
MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI KANJI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KANJI

Siti Nur Fajrina¹, Nia Setiawati², Cut Erra Rismorlita³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta

rinaaragaki06@gmail.com

Article History:

Received:
December 2021
Revised:
December 2021
Accepted:
December 2021

Kata kunci:

Games,
Android,
Construct 2,
Kemampuan
Meningat

Keywords:

Games, Kanji,
Android,
Construct 2,
Memory Ability

Abstrak: Mahasiswa Bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam mempelajari kanji. Penyebabnya adalah banyaknya huruf kanji dan karakteristik kanji yang unik seperti bushu, kakusuu, hitsujun, yomikata, kun'yomi, dan on'yomi. Setelah berkembangnya teknologi, kini mulai banyak rancangan media pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk memanfaatkan android demi meningkatkan kemampuan mengingat kanji mahasiswa yaitu dengan cara membuat game edukasi kanji berbasis android. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran game edukasi kanji terhadap kemampuan mengingat kanji mahasiswa dan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran game edukasi kanji pada mata kuliah Kanji II. Metode yang digunakan berupa eksperimen dengan pendekatan kuantitatif Sampel penelitian sebanyak 30 mahasiswa. Instrumen yang digunakan berupa pretest-posttest, dan angket. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi kanji dapat meningkatkan kemampuan mengingat kanji.

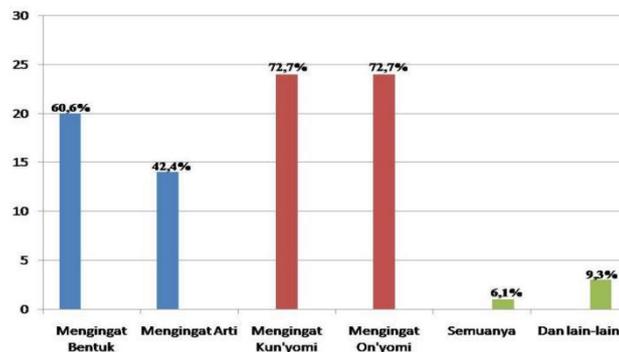
Abstract: Japanese students have difficulty learning kanji. The reason is it has many kanji letters and has unique kanji characteristics such as bushu, kakusuu, hitsujun, yomikata kun'yomi and on'yomi. After the develop technology, now there are many designs of Android-based learning media. Thus, the researcher wants to use android to improve students' kanji memory skills by creating an android-based kanji educational game. The purpose of this research was to find the use of kanji educational game learning media on students' ability to remember kanji and to find student responses to the use of kanji educational game learning media in Kanji II. The research method used is experimental with a quantitative approach. The sample of this research is the second semester students of the Japanese Language Education Study Program, State University of Jakarta for the academic year 2020/2021 as many as 30 students. The research instrument used pretest-posttest and questionnaires. Results Based on data analysis, it was concluded that the use of kanji educational game learning media could improve the ability to remember kanji.

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari, terutama untuk masalah *Kanji*. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam cara penulisan, menghafal makna, dan membaca huruf *Kanji*. Penyebab dari kesulitan ini adalah banyaknya huruf *kanji* yang terdapat dalam kamus besar *Kanji* bahasa Jepang yaitu *kanwa daijiten* (緩和大辞典) yang merupakan kamus *Kanji* terlengkap di Jepang yang dalamnya terdapat 50.000 huruf *Kanji*. Karakteristik *Kanji* yang unik seperti memiliki *bushu* (radikal), *kakusuu* (jumlah coretan), *hitsujun* (urutan menulis), serta *yomikata* (cara baca) juga menjadi kesulitan belajar *kanji*. Setiap karakteristik *Kanji* memiliki jumlah lebih dari satu, sehingga sulit untuk dihapal. Selain itu, materi yang harus dipelajari terlalu banyak. Dalam satu pertemuan mahasiswa harus menghapal sekitar 10 huruf *Kanji* dasar dan 40 *Kanji* gabungan atau kosakata yang ditulis dengan huruf *Kanji* (*jukugo*) (Prasetiani dan Diner, 2014: 16).

