

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

**(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester II Tahun Akademik
2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)**



Oleh :

SITI NUR FAJRINA

2915140517

Skripsi ini diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Siti Nur Fajrina
No. Reg : 2915140517
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Media Pembelajaran Game Edukasi Kanji Berbasis Android Menggunakan Construct 2 Terhadap Kemampuan Mengingat Kanji. (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester II Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

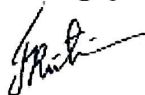
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Penguji I



Tia Ristiawati, M.Hum.
NIP. 197611132008012006

Pembimbing II



Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si.
NIP. 197612282008122001

Penguji II



Viana Meilani Prasetyo, S.S., M.Pd.
NIP. 197105302005012001

Ketua Penguji



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Jakarta, 25 Agustus 2021
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Diana Mulyastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Nur Fajrina

No. Reg : 2915140517

Program Studi: Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Media Pembelajaran *Game Edukasi Kanji* Berbasis *Android* Menggunakan *Construct 2* Terhadap Kemampuan Mengingat *Kanji*. (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester II Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Agustus 2021



Siti Nur Fajrina
NRM. 2915140517



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Nur Fajrina
NIM : 2915140517
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : rinaaragaki06@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

*Media Pembelajaran Game Edukasi Kanji Berbasis Android Menggunakan Construct 2
Terhadap Kemampuan Mengingat Kanji
(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester II Tahun Akademik 2020/2021
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Agustus 2021

Penulis

Siti Nur Fajrina

ABSTRAK

Siti Nur Fajrina. 2021. Media Pembelajaran *Game Edukasi Kanji* Berbasis *Android* Menggunakan *Construct 2* Terhadap Kemampuan Mengingat *Kanji* (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester II Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)

Dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya *kanji*, mahasiswa mengalami kesulitan dalam cara penulisan, menghafal makna, dan membaca huruf *kanji*. Penyebab dari kesulitan di atas adalah karakteristik *kanji* yang unik yaitu memiliki *bushu* (radikal), *kakusuu* (jumlah coretan), *hitsujun* (urutan menulis), serta *yomikata* (cara baca). Banyaknya jumlah huruf *kanji* dan cara baca *kanji* merupakan salah satu kendala mahasiswa dalam mempelajari *kanji*. Kemudian pada masalah ini juga terlihat dari durasi perkuliahan yang menargetkan mahasiswa untuk menyelesaikan *Basic Kanji Book II* dalam waktu satu semester. Berdasarkan hasil angket, terdapat 81,8% mahasiswa menggunakan media pembelajaran berupa *smartphone*. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan teknologi berupa *smartphone* demi meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* mahasiswa yaitu dengan cara membuat *game edukasi kanji* berbasis *android*. Dengan adanya hal ini, media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memicu ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari *kanji*. Tujuan dalam penelitian ini yaitu 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 pada penelitian ini yaitu eksperimen pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experiment*, dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa semester II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta tahun akademik 2020/2021 dengan sampel kelas A berjumlah 15 mahasiswa dan Kelas C berjumlah 15 mahasiswa sehingga jumlah total sampel 30 mahasiswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes berupa *pretest-posttest*, dan non tes berupa kuesioner/angket. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu 2,9. kemudian nilai t_{hitung} pada penelitian ini yaitu 8,35. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_0 ditolak ($t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,35 > 2,9$), yang berarti penggunaan media pembelajaran *game edukasi kanji* dapat meningkatkan kemampuan mengingat *kanji*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game Edukasi, Kanji, Android, Construct 2, Kemampuan Mengingat*

ABSTRACT

Siti Nur Fajrina. 2021. *Learning Media Kanji Educational Game Based on Android Using Construct 2 on the Ability to Remember Kanji. (Experimental Research on Second Semester Students for Academic Year 2020/2021 Japanese Language Education Study Program, State University of Jakarta)*

