

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME VISUAL NOVEL* UNTUK MENGENALKAN DONGENG  
JEPANG *MOMOTAROU* 「桃太郎」**

**Sekar Ayu Ningrum**

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[sekarningrum@mhs.unesa.ac.id](mailto:sekarningrum@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd.**

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[dovintomo@yahoo.co.jp](mailto:dovintomo@yahoo.co.jp)

**Abstrak**

Di Indonesia, pengetahuan tentang sastra Jepang jarang diberikan di sekolah-sekolah. Hal ini dikarenakan pemahaman tentang huruf, kosakata, paragraf, dan pola kalimat dianggap lebih penting perannya dalam kemampuan berbahasa para pembelajar. Padahal, jika diberikan materi tentang karya sastra Jepang, para pembelajar juga bisa menambah pengetahuan mereka tentang beragam kosakata dan pola kalimat yang terdapat pada karya sastra Jepang tersebut. Pengetahuan yang didapatkan para pembelajar dengan mengenal karya sastra Jepang dan unsur intrinsik yang ada di dalamnya juga bisa menjadi penunjang kemampuan berbahasa.

Media *game visual novel Momotarou* tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan dongeng Jepang, tetapi juga bisa menjadi media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca dan mendengarkan bahasa Jepang. Hasil dari penelitian pengembangan media *game visual novel Momotarou* berupa deskripsi terkait kelayakan media dari segi materi, dan konstruksi media, serta respon siswa yang telah menggunakan media tersebut. Ujicoba penggunaan media dilaksanakan kepada 14 orang siswa kelas XI MIPA 6, SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan milik Sugiyono (2013:297), yang datanya kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase (Sudijono, 2007:43), dan diinterpretasikan menggunakan skala *Likert* (Riduwan, 2008:89). Hasil dari penelitian pengembangan ini menyatakan bahwa media *game visual novel Momotarou* layak digunakan dengan nilai sebesar 92,5% untuk isi materi, dan 88% untuk konstruksi medianya. Berdasarkan respon siswanya media *game visual novel Momotarou* memperoleh persentase sebesar 89,2% yang menyatakan bahwa media ini sangat baik digunakan untuk mengajarkan materi terkait dongeng Jepang.

**Kata Kunci** : Pengembangan, media, *visual novel*, *otogibanashi*, sastra.

**Abstract**

In Indonesia, the knowledge of Japanese literature is rarely taught in schools. This is because the understanding of letters, vocabulary, paragraphs, and sentence patterns is considered have more important role in Japanese language skills. In fact, if the works of Japanese literature is taught in school, learners can also increase their knowledge about the variety of vocabulary and sentence patterns found in Japanese literature. The knowledge gained by learners by knowing Japanese literature and the intrinsic elements in it can also support Japanese language skills.

Momotarou's visual novel game not only serves as a medium for introducing Japanese fairy tales, but also can be an alternative medium of Japanese language learning to train students' ability to read and listen to Japanese. The results of the research and development of the Momotarou's visual novel game are descriptions related to the qualification of the media in terms of material, media construction, and and the response of students who have used the media. Trial use of the media was conducted on 14 students of class XI MIPA 6, SMAN 1 Sidoarjo Krembung.

This research uses Sugiyono's research and development method (2013: 297), the data are then analyzed using percentage calculations (Sudijono, 2007: 43), and interpreted using a Likert scale (Riduwan, 2008: 89). The results of this research and development state that the Momotarou visual novel game is worth using with a value of 92.5% for the content of the material, and 88% for media construction. Based on students' responses, Momotarou's visual novel game obtain a percentage of 89.2%, stating that this media is very well used for teaching materials related to Japanese fairy tale.

