

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

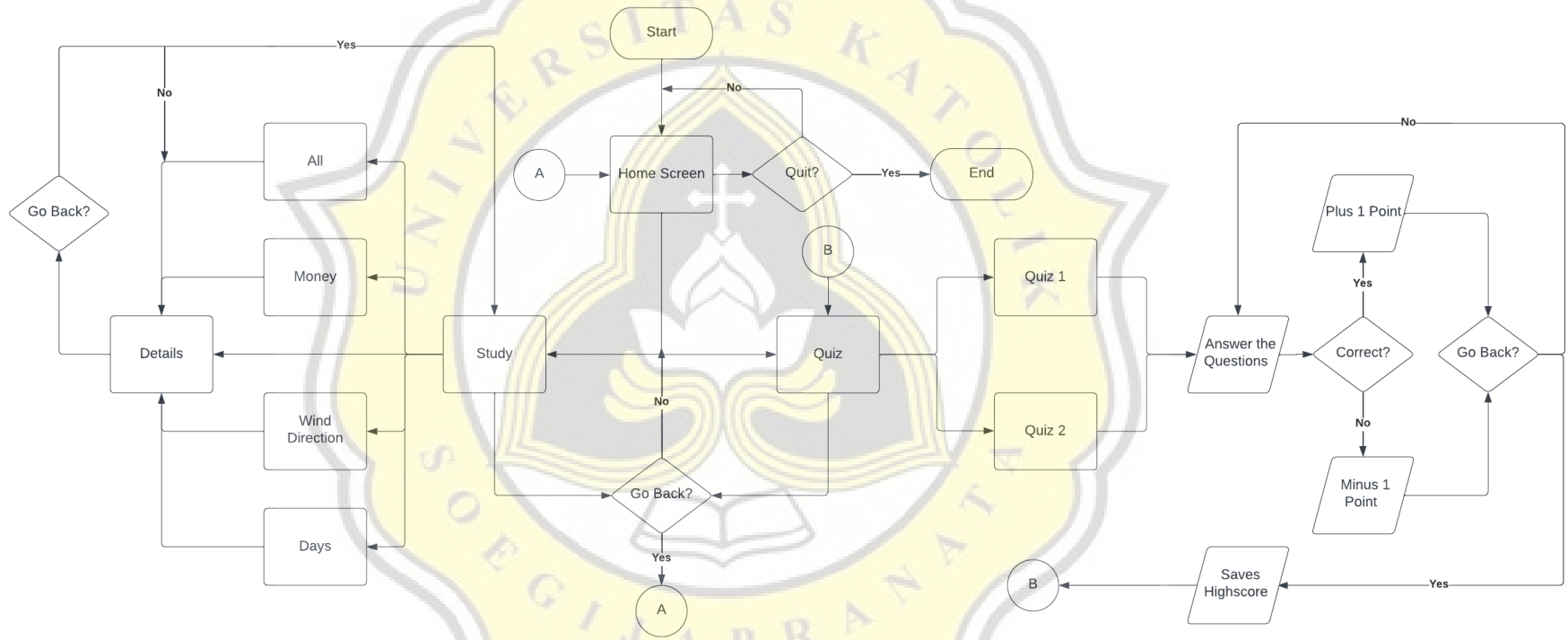
4.1 Konsep dan Gameplay

4.1.1 Konsep

Nihongo Jouzu adalah game edukatif yang bertujuan untuk mengajarkan kepada pemain 103 *kanji-kanji* yang paling penting dan mendasar. Game ini mengasumsikan para pemain sudah bisa membaca *hiragana* dan *katakana*. Di dalam game ini terdapat pilihan untuk belajar 103 *kanji* yang dibagi-bagi menjadi 4 bagian. Selain pilihan untuk belajar *kanji*, pemain bisa memilih untuk menguji kemampuan mereka dalam penguasaan 103 *kanji* melalui quiz. Quiz juga dibagi menjadi 2 bagian yang berbeda untuk menguji hal yang berbeda juga. Diharapkan game ini bisa membantu pemain lebih memahami dan menghafal *kanji-kanji* tersebut melalui pilihan belajar dan quiz.

Di halaman pertama atau *home* terdapat tombol *mute* dan tombol *next* dan *previous* untuk *me-mute* bgm dan mengganti bgm yang dimainkan. Musik bgm bertujuan agar pemain bisa menyantai dan agar game tidak terasa sepi saat dibuka. Terdapat 5 lagu gratis *copyright* yang bisa dimainkan.

4.1.2 Flowchart



Gambar 4.1 Flowchart Gameplay

4.1.3 Gameplay

Berikut adalah penjelasan gambar 4.1 tentang *flowchart gameplay*:

1. Belajar *Kanji*

Terdapat 4 bagian dalam pembelajaran *kanji*. Bagian ke-1 adalah opsi untuk menunjukan kesemua 103 *kanji*. Bagian ke-2, ke-3, dan ke-4 masing-masing menunjukan *kanji* untuk angka-angka dan uang, arah mata angin, dan nama-nama hari di dalam Bahasa Jepang.

Di dalam bagian-bagian tersebut, pemain bisa menyentuh *kanji* yang ada di layar untuk menampilkan detail *kanji* tersebut. Detail yang ditampilkan adalah arti dari *kanji* tersebut, cara membaca, contoh-contoh pemakaian *kanji* tersebut, tips-tips untuk menghafalkan *kanji*, menunjukan ada berapa garis dalam *kanji* tersebut, urutan penulisan *kanji* tersebut, dan tombol yang jika disentuh akan memainkan suara cara baca *kanji* tersebut.

2. Quiz *Kanji*

Terdapat 2 pilihan quiz berupa pilihan ganda yang bisa dimainkan oleh pemain. Quiz yang pertama yaitu soal *kanji* dengan pilihan jawaban *hiragana* atau aksara Jepang, dan yang quiz yang kedua juga memiliki soal *kanji* dengan pilihan jawaban aksara romawi/latin. Terdapat angka di pojok kanan bawah yang menunjukan quiz keberapakah ini dan pemain boleh melanjutkan quiz selama yang mereka inginkan dan highscore akan tersimpan dengan otomatis.

Di dalam quiz tersebut terdapat score dan highscore yang berbeda untuk setiap quiznya. Setiap kali pemain salah menjawab pertanyaan score akan dikurangi sebanyak 5 poin, sedangkan jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar score akan ditambah sebanyak 10 poin. Akan muncul teks “*correct*” berwarna hijau jika menjawab dengan benar, dan teks “*incorrect*” berwarna merah jika salah, disertai dengan gambar-gambar karakter yang menunjukkan apakah menjawab dengan benar atau tidak.

4.2 Desain dan Aset

Gambar *kanji* di dalam halaman detail dan karakter-karakter semuanya diambil dari internet dan merupakan aset-aset *open-source* atau tidak berbayar. Sedangkan gambar button, UI, dan judul dibuat menggunakan *software* Gimp 2, lalu gambar *kanji* lainnya dibuat menggunakan generator teks di internet. Lagu bgm diambil dari YouTube dan semuanya adalah lagu *free royalty*. Suara-suara yang main ketika tombol disentuh adalah dari *text-to-speech*.

Kanji di halaman detail diambil dari pdf gratis yang dibuat oleh *Nihongo Ichiban* [14], sedangkan gambar-gambar karakter di halaman quiz dan icon game ini berasal dari website bernama *Irasutoya* yaitu website yang menyediakan ilustrasi-ilustrasi lucu yang tidak berbayar [15].

