

## **GAME ADVENTURE UNTUK PEMBELAJARAN PENGGUNAAN HATSUON PADA MATA KULIAH HANASHIKATA**

Marina Indahningrum  
Universitas Negeri Surabaya, marinkoindah@gmail.com

### **ABSTRACT**

Nowadays technology is increasingly developing so that everyone must be able to use various technologies to meet their needs, especially in midwives education. As a lecturer, it is expected to be able to keep abreast of rapid technological developments, sometimes even as students, it feels to be more professional in using technology today. So many students who feel less motivated by learning that is not interesting. Therefore this research is in the form of an Android-based Japanese educational game application that will be applied to one of the Japanese language majors, namely speaking or Hanashikata. This research uses a game that will make it easier for students to learn Japanese. The adventure game is an adventure-based game that is given an educational element. The education included is learning how to pronounce Japanese. This game is a solution to overcome the obstacles of teaching methods that are less fun, while Japanese language enthusiasts more and more. In this study, we discussed how to apply this adventure game application as a learning medium in one course, where students will learn learning material not only with the help of lecturers or modules but with the context in the game. Based on the design of the game made it can be felt this game will provide high motivation to learn for students and provoke their curiosity and creativity.

**Key Words:** *adventure game, speak Japanese, Japanese pronunciation.*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan salah satu faktor terpenting dalam menjalin hubungan komunikasi dengan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988:66-67), Bahasa memiliki 3 pengertian, yaitu:

- 1) Sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang (arbitrer, pen) dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran.
- 2) Perkataan-perkataan yang dipakai suatu bangsa (suku bangsa, daerah, Negara, dsb).
- 3) Percakapan (perkataan) yang baik, sopan santun, tingkah laku yang baik.

Setiap negara akan menghadapi modernisasi jaman terkhususnya di Indonesia. Modernisasi memberikan pengaruh di Indonesia yaitu pengaruh bahasa Asing. Dewasa ini, menguasai berbagai bahasa sangatlah penting. Banyak pekerjaan yang membutuhkan keahlian berbahasa asing khususnya dibidang pariwisata. Jika ingin

mengembangkan bisnis yang besar bahkan hingga mencakup wilayah luar negeri, maka keahlian berbahasa asing sangat dibutuhkan agar mampu bernegosiasi atau berkomunikasi untuk mendapatkan investor asing.

Jepang adalah salah satu Negara yang memiliki perkembangan ekonomi dan teknologi yang paling pesat se-Asia. Melihat potensi yang dimiliki antara hubungan antara Jepang dan Indonesia, sangat banyak ilmu yang dapat diperoleh dari negeri matahari terbit itu. Jumlah pelajar Indonesia yang ada di Jepang mengalami peningkatan sebesar 38.552 pelajar pada tahun 2019 dibandingkan pada tahun-tahun sebelumnya. (sukasuki. , 2017) Dari data ini menunjukkan bahwa, pelajar Indonesia berpotensi untuk melanjutkan study ke Jepang. Hal ini diperlukan adanya kemampuan berbahasa asing terutama dalam berbahasa Jepang melalui berbagai metode yang ada.

Banyaknya peminat pelajar untuk mengambil pendidikan maupun bekerja di Jepang menjadikan bahasa Jepang itu sendiri semakin populer, sehingga banyak universitas ternama di Indonesia membuat jurusan terkhusus untuk bahasa Jepang, meliputi pendidikan maupun sastra bahasa Jepang. Sehingga dapat membantu mempermudah penguasaan bahasa Jepang untuk para peminatnya. Meskipun begitu, dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak luput dari berbagai masalah untuk semakin memperbaiki hasil pembelajaran yang semakin baik. Permasalahan dalam pembelajaran salah satu faktor utamanya adalah pengajaran materi itu sendiri.

