

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI GAME *ICHIRO NO BOUKEN* SEBAGAI SARANA MENGHAJAL HURUF KANA**

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI GAME *ICHIRO NO BOUKEN* SEBAGAI SARANA MENGHAJAL HURUF KANA**

**Anggie Yuliandri Santika Dewi**

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[anggiedewi@mhs.unesa.ac.id](mailto:anggiedewi@mhs.unesa.ac.id)

**Amira Agustin Kocimaheni, S.Pd., M.Pd.**

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

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

**ABSTRAK.**

Penelitian ini didasari pada potensi dan masalah hasil angket kebutuhan yang disebarkan kepada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang dimana 80% siswa menyatakan masih kesulitan dalam menghafal huruf *kana* dan 100% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran untuk menghafal huruf *kana* serta 52% siswa menyatakan suka bermain *game*. Sehingga dikembangkan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf *kana*. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf *kana*.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf *kana*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model penelitian pengembangan milik Sugiyono. Sumber data yang digunakan adalah buku Nihongo kira Kira 1, siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Puri Mojokerto yang berjumlah 8 siswa, dan siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto yang berjumlah 28 siswa. Data yang digunakan adalah proses pengembangan *game Ichiro no Bouken*, hasil validasi media, hasil validasi materi, hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, dan hasil angket respon siswa.

Proses pengembangan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* ada 9 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Penelitian ini sampai pada tahap ke 9 yaitu revisi produk setelah uji coba pemakaian dan tidak dilanjutkan pada tahap ke 10 yaitu produksi masal karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya.

Validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Persentase hasil validasi media dari ahli media adalah 76,7% yang termasuk dalam kategori kuat. Kemudian persentase hasil validasi media dari ahli materi adalah 86,3% yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Rata-rata hasil nilai *pretest* adalah 56,1 dan rata-rata hasil nilai *posttest* adalah 71,5. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *game Ichiro no Bouken*. Hasil respon siswa terhadap media aplikasi *game Ichiro no Bouken* mendapat persentase 76% termasuk dalam kategori kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *game Ichiro no Bouken* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menghafal huruf *kana*.

**Kata kunci** : Pengembangan media, *game Ichiro no Bouken*, huruf *kana*, media pembelajaran

**ABSTRACT**

This research is based of the potential and problems of the result of the needs questionnaire that distributed to student of X-IBB class in Jogoroto Jombang State High School that 80% of students stated that they were still difficult to memorize kana, 100% of students stated that they needed learning media to memorize kana and 52% of students said they liked playing games. Therefore Ichiro no Bouken game application media was developing a sa means of memorizing kana. The aimed of the research are:

1. Describe the process of developing Ichiro no Bouken game application media as a means of memorizing kana.
2. Knowing students responses to the media of the Ichiro no Bouken game application as a means of memorizing kana.

This research is a research and development (R&D) that uses Sugiyono's development research model. The data source used Nihongo Kira Kira 1 book, 8 students of X-IBB class of Puri Mojokerto state High School, and 28 students of X-IBB of the Jogoroto State High School. The data that used is the process of developing the Ichiro no Bouken game, the results of media validation, the results of the material validation, the results of the average of pretest and posttest scores, and the results of the students questionnaire responses.

The process of developing Ichiro no Bouken game application media consisted of 9th stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, product revision, trialuses, and product revision. This research reached the 9th stage, which was there vision of the product after the trial use and was not continued at the 10th stage, namely massive production, due to time, energy and cost constraints.

Media validation is carried out by media experts and material experts. The percentage of results of media validation from media experts is 76.7% which is included in the strong category. Then the percentage of results of media validation from material experts is 86.3% which is included in the very strong category. Based on the results of the average pretest and posttest scores, student learning out comes havein creased after using the Ichiro no Bouken game. The percentage of students responses to the media application game Ichiro no Bouken gets 76% included in the strong category. Then it can be concluded that the media of the game application Ichiro no Bouken is suitable to be used as a learning media for memorizing kana.