4.2.1 Karakter



Gambar 4.2 Karakter 1

Gambar 4.3 Karakter 2

Di gambar 4.2 dan 4.3 terdapat 4 design karakter dengan 2 variasi berbeda, semua diambil dari website *Irasutoya* [15]. 4 karakter tersebut adalah berupa anjing, kucing, kelinci, dan beruang yang memegang tanda benar atau salah.

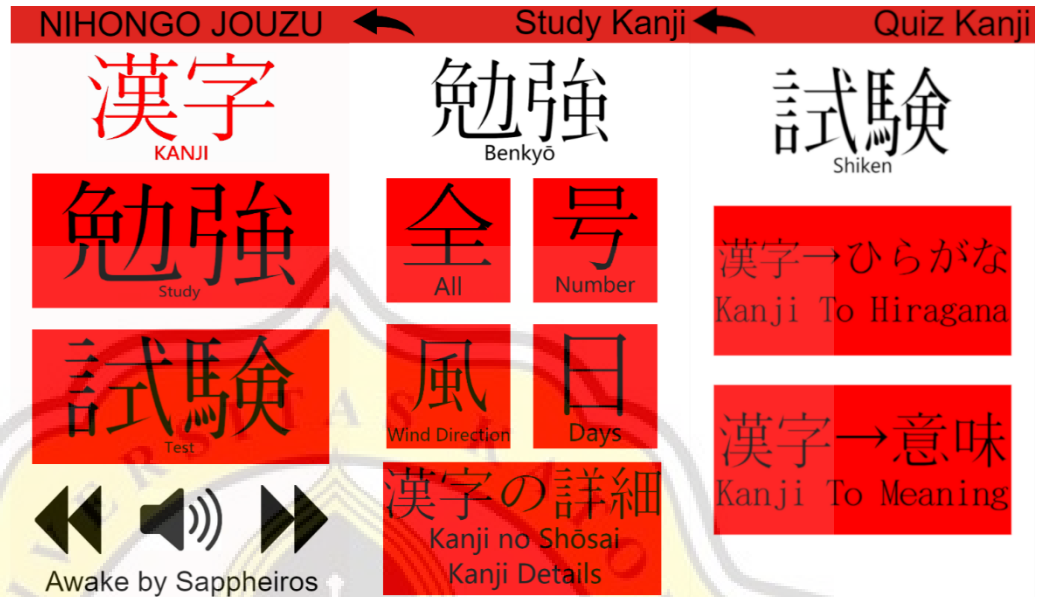
Tanda benar ditampilkan secara *random* jika pemain menjawab kuiz dengan benar, sebaliknya jika pemain menjawab kuiz dengan salah tanda salah lah yang ditampilkan secara *random*. Gambar karakter-karakter ini juga dipakai untuk membuat *icon* app game ini.



Gambar 4.4 Icon App

Gambar 4.4 adalah *icon app* yang dibuat sendiri menggunakan Gimp 2 dengan mengambil gambar karakter-karakter dari website *Irasutoya*. Sedangkan untuk tulisan *kanji* semuanya dibuat sendiri.

4.2.2 Tampilan Game



Gambar 4.5 Tampilan Menu Game

Gambar 4.5 adalah tampilan dari *homescreen* game, tampilan pilihan study dan terakhir adalah tampilan pilihan kuiz. Di dalam *homescreen* terdapat 2 *button* yaitu untuk belajar dan untuk kuiz. Di bawah *button* tersebut terdapat *button* untuk me-*mute* BGM dan *button* untuk mengganti BGM, lagu selanjutnya atau sebelumnya, dan di bawahnya ada judul BGM yang sedang dimainkan.

Dalam tampilan *study* terdapat 5 pilihan *button*, *button* “all” untuk belajar semua *kanji*, “number” untuk nomor dalam *kanji*, “wind direction” untuk arah mata angin, “days” untuk nama hari, dan terakhir “kanji details” untuk detail *kanji-kanji*.

Terakhir di tampilan pilihan kuiz terdapat 2 *button*, masing-masing untuk memilih kuiz mana yang ingin diambil. *Button* yang atas akan membuka kuiz “Kanji to Hiragana” sedangkan yang bawah akan membuka kuiz “Kanji to Meaning”.

← List 103 Kanji ←					← List 103 Kanji ←					← List 103 Kanji ←											
一	二	三	四	五	目	耳	口	手	足	生	出	入	後	前							
六	七	八	九	十	山	川	雨	魚	円	新	古	高	安	長							
百	千	万	左	右	本	花	空	天	電	分	時	間	週	午							
上	下	北	東	南	人	子	小	中	大	今	白	多	少	半							
西	母	父	女	男	何	語	学	会	休	先	店	外	国	気							
日	月	火	水	木	見	聞	言	話	読	車	駅	道	友	名							
金	土	年	食	飲	書	立	行	買	来	社	校	毎									
1					-> <-					2				-> <-				3			

Gambar 4.6 Tampilan Study All

Gambar 4.6 adalah gambar tampilan belajar “all” dimana semua *kanji* akan ditampilkan dan bisa disentuh untuk masuk ke tampilan detail *kanji* tersebut. Terdapat gambar 103 *kanji* dan di bawah *kanji-kanji* tersebut terdapat nomor halaman dan panah kanan dan kiri untuk menavigasi halaman.

← Kanji Details ←		← Kanji Details ←		← Kanji Details ←	
一	Meaning: One Onyomi: 一 [1] / 一 [1, 10] Kunyomi: 一 [1, 2] Wordplay: 一 [1, 2] < 5, 10 (satu) - One five	学	Meaning: School, Science, to learn, Gaku [ガク] (G) Onyomi: 学 [ガク] (G) Kunyomi: 学 [ガク] (G) Wordplay: 大学 [だいがく] - daigaku University	毎	Meaning: Each, every, Mai [マイ] (M) Onyomi: 毎 [マイ] (M) Kunyomi: 毎 [マイ] (M) Wordplay: 毎日 [まいにち] - mai-nichi - Every time
1 stroke	It is just one stroke	8 strokes	It is the character for child under what books, the a root. School is the place where children learn.	6 strokes	Each and every one of us (A) has a mother (母)
Stroke order grid	Stroke order grid	Stroke order grid	Stroke order grid	Stroke order grid	Stroke order grid
1	58	103			

Gambar 4.7 Tampilan Detail Kanji

Gambar 4.7 adalah tampilan detail *kanji*. Terdapat arti, cara pembacaan tertulis, maupun lisan dengan cara menyentuh *button* suara di bawah. Terdapat juga tips untuk menghafal *kanji*, berapa banyak garis untuk menulis *kanji* tersebut, dan cara penulisannya. *Button* panah di bawah adalah untuk mengganti detail *kanji* yang ditampilkan dan terdapat nomor halaman atau *kanji* keberapakah yang ditampilkan di pojok kanan bawah halaman.

← Number 1 - 10.000 ←				Examples
一	1	八	8	十二 = 12
二	2	九	9	三十七 = 37
三	3	十	10	百十五 = 115
四	4	百	100	九百 = 900
五	5	千	1000	千百 = 1100
六	6	万	10000	二千六百 = 2600
七	7			一万百十 = 10110
				四万五千六百九十八 = 45698

Gambar 4.8 Tampilan Study Number 1

Gambar 4.8 adalah gambar tampilan belajar “number” yang menunjukkan angka 1 sampai 10, 100, 1.000, dan 10.000 dalam *kanji* di halaman 1 dan contoh penggunaannya di halaman 2. *Kanji* bisa disentuh untuk membawa pemain ke tampilan detail *kanji* masing-masing. Terdapat 3 halaman dalam belajar “number” dan panah di bawah adalah untuk menavigasi halaman.