Ada beberapa ciri permasalahan dalam pengajaran bahasa Jepang yang terjadi di Indonesia yaitu fasilitas dan peralatan yang kurang, serta kurangnya informasi tentang bahan ajar dan metode pengajaran. Seiring dengan peningkatan

jumlah pemelajar bahasa Jepang yang pesat, masalah mengenai bahan mengajar dan metode mengajar menjadi masalah yang serius. Selain itu, kebanyakan pembelajar memiliki masalah yaitu tidak pernah mengingat materi pelajaran bahasa Jepang pada pembelajaran minggu sebelumnya. Mereka yang memiliki masalah seperti itu biasanya lebih cepat merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Heltiana, 2011).

Solusi dari permasalahan tersebut adalah meningkatkan daya ingat dan minat belajar bagi pemelajar, salah satunya adalah video game baik yang dimainkan di nitendo maupun di komputer. Berdasarkan data penelitian dari Longitudinal Study of Australian Children, para ilmuwan menemukan kalau seseorang yang menghabiskan waktu dengan

bermain video game akan mengalami peningkatan daya kognitif yang lebih baik daripada seorang yang menghabiskan waktu dengan menonton televisi. Oleh karena itu, agar individu Indonesia dapat mendayagunakan dan memaksimalkan beragam peluang serta demi menciptakan proses pembelajaran bahasa yang menyenangkan, pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk sebuah game atau permainan.

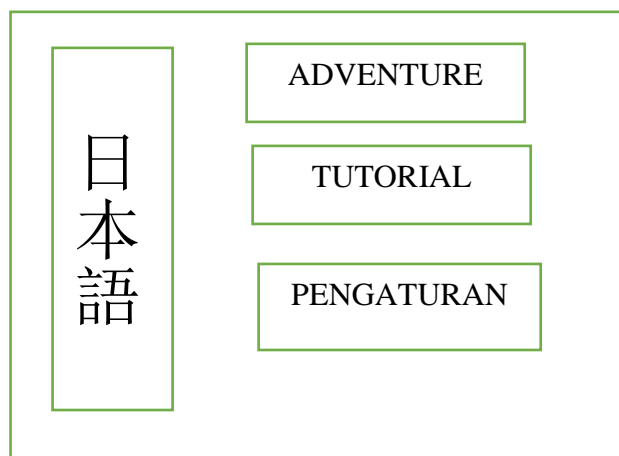
Saat ini berbagai jenis permainan mulai beralih ke arah mobile smartphone. Berkat sistem operasi mobile smartphone yang kini sedang berkembang sangat pesat yaitu sistem operasi android, sehingga pemain dapat memainkan permainan dimana saja dan kapan saja. Selain itu sifat sistem operasi ini yang terbuka memberikan kesempatan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, khususnya aplikasi permainan.

Game sangat berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai media komunikasi dan informasi yang positif kepada masyarakat, terlepas dari berbagai stigma negatif masyarakat Indonesia pada umumnya terhadap game. Game memiliki berbagai jenis genre. Salah satu genre game yang cukup menarik adalah Adventure game. Adventure game adalah genre game yang memiliki sebuah alur cerita dimana jika jalan ceritanya telah usai, maka game tersebut juga tamat. Fitur dari genre ini antara lain gameplay-nya melibatkan collecting items (pengumpulan item) (Fritts, 2013), di kota Surabaya sendiri saat ini belum begitu banyak pengembangan *game* terkhusus untuk bahasa Jepang. Namun tidak sedikit pengembang-pengembang indie yang mulai mengembangkan game pada platform mobile. Berdasarkan fenomena dan permasalahan di atas, maka penulis mengangkat judul “*game adventure* untuk pembelajaran penggunaan hatsuon pada mata kuliah *hanashikata* program pendidikan bahasa dan sastra jepang” penulis merancang Game ini dengan harapan untuk meningkatkan minat belajar dan menjadi sumber ilmu Bahasa Jepang bagi pelajar di Indonesia.

## PEMBAHASAN

### 1. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama akan menampilkan 4 daftar menu pilihan, yaitu Adventure, tutorial, setting dan lambang exit untuk keluar dari permainan.



