

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

Najdah Anjarwati

S1Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
najdahanjarwati@mhs.unesa.ac.id

Amira Agustin K., S.Pd., M.Pd.

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
amiraagustin@unesa.ac.id

Abstract

This study examines the development of monoshiki game media to introduce season-related habits according to *nenjuugyouji*. Based on a survey conducted by the Japan Foundation in 2015 which stated that globally, Indonesia was ranked second in the number of enthusiasts and institutions that learned and taught Japanese. However, the information provided is based on guidebooks both in formal and informal learning about habits related to seasons according to *nenjuugyouji*. Therefore the use of monoshiki game media to introduce habits related to the season in accordance *nenjuugyouji*. *Monoshiki* itself is a modified monopoly game, monopoly and *shiki* (four seasons). The way the game is almost the same as monopoly but with a few changes. This study aims to determine the process of making *monoshiki* game media and *monoshiki* game media user responses.

This research uses Sugiono's R&D (Research & Development) method. The research subjects were 6 people who had learned Japanese and those who did not learn Japanese at the product trial stage, and 20 people who had learned Japanese and people who had not learned Japanese in the trial use.

Based on sources obtained from data from the media validation questionnaire *monoshiki* game obtained a percentage of 86.42% with very good criteria. Based on the results of the validation of *monoshiki* game material obtained a percentage of 70% with good criteria. Based on the acquisition of the percentage of media validation by media experts and the media validation by the *monoshiki* game material is appropriate to use with very good criteria to introduce about the four seasons based on *nenjuugyouji* in Japan for Japanese language learners. Based on data sources from 26 respondents who filled out the questionnaire responses of participants to the media game *monoshiki* obtained a percentage of 81.53% with very good criteria. Based on the results of the questionnaire responses of participants it can be concluded that the *monoshiki* game media got a good response from the participants.

Keywords: Development, game, monopoly, culture, four seasons.

概要

本研究は、年中行事によると、季節に関連する習慣を導入するためのモノシキメディアゲームの開発を検討する。2015年に国際交流基金が実施した世界規模の調査によると、インドネシアは日本語を学び、教えた愛好家や教育機関の数で2位にランクされた。ただし、提供されている情報は、年刊教材による季節に関連する習慣についての公式および非公式の学習のガイドブックに基づいている。そのため、季節ごとの習慣を紹介するために、モノシキのメディアゲームを使用して、年報教寺に合わせている。モノシキ自体は、修正されたモノポリゲーム、モノポリとシキ（フォーシーズン）である。ゲームの方法はほとんど独占と同じであるが、いくつかの変更点がある。この研究は、モノシキゲームメディアとモノシキゲームメディアのユーザー応答を作成するプロセスを決定することを目的としている。

本研究では、杉野の研究開発（研究開発）手法を採用している。研究対象は、製品試用段階で日本語を習得した6名と日本語を習得しなかった6名、試用で日本語を習得した20名と日本語を習得していない人であった。

メディア検証アンケートから取得したデータから得られたソースに基づいて、モノシキゲームは非常に良い基準で86.42%のパーセンテージを取得した。モノシキの検証結果に基づいて、ゲーム素材は良い基準で70%のパーセンテージを取得した。メディア専門家によるメ

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

メディア検証とモノシキによるメディア検証の割合の獲得に基づいて、日本語学習者のための日本の年中行事に基づく四季について紹介するための非常に良い基準で使用するのが適切である。メディアゲームモノシキへの参加者のアンケートに回答した 26 人の回答者のデータソースに基づいて、非常に良い基準で 81.53%のパーセンテージが得られた。参加者のアンケート結果から、ものしきゲーム媒体は参加者から好意的な回答を得たと判断できる。

キーワード：開発、ゲーム、独占、文化、四季。

PENDAHULUAN

Jepang sebagai daerah beriklim subtropis memiliki empat musim yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin. Kebiasaan-kebiasaan di Jepang selalu berkaitan dengan musim yang memiliki bermacam-macam *matsuri* (festival), serta beragam makanan yang khas. Hal ini sangat menarik untuk dipelajari bagi masyarakat beriklim tropis seperti Indonesia.

