RESPON TERHADAP APLIKASI *KANJI HUNTER*

Oleh :

Lutfhi Fauzi, Pitri Haryanti, Soni Mulyawan Setiana
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
Anaking969@gmail.com

ABSTRACT

Language has important function, beside using it as communication media, but also can be used as media to aspire idea, mind and aspiration. There's also dificulity when learning foreign language, especially learning Japanese language. Tenses, kanji words etc can be obstacle to learning Japanese language. Emprical experience prove that foreign students has problem learning kanji when studying Japanese language. Based of this problem, writer create "Kanji Hunter" education game as kanji media learning to make learning kanji easier. This study aimed to obtain an overview of feedback from respondents about "Kanji Hunter". This research design was descriptive qualitative research. The data were taken through questionarre to the 30 students of Japanese Department of Unikom. The result is about 1389 criterium value, that means it's in good interval. With this "Kanji Hunter" application based Adobe Flash as basic kanji media learning is expected to make enthusiastic foreign student to learn kanji words dan make it easier.

Keywords: Respond, Application, Kanji Hunter

1. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran penting di dunia, yaitu digunakan manusia sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi, selain itu bahasa juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, gagasan dan pikiran dari satu sama lain.

Dalam mempelajari suatu bahasa asing, khususnya bahasa Jepang terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh para pembelajar, terkait dengan tata bahasa, kosakata, *kanji* dan lain sebagainya. Takebe dalam Renariah (2004) mengatakan bahwa orang Jepang pun mengalami kesulitan dalam mempelajari *kanji* yang jumlahnya banyak, akan tetapi bagi seorang anak Jepang kesulitan tersebut dapat diatasi melalui wajib belajar khususnya *kanji* minimal sembilan tahun, kemudian beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendukung program tersebut.

Pengalaman empiris juga membuktikan bahwa, kesulitan tersebut dialami oleh pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang, terutama dalam penguasaan *kanji*. Hal ini disebabkan karena perbedaaan tipologi, dimana penulis sebgai warga Indonesia yang menggunakan huruf alphabet dalam sistem penulisannya. Karena huruf alphabet hanya mempresentasikan unit kecil dari sebuah kata atau dalam kata linguistik disebut fonem, sedangkan huruf *kanji* yang kompleks mempresentasikan bunyi,bentuk dan makna.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah pembelajar mempelajari *kanji*, maka penulis membuat sebuah media game edukasi bernama Kanji Hunter, kemudian penulis membagikan media tersebut kepada responden untuk mengetahui bagaimana respon terhadap medi ini.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kesulitan Mempelajari Kanji

Prasetiani (2013) menjelaskan mempelajari *kanji* seringkali mahasiswa mengalami kesulitan untuk menghafalkan *kanji* yang dipelajari karena jumlahnya sangat banyak. Mengalami kesulitan dalam menghafalkan cara membaca *kanji* yang memiliki lebih dari satu onyomi dan kunyomi. Dalam satu kali tatap muka, mereka diharuskan mempelajari dan menghafal 10-12 *kanji* dasar, termasuk hitsujun, onyomi dan kunyomi, serta yomikata dari kurang lebih 40 contoh kosakata kanji. Departemen Kependidikan Jepang (monbusho) menetapkan 1850 *kanji* digunakan untuk kehidupan sehari-hari.

2.2 *Game* Edukasi

Menurut Ismail (2006) *Education Games* (Permainan Edukatif) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain *game* edukasi merupakan suatu permainan yang bersifat mendidik dan dapat membantu dalam proses belajar.

3. PEMBAHASAN

3.1 Metodologi

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner. Responden dalam penelitian ini adalah 30 mahasiswa tingkat satu Program Studi Sastra Jepang Unikom angkatan 2016/2017.

3.2 Penilaian Responden Terhadap *Game* Edukasi *Kanji Hunter*

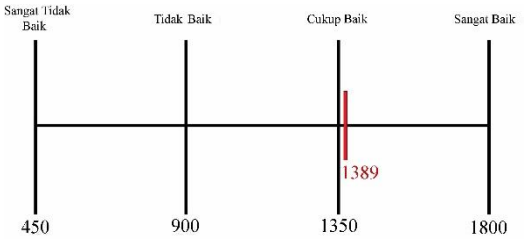
a. Hasil Kuesioner Tertutup

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	**S**	**TS**	**STS**
A.	**Materi Media**				
1.	Kesesuaian *kanji* yang terdapat dalam *game* edukasi *Kanji Hunter*	17	13	0	0
		68%	52%	0%	0%
2.	Kesesuaian *kanji* yang terdapat dalam *game* edukasi *Kanji Hunter*	14	16	0	0
		53%	67%	0%	0%
3.	Jumlah soal *kanji* yang terdapat dalam *game* edukasi *Kanji Hunter*	1	29	0	0
		4%	96%	0%	0%
4.	Tingkat kesulitan soal *kanji* yang terdapat dalam *game* edukasi *Kanji Hunter*	4	26	0	0
		16%	84%	0%	0%
5.	Gambar *kanji* yang terdapat dalam soal	7	23	0	0
		28%	72%	0%	0%
6.	Petunjuk pengoprasian dan cara menjawab *game* edukasi *Kanji Hunter*	21	9	0	0
		64%	36%	0%	0%
B.	**Tampilan Media**				
1.	Desain *game* edukasi *Kanji Hunter*	4	26	0	0
		16%	84%	0%	0%