Gambar 4.1 Halaman Menu Utama

## 2. Halaman Daftar Petualangan

Apabila Menu adventure di klik di halaman menu utama, maka akan menampilkan halaman daftar petualangan. Pada halaman ini, ditampilkan 4 jenis pelajaran yang akan dipelajari selama petualangan. Peneliti mengambil dari kehidupan sehari-hari siswa, yaitu rekishi untuk memperkenalkan sejarah Jepang dengan singkat melalui game dengan penggunaan karakter lawan musuh dengan tokoh pahlawan Jepang. Selanjutnya gakusei adalah menceritakan petualangan disekolah dengan benda-benda yang berada disekolah, tidak hanya itu ryokou merupakan petualangan yang menceritakan tentang liburan dengan berbagai liburan, taman bermain, pegunungan, atau pantai, terakhir ada dairi yaitu kehidupan bersama keluarga dan teman-teman. Ada beberapa simbol yang memberikan isyarat, tanda lingkaran X untuk keluar permainan, tanda panah untuk kembali pada halaman utama, bentuk awan untuk belajar materi, selanjutnya tanda nintang untuk misi.



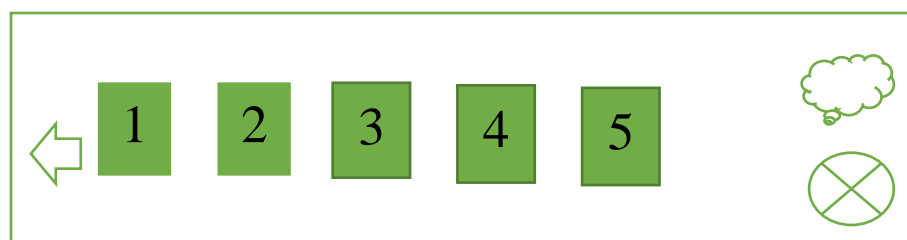
Gambar 4.2 Halaman Daftar Petualangan

### 3. Halaman Rekishi

Halaman ini menampilkan 2 pilihan yang akan dipelajari selama petualangan berlangsung. Pada halaman tersebut memberikan pilihan untuk berpetualang dalam sejarah kuno Jepang atau memasuki masa kehidupan modern Jepang. Sehingga terdapat aneka pemandangan kehidupan Jepang di jaman Kuno dan era modern, karakter yang digunakanpun menyerupai jaman era tersebut.

### 4. Halaman Pemilihan *Stage Level (JLPT)*

Halaman ini ditampilkan apabila Pemain memilih salah satu dari *Menu* Petualangan. Akan memunculkan level tingkatan yang akan dijelajahi. Setiap level mengikuti tahapan kesulitannya masing-masing. Pada level satu merupakan level terendah setara dengan JLPT level 5 dimana penggunaan huruf tidak begitu sulit, semakin naik level permainan maka karakter game akan semakin sulit untuk membaca huruf dan tata bahasa yang digunakan dalam permainan level tersebut. Seperti penggunaan kanji yang semakin bervariasi huruf yang digunakan untuk kosakatanya.



Gambar 4.4 Halaman Pemilihan Stage

## 5. Halaman Misi

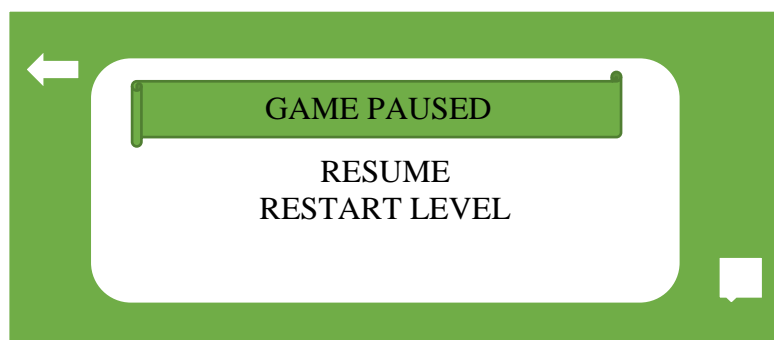
Pada halaman utama terdapat simbol bintang yang menunjukkan bahwa ada misi yang belum terpenuhi untuk menambah nilai skor atau mendapat yen untuk membeli investori baju untuk karakter. Pada halaman misi, terdapat tugas-tugas khusus yang mendapatkan point ekstra setiap harinya untuk pemain. Dalam misi tersebut dikhususkan pemain dapat menyelesaikan misi dengan menjawab pertanyaan di setiap stage dengan menggunakan *hatsuon* dengan pelafalan yang benar, baik dari cara pengejakan kosakata, penggunaan partikel dan penggunaan tata bahasa Jepang yang benar. Pembeneran jawaban pada soal *hatsuon* akan ada detektor yang di sebut pitch meter yang di gambarkan dengan simbol microphone.

