



**EFEKTIVITAS MEDIA GAME EDUKASI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA  
BAHASA JEPANG**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

**Nama : HALIMUR ROSYAD**  
**NIM : 2302911002**  
**Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang**  
**Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

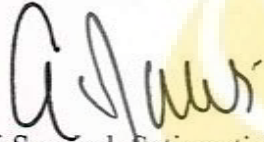
**2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

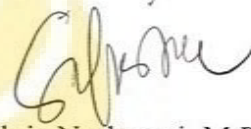
Semarang, 27 September 2015

Pembimbing I,



Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197601292003122002

Pembimbing II,



Silvia Nurhayati, M.Pd  
NIP. 197801132005012001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa

tanggal : 29 September 2015

Panitia Ujian Skripsi

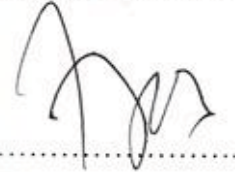
Syahrul Syah Sinaga, M.Hum. (NIP. 196408041991021001)

Ketua



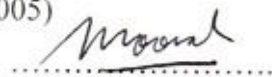
Setiyani Wardaningtyas, S.S, M.Pd (NIP. 197208152006042002)

Sekretaris



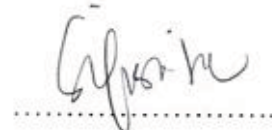
Andy Moorad Oesman, S. Pd., M.Ed. (NIP. 197311262008011005)

Penguji I



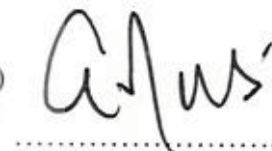
Silvia Nurhayati, M.Pd (NIP. 197801132005012001)

Penguji II/Pembimbing II



Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd (NIP. 197601292003122002)

Penguji III/Pembimbing I



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum (NIP. 196008031989011001)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

## PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Halimur Rosyad  
NIM : 2302911002  
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS MEDIA GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini, benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Dengan demikian, seluruh karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya sendiri walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya. Jika kemudian ditemukan ketidakabsahan, saya bersedia menanggung akibatnya.

Demikian harap pernyataan ini dapat digunakan seperlunya.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 29 September 2015

  
Halimur Rosyad

NIM. 2302911002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

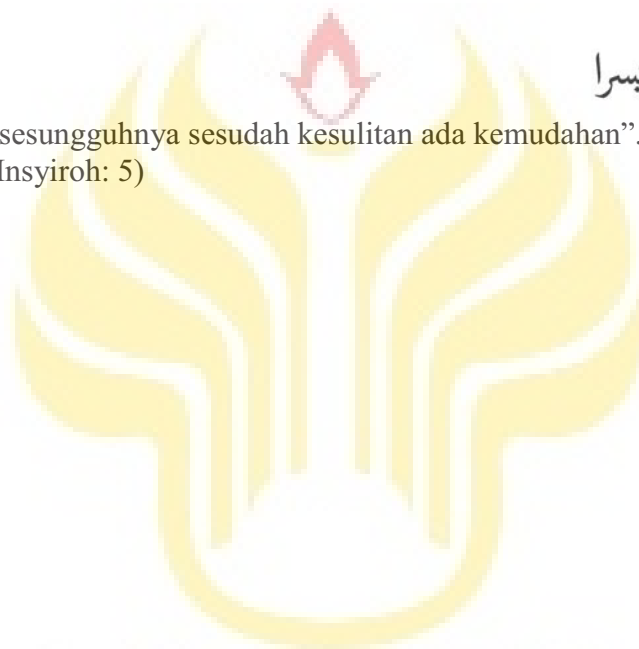
### Motto:

وما آتيتم من العلم الا قليلا

“Dan tidaklah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit”.  
(QS. Al-Isro’: 85)

فان مع العسر يسرا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”.  
(QS. Al-Insyiroh: 5)



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

### Untuk:

- Orang tuaku, adikku dan keluarga besarku
- Teman-teman PKG ‘11
- Para pembaca

## PRAKATA

Alhamdulillah. Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **EFEKTIVITAS MEDIA GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG.**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, diantaranya:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Zaim Elmubarok, M.Ag, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini.
3. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dan sebagai dosen pembimbing utama yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini dan telah berkenan membimbing, mengarahkan dan memberikan solusi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Silvia Nurhayati, M.Pd, sebagai dosen pembimbing kedua yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan dengan teliti dan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
5. Andy Moorad Oesman, S. Pd., M. Ed., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang sangat membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., sebagai dosen wali yang penuh kesabaran membantu dan memotivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmunya.
8. M. Malzum Adnan, S.Pd. M.M, kepala sekolah MAN 1 Semarang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di MAN 1 Semarang.
9. Siswa-siswi MAN 1 Semarang terutama siswa-siswi kelas jurusan Bahasa.

10. Teman-teman PKG Bahasa Jepang.

11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah sangat membantu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, amin.

Semarang, 29 September 2015

Penulis



## ABSTRAK

Rosyad, Halimur. 2015. *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd. Pembimbing 2. Silvia Nurhayati, S.Pd.,M.Pd.

### **Kata kunci : Efektivitas, Game edukasi, Kosakata bahasa Jepang**

Kemampuan berbahasa seseorang dapat dinilai dari empat indikator kemampuan berbahasa, yaitu: kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Untuk mendukung keempat kemampuan berbahasa tersebut, penguasaan kosakata memegang peran yang sangat penting. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis di MAN 1 Semarang, siswa masih kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diajarkan. Hal itu disebabkan oleh *drill* kosakata yang dilakukan berulang-ulang dengan media yang sama membuat siswa bosan dan jenuh. Selain itu, siswa jarang melakukan *fukushu* terhadap kosakata yang telah diajarkan dan jarang menggunakannya dalam keseharian. Oleh sebab itu, dibutuhkan media alternatif yang efektif supaya siswa tidak jenuh dan lebih tertarik dan senang untuk menghafalkan kosakata maupun melatih ulang kosakata yang telah mereka pelajari. Penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi (*matching game*). Penulis berharap dengan media game edukasi, motivasi dan kemampuan kosakata siswa dapat meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan media game edukasi (*matching game*) dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI bahasa MAN 1 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa baik sebelum maupun sesudah *treatment*. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media game edukasi (*matching game*).

Dilihat dari hasil tes yang dicapai oleh responden, nilai rata-rata sebelum *treatment* adalah 79,87. Sedangkan nilai rata-rata setelah *treatment* adalah 88,53. Jadi nilai rata-rata kelas setelah *treatment* lebih besar daripada nilai rata-rata sebelum *treatment*. Hasil uji *t-test* menunjukkan *t-hitung* = 2,52 sedangkan *t-tabel* = 2,04. Ini berarti bahwa media game edukasi (*matching game*) efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang adalah baik.



## RANGKUMAN

Rosyad, Halimur. 2015. *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd. Pembimbing 2. Silvia Nurhayati, S.Pd.,M.Pd.

**Kata kunci : Efektivitas, Game edukasi, Kosakata bahasa Jepang**

### 1. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa seseorang dapat dinilai dari empat indikator kemampuan berbahasa, yaitu: kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Untuk mendukung keempat kemampuan berbahasa di atas, penguasaan kosakata memegang peran yang sangat vital. Kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis seseorang siswa ditentukan oleh seberapa banyak input kosakata yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis di MAN 1 Semarang, siswa masih kesulitan dalam mengingat kosakata yang telah diajarkan. Hal itu disebabkan oleh *drill* kosakata yang dilakukan berulang-ulang dengan media yang sama membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Selain itu, siswa jarang melakukan *fukushu* terhadap kosakata yang telah diajarkan dan jarang menggunakannya dalam keseharian.

