

Analisis Penggunaan Media Game Edukasi Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di LPK SO Embun

Mekwih¹, Nazwa Naysila Pridasa², Muhammad Fikri Arifin Ali³, Zidhan Muda Prayoga⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Received: May 12, 2026
Reviewed: June 12, 2026
Available online: June 30, 2026

KORESPONDEN

E-mail: mekwih32405@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of educational game media in the form of an educational Monopoly game in Japanese language instruction at LPK SO Embun. This medium is used to help participants learn about the prefectures of Japan, including the names, geographical locations, capitals, and general information about each prefecture. The study employs a qualitative approach using descriptive methods. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of the educational Monopoly game makes learning more exciting, engaging, and less tedious. This medium helps participants more easily understand and remember the material, as well as enhances their motivation to learn, active participation, and self-confidence. Although there were challenges such as time constraints and difficulties understanding the game rules, this medium proved effective as an alternative for Japanese language learning at LPK SO Embun.

KEYWORD:

Educational Games, Educational Monopoly, Japanese Language Learning, Japanese Prefectures

ABSTRAK

Penelitian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media game edukasi berupa monopoli edukatif dalam pembelajaran bahasa Jepang di LPK SO Embun. Media ini digunakan untuk membantu peserta mengenal prefektur-prefektur di Jepang, termasuk nama, letak geografis, ibu kota, dan informasi umum setiap prefektur. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli edukatif membuat pembelajaran lebih seru, menarik, dan tidak membosankan. Media ini membantu peserta lebih mudah memahami dan mengingat materi, serta meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan kepercayaan diri. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dan pemahaman aturan permainan, media ini terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang di LPK SO Embun.

KATA KUNCI:

Media Game Edukasi, Monopoli Edukatif, Pembelajaran Bahasa Jepang, Prefektur Jepang

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana

komunikasi, tetapi juga sebagai alat yang dapat mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik (Ahmad, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu penyampaian materi kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Menurut Supriyono (Noverdika, 2021) media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena dapat membantu peserta didik lebih fokus terhadap materi yang disampaikan. Selain itu (Febrita, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat penting untuk mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi adalah game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pendidikan. Melalui game edukasi, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, game edukasi dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena terdapat tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan.

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat dibutuhkan. Bahasa Jepang memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahasa Indonesia, baik dari segi kosakata, struktur kalimat, sistem penulisan, maupun pelafalan (Nurcholis et al., 2021). Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menghafal huruf hiragana, katakana, dan kanji, memahami tata bahasa, serta menguasai kosakata. Kondisi tersebut menuntut adanya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, efektif, dan menarik.

LPK SO Embun merupakan lembaga pelatihan kerja yang menyelenggarakan program pembelajaran bahasa Jepang bagi peserta yang disiapkan untuk berkerja di Jepang. Dalam proses pembelajarannya, LPK SO Embun mulai memanfaatkan media pembelajaran monopoli edukatif sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman peserta terhadap materi bahasa Jepang. Media ini dirancang dengan memadukan unsur permainan monopoli dengan materi pembelajaran, seperti kosakata, tata bahasa, dan latihan percakapan sederhana. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode ini dipilih untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan media

game edukasi dalam pembelajaran bahasa Jepang di LPK SO Embun. Media game edukasi yang diteliti berupa permainan monopoli edukatif yang dirancang sebagai sarana pembelajaran kosakata, tata bahasa, dan percakapan sederhana bahasa Jepang. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan memiliki pengalaman dan pengetahuan yang relevan dengan fokus penelitian (Cahyani et al., 2021)

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penerapan, manfaat, dan kendala penggunaan media, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, media pembelajaran, dan lainnya. Data yang diperoleh meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan dan teknik pengumpulan data (Miles et al., 2021). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan media game edukasi, manfaat yang diperoleh, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jepang di LPK SO Embun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba media game edukasi berupa monopoli edukatif tentang prefektur-prefektur di Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang di LPK SO Embun, diperoleh temuan bahwa media tersebut memberikan respons yang sangat positif dari peserta pelatihan. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan tidak membosankan. Materi mengenai nama-nama prefektur, letak wilayah, ibu kota, serta informasi umum tentang prefektur menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk permainan interaktif dan menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat antusias mengikuti setiap tahapan permainan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menunjukkan semangat untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.