## 6. Halaman Bermain

Setelah Pemain memilih salah satu *Stage Level*, maka Pemain akan diarahkan ke Halaman Bermain. Dimana pemain diharuskan menyelesaikan *Level* tersebut untuk membuka *Level* selanjutnya. Halaman bermain, karakter akan berjalan dalam peta sesuai dengan pilihan pada menu utama. Karakter akan berjalan, bertarung sesuai dengan misi yang telah ditentukan pada setiap stage.

## 7. Pause Menu

Halaman ini akan menghentikan permainan sejenak kemudian menampilkan 4 Menu pilihan yang dapat dipilih oleh Pemain. *Resume* untuk melanjutkan permainan, *Restart Level* digunakan untuk mengulangi *Level* tersebut, *Collection* untuk melihat huruf/angka/warna yang telah dikumpulkan dan *Main Menu* untuk kembali ke Menu Utama.



Gambar 4.7 Pause Menu

### 8. Collection Menu

Menu ini akan memuat seluruh hadiah untuk inventori seperti pakaian karakter game dan aksesoris yang berhasil dikumpulkan oleh Pemain selama petualangan sedang berlangsung. Cara mengaksesnya yaitu dengan menekan simbol bintang. Selain misi dalam simbol bintang berisikan hadiah dan inventory yang didapatkan oleh karakter dalam keberhasilan menangani misi.

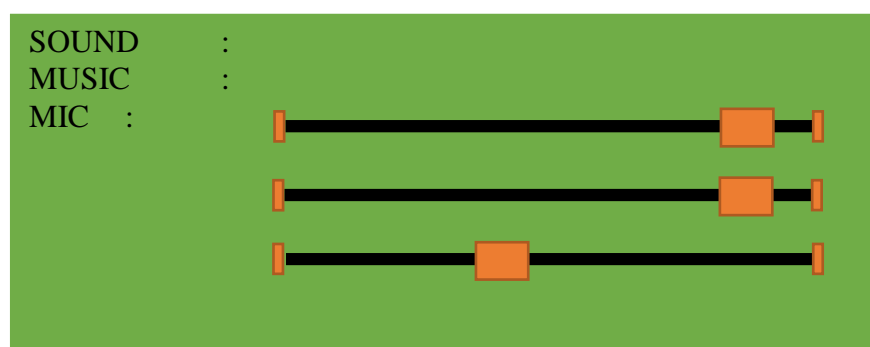
### 9. Halaman Belajar

Halaman ini akan memuat seluruh daftar materi. Pada awal permainan, materi-materi tersebut akan terkunci dan hanya dapat dibuka apabila Pemain menemukan sebuah *Key Item* yang tersebar di berbagai *Stage*.

Apabila Pemain memilih salah satu materi yang telah terbuka, maka akan ditampilkan informasi yang berisi tentang materi tersebut. Pada materi terdapat berbagai jenis bab yang dapat dipelajari misalnya, memperkenalkan diri. Pada materi memperkenalkan diri dalam game akan menerangkan cara dan etika yang digunakan oleh warga negara Jepang. Selain itu ada juga bab materi yang menjelaskan cara pengungkapan dengan tata bahasa yang benar, pemain dapat meninjau kembali menggunakan *hatsuon* (pelafalan) yang benar.

### 10. Halaman Pengaturan

Pada Halaman ini, Pemain dapat mengatur *volume* dari *BackgroundMusic* atau suara dari *sound Sfx*, pengaturan untuk microphone handphone yang digunakan dalam game.