**Keywords :** Media development, Ichiro no Bouken games, kana letters, learning media



## **PENDAHULUAN**

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah selain bahasa Inggris, Jerman, Perancis, Arab, dan lain sebagainya. Bahasa Jepang dipelajari mulai tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), namun tidak semua sekolah menjadikan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing, hanya beberapa sekolah saja yang menerapkan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran. Biasanya bahasa Jepang hanya sebagai pelajaran lintas minat, sehingga tidak semua kelas mendapatkan mata pelajaran bahasa Jepang.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan observasi pra penelitian di SMA Negeri Jogoroto Jombang bersamaan dengan kegiatan Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) untuk mengetahui potensi dan masalah siswa dalam belajar bahasa Jepang. SMA Negeri Jogoroto merupakan salah satu sekolah negeri yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Di sekolah tersebut bahasa Jepang mulai diajarkan pada tahun 2016 bersamaan dengan dibukanya kelas bahasa, sehingga hingga saat ini yang mempelajari bahasa Jepang hanya kelas XI dan kelas X. Namun, tidak semua kelas mendapatkan mata pelajaran ini. Hanya kelas jurusan IPS dan Bahasa.

Hasil dari pra penelitian tersebut diketahui bahwa siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri Jogoroto mengalami kesulitan dalam belajar huruf hiragana dan katakana. Dalam belajar bahasa Jepang tidak luput dari keistimewaannya yang memiliki huruf yang berbeda dengan huruf dalam bahasa Indonesia. Bahasa Jepang memiliki tiga huruf yaitu huruf hiragana, katakana, dan kanji. Huruf hiragana dan katakana merupakan huruf dasar yang harus dikuasai oleh pemelajar bahasa Jepang pemula untuk mempermudah nantinya dalam mempelajari bahasa Jepang. Huruf hiragana dan katakana yang berbeda dengan huruf alfabet dalam bahasa Indonesia membuat siswa di sekolah tersebut kesulitan dalam mempelajarinya. Huruf hiragana dan katakana juga tidak diajarkan secara mendalam di kelas sehingga siswa harus belajar sendiri menghafal kedua jenis huruf tersebut. Padahal buku yang dipakai dalam pembelajaran di kelas banyak terdapat huruf hiragana dan katakana. Siswa juga terkadang masih kebingungan menghafal perbedaan antara huruf hiragana dan katakana.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket kebutuhan yang disebarkan di kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang pada tanggal 5 November 2018 yang menyatakan bahwa 80% siswa masih kesulitan dalam menghafal huruf hiragana dan katakana. Persentase ini merupakan hasil perhitungan dari jawaban siswa terkait pertanyaan “Apakah anda kesulitan dalam menghafal huruf hiragana dan katakana?”. Hal ini disebabkan karena minimnya media yang digunakan sebagai sarana menghafal huruf hiragana dan katakana yang dibuktikan dengan hasil angket kebutuhan terkait pertanyaan “Apakah anda membutuhkan media pembelajaran untuk menghafal huruf hiragana dan katakana?”, 100% siswa menjawab mereka

membutuhkan media untuk menghafal huruf hiragana dan katakana. Di zaman sekarang teknologi semakin maju. Kini banyak tersedia aplikasi yang mendukung siswa untuk belajar huruf hiragana dan katakana yang dapat digunakan di komputer atau laptop. Aplikasi tersebut dapat digunakan secara gratis sehingga semua orang dapat menggunakannya. Namun kebanyakan aplikasi huruf hiragana dan katakana yang ada saat ini hanya berupa bentuk huruf, coretan, dan soal-soal kuis saja. Oleh karena itu, dikembangkan media aplikasi *game* yang berguna sebagai sarana menghafal huruf hiragana dan katakana.

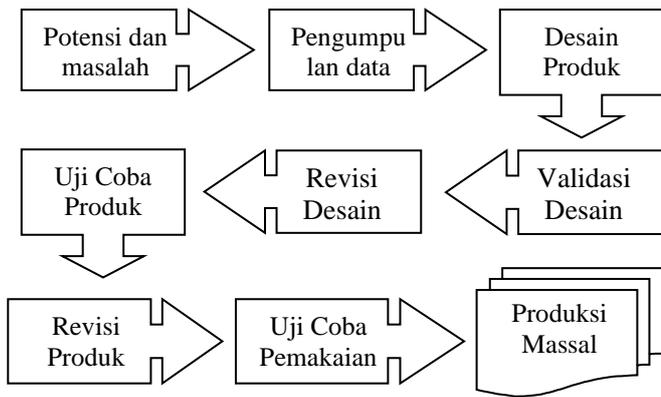
Media aplikasi yang dikembangkan adalah *Ichiro no Bouken*. ‘Ichiro’ (イチロ) adalah nama anak laki-laki sebagai karakter utama dari *game* tersebut dan ‘Bouken’ (冒険) yang dalam bahasa Indonesia berarti petualangan. *Game* ini bercerita tentang Ichiro-san yang merupakan seorang pemelajar bahasa Jepang. Dalam kehidupannya ia selalu tertekan dengan tuntutan ibunya untuk selalu belajar dan berprestasi, karena tekanan itulah yang membuat Ichiro-san stres berat hingga terbawa dalam tidurnya. Ia bermimpi berpetualang mengelilingi beberapa kota di Jepang. Dalam mimpinya tersebut ia menemukan cara belajar bahasa Jepang yang menyenangkan yaitu sambil jalan-jalan mengelilingi kota, setiap akhir perjalanan ia harus mendapatkan kunci emas sebagai tanda keberhasilannya. Kunci emas tersebut akan menghubungkan dunia mimpi dengan dunia nyata. Setelah mendapatkan kunci emas Ichiro bisa kembali ke dunia nyata. Di setiap perjalanannya ia harus menjawab beberapa pertanyaan mengenai huruf hiragana dan katakana untuk dapat mendapatkan kunci emas tersebut.

