HASIL TANGGAPAN TERHADAP MEDIA *KOTOBOTTO*

Oleh:

Alief Permana, Riska Sri Rahmawati, Pitri Haryanti
Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
aliefpermana47@gmail.com

ABSTRACT

Less knowledge about vocabulary usually be reason of hardness learning Japanese. As of this reason, writer iniciatively make an vocabulary game application, that's called Kotobotto Crossword Game. This game made by using Crossword Forge application and exporting file to be flash file and upload it to www.kotobotto.xyz website, hopefully this application can be accessed by anyone, everywhere and whenever as long there's internet connection. While doing this research, writer use quantitative method and ADDIE model. This application's research was held at 2017 on August 6th till 7th. Then, this application is exprimented to random people by using Likert scale counting, and the result is about 78,77%, it means most of them agree this application can be developing more about the design or the vocabulary problem material.

Keywords: crossword, game application, Japanese, Likert scale, website

1. Pendahuluan

Salah satu penentu kelancaran pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata (Pramesti, 2015:82). Baik disadari atau tidak, dalam berkomunikasi, kosakata sangat berperan besar dalam kelancaran berkomunikasi dan termasuk untuk kelancaran pembelajaran bahasa Jepang. Penulis secara pribadi mengalami kesulitan, terutama di saat awal mempelajari bahasa Jepang. Pada dasarnya untuk mempelajari bahasa Jepang dapat menggunakan berbagai media, salah satunya adalah *game* (Putra: 2016). Maka dari itu, penulis telah membuat aplikasi *game* edukasi yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata yaitu berjenis teka-teki silang bernama *Kotobotto*. Aplikasi *game Kotobotto* dimaksudkan menjadi sebuah permainan (*game*) yang sangat berkaitan dengan pembelajaran kosakata karena terdapat tantangan berupa strategi dan pengolahan kosakata di dalamnya (Tarigan dalam Pramesti: 2015).

Aplikasi *game Kotobotto* ini selesai dibuat sekitar akhir bulan Juli 2017 dengan pembatasan soal sebanyak 140 soal yang dibagi ke dalam 4 kategori, yaitu *meishi*

(hiragana), *meishi* (*katakana*), *doushi* (*jishokei*) dan *keiyoushi*. Soal-soal *game Kotobotto* diambil dari buku "Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N5" terbitan Gakushudo dan dapat diakses melalui website *www.kotobotto.xyz.*

Setelah penyelesaian aplikasi *Kotobotto* ini, penulis perlu melakukan uji coba untuk mendapatkan penilaian objektif terhadap aplikasi. Beberapa penilaian objektif yang menjadi perhatian penulis adalah bentuk aplikasi tersebut, kemudahan akses aplikasi dan kualitas konten soal. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia secara acak.

Atas latar belakang tersebut, penulis bermaksud memulai penelitian berjudul "Hasil Tanggapan Media *Kotobotto"*. Penelitian ini bertujuan mencari tanggapan terhadap aplikasi *game Kotobotto* untuk mendapatkan evaluasi sehingga aplikasi ini dapat diperbaiki dan dikembangkan sehingga layak dijadikan media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

2 Tinjauan Pustaka

2.1 Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goi* 「語彙」atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *vocabulary*. *Goi* atau kosakata adalah kumpulan kata yang diberlakukan di suatu daerah tertentu. Misalkan dalam kasus penelitian ini adalah *goi* yang berlaku di negara Jepang.

Sutedi (2014) mengungkapkan setidaknya terdapat tiga jenis kosakata dalam bahasa Jepang yang dapat digunakan pada aplikasi ini, yaitu *meishi* (kata benda) yang berfungsi sebagai subjek dan objek dalam suatu kalimat, *doushi* (kata kerja) adalah kata kerja yang berfungsi sebagai predikat di dalam sebuah kalimat, dan *keiyoushi* (kata sifat).

2.2 Game Edukasi Sebagai Multimedia Pembelajaran

Salah satu jenis multimedia pembelajaran adalah multimedia pembelajaran interaktif, yaitu jenis multimedia yang penggunanya dapat mengontrol dan mengoperasikan aplikasi tersebut. Contohnya adalah video games dan *game* edukasi. Selain memiliki fungsi yang sesuai sebagai multimedia pembelajaran interaksi karena memiliki unsur pendidikan di dalamnya dan dapat dikendalikan oleh penggunanya, tetapi game edukasi juga dapat mengasah kemampuan logika, pola pikir dan memperkenalkan materi dengan menarik agar mudah diterima (Putra, 2016:46). Tujuan pembuatan *game* edukasi adalah sebuah game yang mengandung unsur mendidik yaitu mengajarkan seseorang

terhadap subjek tertentu, mengasah keterampilan pengguna dikarenakan sifatnya yang interaktif atau dengan kata lain, pengguna dapat mengatur strategi, imajinasi dan lain - lain melalui *game* (Rahman, 2016:184).

2.3 Teka-teki Silang

Tarigan dalam Pramesti (2015) merinci tentang permainan kata, salah satunya adalah teka-teki silang. Teka-teki silang adalah sebuah permainan yang sangat berhubungan dengan pembendaharaan kata dan permainan kata yang sangat populer di masyarakat bahkan pelajar sekalipun. Dan juga pengaplikasian permainan ini sangat mudah, dibuktikan di dalam beberapa buku pelajaran, tidak hanya mata kuliah atau mata pelajaran bahasa pun terdapat permainan ini.