In learning Japanese especially kanji, students have difficulty in writing, memorizing meanings, and reading kanji. The reason of the difficulties above are the unique characteristics of kanji, namely having bushu (radical), kakusuu (number of strokes), hitsujun (writing order), and yomikata (reading method). The large number of kanji letters and how to read kanji is one of the obstacles for students in learning kanji. Then this problem can also be seen from the duration of the lecture which targets students to complete the Basic Kanji Book II within one semester. Based on the results of the questionnaire, there were 81.8% of students using learning media in the form of smartphones. Therefore, the researcher intends to use technology in the form of smartphones to improve students' kanji memory skills by creating an Android-based kanji educational game. With this, the learning media is expected to trigger student interest in learning kanji. The purpose of this study is to determine the use of kanji educational game learning media on students' ability to remember kanji and to find out student responses to the use of kanji educational game learning media in Kanji II courses. The method used in this study is an experimental quantitative approach with the Pre-Experiment method, with the One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were second semester students of the Japanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, State University of Jakarta for the academic year 2020/2021 with a sample of 15 students in class A and 15 students in Class C so that the total sample size was 30 students. The instrument used in this study was a test in the form of a pretest-posttest, and a non-test in the form of a questionnaire. Based on the results of data analysis, it can be seen that the ttable value at a significant level of 5% is 2.9. then the value of tcount in this study is 8.35. Thus, it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected ($8.35 > 2.9$), which means that the use of kanji educational game learning media can improve the ability to remember kanji.

Keywords: *Learning Media, Educational Games, Kanji, Android, Construct 2, Memory Ability*

漢字の覚え能力に対して Construct 2 を使用した Android ゲームベースの漢
字教育の学習メディア
(ジャカルタ国立大学、2020/2021 年度日本語教育の 2 学期生に関する実
験的研究)

ジャカルタ国立大学
シテイ・ヌル・ファジリナ
rinaaragaki06@gmail.com

概要

A. 背景

日本語の授業の中には、特に漢字がむずかしいと学生が感じている。原因は部首、画数、筆順、訓読みと音読みなどがある。Prasetiani と Diner (2014 : 16) によると、それぞれの漢字には複数の数字があり、覚えにくくなり、また、学び資料も多すぎる。1 回の授業で、生徒達は約 10 の基本的な漢字の文字と、熟語で書かれた 40 の組み合わせた漢字または語彙を覚える必要がある。

漢字の数が多さや漢字の読み方などは、漢字を学ぶ上で一つの問題である。そして、この問題は、学生が 1 学期以内に基本漢字本 II を完了することを目的とした講義の期間からも見られる。

調査結果によると、スマートフォンの形で学習メディアを使用している学生は 81.8%である。また、Surya (2015 : 170) によると、学習テクノロジーは、学生に多くの学習機会を提供し、認知機能を拡大する可能性を秘めている。そのため、問題の認知機能から、それらの 1つは記憶する能力である。そのため、研究者はスマートフォンという形のテクノロジーを使用して、Android ベースの漢字教育ゲームを作成することで学生の漢字記憶スキルを向上しようと思う。これにより、学習メディアは漢字学習への学生の興味を誘発することが期待される。

B. 問題提供

研究者は本研究の問題の設定を次のように定式化する。

1. 漢字教育ゲーム学習メディアを使用して、ジャカルタ国立大学日本語教育の 2020/2021 学年度の 2 学期の学生の漢字を覚え能力はどのようになっているか。
2. ジャカルタ国立大学の 2020/2021 学習の 2 学期の学生は、漢字教育ゲーム学習メディアを使用して漢字コースで漢字を学習する能力を向上させると、どのように反応するか。

c. 解決

本研究は 2021 年 5 月 4 日にジャカルタ国立大学日本語教育学生に行われた。研究者が作成したゲーム名は、「Genji」である。本研究の方法は Pre- Experiment メソッド定量的なアプローチである。本研究デザインとしては One Group Pretest Posttest Design のモデルである。研究の対象はジャカルタ国立大学の日本語教育である。そして、サンプルは 2020/2021 の A クラスと C クラスの漢字 2 の授業を受けている学生である。

研究器具はテスト及びアンケートである。このテストは事前テストと事後テストの形である。調査アンケートは、Android ベースの学習メディア漢字教育ゲームと回答を見つけることを目的としている。

1. 事前テストと事後テスト

事前テストと事後テストの結果の全体的な結果を以下の表に示す。

計算結果	事前テスト	事後テスト
平均点	48.53	81.66
標準偏差	11.54	17.88
標準エラー	2.14	3.32
t 数	2.9	
t 表	8.35	