Oleh sebab itu, dibutuhkan media alternatif yang efektif supaya siswa tidak jenuh dan lebih tertarik dan senang untuk menghafalkan kosakata maupun melatih ulang kosakata yang telah mereka pelajari. Penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi (*matching game*).

Penulis berharap dengan media game edukasi, motivasi dan kemampuan kosakata siswa dapat meningkat.

## 2. Landasan Teori

### a. Game Edukasi

Dalam <http://en.wikipedia.org> (diakses pada tanggal 1 April 2014) disebutkan *Educational games are games that are designed to help people to learn about certain subjects, expand concepts, reinforce development, understand an historical event or culture, or assist them in learning a skill as they play.* “Game edukasi adalah game yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu, mengembangkan konsep, pengayaan, memahami budaya atau peristiwa sejarah, atau membantu seseorang mempelajari sebuah keahlian ketika game itu dimainkan”.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Mujib dan Rahmawati 2012: 29).

### b. Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97), bahwa kosakata atau *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Berdasarkan makna gramatikal dan fungsinya pada kalimat, kata-kata dikelompokkan menjadi beberapa kelas kata. Dalam tata bahasa yang diajarkan di sekolah, pembagian kelas kata didasarkan pada apakah termasuk *jiritsugo* atau *fukuzokugo* dan ada tidaknya *katsuyou*. Berdasarkan hal tersebut, kelas

kata dikelompokkan menjadi: *meishi*, *doushi*, *keiyoushi*, *keyoudoushi*, *rentaishi*, *fukushi*, *setsuzokushi*, *kandoushi*, *joudoushi* dan *joushi* (Takuya dkk, 2011: 36).

### **3. Metode Penelitian**

#### **a. Pendekatan penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One-Group Pretest- Posttest*. Pada eksperimen ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang sama.

#### **b. Populasi dan Sampel penelitian**

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa jurusan bahasa MAN 1 Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI jurusan bahasa.

#### **c. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1) Tes**

Tes dilakukan dua kali, *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan tanggal 26 Mei 2015. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2015. Soal tes masing-masing berjumlah 25 soal, terdiri dari 10 soal menjodohkan, 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat.

##### **2) Angket**

Angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran. Angket berisi 22 pernyataan dan 5 opsi jawaban respon.

#### **d. Validitas**

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi atau *content validity*. Uji validitas isi dilakukan dengan cara membandingkan apakah ada kesesuaian perangkat tes dengan kompetensi yang dikembangkan dan materi pelajaran yang telah dipelajari.

#### **e. Reliabilitas**

Uji reliabilitas soal tes dilakukan pada tanggal 3 Juni 2015. Dari uji reliabilitas, didapat nilai koefisien reliabilitas tes dari tujuh orang responden sebesar 0,82. Diketahui nilai  $r$  tabel untuk taraf kepercayaan 5% dengan  $db=N-1$  sebesar 0,81. Nilai koefisien uji reliabilitas tes lebih besar dari pada nilai  $r$  tabel. Maka dapat disimpulkan instrumen tes dapat dianggap reliabel.

#### **f. Pengambilan Data penelitian**

Penelitian dimulai dari tanggal 26 Mei 2015 sampai dengan 5 Juni 2015. Pengambilan data tes dilakukan pada pertemuan pertama pada tanggal 26 Mei 2015 dan pertemuan kelima pada tanggal 5 Juni 2015. Pengambilan data angket dilakukan pada tanggal 5 Juni 2015.

### **4. Analisis Data**

Dilihat dari hasil tes yang dicapai oleh responden, nilai rata-rata sebelum *treatment* adalah 79,87. Sedangkan nilai rata-rata setelah *treatment* adalah 88,53. Jadi nilai rata-rata kelas setelah *treatment* lebih besar daripada nilai rata-rata sebelum *treatment*. Hasil uji *t-test* menunjukkan  $t\text{-hitung} = 2,52$  sedangkan  $t\text{-tabel} = 2,04$ . Hal itu menunjukkan  $t\text{-hitung}$  lebih besar daripada  $t\text{-tabel}$ . Dengan demikian hipotesis kerja yang berbunyi media game edukasi

(*matching game*) efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang diterima.

Hasil analisis angket menunjukkan jumlah skor yang diberikan oleh 30 responden adalah 2738. Skor ini terdapat pada kelas interval 2245 sampai dengan 2772, dengan klasifikasi baik. Ini berarti, responden menilai bahwa game edukasi (*matching game*) layak atau baik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

## 5. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan rumus *t-test*, media game edukasi (*matching game*) efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI bahasa MAN 1 Semarang. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa media game edukasi (*matching game*) mendapat respon baik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang oleh siswa kelas XI bahasa MAN 1 Semarang.



## まとめ

日本語語彙能力を高めるために教育的なゲームメディアの効果

ハリムル・ロシヤッド

キーワード : 効果、教育的なゲーム、語彙能力

### 1. 背景

言語能力は技能が四つある。聞く技能、書く技能、読む技能、話す技能である。その技能を裏付けるために、語彙能力が要れる。誰かの語彙能力は良ければ良いほど言語能力がいいといわれている。

MAN1 スマランは国立宗教的な高等学校である。MAN1 では語学系の十一年生と十二年生に対して日本語が教えられる。

MAN1 スマランにおける見学の結果によると、生徒たちは教えられた日本語の言葉を忘れやすいということである。なぜなら、先生は同じメディアを使ったら生徒達が退屈になり、生徒達は家であり復習しなく、日常会話でありあまり使わないからである。そのため、面白くて新しいメディアを確立するのが必要だと思う。そのメディアでは生徒達が家でも学校でも勉強ができる。

生徒達はゲームがだいすき、携帯電話やコンピュータなどでよくゲームをする。最近、教育的なゲームについての研究がたくさんある。その一つはスマラン国立大学のアリフ・ラマンの研究である。その研

究によって、教育的なゲームのおかげで、生徒達の生物学の科目の平均点が上げたことがわかっている。

背景に基づいて、日本語語彙能力を上げるために教育的なゲームの効果について研究したいと思う。

## 2. 基本的な理論

### a. 教育的なゲーム

ムジブとラマワティによると、教育的なゲームというのは教育のことがあるゲームのことである。

### b. 日本語の品詞

卓也によると、日本語の言葉が名詞、動詞、形容詞、形容動詞、連体詞、副詞、感動詞、接続詞、助詞、助動詞に分類されていると述べている。

## 3. 研究の方法

### a. 研究のアプローチ

本研究に使われている研究のアプローチは実験的な研究である。本研究の方法は *One Group Pretest-Posttest* の研究デザインということである。

## b. 被験者とサンプル

本研究に被験者は MAN1 スマランの語学系の十一年生と十二年生の生徒である。サンプルとしては30人の語学系の十一年生の生徒である。

## c. データ収集方法

### 1) テスト

テストは二回行われた。Pretest と Posttest ということである。

Pretest というテストは 2015年5月26日に行われ、Posttest は2015年6月5日に行われた。テストの問題は25ある。

### 2) アンケート

アンケートは質問が22ある。

## d. 妥当性

本研究では妥当性は内的妥当性を使用することにした。

## e. 信頼性

本研究で使うテストが信頼性があるかどうかを知るために、7人の語学系の十一年生の生徒にたいしてテストを行われた。信頼性を計算するために KR20 という公式を使用した。