**Keywords:** Media development, visual novel, *otogibanashi*, literature.

## PENDAHULUAN

Cerita rakyat atau yang dikenal juga sebagai cerita prosa rakyat, adalah salah satu bentuk atau genre *folklor* yang paling banyak diteliti oleh para ahli. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai sebuah karya sastra yang lahir, hidup, dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisional, baik masyarakat yang belum maupun telah mengenal huruf. Umumnya disebarkan secara lisan dalam lingkup masyarakat tertentu dan kurun waktu yang cukup lama (Sisyono, dkk 2008:4). William R. Bascom menyatakan bahwa cerita rakyat terbagi menjadi tiga golongan besar, yaitu mite (神話/ *shinwa*), legenda (伝説/ *densetsu*), dan dongeng (おとぎ話/ *otogi banashi*) (Danandjaja, 2002:50).

Dongeng atau yang dikenal juga sebagai *Otogi banashi* (*fairy-tale*), merupakan cerita rakyat tradisional bersifat fiktif yang umumnya diperdengarkan pada anak-anak. Salah satu dongeng Jepang berjudul *Momotarou* 「桃太郎」 merupakan salah satu dongeng Jepang yang paling umum diperdengarkan, serta telah diangkat kedalam beragam media seperti buku, *manga*, dan *anime*.

Mengikutsertakan pengajaran tentang sastra dalam kurikulum akan membantu siswa berlatih ketrampilan membaca, yang juga erat hubungannya dengan ketrampilan menyimak, wicara, dan menulis. Dongeng seperti karya sastra lain pada umumnya, secara garis besar dibentuk oleh dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik (*intrinsic*) ialah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 1998:23). Unsur-unsur yang tergolong dalam unsur intrinsik antara lain adalah tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Pengetahuan tentang unsur intrinsik yang dikandung oleh sebuah cerita diperlukan agar pembaca bisa lebih mudah memahami keseluruhan isi cerita.

Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui wawancara yang dilaksanakan peneliti kepada salah seorang pengajar bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung Sidoarjo, narasumber mengakui bahwa pembelajaran terkait karya sastra Jepang cukup penting karena bisa memberi wawasan lebih terkait bahasa dan khususnya budaya Jepang. Menurut Rusmiyati, bagi pembelajar yang mempelajari bahasa asing, pengetahuan tentang kosakata, pelafalan, tata bahasa, fungsi, penggunaan, bahkan budaya dari bahasa yang dipelajari juga seharusnya diketahui dan dikuasai oleh pembelajar tersebut (2016:101).

Namun dituturkan pula oleh narasumber bahwa pemberian materi tentang karya sastra oleh pengajar bahasa Jepang sering kali sulit terlaksana dikarenakan beberapa faktor, antara lain banyaknya kompetensi berbahasa yang harus dicapai oleh siswa berbanding terbalik dengan minimnya waktu yang ada, sehingga pengajar tidak sempat memberi tambahan materi seperti karya sastra karena terlalu memfokuskan kegiatan belajar untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Ada juga yang berpendapat bahwa dengan mempelajari karya sastra Jepang tidak akan memberi dampak yang terlalu besar pada penguasaan bahasa Jepang siswa.

Dalam studi berjudul “*Most Littered Nation In the World*” yang dilaksanakan oleh lembaga *Central Connecticut State University* (CCSU) pada bulan Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara yang diteliti terkait minat membaca buku (Mikhael Gewati, diakses dari <http://www.edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia> pada tanggal 20 Desember 2017).

Kemajuan teknologi menjadi salah satu penyebab turunnya minat baca, karena kini umumnya orang lebih memilih untuk membuka atau menyalakan gadget dibandingkan membaca buku. Didukung oleh minat untuk membaca buku yang semakin menurun dikarenakan kemajuan zaman dan teknologi, peneliti memilih untuk mengembangkan dongeng Jepang *Momotarou* kedalam bentuk media *game* interaktif agar lebih menarik dan mudah dipahami. Media berupa *game visual novel* ini tidak dibatasi penggunaannya pada pembelajar bahasa Jepang secara formal saja, namun lebih ditujukan pada khalayak umum, tetapi dalam ujicoba penggunaannya peneliti menggunakan 14 orang siswa sebagai responden, yang mana terdiri dari siswa SMAN 1 Krembung Sidoarjo.