5% t 表の有意水準における 58 の db を用いた上記の記述に基いて、2.9 であり、t 数は 8.35 である。だから、t 数は t 表よりも大きいと言える ($8.35 > 2.9$)。そうすれば H_a は受け入れられ、 H_o は拒否される。このデータ分析研究の結果に基づいて、漢字教育ゲーム学習ツールの使用は、2021/2021 学年度のジャカルタ国立大学の日本語教育の学生の漢字を覚え能力を向上させることができる。

クラスでの観察に基いて、学生は「Genji」というゲームで演習を行うように直接指示されたときに活発になる可能性が高い。そして、学生が以前の自分の能力を信じなくて、今、学生が自分の能力が信じている。

2. アンケート

アンケート結果から、漢字教育ゲーム学習メディアの利用に対する学生の反応は非常に良いである。

研究を行った後、漢字が好きな学生は「Genji」メディアを使って学び、楽しんでいる (96.2%)。さらに、「Genji」メディアは、生徒が漢字を学ぶことについての理解を深めるのに役立つ (100%)。「Genji」メディアを使用した後、生徒は訓読みと音読みに従って漢字を読むことができる (96.2%)、順番に漢字を書くことができ (80.8%)、武州に従って漢字をグループ化することができる (88.5%)。漢字の意味を分析し (96.2%)、漢字 II コースで漢字を覚える能力を向上させることができる

(96.2%)。その場合、「Genji」という漢字学習メディアの使用も非常に効果的であり、漢字の学習にかかる時間を節約できる(96.2%)。

D. 結論

この調査の結果に基づいて、漢字教育ゲーム学習ツールの使用は、2021/2021 学年度のジャカルタ国立大学の日本語教育研究プログラムの学生の漢字を覚える能力を向上させることができる。次に、その「Genji」メディアの内容には、書き練習、聴解、drag and drop、true or false、テストがある。非常に多様なゲームのいくつかのタイプがある。したがって、漢字教育ゲームの学習メディアは、学生が漢字を学習するときに使用する興味深いメディアになる可能性がある。

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Media Pembelajaran *Game Edukasi Kanji* Berbasis *Android* Menggunakan *Construct 2* Terhadap Kemampuan Mengingat *Kanji* (Penelitian Eksperimen terhadap Mahasiswa Semester II Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta”.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan penelitian, pengumpulan data dan pengalaman dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah membimbing dan membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan motivasi dan bantuan untuk kelancaran penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini. Serta selaku Dosen Pembimbing Akademik Angkatan 2014 yang sangat sabar dan selalu memberikan bimbingan, arahan, semangat dan motivasi kepada mahasiswanya.

5. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi dari awal hingga akhir.
6. Ibu Viana Meilani Prasetio, S.S., M.Pd., selaku *expert judgement* dalam penelitian ini yang telah memberikan bimbingan dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum., selaku dosen pengampu mata kuliah Kanji II yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian pada kelas Kanji II.
8. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan dukungan serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama masa perkuliahan.
9. Kedua orang tua, Mamah dan Ayah tercinta yang tidak hentinya memberikan dukungan, semangat dan doa yang terbaik demi kelancaran penulisan skripsi ini. Untuk adik tersayang Rizki dan Aqilla yang selalu memberikan dorongan semangat. Serta seluruh keluarga besar, yang telah ikut serta memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
10. Seluruh teman-teman Angkatan 2014 yang telah berjuang bersama penulis selama masa perkuliahan.
11. Nur Afifah Hidayah, Rani Apriliana, Deliyana Hasanah, Rani Melvia Saraswati, Feny Oktaviani, Fitria Hanifa Yasita, Fadhilatun Nisa, Nur Fadhilah Zahidah, Tantri Wahyuni, Bukitti Diamers, Uminah, Puri Setiami yang telah memberikan dukungan, semangat, kritik, dan saran yang membangun untuk penulis selama penyusunan skripsi ini.
12. Muh. Taufik Bahmudin dan Afifudin yang telah membantu dalam proses pembuatan game edukasi kanji, dan Aldi Kurnia Putra yang telah

menyumbangkan ide-idenya dalam pembuatan game android sejak pertama kali ditentukan.

13. Siti Khodijah yang membantu dalam proses pengolahan data dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.

14. Kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu kelancaran penyusunan skripsi ini

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga apa yang telah diteliti dapat bermanfaat bagi pembaca dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Penulis mohon maaf apabila terdapat banyak kekurangan baik dalam isi skripsi yang telah disusun, kesalahan dalam penulisan nama atau gelar. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk kemajuan dan perbaikan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dikemudian hari.