## f. 研究の実施期間

本研究の実験は2015年5月26日から6月5日までにかけて行われた。テストは二回、5月26日と6月5日に行われた。アンケート用紙は6月5日に配れた。



#### 4. 研究の結果

研究結果によると、「マチングゲーム」という教育的なゲームで使うまえの平均点は 79,87 である。教育的なゲームで使ってから、平均点は 88,53 になった。そこで、教育的なゲームを使ったあとの平均点は教育的なゲームを使うまえの平均点よりもっと高いことが分かった。データ処理の結果に基づいて T-test が T-table より高いことが分かっているから、語彙能力を高めるために教育的なゲームメディアの使用は効果的だと認められる。

アンケートの結果によると、「マチングゲーム」という教育的なゲームは語彙を記憶するためにメディアとして良いということである。

#### 5. 結論

T-test という公式によって計算した結果は日本語語彙能力を高めるために教育的なゲームの使用は効果的である。アンケートの分析の結果は「マチングゲーム」という教育的なゲームはいいメディアということである。

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>RANGKUMAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>MATOME.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Media Pembelajaran.....	10

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran .....	12
2.2.3 Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran .....	13
2.3 Game Edukasi .....	13
2.3.1 <i>Genre Game</i> .....	15
2.3.2 Software Pembuat Game .....	16
2.4 Matching Game .....	17
2.4.1 Adobe Flash CS5 Profesional .....	18
2.4.2 Skema Pembuatan Game Edukasi Matching Game .....	19
2.5 Pengertian Kosakata .....	26
2.6 Pembagian Kelas Kata dalam Bahasa Jepang .....	27
2.7 Tes Kosakata .....	31
2.8. Kerangka Berfikir .....	32
2.9 Hipotesis .....	33

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Pendekatan Penelitian .....	34
3.2 Variabel Penelitian .....	35
3.3 Populasi dan Sampel .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.4.1 Tes .....	36
3.4.2 Angket .....	36
3.5 Instrumen Penelitian .....	36
3.5.1 Soal Tes .....	36

3.5.2	Lembar Angket.....	37
3.6	Validitas dan Reliabilitas .....	37
3.6.1	Validitas .....	38
3.6.2	Reliabilitas.....	39
3.7	Prosedur Penelitian.....	41
3.8	Teknik Pengolahan Data .....	44
3.8.1	Data Tes.....	44
3.8.2	Data Angket.....	45
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Analisis Data Tes .....	48
4.1.1	Hasil Pengumpulan Data Pretest .....	48
4.1.2	Hasil Pengumpulan Data Posttest .....	49
4.1.3	Hasil Analisis Data.....	50
4.2	Analisis Data Angket .....	53
4.3	Deskripsi Data Tes .....	56
4.4	Deskripsi Data Angket .....	57
4.4.1	<i>Visible</i> .....	57
4.4.2	<i>Interesting</i> .....	58
4.4.3	<i>Simple</i> .....	59
4.4.4	<i>Useful</i> .....	60
4.4.5	<i>Accurate</i> .....	61
4.4.6	<i>Legitimate</i> .....	63
4.4.7	<i>Structured</i> .....	64

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran.....	67

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Soal Pretest
- Lampiran 2 : Soal Posttest
- Lampiran 3 : Lembar Angket
- Lampiran 4 : Gambar Pelaksanaan Pretest dan Posttest
- Lampiran 5 : Gambar Pelaksanaan Eksperimen
- Lampiran 6 : Jawaban Pretest Responden
- Lampiran 7 : Jawaban Posttest Responden
- Lampiran 8 : Hasil Pretest
- Lampiran 9 : Hasil Posttest
- Lampiran 10 : Tampilan Muka Game
- Lampiran 11 : Tampilan Petunjuk Permainan
- Lampiran 12 : Tampilan Menu Game
- Lampiran 13 : Tampilan Permainan



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. : Uji Reliabilitas

Tabel 4.1. : Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest Responden

Tabel 4.2. : Hasil Angket



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah menengah atas, baik SMA, MA maupun SMK. Dan akhir-akhir ini sudah mulai diajarkan di SMP maupun MTs. Bentuk pembelajarannya pun bermacam-macam, ada yang diajarkan sebagai muatan lokal, ekstra kurikuler dan ada juga yang diajarkan sebagai mata pelajaran bahasa asing untuk kelas jurusan bahasa.

Tujuan diajarkannya pelajaran bahasa Jepang di sekolah menengah atas adalah untuk membekali para siswa dengan kemampuan berbahasa Jepang dengan baik dan benar. Dengan kemampuan tersebut diharapkan mereka mempunyai daya saing lebih di tengah ketatnya kompetisi dunia kerja dan lebih *marketable* di dalam dunia usaha.

Kemampuan berbahasa Jepang seseorang dapat dinilai dari empat indikator kemampuan berbahasa, yaitu: *kikuginou* (kemampuan mendengar), *hanasuginou* (kemampuan berbicara), *yomuginou* (kemampuan membaca) dan *kakuginou* (kemampuan menulis).

Untuk mendukung keempat kemampuan berbahasa di atas, penguasaan kosakata memegang peran yang sangat vital. Kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis seseorang siswa ditentukan oleh seberapa banyak input kosakata yang ada dalam dirinya. Seperti yang



dikemukakan oleh Tarigan (1985:2) bahwa “kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa”.

Kosakata wajib yang harus dikuasai oleh siswa SMA kira-kira sebanyak seribu kata. Jumlah tersebut didapat dari buku pedoman yang digunakan di SMA yaitu buku Nihongo 1, 2 atau Sakura 1,2,3.

Alur pembelajaran bahasa Jepang yang selama ini diterapkan di sekolah-sekolah adalah dengan urutan sebagai berikut: *dounyuu* (pengantar), *kihon renshuu* (latihan dasar), *ouyou renshuu* (latihan penerapan) dan terakhir *matome* (kesimpulan).

Kosakata diperkenalkan dan dilatihkan pada tahap *kihon renshuu*. Cara memperkenalkan kosakata baru pada siswa umumnya dilakukan dengan media kartu gambar. Kadang ada juga yang diperkenalkan dengan media *power point*. Setelah kosakata diperkenalkan, tahapan berikutnya adalah melatih kosakata tersebut dengan melakukan pengulangan dan *drill*. *Drill* kosakata dilakukan secara berurutan dengan urutan mulai dari klasikal, kelompok dan individu.

Tujuan dari *drill* kosakata tersebut adalah untuk memastikan bahwa siswa benar-benar paham dan mengerti kosakata yang diajarkan dan mampu untuk mengucapkannya. Namun, dari beberapa pengamatan yang penulis lakukan terhadap siswa-siswa MAN 1 Semarang, *drill* yang dilakukan berulang-ulang dengan media yang sama kadang membuat siswa jenuh dan

kehilangan konsentrasi. Sehingga kosakata yang dilatihkan sulit untuk tertanam dalam benak siswa. Atau bahkan kadang kala siswa mudah melupakan kosakata yang telah diajarkan ketika ganti tema.