Gambar 4.10 Halaman pengaturan

BATAL

TERAPKAN

## **Tahapan yang Dilakukan dalam Pembelajaran *Hanashikata* berbicara dalam Perbahasa Jepang dengan menggunakan game ini adalah**

Pembelajaran berbicara Bahasa Jepang dengan menggunakan *game adventure* tentunya memiliki beberapa tahapan yang dilakukan agar tercapainya capaian pembelajaran untuk mata kuliah tersebut.

### **Tahap Prasiklus**

Tahap prasiklus adalah tahapan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang. Sebelum penerapan *game adventure* ini mahasiswa diberi sedikit tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa, serta akan mempermudah dosen untuk memilihkan materi apa yang akan mempermudah dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan cara interview dikelas dengan menanyakan berbagai pertanyaan dengan menggunakan bahasa Jepang. Dosen mengamati satu per satu kemampuan mahasiswa kemudian membuat catatan berupa hasil kemampuan awal berbicara mahasiswa

### **Siklus 1**

#### **Tahap Perencanaan**

Dalam tahapan pertama ini dosen menyiapkan rancangan pembelajaran yang selaras dengan aspek-aspek yang masuk dalam substansi materi yang meliputi aktifitas dan kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Ketepatan penggunaan tata bahasa, seberapa perbendaharaan kosa kata yang dimiliki, dan cara pengucapan *hatsuon* dalam bahasa Jepang. Selain menyiapkan rancangan-rancangan pembelajaran, dosen juga harus menyiapkan RPS (rancangan pembelajaran semester). Selanjutnya dosen juga harus menyiapkan beberapa instrument tes untuk mengetahui kemampuan dasar para mahasiswa dalam berbicara bahasa. Selanjutnya dosen menyiapkan aplikasi *game adventure* untuk memberikan tindakan kepada mahasiswa dalam pembelajaran dasar-dasar membaca bahasa Jepang.



## **Tahap Tindakan**

Dalam kegiatan ini, dosen mulai melakukan tindakan yang sesuai dengan rancangan di awal tadi. Materi yang diberikan pertama yakni berkenaan dengan lingkungan sekolah, selain itu mahasiswa akan diberikan materi tentang penggunaan *hatsuon* pcara pengucapan yang benar.

### **a. Kegiatan Awal**

Dosen memulai dengan memberikan pancingan kepada para mahasiswa mengenai lingkungan sekolah untuk memantik pemikiran atau imajinasi mahasiswa. Dosen dalam hal ini bias memberikan pancingan dengan cara menunjuk salah satu mahasiswa untuk mengucapkan benda apa saja yang ada di lingkungan sekolah. Selanjutnya dosen menunjuk konteks apa saja yang terjadi biasanya di lingkungan sekolah mereka baik itu jaman SMA, SMP, maupun SD. Di awal mungkin bisa memberikan kalimat yang sederhana, namun jika dirasa mahasiswa mampu, bisa ditingkatkan ke kalimat yang lebih kompleks. Mungkin ada beberapa mahasiswa akan malu untuk menjawab karena merasa bahasa Jepangnya kurang mahir, dosen memancing dengan penggunaan kosakata atau *bunsho* tata bahasa yang mudah digunakan. Dalam akhir pembelajaran, dosen bisa memberikan pertanyaan mengenai bagian materi yang sulit untuk dipelajari. Dari sana bisa diketahui problem dari mahasiswa.

### **b. Kegiatan Inti**

Pada kegiatan inti inilah dosen mulai menggunakan media pembelajaran *game adventure* yang berbasis petualangan. Namun sebelum itu, dosen memberikan refleksi perihal pembelajaran yang telah ditempuh minggu sebelumnya. Setelah proses itu selesai, dosen baru memperkenalkan media game petualangan. Pada kegiatan awal, guru memperkenalkan fungsi, kegunaan secara umum kepada mahasiswa. Mahasiswa akan diberikan waktu kurang lebih 15 menit untuk memainkan game tersebut sesuai dengan materi awal yaitu *gakusei* lingkungan sekolah. Setelah 15 menit berlalu, guru akan memberikan kertas kecil dan mahasiswa mengisi sampai stage berapa mereka mampu memainkan dalam 15 menit.