← Japanese Yen

通貨
Tsuka



千円【せんえん】 1000¥



二千円【にせんえん】 2000¥



五千円【ごせんえん】 5000¥

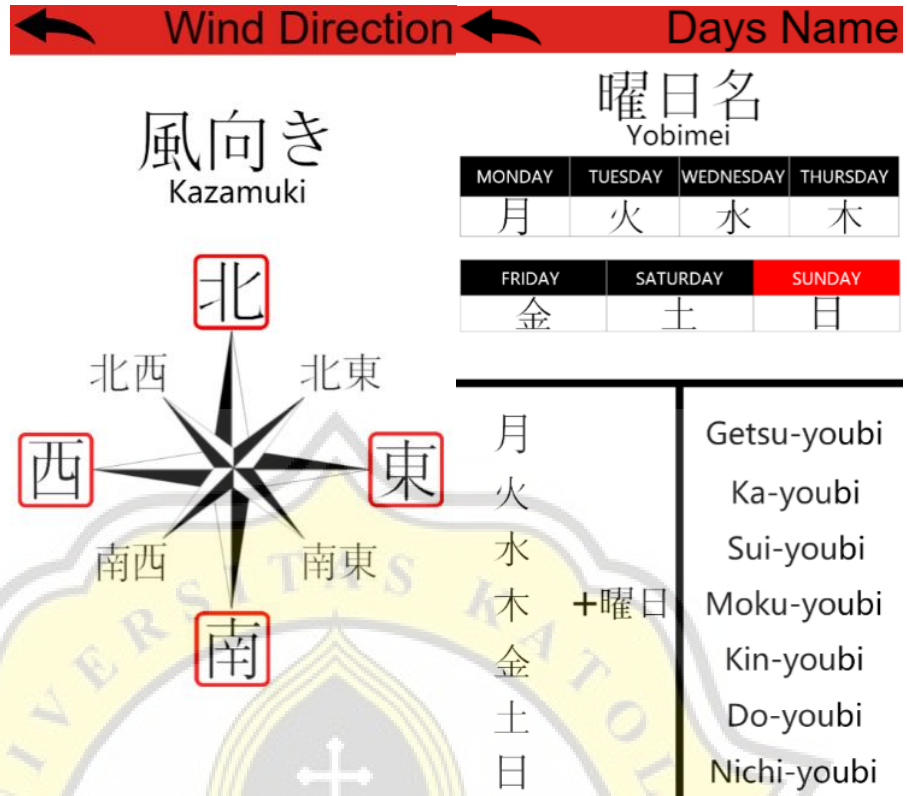


一万円【いちまんえん】 10000¥



Gambar 4.9 Tampilan Study Number 2

Gambar 4.9 adalah gambar tampilan belajar “number” halaman ketiga yang menunjukkan mata uang Jepang yaitu 1000 yen, 2000 yen, 5000 yen, dan yang terakhir 10.000 yen. Terdapat *button* suara untuk memainkan cara membaca uang tersebut lengkap dengan gambar uangnya, *kanji* dan juga *hiragana*-nya masing-masing. Panah di bawah adalah untuk kembali ke halaman 2.



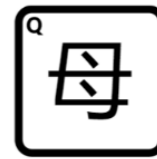
Gambar 4.10 Tampilan Study Arah Angin dan Nama Hari

Terakhir dalam tampilan gambar menu *study* terdapat gambar 4.10 yaitu gambar tampilan belajar “wind direction” di sebelah kiri. Lalu di sebelah kanan terdapat gambar tampilan belajar “days”.

Dalam tampilan arah mata angin terdapat kompas yang menunjukkan arah mata angin apa memiliki *kanji* apa, dan *kanji* untuk utara, timur, selatan, dan barat bisa disentuh untuk melihat detailnya masing-masing.

Lalu dalam tampilan nama hari terdapat hari apa memiliki *kanji* apa dan cara menyebutkan nama-nama hari dari Senin sampai Minggu. *Kanji* di dalam kotak-kotak kalender di atas bisa disentuh untuk melihat detailnya masing-masing juga.

← Kanji To Meaning ← Kanji To Hiragana



Food, to eat

ふ / ちち

Part, minute, to divide, to understand

じよ / おんな / め

Big, a lot

てん / あめ / あま

Noon

ぼ / はは

Score = 15
Highscore = 35

Score = 0
Highscore = 50

7

1

Gambar 4.11 Tampilan Kuiz 1

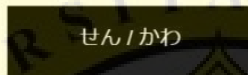
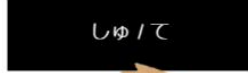
Gambar 4.11 adalah tampilan ketika salah satu pilihan kuiz disentuh. Gambar di kiri adalah tampilan kuiz “Kanji to Meaning” sedangkan yang kanan adalah tampilan kuiz “Kanji to Hiragana”. Beda dari kedua kuiz tersebut ada di jawabannya. Di “Kanji to Meaning” jawaban adalah berupa arti dari *kanji* yang ditampilkan, sedangkan di “Kanji to Hiragana” jawabannya adalah cara menyebutkan *kanji* tersebut dengan *hiragana*. Selain itu, *highscore*-nya berbeda untuk kedua kuiznya.

Di dalam tampilan kuiz terdapat soal yang berada di kotak tengah atas dan 4 pilihan jawaban di bawahnya, dan di bawah pilihan jawaban tersebut terdapat *score* saat itu dan *highscore*, dan juga soal/kuiz keberapakah ini.