Di Indonesia minat masyarakat untuk mengenal dan mempelajari budaya Jepang berdasarkan data dari hasil *Survey on Japan Language Education Abroad* yang diadakan oleh *Japan Foundation* pada tahun 2015, secara global maka Indonesia berada di tingkat kedua dalam banyaknya peminat serta lembaga yang belajar dan mengajarkan bahasa Jepang. Akan tetapi, jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, maka terjadi penurunan peminat pemelajar bahasa Jepang. Pada tahun 2012 terdapat 872,411 pemelajar, sedangkan pada tahun 2015 terdapat 745,125 pemelajar. Hal ini terjadi dikarenakan adanya revisi kurikulum pendidikan pada tahun 2013 dalam pembelajaran formal seperti di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), yang mana untuk pelajaran bahasa asing kedua merupakan mata pelajaran wajib pada tahap sekolah menengah, berubah menjadi mata pelajaran pilihan. Sehingga banyak pemelajar memilih mata pelajaran bahasa lain atau memilih bahasa daerah (Jpf.go.jp, 2017: [https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/diakses 27 November 2019](https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/diakses%2027%20November%2019)).

Akan tetapi, ada beberapa lembaga tetap melanjutkan kelas bahasa Jepang dan juga adanya lembaga-lembaga yang baru dibuka menawarkan kelas bahasa Jepang. Maka dari itu, jumlah lembaga bahasa Jepang di Negara ini sedikit meningkat. Serta dalam pendidikan tinggi jumlah pemelajar yang mengambil jurusan bahasa Jepang telah meningkat karena mereka tertarik dengan budaya di Jepang dan faktor-faktor lainnya, sehingga jumlah pemelajar meningkat 22,2 % dari survei sebelumnya (Jpf.go.jp, 2017: [https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/diakses 27 November 2019](https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/diakses%2027%20November%2019)).

Dalam pembelajaran formal seperti di Sekolah Menengah Atas (SMA), digunakan buku *Sakura* sebagai media pembelajaran. Buku *Sakura* merupakan buku pengantar dalam mempelajari bahasa Jepang yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan yaitu pertama tentang huruf dan kedua tentang kebiasaan-kebiasaan. Selain buku *Sakura* terdapat berbagai jenis buku lainnya seperti *Nihon Kirakira* dan *Tanoshii Nihongo* serta *Marugoto : Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1*. Sedangkan dalam pembelajaran informal seperti di Rumah Bahasa Surabaya, digunakan buku *Marugoto : Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1* sebagai media pembelajaran. Buku *Marugoto : Bahasa dan Kebudayaan Jepang A1* merupakan buku pedoman resmi *Japan Foundation* (JF), yang memenuhi standart JF untuk pendidikan bahasa Jepang. Dalam buku ini lebih menekankan tentang mendengarkan percakapan yang direkam, belajar bahasa Jepang sambil melihat foto dan ilustrasi, serta mengalami gaya hidup dan budaya Jepang. Begitu pula untuk masyarakat umum, ketika tertarik mempelajari bahasa Jepang biasanya dilakukan dengan mencari informasi tersebut dari internet dan hanya mencari tentang apa saja yang ingin diketahui.

Akan tetapi, informasi yang diberikan dan didapatkan masih kurang, khususnya tentang *nenjuugyouji* (perayaan tahunan yang diadopsi dari Cina). Karena dalam buku ini lebih difokuskan untuk memahami dan melakukan percakapan sederhana. Oleh karena itu, dikembangkan permainan monopoli tentang *shiki* (empat musim) berkaitan *nenjuugyouji* kepada masyarakat dengan cara yang menyenangkan serta diharapkan dapat menarik minat lebih banyak orang untuk belajar Bahasa Jepang.

Menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan pemelajar yang dapat merangsang pemelajar untuk belajar.

Multimedia adalah media yang mengabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis,

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

gambar, foto, *audio*, *video*, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu 1) multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), seperti TV dan film. 2) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Seperti, multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. (Ariani dan Haryanto, 2010:12)

Permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. (Sadiman, 2009:75). Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Permainan pada hakikatnya merupakan suatu bentuk hiburan yang harus memberikan kesenangan kepada pemainnya. (Sadiman dalam Munadi, 2012:163). Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli yang telah dimodifikasi menjadi *monoshiki*. *Monoshiki* merupakan perpaduan antara monopoli dan *shiki* (empat musim) serta termasuk salah satu bentuk media visual.