Gambar 1. Uji Coba Media Monopoli

Hasil wawancara dengan peserta menunjukkan bahwa media monopoli edukatif membantu mereka mengenal dan mengingat prefektur-prefektur di Jepang dengan lebih mudah. Proses belajar dilakukan melalui pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan nama prefektur, lokasi geografis, ciri khas daerah, dan informasi budaya. Pengulangan materi selama permainan membuat peserta lebih cepat mengingat informasi yang dipelajari.



Gambar 2. Wawancara dengan peserta

Menurut (Dewi et al., 2024) pembelajaran bahasa Jepang memerlukan strategi dan media yang tepat agar peserta didik dapat memahami materi yang memiliki karakteristik berbeda dengan bahasa dan budaya Indonesia. Dengan demikian, penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membantu peserta memahami materi secara lebih efektif. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media ini juga meningkatkan keaktifan peserta dalam pembelajaran. Peserta yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih terlibat dalam diskusi kelompok, saling membantu menjawab pertanyaan, dan berusaha memperoleh poin tertinggi. Unsur kompetisi yang sehat mendorong peserta untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mempelajari prefektur-prefektur di Jepang. Unsur kompetisi yang sehat mendorong peserta untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mempelajari prefektur-prefektur di Jepang. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nuruddin, 2026) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik.

Selain itu, peserta menyampaikan bahwa pembelajaran dengan media monopoli edukatif membuat mereka lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan ini didukung oleh (Padilah, 2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media ini, seperti beberapa peserta memerlukan penjelasan tambahan mengenai aturan permainan dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan relatif cukup panjang. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi manfaat utama media, karena secara keseluruhan peserta

tetap menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukasi berbasis monopoli tentang prefektur Jepang mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan pemahaman peserta terhadap materi. Peserta tidak hanya merasa bahwa pembelajaran lebih seru dan menyenangkan, tetapi juga mengakui bahwa materi mengenai prefektur-prefektur di Jepang menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, monopoli edukatif layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang di lembaga pelatihan kerja maupun lembaga pendidikan nonformal lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media game edukasi berupa monopoli edukatif tentang prefektur-prefektur di Jepang dalam pembelajaran bahasa Jepang di LPK SO Embun telah dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta pelatihan. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih seru, menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Penggunaan monopoli edukatif terbukti membantu peserta mengenal dan mengingat nama-nama prefektur di Jepang, letak geografis, ibu kota, serta informasi umum mengenai setiap prefektur dengan lebih mudah. Selain itu, media ini juga meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kerja sama antarpeserta, serta kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan dan perlunya penjelasan tambahan mengenai aturan permainan, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas media secara keseluruhan. Oleh karena itu, media game edukasi berbasis monopoli layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada materi prefektur Jepang di lembaga pelatihan kerja maupun lembaga pendidikan nonformal lainnya.

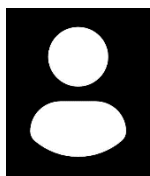
UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pimpinan LPK SO Embun yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta pelatihan yang telah bersedia menjadi informan dan memberikan data yang diperlukan. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Ahmad, Intan, and Direktur Jenderal. *Proses Pembelajaran Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Era Disrupsi Teknologi*. 2021, pp. 1–13.
- Alfy Mamduh Nuruddin, Gigih Nurhidayat Romis. *Penggunaan Media Pembelajaran Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Mis Al-Ikhlash Ciawilor Kuningan Tahun Ajaran 2024-2025*. no. 2, 2026, pp. 448–68.
- Cahyani, Dian Isti, et al. *Gerakan Masyarakat Hidup Sehat Dalam Perspektif Implementasi Kebijakan*. 2021, pp. 10–18.
- Dewi, Citra, et al. *SINESTESIA BERPENANDA ADJEKTIVA DALAM NOVEL MATA*. no. 1, 2024.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. no. 2021, pp. 181–88.
- Miles, Matthew B., et al. *Qualitative Data Analysis*. 2021.
- Noverdika, Yami. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang*. no. 1, 2021, pp. 105–22.
- Nurcholis, Rifki, et al. *Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang*. no. 3, 2021, pp. 338–45, <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>.
- Padilah, Alda Rizki. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER) Peningkatan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Melalui Media Game Interaktif Di Kelas X SMA Plus Ar-Raudhah Purwakarta Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*. no. 3, 2025, pp. 59–64.

BIOGRAFI PENULIS



Mekwih

Mekwih adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi. Memiliki minat

pada bidang pendidikan nonformal, media digital, dan literasi digital.