Kelas yang menjadi subjek untuk uji coba *game Ichiro No Bouken* adalah kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang dikarenakan kelas tersebut nantinya akan mengikuti ujian nasional bahasa Jepang sehingga dituntut lebih untuk menghafal hiragana dan katakana. Minimnya alokasi waktu pembelajaran hiragana dan katakana di kelas diharapkan *game Ichiro No Bouken* dapat membantu siswa menghafalkan huruf hiragana dan katakana di luar jam mata pelajaran atau di luar kelas. Setelah mengetahui permasalahan dan potensi siswa serta berbagai macam hal yang telah dijabarkan di atas, melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf hiragana dan katakana.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Penelitian Pengembangan (*Research and Development/ R&D*)**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan milik Prof. Dr. Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1 Langkah-langkah pengembangan oleh Sugiyono (2015:409)

## 2. Media Pembelajaran

Menurut Usman dan Asnawir (2002:11) media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007:3) yang mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Saat ini media pembelajaran sudah semakin modern yang awalnya hanya berupa buku atau media seperti kartu bergambar, permainan, dan lain sebagainya. Kini media pembelajaran sudah menggunakan komputer yang canggih dan praktis yang bisa digunakan kapan pun.

## 3. Game *Ichiro no Bouken*

Menurut Pratama (2014: 13-14) Steven Russel adalah orang yang pertama kali memprakarsai *game* yang bernama *Computer Games* pada tahun 1962. Saat itu, *game* masih disajikan secara sederhana. Beberapa puluh tahun kemudian, banyak *game* yang bermunculan dari *game* 2D dan *game* 3D yang bersifat hiburan saja ataupun sebagai media pembelajaran atau edukatif. Dalam industri *game* beberapa tahun belakangan ini, semakin marak memunculkan *game* yang semakin menarik dan berkualitas dari segi visualisasi maupun dari segi cerita. Salah satu *game* yang memuat cerita adalah *Game Ichiro no Bouken* yang dikembangkan oleh peneliti.

*Game Ichiro no Bouken* bercerita tentang Ichiro-san yang merupakan seorang pelajar bahasa Jepang. Dalam kehidupannya ia selalu tertekan dengan tuntutan ibunya untuk selalu belajar dan berprestasi, karena tekanan itulah yang membuat Ichiro-san stres berat hingga terbawa dalam tidurnya. Ia bermimpi berpetualang mengelilingi beberapa kota di Jepang. Dalam mimpinya tersebut ia menemukan cara belajar bahasa Jepang yang menyenangkan yaitu sambil jalan-jalan mengelilingi kota, setiap akhir

perjalanan ia harus mendapatkan kunci emas sebagai tanda keberhasilannya. Kunci emas tersebut akan menghubungkan dunia mimpi dengan dunia nyata. Setelah mendapatkan kunci emas Ichiro bisa kembali ke dunia nyata. Di setiap perjalanannya ia harus menjawab beberapa pertanyaan mengenai huruf hiragana dan katakana untuk dapat mendapatkan kunci emas tersebut. *Game* ini memiliki empat level dimana setiap levelnya memiliki kesulitan yang berbeda.

## 4. Komputer

Menurut Munadi (2013: 148-149) komputer adalah mesin yang memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Komputer memiliki kemampuan mengolah berbagai macam simbol bahasa mulai dari angka, huruf, kata, simbol suara, gambar diam, gambar gerak, dan lain-lain. Sehingga sangat memudahkan pekerjaan manusia.