Media permainan *monoshiki* ini dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk mengenalkan kebiasaan-kebiasaan (*matsuri* dan makanan) yang berkaitan dengan musim sesuai *nenjuugyouji* secara menyenangkan. Oleh karena itu, telah disediakan 24 petak gambar yang tersiri dari 12 petak *matsuri*, 12 petak makanan, masing-masing 4 petak dana umum dan kesempatan lalu masing-masing 1 petak GO, penjara hanya lewat, parkir bebas, serta masuk penjara. Tujuan permainan ini adalah untuk mengenalkan kebiasaan-kebiasan di Jepang yang berkaitan dengan musim sesuai *nenjuugyouji* secara menyenangkan. Serta dilakukan uji coba produk dengan 6 orang peserta dan uji coba pemakaian dengan 20 orang peserta.

Menurut *International Intership Program* (2001:14), Jepang memiliki empat musim, yaitu musim semi (Maret-Mei), musim panas (Juni-Agustus), musim gugur (September-November), musim dingin (Desember-Februari). Musim semi : setelah musim semi pertama, suhu menjadi naik dan bunga-bunga indah bermekaran. Pada awal musim semi juga merupakan awal tahun dimana dimulainya akademik dan bisnis di Jepang. Musim panas : jika musim hujan telah berakhir, maka cuaca panas telah tiba, dan orang Jepang biasanya pergi ke gunung atau pantai. Musim panas di Jepang sangat lembab dan panas. Musim gugur : pada musim ini, angin

topan datang secara berkala, meski begitu musim gugur tetap musim yang indah dengan daun *momiji*. Orang-orang menikmati festival musim gugur dan memulai kunjungan ke makam keluarga. Musim dingin : musim dingin di beberapa daerah di Jepang terdapat salju yang turun seperti Hokaido dan di daerah tanpa salju seperti Okinawa, meskipun tidak turun salju tetapi angin yang berhembus tetap terasa dingin.

Matsuri bisa diartikan dengan festival. Menurut Lawanda (2008:97) *matsuri* adalah ritual yang dilakukan untuk melepaskan manusia dari kejenuhan dan tekanan yang berasal dari struktur dalam sebuah ruang dan waktu tertentu yang berlangsung rutin. Perayaan yang dilakukan setiap tahunnya dan setelah berganti zaman tetap mengadakan festival tersebut meskipun dengan makna yang berubah.

Menurut *International Intership Program* (2001:166) festival pada awalnya adalah acara keagamaan untuk menyembah para dewa, mengirim permintaan ke Buddha untuk panen yang baik, atau untuk menyambut jiwa-jiwa yang telah meninggal yang kembali ke dunia ini untuk mengunjungi keluarga atau kerabat. Baru-baru ini, beberapa festival telah menjadi tempat wisata. Ada beberapa acara tradisional khusus yang berlangsung di daerah setempat sepanjang tahun. Perayaan dan ritual berbeda dari satu daerah ke daerah lain, dan berlangsung diadopsi dari Cina yang disebut juga *nenjuugyouji*. (*International Intership Programs*, 2001:20).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Berpegang pada teori yang disampaikan Sugiono (2015:407) penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*), yang mana termasuk dalam kategori penelitian “*need to do*”, yaitu penelitian yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga pekerjaan akan semakin produktif dan efisien dengan adanya produk yang menghasilkan dari R&D. (Sugiono, 2015:528).

Berdasarkan jenis penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2015:531-548), yakni : (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; (10) Produk massal. Pada penelitian ini dilakukan sampai pada tahap revisi produk, tidak dilanjutkan sampai pada produksi massal dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu penelitian.

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah masyarakat umum yang mana pernah belajar Bahasa Jepang dan tidak pernah belajar Bahasa Jepang. Uji coba produk sebanyak 6 peserta. Dan uji coba pemakaian sebanyak 20 peserta.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Yang mana data diperoleh dari angket validasi materi, validasi media, dan respon masyarakat.

