam kategori sangat baik dengan presentase dalam skala *Likert* 90.75% , sedangkan menurut ahli media termasuk dalam kategori baik dengan presentase 83.3% dalam skala *Likert*.

2. Respon media berdasarkan uji coba penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 6 menunjukkan hasil 98.16% dalam skala *Likert* dan termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dari presentase di atas dapat diketahui bahwa media *game* RPG Momotaro (ももたろう) dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan cerita rakyat Momotaro.

Saran

1. Penelitian ini merupakan penelitian tentang pengembangan media yang diambil dari cerita rakyat Momotaro. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya melakukan pengembangan media yang serupa ataupun bukan yang menggunakan cerita rakyat lain sebagai sumber dan acuan. Sehingga pembelajaran sastra melalui media pembelajaran tetap ada dan berlanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dahana, Radhar Panca. 2016. <https://www.beritasatu.com/hiburan/343918/dahulu-karya-sastra-jadi-acuan-sekarang-cumapelarian>, diakses pada 6 April 2019 pukul 22.02 WIB
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Hakumusume. 2019. 桃太郎、(Online). <http://hakumusume.com/douwa/p/c/jap/08/01.htm>
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer)*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Joyce, B. R., & Weil, M. (2000). Role Playing; Studying Social Behavior and Values. In Models of Teaching. Allyn and Bacon.(dalam <http://penelitian.tindakan.kelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html>) diakses pada hari Sabtu, 6 April 2019 pukul 20.09 WIB
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Rakuten. 2019. Folklore, (Online). <https://travel.rakuten.co.id/campaign/ranking/folklore/>
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyanti, Asih, dan Inung Setyami. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Sastra*. Jurnal Retorika, Vol 10, No 2.
- Rouse, Margaret. Role-playing Game. [whatis.techtarget.com](https://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG). 6 April 2019. <https://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG>
- Soeparno. (1988). *Media pembelajaran bahasa*. Jakarta: PT. Intan Pariwara
- Sopaheluwakan, Yovinza Bethvine. 2017. Perencanaan Lembar Kerja Mahasiswa Berkarakter Pada Mata Kuliah *Nihon Bungaku*

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME RPG UNTUK PENGENALAN CERITA RAKYAT MOMOTARO
(ももたろう)**

Kenkyu. Jurnal ASA, Vol 4, No.
10.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian &
Pengembangan Research and
Development*. Bandung: Alfabeta



UNESA
Universitas Negeri Surabaya