Berbeda dengan dongeng berbahasa Indonesia, pengenalan dongeng Jepang memiliki kesulitan tersendiri terutama bagi individu yang baru mulai mempelajari bahasa Jepang, dikarenakan minimnya penguasaan kosakata dan unsur budaya yang dimiliki. Dongeng Jepang *Momotarou* dalam bentuk media *game visual novel* ini bertujuan untuk memudahkan pemainnya dalam mengenal dongeng Jepang *Momotarou*, serta secara langsung juga menambah wawasan kosakata bahasa Jepang yang digunakan dalam menyampaikan isi dongeng tersebut. *Game visual novel* merupakan sebuah *game* fiksi bersifat interaktif yang menampilkan cerita dalam bentuk gambar, kotak percakapan atau dialog, serta suara, dan sound effect. Disebut *visual novel* karena

# PENGEMBANGAN MEDIA *GAME VISUAL NOVEL* UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG *MOMOTAROU* 「桃太郎」

umumnya cerita yang digunakan dalam *game* ini berasal dari suatu novel atau *anime*.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan *game visual novel* sebagai media pembelajaran sastra Jepang, karena *game visual novel* dapat menyuguhkan sebuah cerita dalam bentuk baru, tidak hanya berisi gambar, cerita, dan suara, namun juga pemain dapat aktif berperan dalam memahami kelanjutan jalan ceritanya. Berdasar kepada aspek-aspek yang telah dikemukakan di atas, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Game Visual Novel* untuk Mengenalkan Dongeng Jepang *Momotarou* 「桃太郎」”.

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

1. Bagaimana kelayakan media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* 「桃太郎」?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* 「桃太郎」?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kelayakan media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* 「桃太郎」.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* 「桃太郎」.

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

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa Inggrisnya lebih dikenal dengan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2013: 297). Ada pula pengertian menurut Borg & Gale (dalam Seryosari, 2013:276) yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu media dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan tersebut. Sugiyono dalam bukunya yang berjudul Metode

Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan terdiri dari sepuluh langkah (Sugiyono, 2013:298).

## 2. Pengertian Media

Kata media awalnya bersal adari bahasa latin *medius*, yang dapat diartikan sebagai ‘tengah’, ‘perantara’, dan ‘pengantar’. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) telah memberi batasan terkait pengertian media, sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Arsyad, 2013:3). Hamidjojo dalam Arsyad (2013) juga mengemukakan istilah media sebagai segala bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat agar hal yang dikemukakan tersebut dapat sampai kepada penerima yang dituju.

Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk perantara yang digunakan dengan tujuan untuk menyampaikan maksud tertentu kepada penerima yang dituju. Disampaikan oleh Sanjaya (2009:211), berdasarkan sifatnya media dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu media auditif, media visual, dan media audio visual.

## 3. *Visual Novel*

*Visual novel* merupakan salah satu cabang *video game* yang dalam beragam sisi mirip seperti membaca sebuah buku. Alur cerita sebagian besar disampaikan dengan teks, dan umumnya menggunakan sudut pandang orang pertama. Namun yang membedakan *visual novel* dengan *e-book* adalah, gambar latar belakang dalam *visual novel* dapat berubah-ubah sesuai lokasi dan kondisi ketika karakter berbicara.

Karakter dalam *visual novel* juga biasanya memiliki beragam pose dan ekspresi yang dapat mendukung reaksi karakter dalam menghadapi situasi yang berbeda-beda. Selain teks dan gambar, *visual novel* dilengkapi juga dengan efek suara dan latar belakang musik, dalam beberapa *game visual novel* dapat ditemui juga *voice acting* (Lebowitz dan Chris Klug, 2011:193).

Sedangkan menurut Wikipedia, *visual novel* adalah *game* berbasis fiksi interaktif yang dapat menampilkan cerita dalam bentuk gambar-gambar statis, kotak percakan untuk menyampaikan dialog antar karakter dan narasi, serta *sound effect* sehingga tiap-tiap karakternya bisa terlihat seperti berbicara dan terkesan lebih hidup. Maka dapat disimpulkan bahwa *visual novel* adalah salah satu jenis *game* yang dapat menyampaikan alur ceritanya dengan lebih interaktif, karena tidak hanya berisikan teks dialog dan narasi, namun juga gambar-gambar, dan suara.