Untuk menghitung perolehan skor dari data yang didapatkan dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi digunakan rumus sebagai berikut :

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

Data yang diperoleh dari perhitungan di atas, kemudian diinterpretasikan dengan berpedoman pada skala likert (Riduwan, 2008:89)

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

| PRESENTASE | KRITERIA |
|--------------|--------------|
| 0 % - 20% | Sangat Lemah |
| 21% - 40 % | Lemah |
| 41& -60% | Cukup |
| 61% - 80 % | Kuat |
| 81 % - 100 % | Sangat Kuat |

Keterangan :

P = Presentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan *monoshiki* dilakukan dengan menggunakan teori yang disampaikan Sugiono. Teori ini terdiri dari 10 tahapan tetapi peneliti hanya melakukannya sampai 9 tahap dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Berikut tahapan-tahapan yang digunakan peneliti :

(1) Potensi dan Masalah

Potensi menurut penelitian yang dilakukan oleh *Japan Foundation* tentang penambahan jumlah orang yang antusias belajar dan mengajar bahasa Jepang. Sedangkan masalahnya banyak masyarakat umum baik yang telah belajar bahasa Jepang maupun yang tidak belajar bahasa Jepang kurang mengetahui kebiasaan-kebiasaan di Jepang berkaitan dengan musim sesuai *nenjuugyouji*.

Berdasarkan potensi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media permainan *monoshiki* untuk memperkenalkan kebiasaan-kebiasaan di Jepang berkaitan dengan musim sesuai *nenjuugyouji* secara menyenangkan.

(2) Mengumpulkan informasi

Data-data yang diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap beberapa masyarakat yang telah belajar bahasa Jepang.

(3) Desain produk

Media permainan *monoshiki* dilengkapi dengan papan permainan; 2 buah dadu ; buku panduan dan kunci jawaban ; 24 kartu kepemilikan, 21 kartu kesempatan , 21 kartu dana umum; buku istilah-istilah musim dan *matsuri* dalam *monoshiki*; uang *monoshiki*; 7 pion terbuat dari akrilik dengan gambar *yuru-chara* (maskot karakter yang berasal dari Jepang) dipilih dari beberapa prefektur Jepang beserta nama maskot tersebut.

Permainan ini dikategorikan berdasarkan empat musim di Jepang yang dibedakan dengan warna. Musim semi ditandai dengan warna pink, musim panas ditandai dengan warna kuning, musim gugur ditandai dengan warna oranya, musim salju ditandai dengan warna biru muda. Jadi dalam satu blok warna berisi jenis makanan dan kegiatan *matsuri* yang ada pada musim tersebut.

(4) Validasi desain

Validasi desain ini dibagi menjadi dua yaitu validasi media dan validasi materi. Untuk validasi media, angket diberikan kepada dosen Jurusan Desain Grafis fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan untuk validasi materi angket diberikan kepada dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Penilaian dilakukan dengan cara memilih lima alternatif pilihan penilaian yang tersedia di tiap pernyataan. Hasil pengolahan data validasi disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil validasi materi

| No. | Aspek | Indikator | Hasil penilaian |
|-----|--|---|-----------------|
| 1. | Kesesuaian penulisan bahasa Jepang dalam media | Penulisan huruf kana dan romaji dengan benar | 3 |
| 2. | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | Kesesuaian penjelasan dalam kartu kepemilikan dengan tujuan pembelajaran | 3 |
| 3. | Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | Kesesuaian penjelasan dalam buku istilah-istilah musim dan <i>matsuri</i> dalam <i>monoshiki</i> dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 4. | | Kesesuaian jawaban dalam buku kunci jawaban dana umum dan kesempatan dengan | 4 |

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

| No. | Aspek | Indikator | Hasil penilaian |
|--------|--------------------------|---|-----------------|
| | | tujuan pembelajaran | |
| 5. | | Kesesuaian pertanyaan dalam kartu dana umum dan kesempatan dengan tujuan pembelajaran | 3 |
| 6. | Kemudahan untuk dipahami | Bahasa yang digunakan dapat dipahami | 4 |
| Jumlah | | | 21 |

Menurut hasil perhitungan dari lembar angket validasi materi media *monoshiki* berikut hasilnya:

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

Skor kriteria didapatkan dari mengalikan skor tertinggi tiap item yaitu 5, dengan jumlah item 6, dan jumlah responden adalah 1. Skor total adalah hasil penilaian yang didapat dari ahli materi.

$$P = \frac{21}{30} \times 100\% = 70\%$$

Persentase 70 % mendapatkan kelayakan baik menurut kriteria penilaian berdasarkan skala Likert. Oleh karena itu, media permainan *monoshiki* ini layak digunakan dengan sedikit revisi. Hasil revisi tersebut berupa : memperbaiki beberapa penulisan huruf kana dan romaji yang salah, memperbaiki penjelasan dalam kartu kepemilikan yang kurang jelas, menyesuaikan pertanyaan dalam kartu dana umum dan kesempatan sesuai dengan tema.