## 5. Menghafal

Menurut Djamarah (2008:44) menghafal merupakan kemampuan untuk memasukkan (*learning*) sesuatu ke dalam pikiran, kemudian menyimpan (*retention*), lalu menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau. Menghafal huruf hiragana dan katakana sama halnya seperti menghafal huruf alfabet. Huruf *kana* dan alfabet merupakan huruf-huruf dasar yang dipelajari pertama kali dalam mempelajari suatu bahasa. Menurut Sarumpaet (2010: 15) utamanya dalam belajar huruf yaitu menarik perhatian siswa agar suka dengan apa yang pertama kali dikenalnya. Biasanya siswa diberi ilustrasi gambar dengan permainan kata yang sederhana untuk membiasakan pada huruf yang baru dikenalnya.

## 6. Huruf *Kana*

Dalam tulisan bahasa Jepang terdapat 3 buah huruf yaitu kanji, hiragana, dan katakana. Huruf hiragana dan katakana merupakan huruf dasar yang dipelajari dalam bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2007:71) menyatakan bahwa huruf hiragana dan katakana termasuk *onsetsu moji* (huruf yang menyatakan sebuah suku kata yang tidak memiliki arti tertentu)

### 6.1 Hiragana

Huruf hiragana merupakan salah satu huruf Jepang yang sering digunakan. Soepardjo (2012:67) mengatakan bahwa pada zaman Heian, hiragana dipakai dalam penulisan *waka* dan surat-surat pribadi, *shosokubun*. Kemudian, digunakan pula untuk menulis catatan harian (*nikki*), hikayat (*mono gatari*) yang umumnya digunakan oleh para perempuan. Oleh sebab itu, hiragana disebut juga aksara perempuan, *onnade* atau *onna moji*.

### 6.2 Katakana

Selain huruf hiragana huruf *kana* yang lainnya adalah huruf katakana. Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:80-81) mengatakan bahwa katakana

terbentuk dari coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), sedangkan hiragana terbentuk dari coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Bentuk coretan-coretan ini yang menjadi salah satu karakteristik pembeda antara huruf katakana dan hiragana.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D) milik Sugiyono (2015:409). Pada penelitian pengembangan media *game*, penelitian ini hanya berhenti pada uji coba produk pemakaian dan revisi produk yang dilakukan pada kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang. Pada penelitian ini tidak dilanjutkan pada tahap produksi massal, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, penelitian ini hanya untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan respon siswa terhadap *game Ichirono Bouken*.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:409). Prosedur pengembangan dilakukan dengan tahapan adalah potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk.

Subjek penelitian dalam uji coba produk terbatas adalah siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, sedangkan subjek penelitian dalam uji coba pemakaian adalah siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan yaitu deskripsi proses pengembangan *game Ichiro no Bouken*. data kuantitatif yang digunakan adalah hasil angket validasi, angket respon siswa, lembar observasi, uji validitas dan reliabilitas, dan nilai *pretest* dan *posttest*.

Instrumen yang digunakan berupa angket validasi media, angket respon siswa, lembar observasi, wawancara, dan tes (soal *pretest* dan soal *posttest*). Sebelum dilakukan pengambilan data, soal tes tersebut diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis nonstatistik dan analisis statistik. Analisis nonstatistik digunakan untuk data kualitatif yaitu proses pengembangan *game Ichiro no Bouken*, sedangkan analisis statistik digunakan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari angket validitas, angket respon siswa, lembar observasi, uji coba soal *pretest* dan *posttest*, dan tes hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

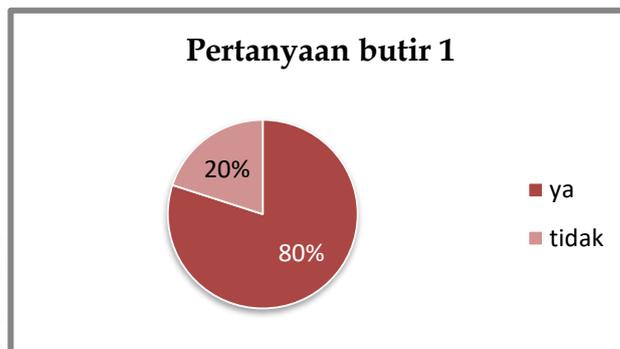
### Proses Pengembangan Aplikasi *Game Ichiro no Bouken*