Mudah hilangnya kosakata dari benak siswa MAN 1 Semarang ini telah penulis buktikan dari beberapa kali tes kosakata, baik tes tertulis maupun lisan. Dari beberapa kali tes tersebut rata-rata nilai yang diperoleh siswa kurang bagus.

Ada beberapa kemungkinan lain yang menyebabkan kurang bagusnya nilai yang diperoleh siswa, antara lain: pertama, siswa jarang menggunakan kosakata tersebut dalam kegiatan keseharian. Kedua, siswa jarang melakukan *fukushu*, baik di rumah maupun di sekolah.

Untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran alternatif yang efektif supaya siswa tidak jenuh dan lebih tertarik dan senang untuk menghafalkan kosakata maupun melatih ulang kosakata yang telah mereka pelajari.

Menurut Aqib (2013:52), prinsip umum pembuatan media pembelajaran antara lain: *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat), *accurate* (benar dan tepat sasaran), *legitimate* (sah dan masuk akal), *structured* (tersusun secara baik atau runut).

Selain itu pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan fungsi-fungsi media dalam proses kegiatan belajar mengajar. Asyhar (2012:29) menjelaskan media pembelajaran selain mempunyai fungsi sebagai sumber belajar, juga memiliki fungsi psikologis. Dari segi

psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan terhadap siswa jurusan bahasa MAN 1 Semarang, diketahui banyak siswa yang suka bermain game. Baik game online maupun game aplikasi yang terinstall dalam *gadget* mereka. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa game dapat dijadikan media pembelajaran alternatif untuk mengajarkan dan melatih kosakata bahasa Jepang.

Dalam dunia pendidikan, game yang semula sebagai sarana permainan untuk melatih ketangkasan dan hiburan, sekarang banyak yang dijadikan sebagai media untuk mengajarkan materi pembelajaran ke siswa sekolah. Game yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran tersebut dinamakan *educational game* atau *edu game* atau game edukasi.

Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga siswa dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Clark dalam Hendriyono R dan A. Rusdiansyah, 2006).

Unsur lain yang terdapat dalam game edukasi adalah hiburan. Dengan adanya hiburan diharapkan siswa dapat belajar lebih efektif dan menyenangkan. *Learning is more effective when it is fun* (Looman and Kohlberg dalam Hendriyono R dan A. Rusdiansyah, 1993).

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, dibuktikan bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan (Marsh, et al dalam Hendriyono R dan A. Rusdiansyah, 2005). Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991, tercatat bahwa pemakaian game edukasi sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa (Dillon dalam Pujiadi, 2004).

Dari berbagai hal diatas, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul, “Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis di atas, maka dalam penelitian ini penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah media game edukasi (*matching game*) efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran?

## 1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan penelitian dapat dilakukan lebih detail dan mendalam, maka penelitian ini dibatasi dalam hal:

1. Penelitian ini hanya menggunakan kosakata yang ada dalam buku Nihongo 1 semester dua, tepatnya pada materi tema *mainichi no seikatsu*, *tabemono*, *himana toki* dan *kaimono*.

2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI jurusan bahasa.
3. Kosakata yang digunakan hanya dari kelas kata *meishi* dan *doushi*.
4. Penelitian ini tidak untuk menjawab penyebab masalah kurangnya penggunaan kosakata oleh siswa dalam kesehariannya.
5. Game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *matching game* dengan menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS5.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media game edukasi (*matching game*) guna meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat akademis dan praktis. Manfaat akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi MAN 1 Semarang dalam upaya meningkatkan kinerja guru bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan motivasi bagi diri penulis untuk lebih berkreasi.

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan sistematika: Bab I Pendahuluan, dijabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Bab II Kajian Pustaka dan Landasan Teori. Dalam bab ini dipaparkan tentang media pembelajaran, game edukasi, cara pembuatan game edukasi *matching game*, pengertian kosakata dan pembagian kelas kata dalam bahasa Jepang. Bab III tentang Metode Penelitian berisi tentang pendekatan penelitian, populasi dan sample penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data. Bab IV tentang Analisis Data dan Pembahasan. Bab V tentang Penutup berisi simpulan dan saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1. Kajian Pustaka

Game merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan menghibur pemainnya. Dengan bermain game seseorang akan menjadi senang dan terhibur hatinya. Namun, game juga mempunyai efek negatif bagi pemainnya. Salah satunya adalah masalah ketagihan. Banyak pemain game tahan bermain game berjam-jam, hingga melupakan kegiatan lainnya. Selain itu, materi yang ada dalam game, terutama game yang berisi konflik, kekerasan dan sebagainya mudah sekali tersimpan dalam memori pemainnya.

Game dan pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda. Game mempunyai unsur kesenangan, sedangkan pembelajaran mempunyai tujuan pengajaran. Akhir-akhir ini, kedua hal yang berbeda tersebut dicoba disandingkan oleh praktisi game dan praktisi edukasi dengan memunculkan konsep pembelajaran melalui game. Sehingga banyak peneliti yang tertarik untuk meneliti dan mengukur keefektifan game sebagai media pembelajaran.

Dalam skripsi ini penulis menggali informasi dan keterangan dari penelitian-penelitian sebelumnya tentang game edukasi sebagai bahan acuan dan perbandingan, antara lain:

1. *“Combining Software Game with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness”*, sebuah *paper* yang ditulis oleh Maria Virvou dkk, dari Universitas Piraeus. Dalam penelitian ini, Maria Virvou

membuat game edukasi berupa game *virtual reality* yang diberi nama VR-ENGAGE. Game yang bergenre adventure ini digunakan untuk mengajarkan materi geografi. Game ini diujicobakan pada 90 siswa kelas 4 Sekolah Dasar, dengan membagi mereka menjadi dua kelompok. Kelompok pertama mendapat pelajaran geografi dengan menggunakan media VR-ENGAGE, sedangkan kelompok lainnya mendapat pelajaran geografi dengan pengajaran konvensional. Hasil dari uji coba menunjukkan kelompok yang mendapat pembelajaran dengan VR-ENGAGE mendapatkan nilai yang lebih baik dari pada kelompok lainnya.

2. “Pengembangan Game Edukasi *Visual Novel* Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan”, skripsi yang ditulis oleh Arif Rahman Hikam dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi untuk mengajarkan materi pelestarian lingkungan pada pelajaran biologi dengan menggunakan software pembuat game *RPG maker XP*. Game diujicobakan pada siswa kelas X-2 dan X-7 SMAN 1 Kajen Pekalongan. Analisis hasil belajar menunjukkan 80,95 % siswa memperoleh hasil belajar di atas KKM dan memberikan tanggapan tentang game dengan kriteria sangat baik.
3. “Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”, skripsi yang ditulis oleh Ghea Putri Fatma Dewi dari Universitas Negeri



Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris menggunakan software Macromedia Flash. Game diujicobakan kepada 38 siswa SD Negeri Somokaton Klaten. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar angket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa game edukasi termasuk dalam kategori baik.

Perbedaan skripsi penelitian ini dengan penelitian tersebut antara lain, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen sedangkan penelitian di atas menggunakan jenis penelitian *research and development*. Program pembuat game yang digunakan dalam penelitian nomor dua adalah *RPG marker X*, sedangkan game yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program pembuat game adobe Flash CS 5 profesional, sama dengan program yang digunakan dalam penelitian nomor tiga. Pengambilan data dalam penelitian nomor dua menggunakan instrumen tes dan angket, sedangkan dalam penelitian nomor tiga menggunakan angket. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur keefektifan media, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon dari pemakainya.