Masalah ini juga karena capaian pembelajaran yang ditargetkan lebih tinggi dari target pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Mahasiswa dituntut untuk menyelesaikan *Basic Kanji Book II* dalam kurun waktu 1 (satu) semester atau 6 (enam) bulan. Pada kurikulum sebelumnya *Basic Kanji Book II* untuk 1 (satu) tahun. Dalam buku *Basic Kanji Book II* terdapat 249 jenis *Kanji* serta kombinasi *Kanji* gabungan yang harus dipelajari mahasiswa tingkat dasar. Dengan banyaknya *Kanji* tersebut tentu mahasiswa Bahasa Jepang yang masih berada di tingkat dasar akan kesulitan di dalam mengingat *kanji* yang terdapat pada *Basic Kanji Book II* dalam jangka waktu 6 (enam) bulan atau 1 (satu) semester.

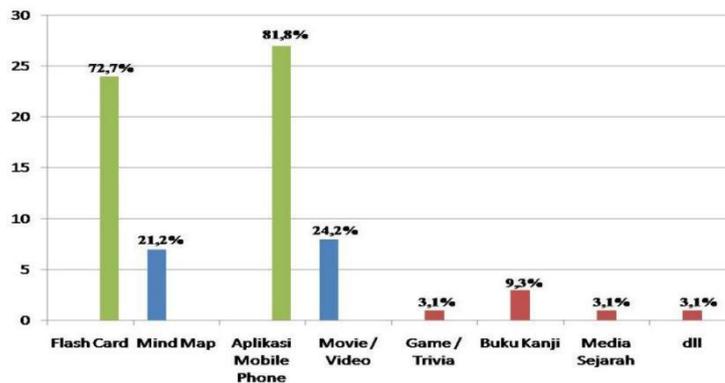
Untuk mengetahui kesulitan yang dirasakan oleh mahasiswa tingkat awal, peneliti pun melakukan survei pada bulan April 2020 sebagai penelitian awal. Angket diberikan kepada 30 responden yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2018 dan mahasiswa angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta mengenai pembelajaran mata kuliah *Kanji II*. Tujuannya untuk mengetahui kesulitan yang dialami mahasiswa di dalam mempelajari mata kuliah *Kanji II*. Hasil survei dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Jenis Kesulitan dalam Mempelajari Kanji

Berdasarkan grafik di atas, terdapat 60,6% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk *Kanji*, 42,4% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat arti *Kanji*, 72,7% responden menyatakan kesulitan dalam mengingat *Kun'yomi* dan *On'yomi*. Pada pertanyaan ini responden dapat menyatakan lebih dari satu. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kano dkk (2004: 1) bahwa pembelajaran *Kanji* memiliki beberapa kesulitan antara lain: (1) Bentuk huruf yang rumit, (2) Banyaknya jumlah huruf *Kanji*, (3) Memiliki *hyou'i* (pelambang makna) dan *hyougo* (pelambang bahasa) yang berbeda pelafalan bunyi huruf dengan alfabet, (4) Memiliki kombinasi sistem penulisan bahasa Jepang (gabungan huruf antara *Kanji* dengan *hiragana* dan *katakana*), dan (5) Memiliki bacaan dan makna yang berbeda.

Sudjianto dan Dahidi (2004) menyatakan bahwa *On'yomi* dan *Kun'yomi* kadang-kadang menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pelajar pada waktu belajar huruf *Kanji*. Kemudian apabila dikaitkan dengan media pembelajaran, peneliti juga ingin mengetahui media yang biasa digunakan mahasiswa dalam mata kuliah *Kanji*. Jawaban responden dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 2. Media Pembelajaran *Kanji*

Berdasarkan hasil angket di atas, diketahui bahwa pernyataan tertinggi dari media pembelajaran yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah 81,8% mahasiswa menggunakan media pembelajaran berupa *Mobile Phone*. Hal ini dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah menggunakan *Smartphone* dan penulis pun ingin melihat bagaimana ketertarikan mahasiswa apabila belajar menggunakan media pembelajaran berupa *Smartphone*.