#### 1) Potensi dan Masalah

Berikut ini merupakan analisis tiap butir pertanyaan dalam angket analisis potensi dan masalah:

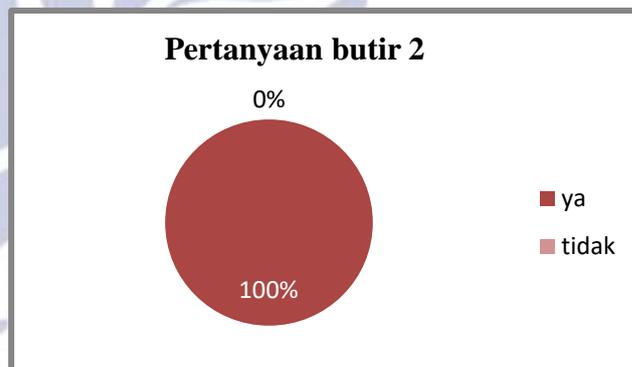
1. Apakah anda kesulitan dalam menghafal huruf hiragana dan katakana?

Diagram 4.1



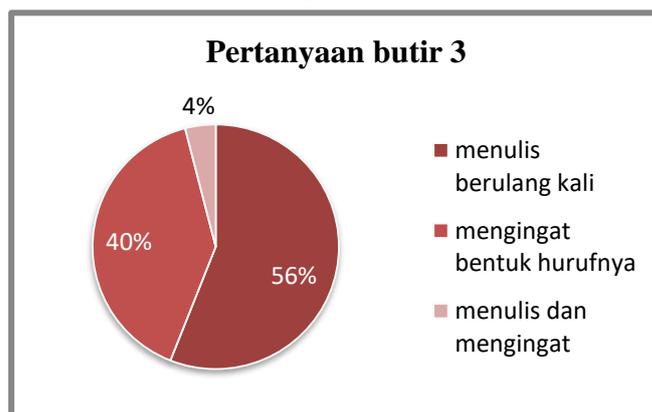
2. Apakah anda membutuhkan media pembelajaran untuk menghafal huruf hiragana dan katakana?

Diagram 4.2



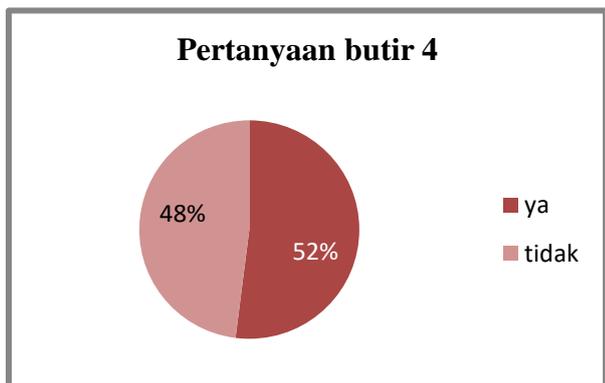
3. Bagaimana cara anda menghafal huruf hiragana dan katakana?