## **2.2. Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu

sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Sedangkan Aqib (2013:50) menuturkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik dan juga sebagai stimulus dalam proses belajar.

#### 2.2.1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:29) fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Media sebagai sumber belajar. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- b. Fungsi semantik. Media pembelajaran dapat memberi pemahaman yang benar kepada peserta didik tentang makna atau arti sesuatu.
- c. Fungsi Manipulatif. Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.

- d. Fungsi Fiksatif. Yaitu fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah terjadi.
- e. Fungsi Distributif. Yaitu kemampuan media untuk bisa diikuti oleh sejumlah besar peserta didik dan dalam jangkauan jarak yang luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.
- f. Fungsi Psikologis. Yaitu kemampuan media untuk bisa meningkatkan atensi, kemampuan pemahaman, imajinasi dan motivasi peserta didik.
- g. Fungsi Sosiokultural. Yaitu kemampuan media untuk bisa mengatasi hambatan sosio kultural peserta didik.

Game yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai fungsi media sebagai sumber belajar. Yaitu game ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, game ini mempunyai fungsi psikologis, yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar.

#### 2.2.2. Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:44) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu:

- a. Media visual. Yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata.
- b. Media audio. Yaitu jenis media yang digunakan hanya melibatkan indera pendengaran.

- c. Media audio visual. Yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan.
- d. Multimedia. Yaitu media yang melibatkan jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam satu proses pembelajaran.

### 2.2.3. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Aqib (2013: 52) menjelaskan pembuatan media pembelajaran mempunyai unsur antara lain:

- a. *Visible*, media pembelajaran harus dapat dilihat dengan jelas.
- b. *Interesting*, media pembelajaran harus memiliki nilai kemenarikan, sehingga orang yang melihatnya akan termotivasi untuk mempraktekkan pesan yang disampaikan.
- c. *Simple*, media pembelajaran harus sederhana, praktis dan efisien.
- d. *Useful*, media pembelajaran harus bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- e. *Accurate*, media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran.
- f. *Legitimate*, media pembelajaran harus sah dan masuk akal.
- g. *Structure*, media pembelajaran harus tersusun secara baik dan runtut.

### 2.3. Game Edukasi

Menurut Jasson (2009:2) game adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu.

Jasson (2009:3) menuturkan bahwa tujuan pembuatan sebuah game antara lain:

- a. *Entertainment*. Game semacam ini bertujuan sebagai alternatif hiburan, ada pula yang membawa pemainnya untuk memasuki suatu dunia yang lain sehingga dapat menyegarkan kembali pikiran yang stres. Contoh: *TwinBee*.
- b. *Expand Skill*. Game ini lebih dikhususkan untuk melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya. Contoh: *Tetris*.
- c. *Education*. Game ini akan lebih diutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Game ini meliputi pembelajaran yang terdiri atas kosakata, logika, matematika, fisika, kimia, biologi, pengenalan lingkungan dan lain-lain. Contoh: *Edu Game Learning Ladder*.
- d. *Embed Messages*. Game ini dibuat untuk menyampaikan pesan tertentu, misalnya “kebenaran selalu menang melawan kejahatan”, “jangan mudah menyerah menghadapi suatu masalah” dan lain sebagainya.

Dalam <http://en.wikipedia.org> (diakses pada tanggal 1 April 2014) disebutkan *Educational games are games that are designed to help people to learn about certain subjects, expand concepts, reinforce development, understand an historical event or culture, or assist them in learning a skill as they play*. “Game edukasi adalah game yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu, mengembangkan konsep, pengayaan,

memahami budaya atau peristiwa sejarah, atau membantu seseorang mempelajari sebuah keahlian ketika game itu dimainkan”.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat menjadi bagian dari permainan itu sendiri (Mujib dan Rahmawati 2012: 29).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah sistem atau program permainan yang digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan atau pembelajaran.

### 2.3.1. *Genre Game*

Jasson (2009:6) mengklasifikasikan beberapa *genre game*, antara lain:

- a. *Maze Game*, yaitu jenis game yang simpel, permainan hanya berupa lorong-lorong sederhana. Contoh: *digger, pacman*.
- b. *Board Game*, yang ditampilkan dalam permainan ini adalah papan permainan. Contoh: *Chees*.
- c. *Card Game*, game ini menampilkan kartu permainan. Contoh: *Solitaire*.
- d. *Quiz Game*, game ini menampilkan pertanyaan dan jawaban seperti di kuis. Contoh: *Who Wants To Be Millionaire*.
- e. *Puzzle Game*. Dalam game ini pemain diminta untuk menyusun sesuatu yang acak. Contoh: *Tetris*.
- f. *Shooting Game*. Game ini dimainkan dengan cara menembak objek. Contoh: *Deer Hunter*.
- g. *Adventure Game*. Game ini adalah game petualangan. Contoh: *Siberia*.

- h. *Fighting Game*. Game ini menentang pertarungan. Contoh: *Mortal Combat*.
- i. *Sport Game*. Game ini menampilkan permainan olahraga. Contoh: *Winning Eleven*
- j. *Racing Game*. Game ini memberikan permainan lomba kecepatan. Contoh: *NFS Underground*.
- k. *Simulation Game*. Game ini menentang permainan simulasi. Contoh: *Grand Turismo*.
- l. *Turn Based Strategy Game*. Game ini memerlukan strategi untuk memenangkan permainan.
- m. *First Person Shooter Game*. Game tembak yang memerlukan kecepatan bermain. Contoh: *Counter Strike*.
- n. *Role Playing Game*. Dalam game ini pemain akan menjadi salah satu karakter tokoh permainan. Contoh: *Ragnarok*.

Game dalam penelitian ini bergenre *card game* dan *quiz game*. Pemain diminta untuk mencocokkan kartu gambar dan kartu kosakata bahasa Jepang.

### 2.3.2. *Software* Pembuat Game

Jasson (2009:32) menyebutkan beberapa *software* pembuat game antara lain:

- a. *Torque*
- b. *Game Maker*
- c. *RPG Maker*

d. *3D Game Studio*

e. *Adobe Flash*

Game dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS 5 Professional.

#### 2.4. *Matching Game*

*Matching Game* berasal dari dua kata *match* yang berarti menjodohkan, dan *game* yang berarti permainan. Jadi *mathing game* adalah sebuah permainan yang menuntut kemampuan pemainnya untuk menjodohkan dua obyek. Obyek tersebut berupa gambar atau tulisan.

Konsep game ini mirip dengan model pembelajaran *Make A Match* yang diperkenalkan oleh Lena Curran. Pada model ini peserta didik diminta mencari pasangan dari kartu yang diberikan kepadanya.

Game ini menggunakan format dua bidang. Bidang pertama dimunculkan kosakata. Sedangkan bidang kedua dimunculkan gambar dari kosakata bidang pertama. Gambar yang dimunculkan dibuat acak setiap kali permainan dimulai, hal ini dilakukan supaya pemain tidak bisa asal menebak hanya dengan mengingat posisi gambar semula.