Table 3. Hasil validasi media

| No. | Aspek | Indikator | Hasil penilaian |
|-----|-------------------|---|-----------------|
| 1. | Komunikatif | Penggunaan bahasa yang mudah dipahami | 4 |
| 2. | | Penjelasan yang di berikan mudah dipahami | 4 |
| 3. | Mudah dikelola | Mudah dikelola | 4 |
| 4. | | Mudah dalam pemakaian | 4 |
| 5. | | Mudah dalam penyimpanan | 5 |
| 6. | Kreatif dalam ide | Tingkat keunikan media | 4 |
| 7. | Sederhana | Dapat digunakan kembali | 4 |
| 8. | | Mudah dslam memainkan | 5 |
| 9. | Typografi (huruf) | Huruf mudah dibaca | 5 |
| 10. | Warna | Kombinasi warna yang sesuai pada media | 4 |
| 11. | Desain media | Desain papan permainan <i>monoshiki</i> | 4 |

| No. | Aspek | Indikator | Hasil penilaian |
|--------|---------------------------------|---|-----------------|
| 12. | Gambar dan ilustrasi | Kualitas gambar pada media <i>monoshiki</i> | 4 |
| 13. | Desain media | Desain kartu kesempatan dan dana umum | 5 |
| 14. | | Desain uang <i>monoshiki</i> | 4 |
| 15. | | Desain kartu kepemilikan | 4 |
| 16. | | Desain buku panduan permainan dan kunci jawaban | 4 |
| 17. | | Desain buku istilah-istilah musim dan <i>matsuri</i> dalam <i>monoshiki</i> | 4 |
| 18. | | Ketahanan papan permainan <i>monoshiki</i> | 5 |
| 19. | Gambar dan ilustrasi | Gambar sesuai dengan <i>matsuri</i> dan makanan yang ada di Jepang | 5 |
| 20. | Susunan gambar | Pengaturan tata letak gambar sesuai | 5 |
| 21. | Gambar dan ilustrasi | Kejelasan ilustrasi pada media | 4 |
| 22. | | Ilustrasi memiliki kontras warna yang baik | 2 |
| 23. | Penulisan huruf romaji dan kana | Keterbacaan huruf <i>kana</i> (katakana, hiragana dan kanji) dalam media <i>monoshiki</i> | 4 |
| 24. | | Keterbacaan huruf romaji dalam media <i>monoshiki</i> | 4 |
| 25. | Pembelajaran media | Kejelasan petunjuk penggunaan | 5 |
| 26. | | Kemudahan dalam pemakaian media | 5 |
| 27. | | Media dapat digunakan sebagai alternative untuk pembelajaran budaya Jepang | 4 |
| 28. | | Media <i>monoshiki</i> dapat digunakan secara mandiri | 4 |
| Jumlah | | | 121 |

Menurut hasil perhitungan dari lembar angket validasi materi media *monoshiki* berikut hasilnya:

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

Skor kriteria didapatkan dari mengalikan skor tertinggi tiap item yaitu 5, dengan jumlah item 28, dan jumlah responden adalah 1. Skor total adalah hasil penilaian yang didapat dari ahli materi.

$$P = \frac{121}{140} \times 100\%$$

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

= 86,42%

Persentase 86,42% mendapatkan kelayakan baik menurut kriteria penilaian berdasarkan skala Likert. Terdapat peningkatan hasil validasi yaitu pada validasi pertama mendapat hasil 62,75% dengan kategori Layak dengan sedikit revisi. Setelah dilakukan revisi, lalu hasil validasi kedua menjadi 86,42 % dengan kategori Sangat Layak digunakan dengan tanpa revisi.

(5) Revisi desain

Setelah dilakukan validasi media dan materi, terdapat beberapa revisi media sebagai berikut :

Tabel 4. Revisi media

| Produk awal | Hasil revisi |
|--|--|
| Untuk media, papan permainan <i>monoshiki</i> masih pecah gambarnya | Memperbaiki gambar yang pecah |
| Mencetak gambar papan permainan dengan vinyl stiker dan tepi papan diberi motif | Langsung mencetak papan permainan di vinyl stiker serta tepi papan diberi nama <i>monoshiki</i> |
| Memberikan tas agar mudah dibawa | Menggunakan <i>spound</i> bag agar mudah dibawa |
| Buku kunci jawaban dan petunjuk dijadikan satu, dan diberi daftar isi Gambar 1. Buku kunci jawaban dan petunjuk permainan | Menjadikan satu kedua buku tersebut dengan buku panduan dan kunci jawaban serta diberi daftar isi Gambar 2. Buku setelah digabung |
|  |  |