Diagram 4.3

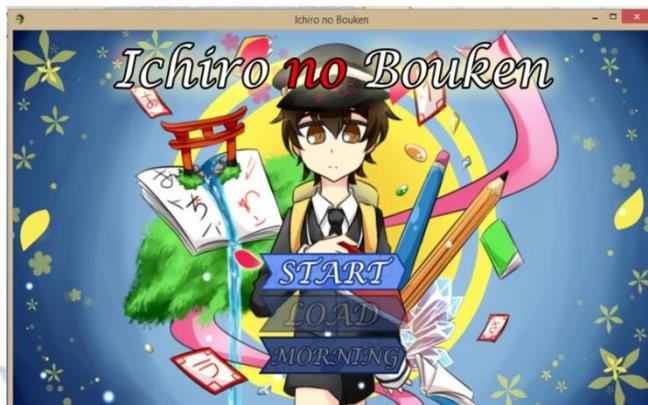


4. Apakah anda suka bermain *game*?

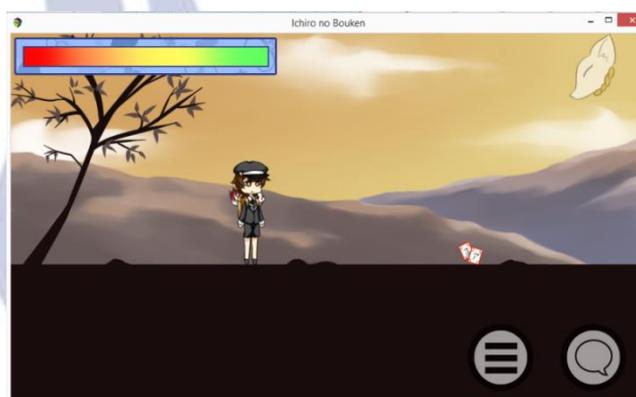
Diagram 4.4



Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama



Gambar 4.7 Tampilan Game



2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimulai dari penyebaran angket kepada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang, setelah itu memberikan pertanyaan mengenai huruf kana dan dikumpulkan kosakata yang berhuruf kana dari buku Nihongo Kira Kira 1.

3) Desain Produk

Berikut alur dan desain awal produk *game Ichiro no Bouken*:

Skema 4.1 Alur Game *Ichiro no Bouken*



Gambar 4.7.1 Tampilan Menu Game



4) Validasi Desain

Validasi media ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 76,7% yang termasuk dalam kategori kuat. Hasil validasi media oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 86,3% yang termasuk dalam kategori sangat kuat.

### 5) Revisi Desain

Revisi desain yang dilakukan adalah perubahan *font* pada menu utama *game*, penambahan fitur *chishiki*, perubahan tampilan pertanyaan, dan menambah arti kosakata huruf *kana* dalam bahasa Indonesia. Selain itu juga dilakukan uji coba soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* masing-masing terdiri atas 35 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Berdasarkan hasil uji validitas soal *pretest* sebanyak 15 butir soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid tersebut direvisi/diganti dengan soal yang baru. Hasil uji reliabilitas soal *pretest* dikatakan reliabel. Sedangkan berdasarkan hasil uji validitas soal *posttest* sebanyak 16 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid tersebut direvisi/diganti dengan soal yang baru dan berdasarkan hasil uji reliabilitas soal *posttest* dinyatakan reliabel.

### 6) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang melibatkan 8 siswa. Uji coba *game Ichiro no Bouken* ini menggunakan 4 laptop dengan merk dan spesifikasi yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi dari obsevator kinerja *game Ichiro no Bouken* mendapat persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat kuat dan uji instalasi *game* tersebut juga mendapat nilai 100% yang juga termasuk dalam kategori sangat kuat. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil angket respon siswa yang mendapat persentase 82,7% yang termasuk dalam kategori sangat kuat.

### 7) Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk dan angket respon siswa, *game Ichiro no Bouken* terdapat kesalahan penulisan huruf katakana dalam buku catatan. Pada tahap revisi produk ini dilakukan perbaikan pada kesalahan tersebut.

### 8) Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan di SMA Negeri Jogoroto Jombang yang melibatkan 28 siswa. Uji coba pemakaian ini dilakukan di laboratorium komputer SMA Negeri Jogoroto Jombang. Pada saat uji coba berlangsung siswa diberi soal *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil nilai *pretest* adalah 56,1 dan rata-rata hasil nilai *posttest* adalah 71,5. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *game Ichiro no Bouken*.

### 9) Revisi Produk

Berdasarkan dari hasil uji coba pemakaian dilakukan perbaikan pada grafik *game Ichiro no Bouken* yang terkadang masih pecah saat berganti level.

### Respon Siswa Terhadap Media Game *Ichiro no Bouken*

Hasil respon siswa terhadap media aplikasi *game Ichiro no Bouken* mendapat persentase 76% , sesuai dengan kategori interpretasi skor nilai 76% termasuk

dalam kategori kuat. Berdasarkan komentar siswa dalam angket respon dan hasil wawancara menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai media pembelajaran huruf *kana*.

### PEMBAHASAN

Proses pengembangan media yang dilakukan ada 9 tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Pada tahap potensi dan masalah, hasil angket kebutuhan yang disebar tanggal 5 November 2018 pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang, 80% siswa kesulitan dalam menghafal huruf *kana* dan 100% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menghafal huruf *kana*. Maka dari itu dirancang sebuah media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf *kana*.

*Game Ichiro no bouken* adalah *game* petualangan dan kuis interaktif yang dikemas sedemikian rupa menjadi *game* yang menarik untuk belajar huruf *kana*. *Game* ini memiliki 4 level yang didalamnya terdapat 40 soal mengenai huruf *kana* yang harus dijawab oleh pemain. Soal huruf *kana* tersebut diambil dari buku Nihongo Kira Kira 1.