Peraturan dalam permainan ini, pemain mengklik kosakata pada bidang pertama, kemudian mencari dan mengklik gambar yang sesuai dengan kosakata tersebut di bidang kedua. Bila gambar yang diklik sesuai dengan kosakata, gambar akan hilang. Pemain dianggap berhasil bila mampu



menghilangkan seluruh gambar di bidang kedua sebelum waktu yang diberikan habis.

Game ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 Profesional. Dan game ini dapat dijalankan dengan menggunakan media-media player, seperti Adobe Flash player, Gom player, Media Player Classic, KM Player dan sebagainya.

#### 2.4.1. Adobe Flash CS5 Professional

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash merupakan program yang didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi. Seperti membuat animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan lain-lain (Radion 2012:3)

Beberapa komponen kerja default dari Adobe Flash CS5 Professional antara lain:

##### a. *Toolbox*

*Toolbox* merupakan sebuah panel yang menampung semua peranti kerja mulai dari peranti seleksi, cropping, drawing, path, shape dan color.

(Madcoms 2009:5)

##### b. *Timeline*

*Timeline* mempunyai peran penting dalam program flash. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada layer di dalam timeline. Dalam timeline dapat ditentukan durasi animasi, jumlah layer,

frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. (Madcoms 2009:8)

*c. Stage*

*Stage* disebut juga sebagai lembar kerja untuk membuat animasi atau movie yang berisi objek-objek animasi. (Madcoms 2009:10)

*d. Panel Properties*

*Panel properties* menampilkan parameter dari peranti terpilih sehingga dapat dilakukan modifikasi dan dimaksimalkan fungsi peranti tersebut. (Madcoms 2009:11)

*e. Actions Script*

*Action Script* adalah bahasa pemrograman flash yang digunakan untuk membuat halaman web, animasi, game dan aplikasi interaktif. *Action Script* dalam flash terbagi menjadi dua, yaitu *Action Frame* dan *Action Object*. *Action Frame* adalah kode perintah yang diberikan pada frame. Sedangkan *Action Object* adalah kode perintah yang diberikan pada objek tombol dan *movie clip*. (Chandra 2012:2)

#### 2.4.2. Skema Pembuatan Game Edukasi Matching Game

Ada empat tampilan utama dari *matching game*, yaitu tampilan pertama atau tampilan muka berisi judul permainan dan animasi. Tampilan kedua berisi petunjuk permainan. Tampilan ketiga berisi menu. Dan tampilan keempat berisi bidang permainan.

Langkah pertama dalam pembuatan game adalah menentukan kosakata yang akan dimunculkan dan menyiapkan gambar dari kosakata

tersebut. Gambar yang sudah siap kemudian diedit, disesuaikan dengan bidang kerja dan diubah formatnya supaya menjadi file yang berekstensi .jpg. Selain itu, nama file dari gambar-gambar tersebut perlu diurutkan mulai dari angka nol untuk memudahkan pengekseskusion dan pengacakan.

Ada dua cara untuk menampilkan atau mengunduh gambar ke dalam bidang permainan, yaitu *LoadMovie* dan *AttachMovie*. *LoadMovie* adalah teknik mengunduh gambar ke permainan dari luar dokumen atau dengan kata lain dibuat link antar file. Sedangkan *AttachMovie* adalah teknik yang mana gambar disertakan dalam gambar dan disimpan dalam library untuk diunduh ke permainan. (Fanani dan Syarif, 2009:117)

Dalam permainan *matching game*, penulis menggunakan teknik *LoadMovie*. Pada teknik *LoadMovie* file-file gambar disimpan di luar dokumen flash.

Langkah berikutnya membuat beberapa *layer* baru dalam *timeline*. *Layer* adalah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan obyek (Madcoms, 2009:3). *Layer-layer* yang dibuat dalam permainan *matching game* antara lain: background, animasi, label, acak, kotak, garis, kosakata, tombol acak, timer dan script.

Dalam *layer* label dibuat beberapa *keyframe*. *Keyframe* merupakan suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi. Setelah *keyframe* dibuat, kemudian masing-masing *keyframe* diberi nama labelnya. Pembuatan nama label untuk memudahkan interkasi antar *frame*. Dalam permainan *matching game*, label yang dibuat adalah label muka yang memuat

halaman muka permainan, label petunjuk permainan, label menu permainan yang berisi kelompok kosakata yang diambil dari kosakata yang ada di buku nihongo 1, label permainan yang dibagi menjadi 11 bagian, label menang dan label kalah. Untuk membuat interaksi antar *frame* label, dibuat tombol atau button sebagai media eksekutornya.

Dalam permainan *matching game*, ketika kata yang ada di menu ditekan, maka *frame* akan pindah ke *frame* permainan. Untuk melakukan hal tersebut, dibuat tombol transparan yang diletakkan di atas masing-masing kosakata. Tombol inilah yang akan menghubungkan *frame* menu dengan *frame* kosakata. Untuk mefungsikan tombol ini perlu adanya perintah *Actionscript*, yang dinamakan *action button*. Adapun *scriptnya* adalah:

```
on (press){
    gotoAndStop("A");
}
```

Maksud dari *script* di atas adalah apabila tombol ditekan maka *frame* akan pindah ke *frame* A.

Langkah berikutnya adalah membuat kotak yang akan digunakan sebagai wadah penampung gambar. Kotak persegi dibuat dengan menggunakan *rectangle tool*. Kemudian kotak dikonversi menjadi simbol supaya kotak dapat dijadikan penampung gambar. Cara pengkonversiannya sebagai berikut: klik kanan kotak, pilih convert to symbol, pilih movie clip, pilih registration di pojok kiri atas lalu ok.

Kotak tersebut digandakan sebanyak 20 buah. Kemudian dibagi menjadi dua bagian, bagian wadah dan bagian cocok. Bagian wadah inilah

yang kemudian akan dijadikan tempat kosakata sedangkan bagian cocok digunakan untuk menampung gambar kosakata. Sepuluh kotak wadah kemudian diberi nama propertiesnya dengan nama wadah0 untuk kotak wadah pertama berurutan sampai dengan nama wadah9 untuk kotak wadah yang kesepuluh. Demikian juga dengan kotak cocok disetting seperti kotak wadah.

Langkah berikutnya menuliskan kosakata dan diletakkan tepat di atas kotak wadah. Kosakata dibuat tidak acak dan disesuaikan dengan urutan gambar yang dimunculkan dalam kotak wadah.

Setelah kosakata dituliskan pada masing-masing kotak wadah, langkah selanjutnya adalah membuat tombol aksi. Tombol aksi dibuat transparan dengan ukuran sama kotak wadah maupun kotak cocok dan diletakkan tepat di atas kotak wadah dan kotak cocok.

Masing-masing tombol aksi dituliskan *script* sebagai berikut:

pada tombol aksi wadah0 dituliskan *script*:

```
on (release) {  
    n1=0;  
    cekWadah();  
    cekTotal();  
}
```

tombol aksi wadah1 dituliskan *script*:

```
on (release) {  
    n1=1;  
    cekWadah();  
    cekTotal();  
}
```

tombol aksi wadah2 dituliskan *script*:

```
on (release) {
    n1=2;
    cekWadah();
    cekTotal();
}
```

Demikian dan seterusnya untuk wadah3 sampai wadah9.

Pada tombol aksi cocok0 dituliskan *script*:

```
on (release) {
    n2=0;
    cekCocok();
    cekTotal();
}
```

Tombol aksi cocok1 dituliskan *script*:

```
on (release) {
    n2=1;
    cekCocok();
    cekTotal();
}
```

Demikian dan seterusnya untuk tombol aksi cocok2 sampai cocok9.