(6) Uji coba produk

Uji coba produk permainan *monoshiki* ini dilakukan kepada 6 orang yaitu 3 orang yang telah belajar bahasa Jepang dan 3 orang lain yang tidak pernah belajar bahasa Jepang. Berikut hasil angket respon peserta :

Tabel 5. Hasil angket respon peserta

| No. | Pertanyaan | Hasil penilaian |
|-----|---|-----------------|
| 1. | Pembelajaran budaya Jepang dengan menggunakan media permainan <i>monoshiki</i> sangat menyenangkan dan mudah dipahami | 25 |
| 2. | Media permainan <i>monoshiki</i> dapat membangkitkan minat saya untuk | 23 |

| No. | Pertanyaan | Hasil penilaian |
|-----|---|-----------------|
| | mempelajari budaya Jepang | |
| 3. | Adanya gambar dalam media permainan <i>monoshiki</i> ini mempermudah saya untuk mengetahui budaya Jepang dengan benar | 23 |
| 4. | Desain permainan dan gambar yang digunakan menarik serta dapat meningkatkan minat saya untuk mempelajari budaya Jepang | 26 |
| 5. | Penjelasan dalam petunjuk permainan <i>onoshiki</i> mudah dipahami | 23 |
| 6. | Penjelasan dalam kartu kepemilikan mudah dipahami | 24 |
| 7. | Media permainan <i>monoshiki</i> ini membantu mempermudah saya mengenal budaya Jepang sesuai dengan musim berdasarkan <i>nenjuugyouji</i> (perayaan yang berlangsung sesuai dengan kalendernya) | 26 |
| 8. | Media permainan <i>monoshiki</i> dapat digunakan secara mandiri | 27 |
| 9. | Media permainan <i>monoshiki</i> dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran budaya Jepang | 23 |
| | Jumlah | 220 |

Menurut hasil perhitungan dari lembar angket respon peserta terhadap media permainan *monoshiki* berikut hasilnya:

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

Skor kriteria didapatkan dari mengalikan skor tertinggi tiap item yaitu 5, dengan jumlah item 9, dan jumlah responden adalah 6. Skor total adalah hasil penilaian yang didapat dari ahli materi.

$$P = \frac{220}{270} \times 100\% = 81,48\%$$

Persentase 81,48% mendapatkan kelayakan sangat baik menurut kriteria penilaian berdasarkan skala Likert. Oleh karena itu, media permainan *monoshiki* ini layak digunakan dengan tanpa revisi.

(7) Revisi produk

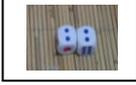
Setelah dilakukan uji coba produk, menurut peserta tidak ada yang perlu di perbaiki.

(8) Uji coba pemakaian

Setelah uji coba produk dilakukan, maka selanjutnya dilakukan uji coba pemakaian. Uji coba ini dilakukan kepada 20 orang yang terdiri dari 10 orang yang pernah belajar bahasa Jepang dan 10 orang yang tidak pernah belajar bahasa Jepang. Berikut cara bermain *monoshiki* :