Jakarta, 17 Juli 2021



Siti Nur Fajrina

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
RESUME BAHASA JEPANG	vi
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Kegunaan Penelitian	11
 BAB II KERANGKA TEORI	
A. Deskripsi Teoritis	13
1. Kemampuan Mengingat	13
2. <i>Kanji</i>	14
a. Pengertian <i>Kanji</i>	14

b.	Karakteristik <i>Kanji</i>	16
c.	Kemampuan Mengingat <i>Kanji</i>	20
3.	Media Pembelajaran	24
a.	Pengertian Media Pembelajaran	24
b.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	26
c.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	29
4.	Game Edukasi.....	32
5.	<i>Android</i>	34
6.	<i>Construct 2</i>	37
B.	Penelitian Relevan.....	39
C.	Kerangka Berfikir.....	42
D.	Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
A.	Tujuan Penelitian.....	45
B.	Lingkup Penelitian	45
C.	Waktu dan Tempat Penelitian	46
D.	Metode dan Desain.....	46
E.	Populasi dan Sampel	47
F.	Variabel-Variabel	48
G.	Definisi Konseptual.....	48
H.	Definisi Operasional.....	49

I. Instrumen Penelitian.....	54
J. Validitas dan Reabilitas.....	56
K. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	62
1. Deskripsi Sampel Penelitian.....	62
2. Deskripsi Penelitian Eksperimen.....	62
3. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
B. Pengolahan Data.....	73
1. Pengolahan Data Tes.....	73
2. Pengolahan Data Angket.....	77
C. Keterbatasan Penelitian.....	96
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi.....	99
C. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN	

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Jenis Kesulitan dalam Mempelajari <i>Kanji</i>	3
Grafik 1.2 Media Pembelajaran <i>Kanji</i>	5



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Tome Hane Harai</i>	22
Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	26
Gambar 2.3 Logo dan <i>icon android</i>	35
Gambar 4.1 Tampilan Materi Bab 33 dan Bab 34.....	64
Gambar 4.2 Tampilan Listening Pada Media Genji.....	66
Gambar 4.3 Tampilan Materi Bab 37 dan Bab 38.....	67
Gambar 4.4 Tampilan <i>Multiple Choice, True or False</i> dan <i>Drag and Drop</i>	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket	53
Tabel 3.3 Interpretasi Besaran Koefien Kolerasi	57
Tabel 3.4 Besarnya Koefisien Kolerasi.....	58
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
Tabel 4.2 Pengolahan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Tabel 4.3 Pertanyaan nomor 1.....	77
Tabel 4.4 Pertanyaan nomor 2.....	78
Tabel 4.5 Pertanyaan nomor 3.....	79
Tabel 4.6 Pertanyaan nomor 4.....	80
Tabel 4.7 Pertanyaan nomor 5.....	81
Tabel 4.8 Pertanyaan nomor 6.....	82
Tabel 4.9 Pertanyaan nomor 7.....	83
Tabel 4.10 Pertanyaan nomor 8.....	84
Tabel 4.11 Pertanyaan nomor 9.....	85
Tabel 4.12 Pertanyaan nomor 10.....	86
Tabel 4.13 Pertanyaan nomor 11.....	87
Tabel 4.14 Pertanyaan nomor 12.....	88
Tabel 4.15 Pertanyaan nomor 13.....	89
Tabel 4.16 Pertanyaan nomor 14.....	90
Tabel 4.17 Pertanyaan nomor 15.....	91
Tabel 4.18 Pertanyaan nomor 16.....	92
Tabel 4.19 Pertanyaan nomor 17.....	93
Tabel 4.20 Pertanyaan nomor 18.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket Awal
- Lampiran 2 Daftar dan Presensi Mahasiswa
- Lampiran 3 RPKPS
- Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal dan Kisi-Kisi Angket
- Lampiran 5 Soal Uji Validitas dan Kunci Jawaban
- Lampiran 6 Soal *Pretest* dan Kunci Jawaban
- Lampiran 7 Soal *Posttest*
- Lampiran 8 Hasil *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 9 Pernyataan *Expert Judgement*
- Lampiran 10 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 11 Angket Akhir Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Nilai Latihan Genji
- Lampiran 13 Tampilan Game Edukasi *Kanji* (GENJI)
- Lampiran 14 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 15 Dokumentai