Berdasarkan angket penelitian di atas, penulis bermaksud untuk memanfaatkan teknologi yang ada demi meningkatkan kemampuan mengingat *Kanji* mahasiswa. Untuk saat ini pendidikan sudah memasuki abad ke 21 dimana proses pembelajaran sudah berstandar Kurikulum 2013 yang dapat mengintegrasikan kemampuan literasi belajar siswa, salah satunya adalah literasi teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan At-taubany (2017:174) bahwa literasi teknologi informasi dan komunikasi mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini diharapkan menggunakan beraneka ragam peralatan dan teknologi pendidikan karena pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kemudian ditambahkan pula oleh Surya (2015: 170) bahwa teknologi pembelajaran memiliki potensi untuk memberikan sejumlah peluang pembelajaran bagi siswa dan memperluas fungsi-fungsi kognitif. Sehingga dari fungsi kognitif yang dimaksud ini salah satunya yaitu kemampuan mengingat.

Dalam penelitian sebelumnya, penelitian dengan media pembelajaran *Kanji* berbasis komputer telah dilakukan oleh Boy Eder (2016) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran *Kanji* berbantuan komputer dengan aplikasi software *adobe flash*.

Media pembelajaran teknologi tersebut sudah cukup baik, namun masih kurang praktis karena media yang digunakan adalah komputer.

Oleh karena itu seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kini sudah mulai banyak yang merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dapat dimainkan di komputer sekarang dapat dimainkan pada *smartphone*. Dari semua *smartphone* yang ada, *android* menjadi pilihan utama bagi masyarakat Indonesia terutama untuk kalangan mahasiswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Juraman (2014: 2) bahwa banyak mahasiswa yang beralih menggunakan *smartphone android* untuk dijadikan sebagai media untuk mengakses informasi secara mudah dan tepat. Kemudian Zaini dan Soenarto (2019: 1) menambahkan bahwa pengguna aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2018 sekitar 177,9 juta jiwa, penyumbang terbesar berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja.

Kemudian Ependi dan Sopiah (2015: 110) berpendapat bahwa kebanyakan siswa menggunakan HP *android* untuk bermain "*Game*". Kemudian Wirawan, dkk (2013: 1) dalam jurnal yang berjudul *Analysis of Child Computer Interaction in Edutainment and Simulation Games Application on Android Platform in Indonesia* menyebutkan bahwa "*Indonesia is a country with the biggest number of android based game application downloaders in the world of service providers.*" Yaitu mendefinisikan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengunduh aplikasi *game* berbasis *android* terbesar di dunia penyedia jasa *provider* atau kartu layanan telepon.

Dengan adanya hal tersebut, maka *game* berbasis *android* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam pembelajaran Kanji yaitu dengan dibuatnya *Game Edukasi*. Banyaknya *Game Edukasi* saat ini akan memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang menyenangkan. Oleh karena itu, penulis sangat berharap dapat membuat suatu media pembelajaran yang akan memicu ketertarikan mahasiswa bahasa Jepang agar dapat mempermudah mempelajari *Kanji*. Dengan memanfaatkan teknologi berupa *Android*, penulis akan mengemas *Game Edukasi Kanji* berbasis *Android*.

Kemudian untuk pembuatan *Game Edukasi Kanji* ini penulis akan menggunakan salah satu *Game engine* bernama *Construct 2*. Di Indonesia *Construct 2* merupakan salah satu *Game engine* yang cukup terkenal dikarenakan sifatnya yang mudah digunakan untuk pemula dan multiplatform. Kemudian dalam website <https://construct-2.id.uptodown.com/windows> *Construct 2* adalah sebuah program untuk membuat permainan komputer HTML5, tanpa mengharuskan untuk memiliki pengalaman pemrograman dan hanya menggunakan lingkungan

pengembangan 'tarik dan jatuhkan' yang intuitif. Kebanyakan peralatan program bisa digunakan dari antarmuka grafisnya tanpa harus menulis kode.