Langkah berikutnya membuat *movieclip timer* dalam *layer timer*. Gambar timer dibuat dengan menggunakan *rectangle tool* yang kemudian dikonversi menjadi *symbol movieclip*. Setelah itu, timer diberi *script* dengan menuliskan *script* pada jendela *action movieclip*,

```
onClipEvent(enterFrame){
    if(_currentframe==_totalframes){
        _root.gotoAndStop("kalah");
    }
}
```

Langkah berikutnya yang merupakan langkah paling penting supaya animasi dan game berfungsi adalah menuliskan *script* pada *layer script*.

*Script* dituliskan pada jendela *script action frame*. Yaitu:

```
stop();

bank_data=new Array();
sudah=new Array();
for(i=0;i<10;i++){
    bank_data[i]="a"+i+".jpg";
    sudah[i]=0;
}

trace(bank_data);

gambar_soal=new Array();
for(i=0;i<10;i++){
    gambar_soal[i]=bank_data[i];
}

trace(gambar_soal);

nama_wadah=new Array();
for(i=0;i<10;i++){
    nama_wadah[i]="wadah"+i;
    loadMovie(gambar_soal[i],nama_wadah[i]);
    setProperty(nama_wadah[i],_alpha,0);
}

gambar_terpilih=new Array();
for(i=0;i<10;i++){
    gambar_terpilih[i]=0;
}
```

```

function acak_gambar(){
    for(i=0;i<10;i++){
        belum=0;
        while(belum==0){
            item=random(10);
            if(sudah[item]==0){
                belum=1;
                sudah[item]=1;
            }
        }
        gambar_terpilih[i]=gambar_soal[item];
    }
}

acak_gambar();

trace(gambar_terpilih);

nama_cocok=new Array();
for(i=0;i<10;i++){
    nama_cocok[i]="cocok"+i;
    loadMovie(gambar_terpilih[i],nama_cocok[i]);
}

klik1=0;
klik2=0;

function cekWadah(){
    klik1=1;
    pilih1=gambar_soal[n1];
    noWadah=n1;
}

function cekCocok(){
    klik2=1;
    pilih2=gambar_terpilih[n2];
    noCocok=n2;
}

```



```

nGambar=0;
function cekTotal(){
    if(klik1==1 and klik2==1){
        if(pilih1==pilih2){
            nGambar+=1;
            unloadMovie("wadah"+noWadah);
            unloadMovie("cocok"+noCocok);
            if(nGambar==10){
                gotoAndStop("menang");
            }
        }
        klik1=0;
        klik2=0;
    }
}

```

Langkah terakhir adalah me-*publish game* ke format aplikasi (.exe) dengan cara: mengklik File, lalu memilih Publish Setting, kemudian menandai Windows Projector, kemudian mengklik Publish.

## 2.5. Pengertian Kosakata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata adalah perbendaharaan kata.

Kridalaksana (1982:98) mengemukakan bahwa kosakata adalah  
 adalah : **UNNES**  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa;
2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh pembicara, penulis atau suatu bahasa, kosakata, perbendaharaan kata;
3. Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan singkat dan praktis.

Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:97), bahwa kosakata atau *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Atas dasar penjelasan tentang pengertian kosakata di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata yang dikuasai oleh seseorang untuk melakukan komunikasi dalam lingkungannya.

## 2.6. Pembagian Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Takuya dkk (2011: 36) menyebutkan:

文における働きを中心に、文法的意味の面から、ことばを分析した区分けを「品詞」という。学校文法では、品詞を自立語か付属語、活用があるかないか、活用するかしないかなどによって、名詞、動詞、形容詞、形容動詞、連体詞、副詞、接続詞、感動詞、助動詞、助詞に分類している。

“Berdasarkan makna gramatikal dan fungsinya pada kalimat, kata-kata dikelompokkan menjadi beberapa kelas kata. Dalam tata bahasa yang diajarkan disekolah, pembagian kelas kata didasarkan pada apakah termasuk *jiritsugo* atau *fukuzokugo* dan ada tidaknya *katsuyou*. Berdasarkan hal tersebut, kelas kata dikelompokkan menjadi: *meishi*, *doushi*, *keiyoushi*, *keyoudoushi*, *rentaishi*, *fukushi*, *setsuzokushi*, *kandoushi*, *joudoushi* dan *joushi*”.

### 2.6.1. *Doushi*

*Doushi* adalah salah satu kelas kata yang menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu. *Doushi* termasuk *jiritsugo*, yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk *bunsetsu*. Selain itu, *doushi* termasuk kelas kata yang masuk dalam kelompok *yougen*, yaitu kelas kata yang dapat diposisikan sebagai predikat dan dapat mengalami perubahan.

Contoh:

けさ としょかんへ 行きました。

“Saya tadi pagi pergi ke perpustakaan”.

Kata *ikimashita* dari kalimat di atas mempunyai posisi sebagai predikat dan menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Selain itu, kata tersebut mengalami perubahan kala dari kata *iku*.

### 2.6.2. Keiyoushi

*Keiyoushi* adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dapat diposisikan sebagai predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk.

Contoh:

きのうは さむかったです。

“Kemarin dingin”.

### 2.6.3. Keiyoudoushi

*Keiyoudoushi* adalah kelas kata yang dapat membentuk *bunsetsu*, termasuk *yongen*, perubahannya mirip dengan *doushi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyoushi*.

Contoh:

わたしは いちねんで 夏が いちばん 好きです。

“Dalam setahun, saya paling suka musim panas”.

#### 2.6.4. *Meishi*

*Meishi* adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, orang, benda, peristiwa dan sebagainya, yang tidak mengalami konjugasi. *Meishi* dapat diposisikan sebagai subyek, predikat, obyek, keterangan dan sebagainya.

Contoh:

わたしは 図書館で 本を 借ります。

“Saya meminjam buku di perpustakaan”.

#### 2.6.5. *Rentaishi*

*Rentaishi* adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan *meishi*.

Contoh:

この とけいは いくらですか。

“Jam ini berapa harganya?”

#### 2.6.6. *Fukushi*

*Fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan *yougen* tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain.

Contoh:

わたしは かならず いきます。

“Saya pasti pergi”.

### 2.6.7. *Kandoushi*

*Kandoushi* adalah kata-kata yang termasuk *jiritsugo*, tidak mengalami perubahan bentuk, tidak dapat diposisikan sebagai subyek, predikat, obyek maupun keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi.

Contoh:

しもしも

### 2.6.8. *Setsuzokushi*

*Setsuzokushi* adalah kelas kata yang masuk *jiritsugo* yang tidak mengalami perubahan, tidak bisa dijadikan subyek, predikat, obyek maupun keterangan. *Setsuzokushi* berfungsi menghubungkan kalimat satu dengan kalimat lain.

Contoh:

テレサちゃんと 八時ごろ 学校へ 行きます。それから、うちへ 帰ります。

“Saya pergi ke sekolah bersama Teresa sekitar jam 8. Kemudian pulang ke rumah”.

### 2.6.9. *Jodoushi*

*Jodoushi* adalah kelas kata yang tidak dapat membentuk *bunsetsu* dengan sendirinya, melainkan harus digabung dengan kata lain untuk membentuk *bunsetsu*.