## METODE

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini tergolong dalam model penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan dapat dikatakan sebagai penghubung antara penelitian dasar (*basic research*) yang bertujuan untuk menyingkap informasi atau pengetahuan baru, dan penelitian terapan (*applied research*) yang bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan, maka penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk (Sugiyono, 2013:4).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah *game visual novel* yang tujuannya untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou*, yang mana selain memberikan pengetahuan terkait isi karya sastra dongeng Jepang *Momotarou*, juga menjadi bahan alternatif latihan membaca dan mendengarkan bahasa Jepang.

Menurut Arikunto (2013:172) yang dimaksud dengan sumber data penelitian adalah suatu subjek dari mana peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan. Berdasarkan jenisnya, sumber data digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu *person* (orang), *place* (tempat), dan *paper* (simbol). Sumber data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini tergolong kedalam sumber data *paper* dan *person*.

Data-data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *game visual novel* pada dongeng Jepang *Momotarou* ini terbagi menjadi dua jenis data. Data pertama didapatkan dari lembar validasi dari ahli materi dan ahli konstruksi media untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Sedangkan data kedua didapat dari angket respon siswa yang akan diisi oleh siswa untuk mengetahui bagaimana respon pembelajar setelah menggunakan media tersebut.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media *game visual novel Momotarou*, peneliti berencana menggunakan beberapa instrumen, antara lain:

- 1) Lembar validasi isi materi akan diberikan kepada ahli materi untuk menilai bahasa dan isi yang digunakan dalam pengembangan media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou*.
- 2) Lembar validasi konstruksi media diberikan kepada ahli media untuk menilai tampilan penyajian media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou*.

- 3) Langket respon siswa diberikan kepada responden guna mengetahui respon setelah menggunakan media *game visual novel* untuk memahami dongeng Jepang *Momotarou*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Badan Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa kriteria kelayakan media yang baik dapat ditinjau dari segi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian (2006). Berdasarkan kriteria terbut, kelayakan media *game visual novel Momotarou* akan dinilai dari segi isi oleh validator isi materi, dan segi konstruksi oleh validator konstruksi media.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian dari pengembangan media *game visual Novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou*. Berikut uraiannya.

### 1. Kelayakan Media Game Visual Novel Momotarou

Kelayakan isi materi media *game visual novel Momotarou*, dinilai oleh 2 orang validator isi materi. Pada tiap validator, peneliti memberikan lembar angket validasi materi media sebagai instrumen penilaian. Instrumen penilaian berupa tabel dengan daftar checklist, berisi 8 kriteria kelayakan, serta kolom komentar dan saran. Hasil angket validasi materi media kemudian dihitung untuk mengetahui kelayakan media dari segi isi materi.

Berikut merupakan hasil validasi isi materi pada media:

$$\text{Persentase tiap butir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal tiap butir}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal tiap butir} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah validator} \\ &= 5 \times 2 = 10 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase total} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal total}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal total} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir} \times \text{jumlah validator} \\ &= 5 \times 8 \times 2 = 80 \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \text{Skor tertinggi} &= 5 \\ \text{Jumlah butir} &= 8 \\ \text{Jumlah validator} &= 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Total} &= \frac{74}{80} \times 100\% \\ &= 92,5\% \end{aligned}$$

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME VISUAL NOVEL* UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG  
*MOMOTAROU* 「桃太郎」

Hasil validasi isi materi media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat kuat yaitu 92,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* sangat layak untuk dipergunakan dari segi isi.

Dalam memberikan penilaian kelayakan terkait konstruksi media *game visual novel Momotarou*, validator menggunakan instrumen penilaian berupa lembar angket validasi konstruksi media yang berbentuk tabel dan daftar *checklist*, dengan 10 kriteria penilaian. Hasil angket validasi konstruksi media kemudian dihitung untuk mengetahui kelayakan media dari segi konstruksi fisiknya.