Penelitian ini menggunakan *android* sebagai media pembelajaran dimana pada pembelajaran sebelumnya pembelajaran *Kanji* lebih banyak menggunakan media konvensional dibandingkan *Android*. Dengan penggunaan *android* maka mahasiswa diharapkan dapat dengan mudah mempelajari dan mengakses pembelajaran *Kanji*, karena *android* merupakan salah satu perangkat yang banyak digunakan dan dimiliki mahasiswa. Media pembelajaran berupa *game* pada *android* membuat mahasiswa tidak akan merasa bosan, karena mahasiswa dapat belajar dan bermain di saat yang bersamaan.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa penelitian mengenai media pembelajaran *game* menggunakan *Construct 2* lebih mudah dipakai. Pengguna yang menggunakan *game* memiliki kepuasan tersendiri karena *game* yang digunakan akan lebih menyenangkan dan edukatif.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran *kanji* berupa *Game Edukasi Kanji* menggunakan software dalam bentuk *game engine* bernama *Construct 2*. Dengan adanya media pembelajaran *kanji* ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa semester I dalam meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* serta adanya rasa ketertarikan minat belajar mahasiswa dengan adanya media pembelajaran yang menarik, praktis, inovatif, dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Wallace (1993) dalam Gora dan Sunarto (2010: 26) bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran akan membuat siswa senang dan lebih rileks dalam belajar. Hal ini tentu saja akan membuat siswa lebih mudah dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji* dapat meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* pada mahasiswa semester II tahun akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dan (2) Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji* pada mata kuliah *Kanji II* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang kelas eksperimen semester II Tahun Akademik 2020/2021

Universitas Negeri Jakarta, dengan jumlah sampel sebanyak 30 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan dari Februari sampai Juli 2021. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian, berupa tes untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengingat kanji dan angket atau kuesioner untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran game edukasi kanji (*Genji*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Peneliti memberikan *treatment* kepada mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Game Edukasi Kanji* bernama “*Genji*” pada mata kuliah *Kanji II*. *Treatment* dilakukan sebanyak empat kali secara *online*, dimulai dari Bab 32 sampai dengan Bab 40. Berikut adalah uraian proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Genji* pada mata kuliah *Kanji II*.

a. Pertemuan Pertama

Tanggal 3 Mei 2021 peneliti membagikan aplikasi *game* pada *platform Edmodo* agar mahasiswa dapat mengunduhnya pada perangkat *android* (https://drive.google.com/file/d/1TU0qVSYkdPf_aJ7ecV_PojSgevCoE9ma/view) ataupun laptop (<https://drive.google.com/file/d/1P7KeAWTIXBjsY3aeuJQFzjsuv2Re-Ly/view?usp=sharing>). Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 4 Mei 2021. Pembelajaran dilaksanakan selama 80 menit karena sedang bulan Ramadhan. Pertama-tama peneliti menyebarkan *link* presensi untuk diisi oleh mahasiswa. Kemudian memberikan *link Google meet* dan memperkenalkan dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Android* yang digunakan pada perkuliahan *Kanji II* yang bernama “*Genji*” (*Game Edukasi Kanji*). Saat semua mahasiswa sudah memasuki *Google meet*, peneliti membuka kelas *online* dengan salam dan doa. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi Bab 33 mengenai “fasilitas transportasi” dan Bab 34 mengenai “tanda dan simbol”.



Gambar 1. Tampilan Materi Bab 33 dan Bab 34

Mahasiswa dilatih menulis kanji dan bermain *game True or False*, *Drag and Drop*, dan *Listening*. Kemudian mahasiswa diberikan latihan dari *game* tersebut. Mahasiswa diminta mengerjakan tugas yang terdapat pada *game* yaitu menulis bentuk kanji beserta artinya dan mengerjakan latihan berupa soal pilihan ganda dengan menangkap layar atau *screenshot smartphone* ataupun laptop. Kemudian tugas dikirim ke *Edmodo*.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 11 Mei 2021. Peneliti menyebarkan *link* presensi untuk diisi mahasiswa. Kemudian mahasiswa mengerjakan kuiz *Kanji* Bab 33 dan Bab 34 pada *link google form* yang telah dibagikan di *Edmodo* selama 15 menit. Setelah selesai mengerjakan kuiz *Kanji*, perkuliahan dilakukan menggunakan *google meet* untuk membahas materi Bab 35 dan Bab 36. Setelah menjelaskan materi, peneliti memberikan arahan kepada mahasiswa untuk membuka aplikasi *Genji* dan meminta mereka berlatih menulis *kanji* dan bermain *game True or False* dan *Drag and Drop*. Lalu mahasiswa diberikan latihan menulis bentuk *kanji* beserta artinya serta mengerjakan latihan *listening*. Hasil kerja mereka dikumpulkan ke *Edmodo* dengan cara menangkap layar atau *screenshot* dari *smartphone* ataupun laptop yang mereka gunakan.