← Kanji To Hiragana ← Kanji To Meaning



correct

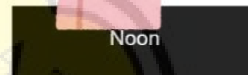


Score = 15

Highscore = 50



incorrect



Score = 10

3 Highscore = 35 7

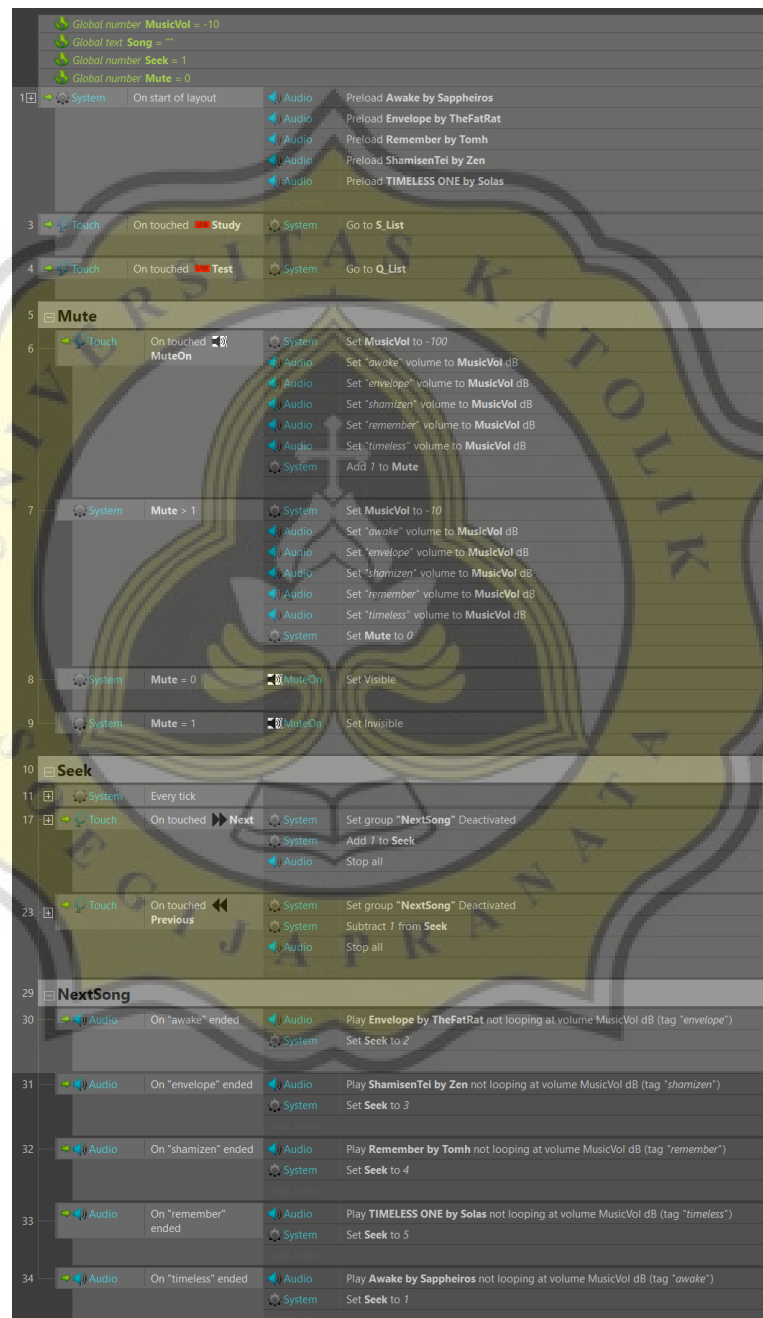
Gambar 4.12 Tampilan Kuiz 2

Gambar 4.12 menunjukkan apa yang terjadi ketika pemain menjawab kuiznya dengan benar atau salah. Jika benar maka salah satu dari keempat karakter akan muncul memegang tanda benar, warna score akan berganti menjadi hijau sementara, score akan ditambah 10 poin, dan akan muncul tulisan “correct” di bawah soal.

Sebaliknya jika pemain menjawab kuiznya salah, maka karakter akan muncul memegang tanda salah, warna score berganti menjadi merah. Score dikurangi 5 poin, dan muncul tulisan “incorrect” di bawah soal.

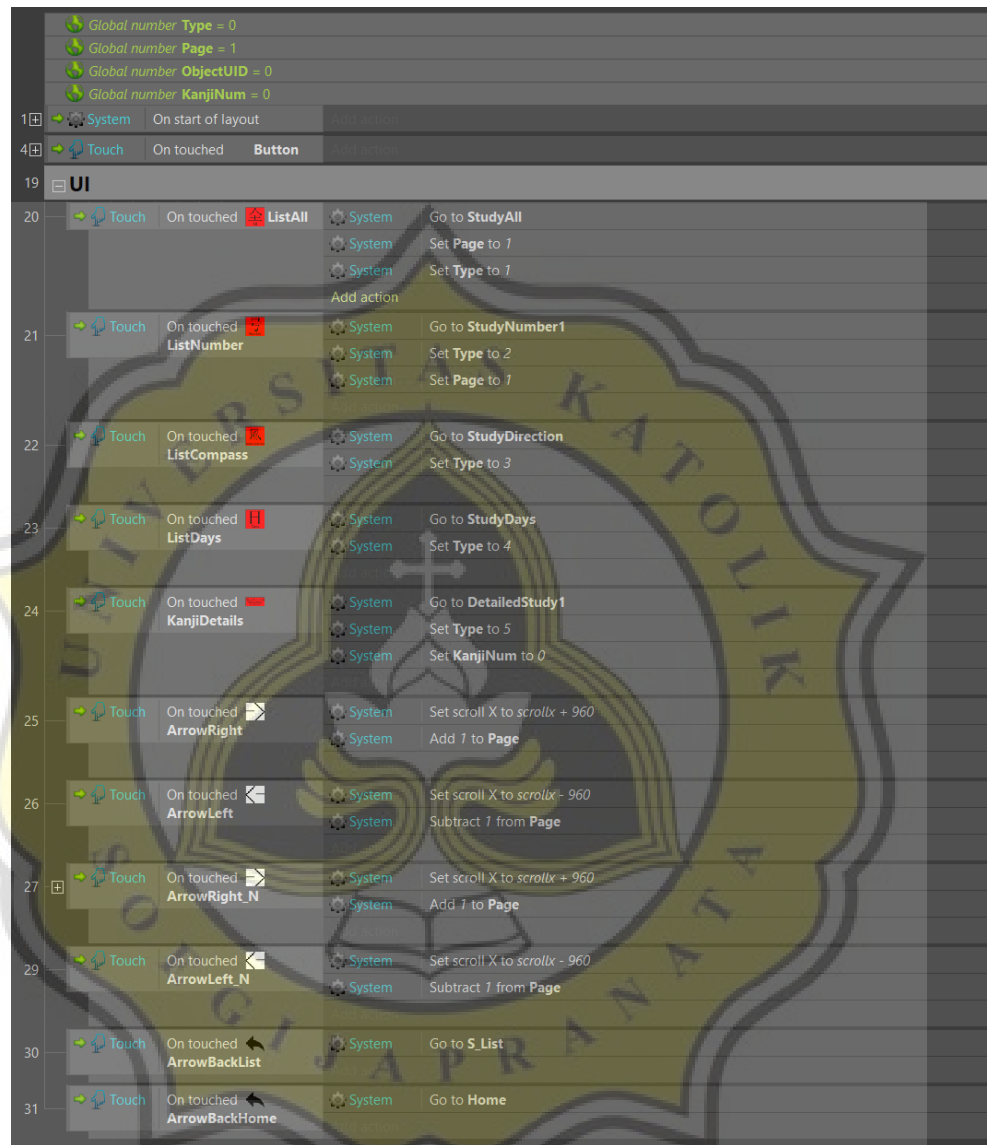
4.3 Event Sheet

Berikut adalah *screenshot* dari *event sheet* yang diambil dari proyek game di Construct 2. *Event sheet* berlaku seperti kode dalam programming yang mengatur cara kerja suatu *sprite*, aset, teks, dll, dan bisa menyimpan data dan atau variabel dalam suatu proyek game.