Berikut merupakan hasil validasi konstruksi pada media:

$$\text{Persentase tiap butir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal tiap butir}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal tiap butir} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah validator} \\ &= 5 \times 1 = 5 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase total} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal total}} \times 100\%$$

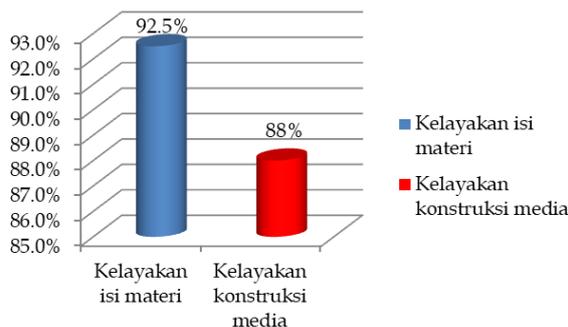
$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal total} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir} \times \text{jumlah validator} \\ &= 5 \times 10 \times 1 = 50 \end{aligned}$$

Keterangan:

Skor tertinggi = 5  
Jumlah butir = 10  
Jumlah validator = 1

$$\begin{aligned} \text{Persentase Total} &= \frac{44}{50} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Hasil validasi konstruksi media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat kuat yaitu 88%. Maka dapat disimpulkan bahwa media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* sangat layak untuk dipergunakan dari segi konstruksi media.



2. Respon Siswa Terhadap Media *Game Visual Novel Momotarou*.

Respon siswa merupakan respon pengguna setelah menggunakan media yang diujicobakan. Respon siswa pada media *game visual novel* akan diisi oleh 14 orang pembelajar bahasa Jepang dari SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai respon pengguna adalah lembar angket respon siswa berbentuk tabel dengan daftar *checklist*, berisi 9 pernyataan yang bisa diisi oleh responden dengan jawaban yang menurut mereka paling tepat.

Hasil angket respon siswa kemudian dihitung untuk mengetahui respon pengguna pada media *game visual novel Momotarou*.

Berikut merupakan hasil perhitungan angket respon siswa setelah melaksanakan ujicoba media:

$$\text{Persentase tiap butir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal tiap butir}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal tiap butir} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah validator} \\ &= 5 \times 1 = 5 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase total} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal total}} \times 100\%$$

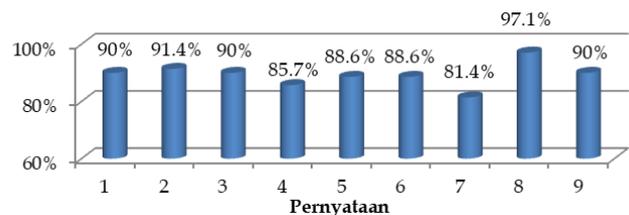
$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal total} &= \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir} \times \text{jumlah validator} \\ &= 5 \times 10 \times 1 = 50 \end{aligned}$$

Keterangan:

Skor tertinggi = 5  
Jumlah butir = 10  
Jumlah validator = 1

$$\begin{aligned} \text{Persentase Total} &= \frac{562}{630} \times 100\% \\ &= 89,2\% \end{aligned}$$

Hasil pengisian angket respon siswa adalah 89,2%. Interpretasi skor yang didapatkan dari hasil respon siswa adalah sangat kuat, yang artinya menurut responden media *game visual novel* cukup layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran guna mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou*.



## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan dari penelitian ini berupa hasil pengujian kelayakan dan hasil pengujian respon siswa terhadap media *game visual novel* untuk memahami dongeng Jepang *Momotarou*.

Hasil pengujian kelayakan media *game visual novel* diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dalam bentuk persentase. Pengujian kelayakan pada ahli materi menunjukkan persentase sebesar 92,5%, dengan interpretasi skor sangat kuat. Sementara pengujian kelayakan pada ahli media menunjukkan persentase sebesar 88% , dengan interpretasi skor sangat kuat.

Pemerolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa baik dari segi isi materi maupun konstruksi medianya, media *game visual novel Momotarou* sangat layak untuk digunakan.