2.	Ukuran teks secara keseluruhan yang digunakan pada *game* edukasi *Kanji Hunter*	16	14	0	0
		67%	53%	0%	0%
3.	Jenis huruf yang digunakan pada *game* edukasi *Kanji Hunter*	9	21	0	0
		36%	64%	0%	0%
4.	Kemudahan tombol navigasi pada *game* edukasi *Kanji Hunter*	1	29	0	0
		4%	96%	0%	0%
5.	Efek suara pada tombol *game* edukasi *Kanji Hunter*	0	29	1	0
		0%	96%	4%	0%
6.	Musik penutur pada *game* edukasi *Kanji Hunter*	0	29	1	0
		0%	96%	4%	0%
7.	Karakter yang terdapat pada *game* edukasi *Kanji Hunter*	4	26	0	0
		16%	84%	0%	0%
8.	Tampilan media *Kanji Hunter*	4	26	0	0
		16%	84%	0%	0%
9.	*Game* edukasi *Kanji Hunter* dapat dijadikan media mempelajari *kanji* bahasa Jepang	26	4	0	0
		84%	16%	0%	0%
∑		128	191	2	0
∑Kriterium		512	873	4	0
Nilai Rata-Rata		1389			

Tabel.1
Hasil Kuesioner Tertutup

Setelah mengetahui nilai dari setiap responden, kemudian penulis menentukan nilai ideal menggunakan perhitungan skala *likert* untuk menghitung hasil kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah 4 x 15 x 30 = 1800. Dengan niali nketentuan terbesar dari setiap pertanyaan adalah 4 yang terdiri dari 15 soal kuesioner dan 30 orang responden. Dari hasil penilaian penelitian yang diperoleh ∑kriterium adalah 1389, maka berdasarkan *rating scale* nilai tersebut masuk ke interval cukup baik dan sangat baik. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Kanji Hunter* adalah baik. Berikut ini adalah *rating scale* berdasarkan hasil kuesioner tertutup media *Kanji Hunter*.



Gambar 1
Rating Scale Hasil Kuesioner Tertutup

b. Hasil Kuesioner Terbuka

Pada kuesioner yang di bagikan kepada responden terdapat dua pertanyaan terbuka yaitu:

1) Apakah ada keinginan untuk menggunakan media pembelajaran *Kanji Hunter* untuk proses belajar?

Jawaban responden terhadap pertanyaan tersebut yaitu semua responden ada keinginan untuk menggunakan media *Kanji Hunter* untuk proses belajar *kanji* bahasa Jepang. Adapun alasan yang ditulis dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

1) Media pembelajaran yang cukup representative untuk bisa digunakan dalam proses belajar dan materi pembelajaran yang sesuai untuk mahasiswa tingkat dasar/pemula. Diharapkan dengan adanya media *Kanji Hunter* bisa meningkatkan keinginan peserta didik untuk lenbih semngat lagi belajar *kanji* bahasa Jepang.
2) Media *Kanji Hunter* dapat dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan animasi yang unik, gambar yang menarik dan musik yang jelas. Sehingga peserta didik bisa merasakan bagaimana belajar sambil bermain.

3) Secara keseluruhan tampilan media *Kanji Hunter* sangat menarik mulai dari Background, karakter musik dan berbagai macam animasi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Kanji Hunter* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 1389 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Kanji Hunter* adalah baik.

Adapun dari hasil kuesioner terbuka, diperoleh kesimpulan bahwa responden mempunyai keinginan untuk menggunakan media *Kanji Hunter* sebagai media pembelajaran *kanji* untuk mahasiswa tingkat dasar/pemula.

Berdasarkan hal tersebut, maka sebaiknya pengajar dan pembelajar menggunakan aplikasi *Kanji Hunter* dalam proses belajar mengajar bahasa *Jepang* khususnya *kanji*.

Terimakasih kepada semua pihak yang membantu penulis dalam proses penulisan laporan ini.

5. DAFTAR RUJUKAN

Andang, Ismail. 2006. *Educations Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permaian Edukatif*.Yogyakarta: Pilar Media-Anggota IKPJ.

Fauzi, L. 2017. *Game Edukasi Kanji Hunter Sebagai Media Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar Berbasis Adobe Flash.* Bandung : Unikom, Tidak dipublikasikan.

Prasetiani, D. 2013. *Meningkatkan Kemapuan Membaca Kanji Melalui Media Flashcard Power Point.* [Online]. Tersedia pada: http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/viewFile/6899/5655 [16 Juni 2017].

Renariah.2004. *Mengingat Kanji melalui Bushu*.[Online]. Tersedia: https://www.scribd.com/doc/54847065/Mengingat-Kanji- Melalui Bushu [26 Oktober 2016].