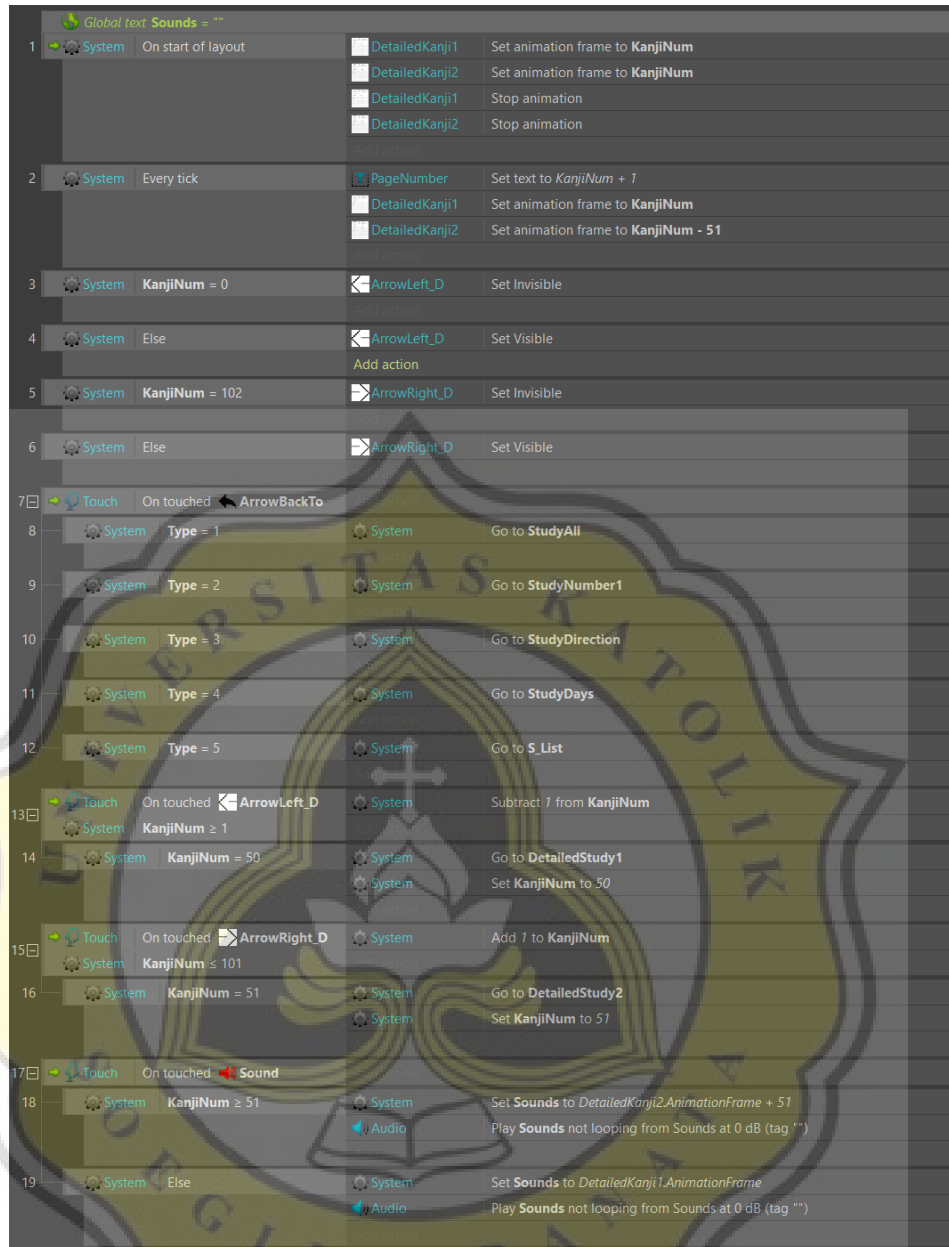
Gambar 4.13 Even Sheet Home

Gambar 4.13 adalah *event sheet* untuk halaman *home*. Terdapat variabel-variabel dan kode untuk mengatur BGM dan kode untuk *button* di *homescreen*.



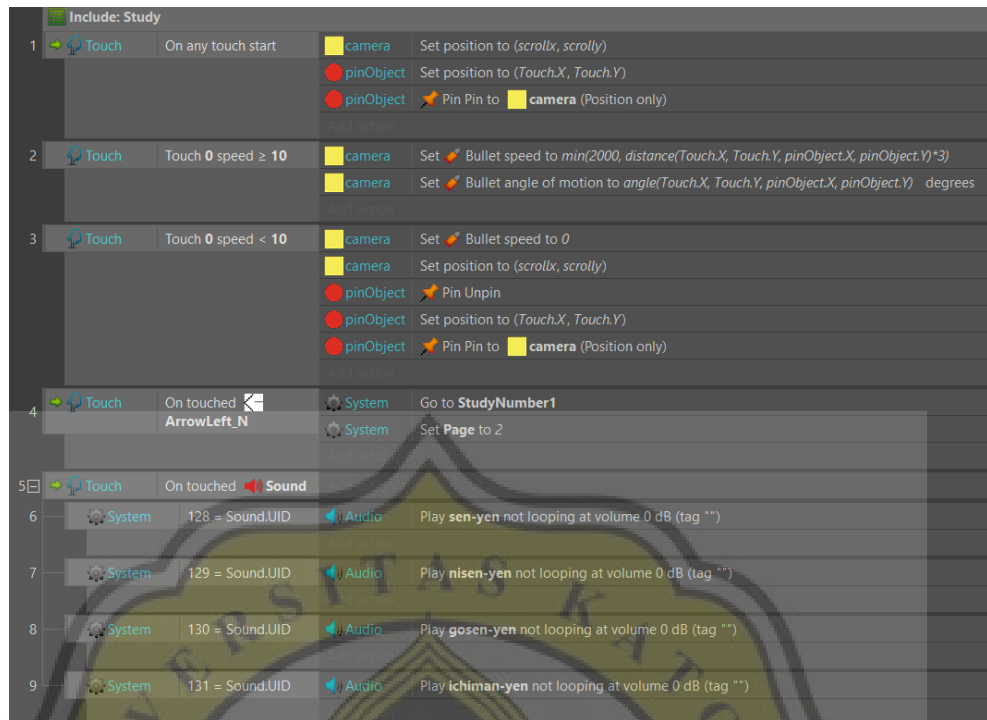
Gambar 4.14 Event Sheet Study

Gambar 4.14 adalah *event sheet* untuk semua hal yang berhubungan dengan pilihan *study*. Terdapat variabel dan kode yang mengatur panah-panah navigasi di halaman-halaman *study* dan juga tombol *back*. Ada juga kode untuk mengatur *button* di halaman pilihan *study*. Ada juga kode untuk mengatur ketika suatu *kanji* disentuh yang akan membawa pemain ke halaman *detail*.



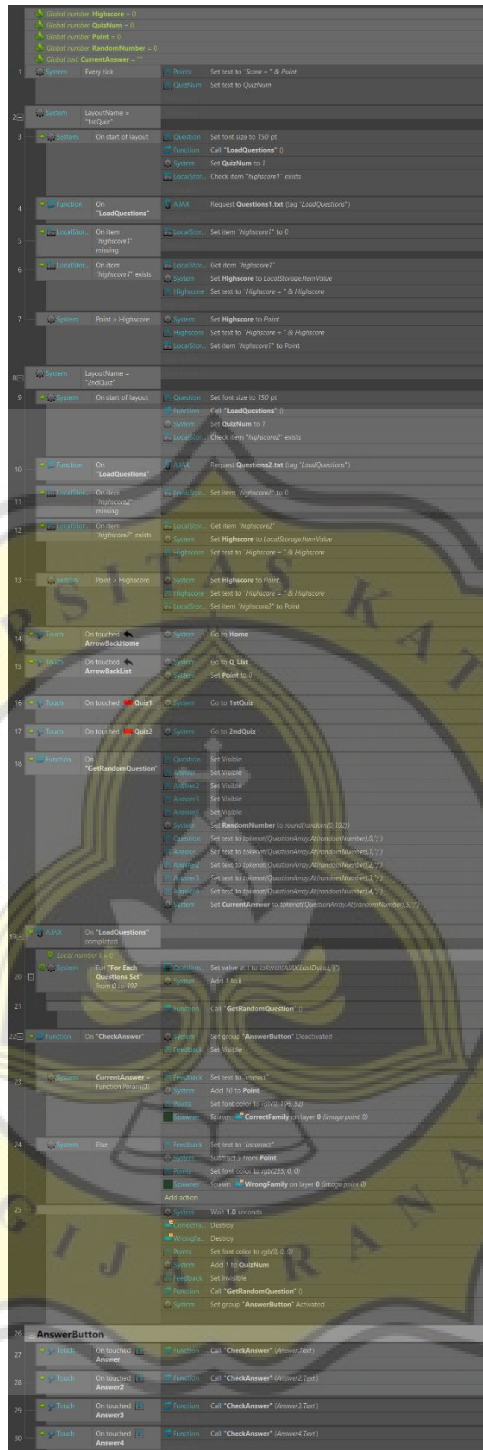
Gambar 4.15 Event Sheet Detail

Gambar 4.15 adalah *event sheet* untuk halaman detail *kanji*. Terdapat kode untuk mengatur detail *kanji* apakah yang harus ditampilkan dan kode untuk mengatur suara *kanji* apa yang dimainkan.