Setelah dilakukan tahap potensi masalah, pengumpulan data, dan desain produk, dilakukan validasi media oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media diperoleh persentase nilai sebesar 76,7% yang termasuk dalam kriteria kuat, dan media *game Ichiro no Bouken* dikatakan layak sebagai media pembelajaran dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase nilai sebesar 86,3% yang termasuk dalam kriteria sangat kuat dan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan sedikit revisi. Adapun revisi yang dilakukan adalah *font* yang digunakan dalam *game* harus terlihat dengan jelas dan diganti dengan huruf yang tak berkait, percakapan yang ada didalam *game* dijelaskan diawal *game* sehingga tidak memperbanyak percakapan yang ada, dan *background* yang digunakan saat memberi dan menjawab pertanyaan diganti dengan warna gelap agar tidak mengecoh penglihatan pemain.

Setelah media direvisi berdasarkan saran dan komentar dari validator, selanjutnya media diuji cobakan pada siswa. Ada dua tahap uji coba yaitu uji coba produk pada kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dan uji coba pemakaian pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang. Sebelum dilakukan uji coba media dilakukan uji coba soal *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang melibatkan 25 siswa. Setelah itu dihitung validitas dan reliabilitas dengan menggunakan *software SPSS25* untuk mengetahui valid atau tidaknya soal *pretest* dan *posttest* tersebut.

Uji coba produk dilaksanakan tanggal 17 Juni 2019 yang melibatkan 8 siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, selain mencoba menggunakan media *game Ichiro no Bouken*, siswa diberi angket respon dan

memperoleh nilai 82,7% yang dikategorikan sangat kuat. Uji coba pemakaian dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2019 yang melibatkan 28 siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang. Selain mencoba menggunakan media siswa juga diberi soal *pretest* dan *posttest* dan angket respon. Hasil rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum menggunakan media *game Ichiro no Bouken* adalah 56,1. Hasil rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan media *game Ichiro no Bouken* adalah 71,5. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Setelah siswa menggunakan media pada saat uji coba pemakaian, dilakukan pembagian angket respon kepada masing-masing siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa mendapat nilai persentase sebesar 76% yang termasuk dalam kategori kuat.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

### **Proses pengembangan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf kana**

#### **Potensi dan masalah**

Pada tahap ini untuk mengetahui kondisi siswa yang ada di SMA Negeri Jogoroto Jombang dilakukan pra penelitian dan penyebaran angket kebutuhan kepada siswa.

#### **Pengumpulan data**

Pada tahap pengumpulan data dilakukan penyebaran angket kebutuhan kepada siswa dan memberi siswa pertanyaan seputar huruf *kana* serta dilakukan pemilihan kosakata berhuruf *kana* yang ada di buku Nihongo Kira Kira 1 untuk dimasukkan ke dalam *game Ichiro no Bouken*.

#### **Desain produk**

Setelah tahap pengumpulan data dilanjutkan dengan mendesain produk *game Ichiro no Bouken*. Desain gambar *game Ichiro no Bouken* dibuat menggunakan aplikasi Paint Tools SAI dan *game* dibuat dengan menggunakan aplikasi RPG Maker MV.

#### **Validasi desain**

Pada tahap validasi desain ini, desain *game Ichiro no Bouken* divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi. Persentase yang diperoleh dari penilaian ahli media adalah 76,7% dengan kriteria kuat dan mendapat pernyataan bahwa media *game Ichiro no Bouken* layak digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan persentase yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 86,3% dengan kriteria sangat kuat dan mendapatkan pernyataan-pernyataan bahwa media *game Ichiro no Bouken* layak digunakan dengan sedikit revisi.

#### **Revisi desain**

Setelah melalui tahap validasi, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator yaitu perubahan *font* pada menu utama *game*, penambahan fitur *chishiki*, perubahan tampilan pertanyaan, dan menambah arti kosakata huruf *kana* dalam bahasa Indonesia.

#### **Uji coba produk**

Uji coba produk dilakukan di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang melibatkan 8 siswa. Uji coba *game Ichiro no Bouken* ini menggunakan 4 laptop dengan merk dan spesifikasi yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi dari observer kinerja *game Ichiro no Bouken* mendapat persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat kuat dan uji instalasi *game* tersebut juga mendapat nilai 100% yang juga termasuk dalam kategori sangat kuat. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil angket respon siswa yang mendapat persentase 82,7% yang termasuk dalam kategori sangat kuat.