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

Tabel 6. Cara bermain *monoshiki*

| No. | Cara Bermain | Keterangan |
|-----|--|--|
| 1. | Membaca buku istilah-istilah musim dan <i>matsuri</i> dalam <i>monoshiki</i> serta buku panduan permainan dan kunci jawaban | Gambar 3. Buku istilah-istilah musim dan <i>matsuri</i> dalam <i>monoshiki</i>  |
| | | Gambar 4. Buku panduan dan kunci jawaban  |
| 2. | Menyiapkan papan permainan | Papan permainan dibagi menjadi empat bagian sesuai dengan musim dan dibedakan berdasarkan warna. Gambar 5. Papan permainan  |
| 3. | Meletakkan kartu dana umum dan kesempatan pada tempatnya | Gambar 6. Kartu dana umum dan kesempatan di papan permainan  |
| 4. | Menentukan pegawai bank | Tugas pegawai bank ialah membayar gaji dan hadiah, menerima denda serta menjual kartu kepemilikan. Selain itu juga bertugas memeriksa jawaban, denda serta hadiah pemain berdasarkan kunci jawaban yang telah disediakan. |
| 5. | Pemain menentukan berapa lama waktu bermain | |
| 6. | Pemain memilih pion yang ingin digunakan | Gambar 7. Pion  |
| 7. | Pion diletakkan di GO | Gambar 8. Pion di Go  |
| 8. | Pemain menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu dengan membuang dadu bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu | Gambar 9. Dadu  |
| 9. | Sebelum bermain, pemain diberi uang ¥1.000 dan setelah melewati GO pemain mendapat uang ¥100 | Uang sebesar ¥1.000 terdiri dari 1 lembar ¥500; 2 lembar ¥100 ; 4 lembar ¥50 ; 3 lembar ¥20 ; 2 lembar ¥10 ; 4 lembar ¥5 Gambar 10. Uang  |
| 10. | Jika pemain berhenti di dana umum atau kesempatan maka pemain dapat menjawab pertanyaan yang ada. Jika pemain dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah, begitu pula sebaliknya. | Dana umum atau kesempatan berisi pertanyaan tentang makanan dan festival yang ada dalam buku istilah-istilah musim dan <i>matsuri</i> dalam <i>monoshiki</i> . Gambar 11. Kartu kesempatan  Gambar 12. Kartu dana umum  |
| 11. | Jika pemain berhenti di petak makanan atau festival, maka dapat membeli kartu kepemilikan tersebut. Jika kartu kepemilikan telah dibeli pemain lain, maka membayar uang sewa. | Kartu kepemilikan berisi informasi tentang matsuri atau festival tersebut. Contoh: <i>Tango No Sekku</i> merupakan perayaan untuk mendoakan agar anak laki-laki menjadi orang dewasa yang sukses menurut penanggalan Imlek. Sekarang telah berganti nama menjadi <i>Kododo no Hi</i> setelah memakai kalender <i>Gregorian</i> . Dirayakan tiap 5 Mei. Dirayakan di seluruh Jepang. Cara merayakan dengan memajang bendera berbentuk ikan koi (<i>koinobori</i>) dan replica baju zirah serta helm samurai. Dengan memakan |

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

| No. | Cara Bermain | Keterangan |
|-----|---|---|
| | | hidangan istimewa yaitu <i>chimaki</i> (kue beras ketan yang dibungkus daun bambu) dan <i>kashiwamochi</i> (kue beras yang dibungkus daun ek). Gambar 13. Kartu kepemilikan  |
| 12. | Jika pemain berhenti di petak "penjara hanya lewat" karena lemparan dadu, maka pemain tidak dipenjarakan, hanya lewat dan tidak berhenti di petak tersebut. | Gambar 14. Berhenti di penjara hanya lewat  |
| 13. | Pemain diharuskan masuk penjara karena pion berhenti di petak "masuk penjara" dan mendapat kartu "masuk penjara" dari kartu dana umum atau kesempatan. Jika pemain "masuk penjara", maka tidak berhak menerima uang ¥100 dari bank. | Gambar 15. Berhenti di masuk penjara  |
| 14. | Pemain dapat keluar dari penjara apabila lemparan dadu menunjukkan angka yang sama, mendapat kartu "bebas penjara" dari kartu dana umum atau kesempatan, dapat juga membeli kartu tersebut dari pemain lain dengan harga ¥50. | |
| 15. | Pemain dinyatakan menang jika memiliki banyak kartu kepemilikan dan uang dalam waktu yang telah disepakati dengan pemain lain. | |

Berikut hasil angket respon peserta :

Tabel 7. Hasil uji coba pemakaian

| No. | Pertanyaan | Hasil penilaian |
|-----|--|-----------------|
| 1. | Pembelajaran budaya Jepang dengan menggunakan media permainan <i>monoshiki</i> sangat menyenangkan dan mudah dipahami | 79 |
| 2. | Media permainan <i>monoshiki</i> dapat membangkitkan minat saya untuk mempelajari budaya Jepang | 81 |
| 3. | Adanya gambar dalam media permainan <i>monoshiki</i> ini mempermudah saya untuk mengetahui budaya Jepang dengan benar | 88 |
| 4. | Desain permainan dan gambar yang digunakan menarik serta dapat meningkatkan minat saya untuk mempelajari budaya Jepang | 87 |