2.4 Website

Menurut Riyadi (2012:3) mengatakan bahwa *website* adalah satu kumpulan halaman yang berisi konten–konten seperti informasi data teks, gambar gerak atau diam, suara dan juga video yang memiliki satu rangkaian yang dihubungkan oleh jaringan-jaringan halaman atau biasa disebut *hyperlink*. Terdapat dua jenis *website*, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. *Website* statis adalah sejenis *website* yang searah, maksudnya sebuah *website* yang kontennya tidak bisa diubah oleh pengunjung *website* kecuali oleh pemilik. Contohnya, *blog*, artikel berita dan sebagainya. Sedangkan *website* dinamis adalah *website* yang meliki arus infomasi dua arah, terdapat interaksi di dalamnya, beberapa contohnya adalah media sosial, *website games* dan situs jual beli *online*.

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan melakukan survey atau kuisioner secara online dan ditujukan kepada mahasiswa sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia secara acak dan menggunakan penghitungan skala Likert, yaitu mengajukan sejumlah pertanyaan dengan lima opsi jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) dan setiap opsi jawaban memiliki bobot nilai sebagai berikut:

Kriteria	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah mengetahui bobot nilai jawaban, selanjutnya melakukan penghitungan nilai kriterium dan persentase

untuk mengetahui termasuk pada interval mana aplikasi ini.

Kriterium = Bobot Nilai x Jumlah Soal x Responden
Nilai Maks Kriterium = Bobot Nilai Maks x Jumlah Soal x Responden
Persentase setuju = (Jumlah Kriterium/Nilai Maksimum Kriterium) x 100%

Berikut kriteria interval dalam berdasarkan hasil hitungan persentase.

Persentase	Penilaian
0% - 19,99%	Sangat Tidak Setuju
20% - 39,99%	Tidak Setuju
40% - 59,99%	Netral
60% - 79,99%	Setuju
80% - 100%	Sangat Setuju

4. Pembahasan

Berikut adalah hasil survey *online* tanggapan responden terhadap website dan aplikasi *Kotobotto* pada tanggal 6 – 7 Agustus 2017 dengan responden sejumlah 13 orang. Penulis menggunakan metode penghitungan Skala Likert guna menggambarkan persepsi atau sudut pandang responden (Sapoetra: 2015). Jumlah pertanyaan dalam kuisioner terdapat 20 soal terdiri dari lima opsi jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan nilai maksimal kriterium 1300. Setelah melakukan penghitungan kuisioner diketahui bahwa jumlah kriterium yang didapat adalah 1024, maka perhitungannya sebagai berikut:

No	SS	S	N	TS	STS
1	6	1	4	2	0
2	4	4	3	2	0
3	5	3	3	2	0
4	5	3	3	1	1
5	5	4	2	1	1
6	6	3	3	1	0
7	4	2	6	1	0
8	4	4	3	2	0
9	5	2	3	3	0
10	5	3	4	1	0
11	2	1	5	3	2
12	4	6	2	1	0
13	2	5	5	1	0
14	2	3	7	1	0

15	3	6	3	1	0
16	7	5	0	1	0
17	3	7	0	3	0
18	3	5	3	2	0
19	4	6	2	1	0
20	3	6	3	1	0
Jumlah	82	79	64	31	4
Kriterium	410	316	192	62	4
Jumlah Kriterium	1024				

Persentase setuju = (Jumlah Kriterium/Nilai Maksimum Kriterium) x 100%

Persentase setuju = (1024/1300) x 100%

= 78,77%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka disimpulkan bahwa aplikasi teka-teki silang Kotobotto memiliki interval baik. Dan berdasarkan hasil penghtiungan persentase menyatakan bahwa aplikasi ini disetujui untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran kosakata.

5. Kesimpulan

Perhitungan menggunakan skala Likert yang diambil melalui hasil kuisioner dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju menghasilkan jawaban interval baik dan menurut hasil persentase menyatakan aplikasi *Kotobotto* disetujui untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata.

"Tidak ada gading yang tak retak" , berikut hal yang dapat penulis sampaikan dikarenakan meskipun secara keseluruhan penelitian ini berhasil namun masih memiliki berbagai kekurangan yang diharapkan dapat diperbaiki di masa akan datang, yaitu memperluas lagi subjek penelitian tidak hanya melakukan penelitian kepada SMA-SMA yang memiliki mata pelajaran bahasa Jepang atau Universitas-universitas yang memiliki program studi bahasa Jepang untuk mendapatkan hasil perhitungan yang lebih akurat.

6. Daftar Pustaka

Permana, A. 2017. *Aplikasi Game Teka-Teki Silang Kotobotto Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Berbasis Website*. Bandung. Unikom. Tidak Dipublikasikan.

Pramesti, U.D. 2015. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa*

Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka - Teki Silang [Online]. Vol 11 (1) 12 halaman.Tersedia:http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/download/17/15 [9 Agustus 2017].

Putra, D.W. 2016. *Game Edukasi Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini* [Online]. Vol 1(1) 13 halaman. Tersedia: http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/download/7/12 [19 Agustus 2017].

Riyadi, A.S. 2012. *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango* [Online]. Vol 09(40) 11 halaman. Tersedia: http://www.sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algoritma/article/viewFile/49/45 [22 Agustus 2017].

Sapoetra, A.N. 2015. *Cara Menghitung Kuisioner Skala Likert* [Online]. Tersedia: http://naufansapoetra.blogspot.co.id/2015/11/cara-menghitung-kuesioner-skala-likert.html [8 Agustus 2017].

Sujana, D. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Katakana*. Skripsi: Universitas Komputer Indonesia.

Sutedi, D. 2014. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Teguh, I.M. dan Kirna, I.M. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model* [Online]. Vol 11 (1) 15 halaman. Tersedia: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/download/1145/1008 [20 Oktober 2016].