Gambar 2. Tampilan Listening Pada media Genji

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2021. Pada tatap maya ketiga ini durasi pembelajaran berlangsung selama 100 menit. Pertama-tama peneliti memberikan link presensi untuk diisi mahasiswa. Kemudian mahasiswa mengerjakan kuiz kanji Bab 35 dan Bab 36 selama 10 menit pada link *google form* yang dibagikan melalui *Edmodo*. Selanjutnya pembelajaran tatap maya dilakukan menggunakan *google meet* untuk membahas materi Bab 37 mengenai “kata kerja transitif dan intransitif” dan Bab 38 mengenai “kata sifat” pada media *Genji*.



Gambar 3. Tampilan Materi Bab 37 dan Bab 38

Mahasiswa berlatih menulis *kanji* dan bermain *game True or False* dan *Drag and Drop*. Kemudian mahasiswa diberikan latihan untuk menuliskan satu *kanji* beserta artinya, soal latihan dalam bentuk pilihan ganda dan *listening*. Kemudian tugas tersebut dikumpulkan dengan cara menangkap layar atau *screenshot smartphone* ataupun laptop. Setelah itu, tugas dikirim ke *Edmodo*.

d. Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2021. Pada tatap maya keempat durasi pembelajaran berlangsung selama 100 menit. Pertama-tama peneliti memberikan link presensi untuk diisi mahasiswa. Selanjutnya mereka mengerjakan kuiz *kanji* Bab 37 dan Bab 38 selama 10 menit pada link *google form* yang telah dibagikan melalui *Edmodo*. Setelah selesai mengerjakan kuiz *kanji*, dilanjutkan dengan tatap maya menggunakan *google meet* dan membahas materi Bab 39 dan Bab 40.

Untuk pertemuan keempat ini peneliti menjelaskan materi *kanji* menggunakan PDF *Basic Kanji Book II*. Setelah membahas materi, peneliti mengarahkan mahasiswa membuka *game Genji* untuk melatih menulis *kanji* dan bermain *game True or false* dan *Drag and Drop*. Kemudian mahasiswa diberikan latihan individu dan tugas rumah, yaitu mengerjakan latihan menulis dengan menuliskan bentuk *kanji* beserta artinya, *multiple choice*, *true or false*, serta mengerjakan latihan *listening*. Kemudian tugas tersebut dikumpulkan dengan cara menangkap layar atau *screenshot smartphone* ataupun laptop. Setelah itu, tugas dikirim ke *Edmodo*.



Gambar 4.4 Tampilan *Multiple Choice*, *True or False* dan *Drag and Drop*

Hasil Analisis Data

Pengumpulan data berupa tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap kemampuan *kanji* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan *Game Edukasi Android*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan pembelajaran *Game Edukasi Android*. Berikut adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest

Jumlah	Pretest	Posttest
Rata-rata nilai	48,53	81,66
Standart Deviation	17,88	11,54
Standart Error Mean	3,32	2,14
t_{tabel}	2,9	
t_{hitung}	8,35	

Berdasarkan uraian di atas dengan derajat kebebasan (db) 58 menggunakan taraf signifikan 5% diketahui t_{tabel} sebesar 2,9 dan t_{hitung} sebesar 8,35. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($8,35 > 2,9$). Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil penelitian analisis data ini, maka penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Kanji dapat meningkatkan kemampuan belajar Kanji siswa pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Nasional Jakarta pada tahun akademik 2021/2021.