Contoh:

わたしは てんぷらを たべたいです。

#### 2.6.10. *Joshi*

*Joshi* adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi.

Contoh:

わたしは パソコンが ほしいです。

### 2.7. Tes Kosakata

Menurut Djiwandono (2008:126) tes kosakata adalah tes tentang penguasaan arti kosakata yang dapat dibedakan menjadi penguasaan yang bersifat pasif-reseptif dan penguasaan yang bersifat aktif-produktif. Penguasaan pasif reseptif berupa pemahaman arti kata tanpa disertai kemampuan untuk menggunakan atas prakarsa sendiri atau hanya mengetahui arti sebuah kata ketika digunakan orang lain atau disediakan untuk sekadar memilih. Sedangkan penguasaan aktif produktif tidak sekadar berupa pemahaman seseorang terhadap arti kata yang didengar atau dibaca melainkan secara nyata dan atas prakarsa sendiri mampu menggunakan dalam wacana untuk mengungkapkan pikirannya.

Djiwandono (2008:127) juga menuturkan indikator penguasaan pasif reseptif terhadap kosakata ditunjukkan dalam bentuk kemampuan untuk:

- a. Menunjukkan benda atau memperagakan sikap, tingkah laku dan lain-lain yang dimaksudkan oleh kata tertentu.

- b. Memilih kata sesuai dengan makna yang diberikan dari sejumlah kata yang disediakan.
- c. Memilih kata yang memiliki arti yang sama atau mirip dengan kata suatu kata (sinonim).
- d. Memilih kata yang memiliki arti yang berlawanan dengan suatu kata (antonim).

Sedangkan indikator adanya penguasaan aktif produktif terhadap kosakata ditunjukkan dalam kemampuan untuk:

- a. Menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.
- b. Menyebutkan kata lain yang artinya sama atau mirip (sinonim) dengan suatu kata.
- c. Menyebutkan kata lain yang artinya berlawanan (antonim).
- d. Menjelaskan arti kata dengan kata-kata dan menggunakannya dalam suatu kalimat yang cocok.

## 2.8. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kejenuhan siswa-siswa MAN 1 Semarang dalam mempelajari kosakata yang diajarkan secara monoton dengan hanya menggunakan kartu gambar. Selain itu, kurangnya media belajar bagi siswa untuk melakukan *fukushu* di rumah mengakibatkan kurang maksimalnya kemampuan mengingat kosakata yang telah diajarkan.

Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang mampu mendorong minat dan motivasi siswa-siswa MAN 1 Semarang dalam

mempelajari kosakata bahasa Jepang baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Game atau permainan merupakan kegiatan yang cenderung menyenangkan. Apabila dalam proses pembelajaran dimasukkan unsur-unsur game, maka pembelajaran tersebut akan berubah menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, game juga mengalami perkembangan yang pesat. Termasuk salah satunya adalah game yang menggunakan media komputer atau game PC. Game-game komputer yang digunakan untuk tujuan pendidikan dinamakan game edukasi.

Dengan pembuatan media pembelajaran game edukasi berupa permainan matching game dimungkinkan akan meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa-siswa MAN 1 Semarang.

## 2.9. Hipotesis

Menurut Dantes (2012:28) hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang dihadapi, dan harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dari penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis penelitian (H1) : media game edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata.
- b. Hipotesis nol (H0) : media game edukasi tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil data penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan, antara lain:

1. Rata-rata kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI bahasa MAN 1 Semarang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi (*matching game*). Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata siswa kelas XI bahasa sebelum *treatment* adalah 79,87. Setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata yang didapat naik menjadi 88,53. Penggunaan media pembelajaran game edukasi (*matching game*) juga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI bahasa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-tes yang menunjukkan perolehan nilai t-hitung sebesar 2,52. Nilai ini lebih besar dari pada nilai t-tabel pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan  $(db) = 30-1$  yang besarnya 2,04.
2. Hasil pengolahan data angket menunjukkan bahwa responden memberikan kriteria baik terhadap media game edukasi (*matching game*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran dan penjelasan bagi semua pihak, tentang penggunaan game edukasi (*matching game*) guna meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Ada beberapa saran yang sekiranya dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Game ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang baik oleh pengajar maupun pembelajar. Bagi pengajar bahasa Jepang, game ini dapat digunakan sebagai suplemen untuk melatih daya ingat siswa terhadap kosakata yang telah diajarkan. Selain itu, dapat juga dijadikan sebagai media untuk menilai kemampuan siswa dalam mengingat kosakata. Bagi pembelajar bahasa Jepang, game ini dapat dijadikan sebagai media alternatif ketika ingin belajar kosakata secara mandiri di rumah.
2. Game ini belum memasukkkan unsur audio untuk melatih kemampuan mendengar bagi penggunanya. Oleh sebab itu, para pengajar dan peneliti lainnya yang bermaksud menggunakan dan mengembangkan game ini sebaiknya memasukkan unsur audio terlebih dahulu. Selain itu, ketika mengadakan penelitian, peneliti menemukan kesulitan dalam mengontrol penggunaan game ini sebagai media *fukushu* di rumah. Oleh karena itu, bagi para peneliti lainnya yang bermaksud meneliti game ini sebagai media *fukushu* siswa sebaiknya membuat kontrol yang lebih jelas ketika game ini digunakan di rumah, seperti membuat tugas terstruktur dan sebagainya.

3. Bagi peneliti lainnya yang ingin mengembangkan game ini dapat mengembangkannya menjadi game untuk melatih kemampuan huruf hiragana, katakana dan kanji dasar dengan cara mengubah file-file gambar dengan file-file yang berisi huruf.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Chandra. 2012. *Action Script Flash CS 5 untuk Orang Awam*. Palmbang: Penerbit Maxikom.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Departemen Pendidikan Nasional dan The Japan Foundation. 2007. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1*. Jakarta.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Malang: PT Indeks.
- Fanani, A. Zainul dan Arry Maulana Syarif. 2009. *Membuat Mini Games Seru dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hidayatullah, Priyanto, Aldi Daswanto dan Sulistyono Ponce Nugroho. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung: Informatika.
- Hikam, Arif Rahman. 2013. *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Madcoms. 2011. *Pasti Bisa. Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- 2009. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mujib, Fatchul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pujiadi. *Pengembangan Game Edukasi untuk Media Bantu Pembelajaran*. <http://www.lpmpjateng.go.id> (15 Jul. 2014)
- Radion, Kristo. 2012. *Easy Game Programming Using Flash and Action Script 3.0*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rachman, Hendriyono dan Rusdiansyah, Ahmad. *Pengembangan Rancang Bangun Game Edukasi Logistik "STOWAGAME" Mengenai Penataan Kontainer di Bay Kapal*. <http://citation.itb.ac.id> (20 Jul. 2013)
- Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Takuya, Okimori, Kimura Yoshiyuki, Tanaka Makirou, Chin Rekiei dan Maeda Nouko. 2011. *Zukai Nihonno Goi*. Tokyo: Sanseido.
- Virvou, Maria, George Katsionis dan Konstantinos Manos. 2005. *Combining Software Games With Education: Evaluation of Its Educational Effectiveness*. Paper. University of Piraeus.
- Wahana Komputer. 2012. *Beragram Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widodo. 2012. *Cerdik Menyusun Proposal Penelitian Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Magna script Publishing.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.