Gambar 4.16 Event Sheet Money

Gambar 4.16 adalah *event sheet* untuk halaman *study* bagian *number*, lebih tepatnya bagian mata uang. Isi kurang lebih mirip dengan *event sheet* detail, dengan tambahan kode agar halaman mata uang bisa di-*scroll* ke atas dan bawah.



Gambar 4.17 Event Sheet Quiz

Gambar 4.17 adalah *event sheet* untuk semua hal yang berhubungan dengan kuis. Terdapat variabel-variabel untuk pertanyaan dan jawaban, dan juga *score* dan *highscore*. Terdapat kode untuk menyimpan *highscore* dan memuat soal dan jawaban.

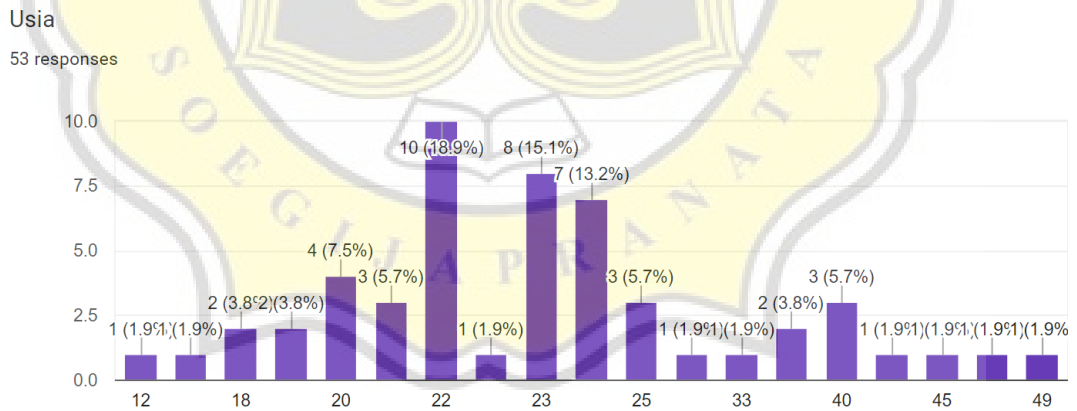
4.4 Pengujian Aplikasi

4.4.1 Statistik Deskriptif

Umur Responden

Umur	Frekuensi	Persentase
12	1	2%
15	1	2%
18	2	4%
19	2	4%
20	4	8%
21	3	6%
22	11	21%
23	1	2%
24	8	15%
25	7	13%
26	3	6%
33	1	2%
39	1	2%
40	2	4%
44	3	6%
45	1	2%
46	1	2%
49	1	2%
Total	53	100%

Tabel 4.1 Tabel Umur



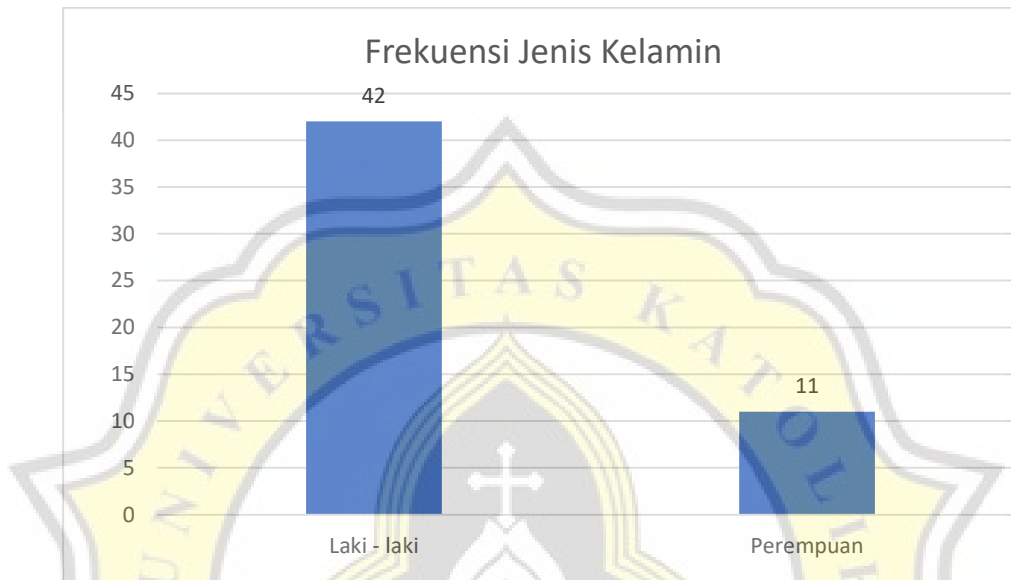
Gambar 4.18 Grafik Batang Umur

Bisa dilihat dari data tabel 4.1 dan gambar 4.18 tentang grafik umur, dari 53 responden, ada 11 orang yang berumur 22 tahun, diikuti dengan 8 orang berumur 23 tahun dan 7 orang berumur 24 tahun. Umur termuda adalah 12 tahun dan umur tertua adalah 49 tahun.

Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki - laki	42	79%
Perempuan	11	21%
Total	53	100%

Tabel 4.2 Tabel Jenis Kelamin



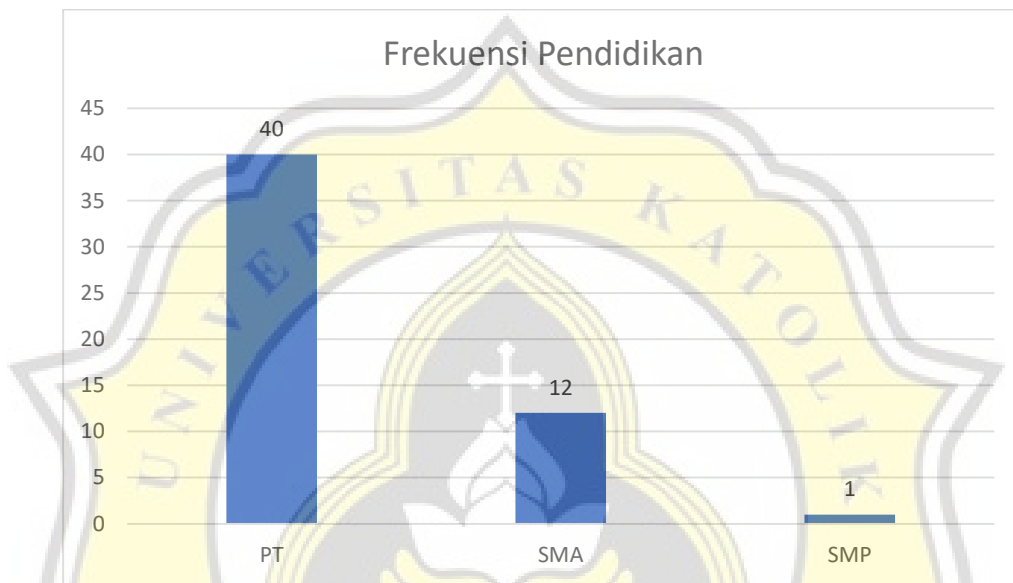
Gambar 4.19 Grafik Batang Jenis Kelamin

Dapat dilihat di tabel 4.2 dan gambar 4.19 tentang grafik jenis kelamin, dari 53 responden, terdapat 42 laki-laki dan 11 perempuan yang mengisi kuesionernya.