#### **Revisi produk**

Berdasarkan hasil uji coba produk dan angket respon siswa, *game Ichiro no Bouken* terdapat kesalahan penulisan huruf katakana dalam buku catatan. Pada tahap revisi produk ini dilakukan perbaikan pada kesalahan tersebut.

#### **Uji coba pemakaian**

Uji coba pemakaian dilakukan di SMA Negeri Jogoroto Jombang yang melibatkan 28 siswa. Uji coba pemakaian ini dilakukan di laboratorium komputer SMA Negeri Jogoroto Jombang. Pada saat uji coba berlangsung siswa diberi soal *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil nilai *pretest* adalah 56,1 dan rata-rata hasil nilai *posttest* adalah 71,5. Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan *game Ichiro no Bouken*.

#### **Revisi produk**

Berdasarkan dari hasil uji coba pemakaian dilakukan perbaikan pada grafik *game Ichiro no Bouken* yang terkadang masih pecah saat berganti level.

### **Respon siswa terhadap media aplikasi *game Ichiro no Bouken***

Hasil respon siswa terhadap media aplikasi *game Ichiro no Bouken* mendapat persentase 76%, sesuai dengan kategori interpretasi skor nilai 76% termasuk dalam kategori kuat. Berdasarkan komentar siswa dalam angket respon dan hasil wawancara menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai media pembelajaran huruf *kana*.

Berdasarkan komentar dari siswa dalam angket respon, siswa tertarik menggunakan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* sebagai sarana menghafal huruf *kana*. Selain melihat berdasarkan hasil angket respon siswa, peneliti juga melakukan wawancara kepada 5 siswa yang dipilih secara acak terhadap media *game Ichiro no Bouken*. Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 5 siswa kelas X Bahasa SMA Negeri Jogoroto Jombang:

# PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI GAME *ICHIRO NO BOUKEN* SEBAGAI SARANA MENGHAFAKAL HURUF KANA

1. *Game Ichiro no Bouken* menarik karena bisa membuat tertarik orang yang ingin belajar bahasa Jepang terutama huruf *kana* namun malas dengan metode membaca di buku.
  2. Tabel hiragana dan katakana dalam *game* juga sangat membantu untuk belajar huruf *kana*.
  3. Karakter-karakter yang ada di dalam *game Ichiro no Bouken* lucu.
  4. *Game Ichiro no Bouken* sangat mempermudah untuk menghafal huruf *kana*.
- Sarumpaet, Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi/Rilis*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudjianto & Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Basyirudin. & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.

Saran yang diberikan oleh siswa untuk *game Ichiro no Bouken* adalah menambah waktu dalam menjawab pertanyaan. Namun saran ini tidak bisa diaplikasikan karena jika waktu untuk menjawab pertanyaan ditambah maka tidak ada tantangan dalam *game* tersebut.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

Media aplikasi *game Ichiro no Bouken* saat ini hanya terdiri dari 4 level dan didalamnya hanya ada 40 soal huruf *kana* dari buku Nihongo Kira Kira 1 sehingga diharapkan ada penelitian pengembangan yang mencakup materi huruf *kana* yang lebih banyak lagi. Selain itu fitur yang terdapat dalam *game Ichiro no Bouken* tidak terlalu banyak, sehingga diharapkan ada penelitian pengembangan *game* yang mempunyai fitur-fitur yang lebih banyak dan lebih menarik.

Penelitian ini hanya membahas proses pengembangan media aplikasi *game Ichiro no Bouken* dan mencari tahu respon siswa terhadap media tersebut sehingga belum diketahui efektivitas dari media tersebut. Diharapkan akan ada penelitian lebih lanjut tentang efektivitas media aplikasi *game Ichiro no Bouken*.

Penelitian ini hanya sebatas menguji cobakan *game Ichiro no Bouken*. Belum dilakukan wawancara dengan guru jika dimasukkan dalam pembelajaran di kelas, media tersebut cocok dalam pembelajaran apa, kapan waktu yang tepat menggunakan media tersebut, dan apakah media ini cocok dimasukkan dalam pembelajaran di kelas atau belajar mandiri di rumah. Diharapkan ada penelitian lebih lanjut tentang hal tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika, (online), 7 (2), (<http://ejournal.amiko.mpurwokerto.ac.id>), diakses 14 Januari 2019.