| No. | Pertanyaan | Hasil penilaian |
|--------|--|-----------------|
| 5. | Penjelasan dalam petunjuk permainan <i>monoshiki</i> mudah dipahami | 80 |
| 6. | Penjelasan dalam kartu kepemilikan mudah dipahami | 82 |
| 7. | Media permainan <i>monoshiki</i> ini membantu mempermudah saya mengenal budaya Jepang sesuai dengan musim berdasarkan <i>nenjuugyouji</i> (perayaan yang berlangsung sesuai dengan kalendercina) | 84 |
| 8. | Media permainan <i>monoshiki</i> dapat digunakan secara mandiri | 69 |
| 9. | Media permainan <i>monoshiki</i> dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran budaya Jepang | 84 |
| Jumlah | | 734 |

Menurut hasil perhitungan dari lembar angket respon peserta terhadap media permainan *monoshiki* berikut hasilnya:

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

Skor kriteria didapatkan dari mengalikan skor tertinggi tiap item yaitu 5, dengan jumlah item 9, dan jumlah responden adalah 20. Skor total adalah hasil penilaian yang didapat dari ahli materi.

$$P = \frac{734}{900} \times 100\%$$

$$= 81,55\%$$

Persentase 81,55% mendapatkan kelayakan sangat baik menurut kriteria penilaian berdasarkan skala Likert. Oleh karena itu, media permainan *monoshiki* ini layak digunakan dengan tanpa revisi.

(9) Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba produk, menurut peserta tidak ada yang perlu di perbaiki.

Dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didapatkan kriteria "Sangat Kuat / Layak" digunakan sebagai sarana mengenalkan kebiasaan-kebiasaan berdasarkan empat musim sesuai dengan *nenjuugyouji* dengan cara menyenangkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dengan penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat diketahui dan ditarik kesimpulan dari penelitian ini berupa hasil kelayakan media serta hasil respon peserta terhadap media permainan *monoshiki*. Masing-masing hasil yang didapatkan peneliti dari validasi materi oleh ahli materi adalah baik sedangkan validasi media oleh ahli media adalah sangat baik menurut interpretasi skor menurut Likert. Dengan persentase sebesar 70% untuk validasi materi dan 86,42% untuk

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *MONOSHIKI* UNTUK MENGENALKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG BERKAITAN DENGAN MUSIM SESUAI *NENJUUGYOUJI*

validasi media. Dengan demikian validasi materi mendapatkan hasil yang baik sedangkan validasi media mendapatkan hasil sangat baik dan sangat layak digunakan.

Sedangkan untuk respon peserta yang didapat berdasarkan hasil uji coba produk mendapatkan hasil sebesar 81,55 % dan hasil berikut merupakan kriteria yang sangat baik dan juga layak menurut skala Likert.

Simpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah bahwa media permainan *monoshiki* ini mampu menjalankan fungsinya untuk mengenalkan kebiasaan-kebiasaan di Jepang berkaitan musim sesuai *nenjuugyouji* terlepas dari kekurangan yang masih dimiliki.

Saran

Berikut beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya adalah :

Media permainan *monoshiki* ini merupakan media yang ditujukan bagi masyarakat umum. Media permainan *monoshiki* ini dapat dikembangkan dengan menggunakan lebih banyak informasi. Selain itu, dapat digunakan berdasarkan tingkatan level Bahasa Jepang subjek yang akan diteliti. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media permainan *monoshiki* dapat diganti dengan menggunakan aplikasi android atau aplikasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- International Internship Programs. 2001. *Japan at a Glance Updated*. Japan: Kondasha International
- Jpf.go.jp. 13 Juli 2017. *Survey on Japanese-Language Education Abroad*. (Online); <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/> (diakses 27 November 2019)
- Lawanda, Ike Iswary. 2009. *Kebudayaan Korporasi Jepang dan Matsuri*. Depok: ILUNI Kajian Wilayah Jepang Press
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Minoru, Kondo Tama. 2009. *Visual Encyclopedia of Japan Culture*. Japan: Ikeda Shoten
- Ariani, Niken, dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarays
- NN. (2017). *Monopoli (Permainan)*. [Online]. Tersedia : [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)) [4 Januari 2017]
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Press

Sugiyono. 2015. *Cara mudah menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta

Tim Penyusun. 2014. *Buku panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya. Unesa.

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.

(Times New Roman 10, Regular, spasi 1, spacing before 6 pt, after 6 pt).