Tingkat Pendidikan Responden

Pendidikan yang sedang ditempuh	Frekuensi	Persentase
PT	40	75%
SMA	12	23%
SMP	1	2%
Total	53	100%

Tabel 4.3 Tabel Pendidikan



Gambar 4.20 Grafik Batang Pendidikan

Dari tabel 4.3 dan gambar 4.20 tentang grafik pendidikan, bisa dilihat bahwa terdapat 40 orang dengan pendidikan Perguruan Tinggi (PT), 12 orang dengan pendidikan SMA, dan hanya 1 orang dengan pendidikan SMP.

Statistik Deskriptif

Statistics	Score
Mean	35.375
Median	38
Mode	40
Standard Deviation	5.125217765
Sample Variance	26.26785714
Kurtosis	- 1.970749607
Skewness	- 0.586136823
Range	12
Minimum	28
Maximum	40

Tabel 4.4 Tabel Statistik Deskriptif

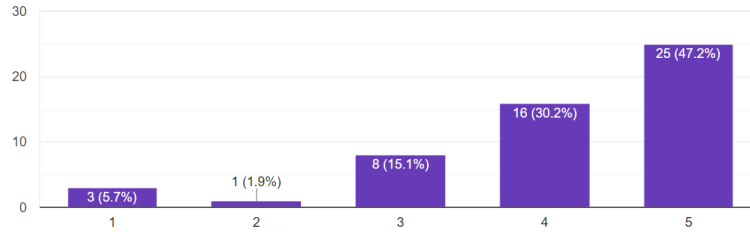
Dari tabel 4.4 tentang hasil perhitungan statistik deskriptif di atas, bisa diketahui bahwa *Mean* data responden adalah 35.37, *Median*-nya 38, dengan *Mode* 40, mempunyai *Range* sebesar 12, serta *Minimum* 28 dan *Maximum* 40.

4.4.2 Analisa Data

Pernyataan	Frekuensi					Persentase				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
Aplikasi "Nihongo Jouzu" berguna untuk mempelajari Kanji Bahasa Jepang	25	16	8	1	3	47%	30%	15%	2%	6%
Aplikasi "Nihongo Jouzu" berguna bagi saya untuk memahami Kanji Bahasa Jepang	23	13	12	2	3	43%	25%	23%	4%	6%
Quiz di dalam aplikasi "Nihongo Jouzu" berguna bagi saya dalam memudahkan mempelajari Kanji Bahasa Jepang	25	11	13	1	3	47%	21%	25%	2%	6%
Aplikasi "Nihongo Jouzu" mudah untuk digunakan	19	20	10	1	3	36%	38%	19%	2%	6%
Instruksi aplikasi "Nihongo Jouzu" mudah untuk diikuti	23	13	10	2	5	43%	25%	19%	4%	9%
Antarmuka (User Interface) pada aplikasi "Nihongo Jouzu" mudah untuk dioperasikan	17	19	10	4	3	32%	36%	19%	8%	6%
Saya berencana untuk terus menggunakan aplikasi "Nihongo Jouzu" kedepannya	15	14	17	2	5	28%	26%	32%	4%	9%
Saya akan menggunakan aplikasi "Nihongo Jouzu" di dalam kehidupan sehari-hari saya	14	14	14	7	4	26%	26%	26%	13%	8%
Saya berencana untuk lebih sering menggunakan aplikasi "Nihongo Jouzu"	13	14	16	4	6	25%	26%	30%	8%	11%

Tabel 4.5 Tabel Data

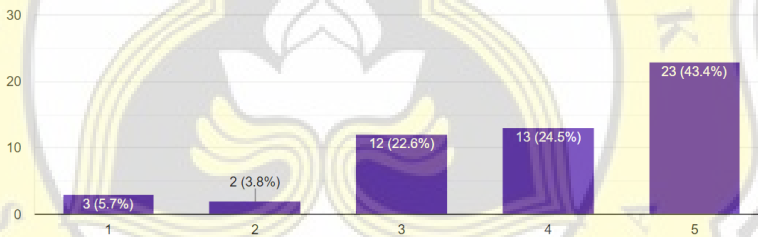
Aplikasi "Nihongo Jouzu" berguna untuk mempelajari Kanji Bahasa Jepang
53 responses



Gambar 4.21 Grafik Batang PE 1

Dari gambar 4.21 bisa dilihat bahwa ada 3 responden yang sangat tidak setuju, 1 responden yang tidak setuju, 8 responden yang netral, 16 responden yang setuju dan 25 responden yang sangat setuju.

Aplikasi "Nihongo Jouzu" berguna bagi saya untuk memahami Kanji Bahasa Jepang
53 responses

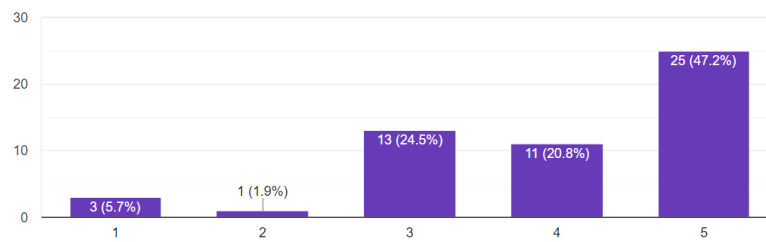


Gambar 4.22 Grafik Batang PE 2

Dari gambar 4.22 bisa dilihat bahwa ada 3 responden yang sangat tidak setuju, 2 responden yang tidak setuju, 12 responden yang netral, 13 responden yang setuju dan 23 responden yang sangat setuju.

Quiz di dalam aplikasi "Nihongo Jouzu" berguna bagi saya dalam memudahkan mempelajari Kanji Bahasa Jepang

53 responses

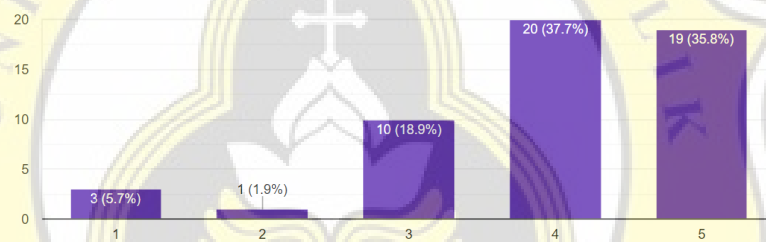


Gambar 4.23 Grafik Batang PE 3

Dari gambar 4.23 bisa dilihat bahwa ada 3 responden yang sangat tidak setuju, 1 responden yang tidak setuju, 13 responden yang netral, 11 responden yang setuju dan 25 responden yang sangat setuju.

Aplikasi "Nihongo Jouzu" mudah untuk digunakan

53 responses

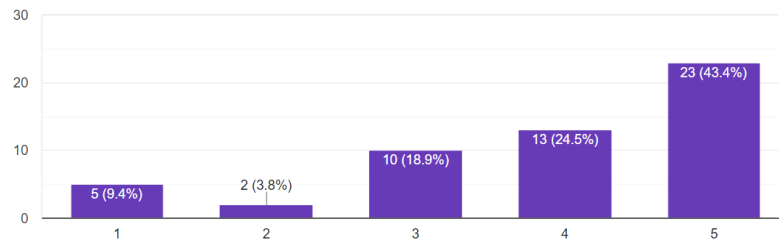


Gambar 4.24 Grafik Batang EE 1

Dari gambar 4.24 bisa dilihat bahwa ada 3 responden yang sangat tidak setuju, 1 responden yang tidak setuju, 10 responden yang netral, 20 responden yang setuju dan 19 responden yang sangat setuju.