Dosen akan membaca satu persatu secara acak, mahasiswa yang terpanggil dengan namanya akan diberikan tugas untuk membuat percakapan per kelompok dengan temannya yang sama-sama pada posisi *stage* permainan tersebut. Dosen

memberikan tugas untuk berkelompok memikirkan konteks apa saja yang bias diterapkan dalam game *stage* pada levelnya, misalkan pada stage pertama karakter akan bangun tidur mandi dan mengambil sarapan lalu berangkat sekolah. Mahasiswa diminta untuk memberikan kreatifitasnya dalam tugas berkelompok untuk menggambarkan kegiatan setelah bangun tidur sampai berangkat sekolah, misalnya bangun terlambat, sang ibu sudah berusaha membangunkan tapi pemeran utama belum bangun, sehingga ia mengomel ke ibunya lalu bergegas mandi dan lain sebagainya.

### **c. Kegiatan Akhir**

Pada kegiatan akhir dosen menilai hasil kerja mahasiswa dan memberikan gambaran materi pada pertemuan berikutnya. Sehingga mahasiswa menjadi penasaran dan ingin mempermainkan permainan tersebut di rumah, Karena dalam permainan tersebut terdapat materi-materi belajar yang dibutuhkan. Selanjutnya dalam pertemuan berikutnya mahasiswa menjadi lebih siap dengan perbendaharaan kosakata yang lebih banyak.

## **SIMPULAN**

Dari Pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* ini tidak memerlukan akses internet untuk dimainkan. Jadi pemain tidak perlu khawatir apabila mereka tidak memiliki sambungan internet
2. *Game* ini menawarkan petualangan dengan berbagai rintangan dan pertarungan dengan musuh untuk memacu semangat pemain dalam bermain sambil belajar
3. *Game* ini dilengkapi dengan fitur *Auto Save*
4. *Game* ini dilengkapi dengan berbagai materi pembelajaran dasar bahasa Jepang.

Sehingga dapat membantu berjalannya kegiatan belajar mengajar pada matakuliah *hanashikata* (berbicara) bahasa Jepang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alavi, Z. (2003). *Pemikiran pendidikan Islam pada abad klasik dan pertengahan*. Bandung: Angkasa.
- Basiran, Moch. 1999. *Apakah yang dituntut GBPP Bahasa Indonesia Kurikulum 1994*. Yogyakarta: Depdikbud

- Dahidi, A. (2008). Kajian Terhadap Pengejawantahan Pendekatan Komunikatif dalam Keterampilan Berbicara. *Metode & Teknik Pengajaran Bahasa Jepang*, 7.
- Sutedi, Dedi, 2003. Pengantar Linguistik Jepang. Bandung: Humaniora Press
- Deterding S., D. Dixon, R. Khaled and L. Nacke, " From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification." Mindrek, pp.9-15, 2011
- Dinner, Lispridona. 2009. " Pengajaran Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Metode Audiolingual ". Kajian Jepang Konteporer. Yogyakarta: UGM
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, 2.Kou, Matsumoto. 2006. "日本語教師の 役割／コースデザイン。国際流基金日本語教授法シリーズ 1。" dalam *Model Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang*, Malang: Universitas Kanjuruhan, 2014.
- Harimurti, K. (1993). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ibrahim, A. S. (2001). *Pengantar Sociolinguistik; Sajian Bunga Rampai*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mahmud Yunus, Sedjarah Pendidikan Islam, Jakarta: Mutiara, 1996, hlm. 78
- Manjoo, Farhad (May 27, 2015). "A Murky Road Ahead for Android, Despite Market Dominance". The New York Times. ISSN 0362-4331. Diakses tanggal May 27, 2015.
- Manjoo, Farhad (May 27, 2015). "A Murky Road
- Takamizawa, Hajime. 2004. *Shin Hajimete no Nihongo Kyouiku 2: Nihongo Kyoujhou Nyuumon*. Tokyo : Ask
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.