Hasil pengujian angket respon siswa diperoleh dari responden dalam bentuk persentase. Pengisian angket respon siswa memperoleh hasil sebesar 89,2%, dengan interpretasi skor sangat kuat. Pemerolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa pembelajar memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou*.

Menurut respon yang diberikan oleh pembelajar, media ini memiliki gambar yang menarik, dan dapat membantu mereka memahami dongeng Jepang *Momotarou*, serta memotivasi mereka untuk lebih mengenal dongeng Jepang lainnya. Namun didapatkan pula saran untuk memberikan unsur aksi seperti gambar yang bisa bergerak dalam game.

### Saran

Ada beberapa saran yang perlu diperhatikan baik oleh pengajar maupun peneliti yang selanjutnya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar jika hendak menggunakan media *game visual novel* ini untuk mengajarkan dongeng Jepang *Momotarou*, antara lain:

- 1.) Media sebaiknya dipergunakan untuk pembelajar yang telah mengenal huruf jepang *hiragana*.
- 2.) Pastikan pembelajar telah membaca atau memahami buku petunjuk permainan, agar tidak bingung mengoperasikan menu yang terdapat pada *game*.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti yang hendak melanjutkan penelitian yang sama, antara lain:

1.) Media *game visual novel* dapat dikembangkan dengan menggunakan beragam jenis karya sastra Jepang lainnya. Karya sastra yang digunakan tidak hanya terbatas pada dongeng atau cerita rakyat saja.

2.) Tingkatan atau level bahasa (tata bahasa dan kosakata) yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan subjek yang akan diteliti.

3.) *Game* mungkin bisa mengandung desain animasi-animasi sederhana yang bisa bergerak untuk mendukung aksi dalam cerita.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aarne, Anti dan Stith Thompson. 1964. *The Types of the Folklore ( a Classification and Bibliography)*. Helsinki.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dani M. 2008. *Pembelajaran Interaktif dan Aktraktif Berbasis Game dan Animasi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia*. Paper e-Indonesia Initiative 2008 Konferensi dan Temu Nasional Teknologi informasi dan Komunikasi untuk Indonesia (online). Jakarta. (<http://iatt.kemenperin.go.id/>, diakses pada 17 Juli 2018).
- Febriansyah, Dwi Hary. 2014. *Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta untuk Turis Asing dengan Metode Finite State Machine*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Central Connecticut State University. 2016. *World's Most Literate Nation* (online). (<http://www.ccsu.edu/wmln/>, diakses pada 20 Desember 2017).
- Izuru, Shinmura. 1983. *Koujien edisi ke-3*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Kizzu Bonbon Official Channel. 2015. *Nihon no Mukashibanashi, Anime Shiriizu* (online).

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME VISUAL NOVEL* UNTUK MENGENALKAN DONGENG JEPANG  
*MOMOTAROU* 「桃太郎」

- (<http://www.youtube.com/kidsbb/>, diakses pada 5 Januari 2018).
- Lebowitz, Josiah dan Chris Klug. *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Character and Stories*. Focal Press.
- Nurdiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetya, Irwan Adhi, dkk. 2015. *Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak*. Jurnal program studi teknik informatika, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Ren'py. 2012. What is Ren'Py? . (<https://www.renpy.org/>, diakses pada 23 Maret 2017).
- Riduwan. 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmiyati. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menulis (Sakubun) Mahasiswa Bahasa Jepang Angkatan 2014 A Tahun Akademik 2015-2016 Melalui Penerapan Kolaborasi Membaca-Menulis dengan Teknik Peer Reading*. Jurnal ASA Archives, (Online), Vol. 3, Nomor 6. (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2544>, diakses pada 8 Juli 2018).
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Sari, Retno Wulan. 2017. *Perbandingan Nilai Bushido dalam Cerita Rakyat Momotarou dan Issunboushi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, Sisyono Eko dan Yohanes Suwanto. 2008. *Foklor Jawa di Daerah Aliran Sungai Bengawan Solo dan Sumbangannya terhadap Pelestarian Lingkungan*. Jurnal Pendidikan UNS: Vol IIXX No.8. Surakarta.
- 