Instruksi aplikasi "Nihongo Jouzu" mudah untuk diikuti

53 responses

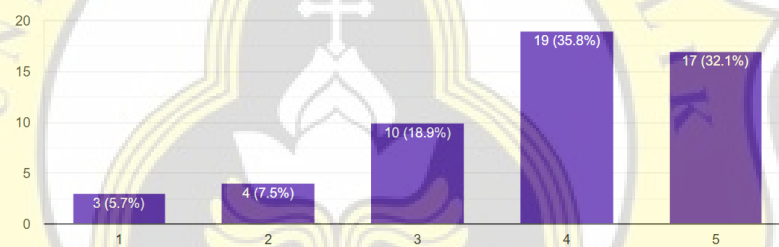


Gambar 4.25 Grafik Batang EE 2

Dari gambar 4.25 bisa dilihat bahwa ada 5 responden yang sangat tidak setuju, 2 responden yang tidak setuju, 10 responden yang netral, 13 responden yang setuju dan 23 responden yang sangat setuju.

Antarmuka (User Interface) pada aplikasi "Nihongo Jouzu" mudah untuk dioperasikan

53 responses

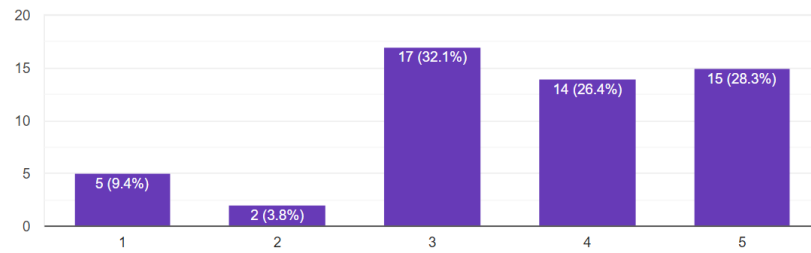


Gambar 4.26 Grafik Batang EE 3

Dari gambar 4.26 bisa dilihat bahwa ada 3 responden yang sangat tidak setuju, 4 responden yang tidak setuju, 10 responden yang netral, 19 responden yang setuju dan 17 responden yang sangat setuju.

Saya berencana untuk terus menggunakan aplikasi "Nihongo Jouzu" kedepannya

53 responses

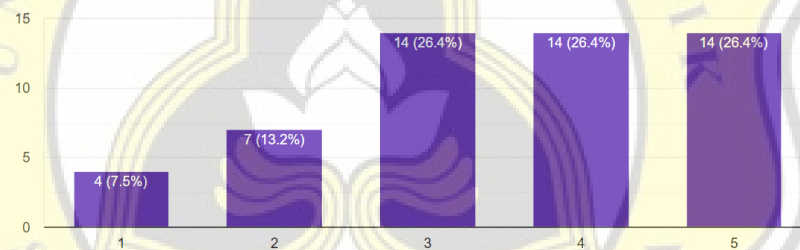


Gambar 4.27 Grafik Batang BI 1

Dari gambar 4.27 bisa dilihat bahwa ada 5 responden yang sangat tidak setuju, 2 responden yang tidak setuju, 17 responden yang netral, 14 responden yang setuju dan 15 responden yang sangat setuju.

Saya akan menggunakan aplikasi "Nihongo Jouzu" di dalam kehidupan sehari-hari saya

53 responses

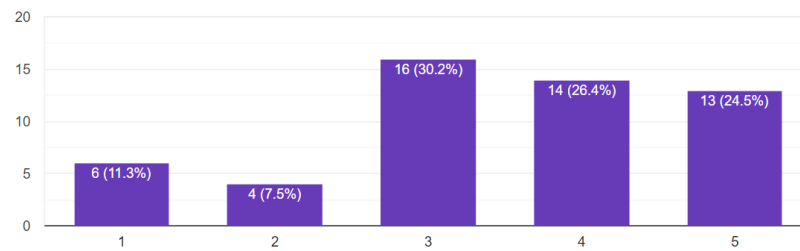


Gambar 4.28 Grafik Batang BI 2

Dari gambar 4.28 bisa dilihat bahwa ada 4 responden yang sangat tidak setuju, 7 responden yang tidak setuju, 14 responden yang netral, 14 responden yang setuju dan 14 responden yang sangat setuju.

Saya berencana untuk lebih sering menggunakan aplikasi "Nihongo Jouzu"

53 responses



Gambar 4.29 Grafik Batang BI 3

Dari gambar 4.29 bisa dilihat bahwa ada 6 responden yang sangat tidak setuju, 4 responden yang tidak setuju, 16 responden yang netral, 14 responden yang setuju dan 13 responden yang sangat setuju.

4.4.3 Uji Validasi

Rotated Component Matrix^a

	Component	
	1	2
PE1	.220	.897
PE2	.295	.822
PE3	.227	.837
EE1	.541	.593
EE2	.504	.617
EE3	.769	.369
BI1	.915	.245
BI2	.895	.193
BI3	.791	.358

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Equamax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 3 iterations.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi

Bisa dilihat di tabel 4.6 bahwa variabel PE valid karena terdapat nilai yang berkumpul di komponen 2 dan memiliki nilai diatas 0.4. Begitu juga dengan variabel EE dan BI, kedua variabel tersebut dinyatakan valid karena nilai berkumpul di komponen 1 dan memiliki nilai diatas 0.4.

4.4.4 Uji Reliabilitas

Cronbach's alpha	Internal consistency
$\alpha \geq 0.9$	Excellent
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	Good
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	Acceptable
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	Questionable
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	Poor
$0.5 > \alpha$	Unacceptable

Tabel 4.7 Tabel Cronbach's Alpha dan Internal Consistency

Variable	Cronbach Alpha Value	Internal Consistency
PE	0.899	Good
EE	0.901	Excellent
BI	0.935	Excellent

Tabel 4.8 Tabel Uji Reliabilitas

Bisa dilihat di tabel 4.7 dan tabel 4.8 bahwa setelah melakukan uji reliabilitas pada ketiga variabel PE, EE, dan BI, diketahui Cronbach Alpha Value variabel masing-masing adalah 0.899, 0.901, dan 0.935. Setelah dicocokkan ke tabel *Internal Consistency*, bisa dilihat bahwa variabel PE memiliki *internal consistency* yang *good*, dan kedua variabel EE dan BI memiliki *internal consistency* yang *excellent*.

4.4.5 Uji Korelasi

Correlations

		rPE	rEE	rBI
rPE	Pearson Correlation	1	.611**	.567**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001
	N	53	53	53
rEE	Pearson Correlation	.611**	1	.644**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001
	N	53	53	53
rBI	Pearson Correlation	.567**	.644**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	
	N	53	53	53

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji Korelasi

Dari tabel 4.9 tentang hasil uji korelasi di atas bisa dilihat bahwa variabel PE dan EE ke BI memiliki hubungan yang erat karena memiliki nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0.001 dan ditandai 2 bintang. Bisa ditarik kesimpulan bahwa responden ingin terus menggunakan game “Nihongo Jouzu” karena dirasakan berguna dan mudah untuk digunakan.