Hasil Pengolahan Data Kuesioner

Berikut hasil pengolahan data yang diberikan kepada 26 responden setelah mengikuti pembelajaran kanji menggunakan media pembelajaran *game edukasi kanji* bernama *Genji*.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Angket Kuesioner

No	Pernyataan	Indikator			
		SS	S	TS	STS
1	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya mampu membaca <i>kanji</i> sesuai <i>kun'yomi</i> dan <i>on'yomi</i> .	23,1%	73,1%	-	3,8%
2	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya mampu menganalisa makna atau arti suatu <i>kanji</i> beserta <i>kanji</i> gabungannya.	30,8%	65,4%	3,8%	-
3	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya mampu menulis <i>kanji</i> sesuai urutan dan tanpa melihat kembali <i>kanji</i> tersebut.	23,1%	57,7%	19,2%	-
4	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya mampu mengelompokkan <i>kanji</i> sesuai bushu <i>kanji</i> .	11,5%	65,4%	23,1%	-
5	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya mampu mengingat <i>kanji</i> yang diajarkan dalam satu pertemuan.	34,6%	50%	15,4%	-

6	Media <i>GENJI</i> membantu saya dalam meningkatkan kecepatan belajar <i>kanji</i> II.	38,5%	57,7%	3,8%	-
7	Media <i>GENJI</i> membantu saya dalam meningkatkan pemahaman belajar <i>kanji</i> II.	23,1%	76,9%	-	-
8	Media <i>GENJI</i> membuat saya mudah memahami banyak <i>kanji</i> dalam 1 pertemuan	23,1%	69,2%	7,7%	-
9	Media <i>GENJI</i> membantu saya dalam meningkatkan kemampuan mengingat <i>kanji</i> pada mata kuliah <i>kanji</i> II.	26,9%	69,2%	3,9%	-
10	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya merasa cukup mempelajari <i>kanji</i> dalam satu pertemuan mata kuliah <i>kanji</i> .	11,5%	50%	34,6%	3,9%
11	Media <i>GENJI</i> membuat saya semangat mempelajari <i>kanji</i> .	30,8	65,4%	3,8%	-
12	Media <i>GENJI</i> membuat saya senang mempelajari <i>kanji</i> .	34,6%	57,7%	7,7%	-
13	Setelah menggunakan media <i>GENJI</i> , saya meluangkan waktu tambahan untuk mempelajari <i>kanji</i> di luar perkuliahan (seperti: di rumah, di jalan, dll).	19,2%	61,6%	19,2%	-
14	Media <i>GENJI</i> memiliki <i>Design</i> dan Efek suara yang menarik.	26,9%	42,3%	30,8%	-
15	Media <i>GENJI</i> sangat efektif dan menghemat waktu dalam pembelajaran <i>kanji</i> .	42,3%	53,8%	3,9%	-
16	Saya memahami cara bermain media <i>GENJI</i> .	57,7%	42,3%	-	-
17	Saya sangat menyukai dan senang menggunakan media <i>GENJI</i> .	30,8%	65,4%	3,8%	-
18	Saya tertarik menggunakan media <i>GENJI</i> apabila diterapkan pada mata kuliah <i>kanji</i> II.	50%	34,6%	15,4%	-

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui hampir setengah dari jumlah responden atau lebih dari 50% sangat setuju dan merasakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran *game edukasi kanji (Genji)* dalam proses pembelajaran *kanji II*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan tatap maya, mahasiswa lebih cenderung aktif saat mengerjakan latihan soal dan bermain *game* pada media *Genji*. kemudian dengan adanya media *Genji*, mahasiswa dapat mengingat *Kanji* dengan cara membaca dan menulis *Kanji*, dapat mengingat cara baca *kun'yomi* dan *on'yomi*, dapat mengingat urutan penulisan pada *Kanji*, serta dapat menganalisa arti atau makna dari suatu *Kanji*. Dengan adanya audio serta gambar pada *game* memicu rasa ketertarikan mahasiswa untuk belajar *kanji* sehingga proses belajar mengajar menjadi menarik, dan efektif. Kemudian dengan

adanya media *Genji* ini dapat membuat pembelajaran *Kanji* menjadi lebih efisien, terutama apabila digunakan disaat belajar daring atau *online*.

Kemudian pada media *Genji* ini terdapat kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari media *Genji* adalah sebagai berikut:

1. Mudah digunakan, memiliki gambar yang menarik, dan simpel.
2. Terdapat beberapa variasi *game*, *listening* dan menulis *kanji*, sehingga masuk ke dalam keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak (mendengar), dan berbicara.
3. Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, terutama pada saat pembelajaran *online*.

Selain kelebihan, media *Genji* juga memiliki kekurangan, yaitu:

1. Media *Genji* masih berupa *prototype*, sehingga mahasiswa harus menginstall media *Genji* per tatap muka.
2. Beberapa suara dan gambar yang terdapat pada *game* tidak begitu jelas, hal ini dikarenakan belum memiliki suara dan gambar yang original.
3. Tidak memiliki *fukugo kanji* atau gabungan dua *kanji* pada menu materi.

Berdasarkan penelitian terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan. Untuk penggunaan media ini disarankan untuk dimainkan secara optimal atau secara berulang agar dapat meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji* menjadi lebih baik. Kemudian *Game Edukasi Kanji* ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif pada mata kuliah *kanji*. Media ini sangat efisien apabila digunakan dalam satu pertemuan untuk mengajar dua materi *kanji*. Media *Genji* juga memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menambah ketertarikan mahasiswa saat mempelajari *kanji*.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji (Genji)* terhadap kemampuan mengingat *Kanji* pada kelas eksperimen memperoleh jumlah t_{hitung} sebesar 8,35 dan t_{tabel} sebesar 2,9. Sehingga dapat dikatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($8,35 > 2,9$). Dengan begitu H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil-hasil uji t_{hitung} tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji* dapat meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta Tahun Akademik 2020/2021.

Tanggapan dari mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji "Genji"* pada mata kuliah *kanji II* adalah sangat baik. Setelah melakukan penelitian, mahasiswa menyukai pembelajaran *kanji* dan senang menggunakan media *Genji* (96,2%). Selain itu, penggunaan media *Genji* dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman belajar *kanji* (100%). Setelah menggunakan media *Genji* mahasiswa mampu membaca *kanji* sesuai *kun'yomi* dan *on'yomi* (96,2%), mampu menulis *kanji* sesuai urutan (80,8%), mampu mengelompokkan *kanji* sesuai *bushu* (88,5%), mampu menganalisa makna atau arti dari suatu *kanji* (96,2%), serta mahasiswa kini mampu meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* pada mata kuliah *kanji II* (96,2%). Kemudian penggunaan media pembelajaran *Genji* juga sangat efektif dan menghemat waktu dalam pembelajaran *kanji* (96,2%).

DAFTAR PUSTAKA

- At-taubany, Trianto, Bakar, I, & Suseno, H. 2017. *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Jakarta: Kencana
- Eder, Boy. 2016. *Media Pembelajaran Kanji Berbantuan Komputer Dengan Aplikasi Software Adobe Flash*.
- Ependi, U., & Sopiah, N. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar*. Matrik, 17(2).
- Gora, W., & Sunarto. 2010. PAKEMATIK. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. <https://construct-2.id.uptodown.com/windows> pada tanggal 10 Februari 2021.
- Juraman, S. R. (2014). *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Jurnal Acta Diurna. Vol 3.
- Kano, Chieko dkk. 2004. *BASIC KANJI BOOK Vol II Kihon Kanji 500*. Tokyo: Bonjinsha.
- Kano, Chieko dkk. 2004. *BASIC KANJI BOOK Vol I Kihon Kanji 500*. Tokyo: Bonjinsha.
- Prasetiani, D & Diner, L. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji*. Jurnal Izumi. Vol 3 No 2.
- Sudjianto & Dahidi, A. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Surya, Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Wirawan, S., Agushinta, D, dkk. (2013). *Analysis of Child Computer Interaction in Edutainment and Simulation Games Application on Android Platform in Indonesia*. International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA). Vol 4. Issue 7.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). *Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini*. Vol 3, Issue 1.