

## PENINGKATAN KOSA KATA BAGI PEMBELAJAR BAHASA JEPANG MELALUI TIGA APLIKASI GAME

Suyanti Natalia, Luthfia Alya Kharisma

<sup>1)</sup> Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta

<sup>2)</sup> Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional, Jakarta

[yanti.natalia@gmail.com](mailto:yanti.natalia@gmail.com)

[luthfiakharisma02@gmail.com](mailto:luthfiakharisma02@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini meneliti tentang tiga aplikasi yang isinya mengandung pembelajaran bahasa Jepang. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis dan fleksibel karena belajar dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun tanpa harus terjadinya proses belajar mengajar di dalam kelas. Semakin pesatnya perkembangan teknologi digital dan teknologi informasi, banyak bermunculan media pembelajaran seperti aplikasi atau web pembelajaran bahasa Jepang. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis tiga aplikasi yang terdapat pembelajaran bahasa Jepang apakah mengandung tiga unsur yang dapat mendukung pembelajaran kosa kata sebagai media ajar berbasis multimedia. Tiga aplikasi sebagai data dalam penelitian ini adalah tiga game aplikasi untuk mempelajari kosa kata dan kalimat bahasa Jepang yaitu Duolingo, Learn Japanese dan Bunpo, kemudian hasil analisisnya adalah diketahui adanya tiga syarat game sebagai bahan ajar digital dapat diketahui namun pada aplikasi Learn Japanese dan Bunpo lebih banyak dipelajari bentuk panjang alam kategori kalimat berkaitan dengan kemampuan bahasa Jepang pada setiap levelnya. Hal ini dapat dilihat sejauh mana secara digital proses ketiga unsur dari teori Paul Nation sebagai bahan ajar multimedia yang dapat menunjang pembelajaran kosakata. Penggunaan teknologi *mobile* bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana dan media pembelajaran yang praktis dan dapat menjadi alat bantu pendukung bahan ajar yang dapat digunakan pembelajar kapan saja dan di mana saja.

**Kata Kunci:** Multimedia, Mobile Learning, Kosa Kata Bahasa Jepang.

### ABSTRACT

*This study examines three applications that contain Japanese language learning. This application is one of the practical and flexible learning media because learning can be done anywhere and anytime without the need for a teaching and learning process in the classroom. The rapid development of digital technology and information technology, many learning media such as Japanese language learning applications or web. The problem in this study is to analyse three applications that contain Japanese language learning whether they contain three elements that can support vocabulary learning as multimedia-based teaching media. three applications as data in this research are three application games to learn Japanese vocabulary and sentences, namely Duolingo, Learn Japanese and Bunpo, then the results of the analysis are known to have three game requirements as digital teaching materials can be known but in the Learn Japanese and Bunpo applications more studied natural long form sentence categories related to Japanese language skills at each level. This can be seen to what extent the digital process of the three elements of Paul Nation's theory as multimedia teaching materials that can support vocabulary learning. The use of mobile technology is not only as a means of communication but also as a means and practical learning media and can be a supporting tool for teaching materials that can be used.*

**Keywords:** Multimedia, Mobile Learning, Japanese Vocabulary.

## PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sangat diperlukan khususnya pada bidang pembelajaran bahasa agar penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi di seluruh dunia semakin mudah dipelajari dan dikuasai. Proses penguasaan bahasa sebagai alat komunikasi dengan ditunjang oleh bidang ilmu pengetahuan dan teknologi akhir-akhir ini semakin berkembang pesat, inovatif, dan kreatif. Teknologi berkaitan dengan pendidikan merupakan hal yang harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh dan ditangani dengan profesional, lembaga pendidikan juga diharapkan dapat melaksanakan, mengoordinasikan, dan membina kegiatan-kegiatan di bidang teknologi komunikasi pendidikan (Miarso, Yusufhadi). Pernyataan yang berkaitan dengan teknologi pendidikan juga mengharapakan pengajar agar bertanggung jawab dalam merancang, mengembangkan, memanfaatkan, menyebarluaskan, meneliti dan mengelola kegiatan pendidikan dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, 2009).

Alat bantu atau aplikasi yang lahir dari perkembangan teknologi sangat membantu proses kegiatan pembelajaran bahasa asing. Banyak aplikasi yang diciptakan untuk membantu kemudahan pembelajaran bahasa asing dengan tingkat kemudahan serta kesulitannya dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajar bahasa asing tersebut. Pembelajaran bahasa asing memiliki berbagai macam tujuan. Semua tujuan tersebut berkaitan dengan peningkatan kualitas hidup. Pembelajaran bahasa asing, sebagai pemerolehan bahasa kedua memengaruhi proses kegiatan belajar dan mengajar baik dengan bahan ajar wajib dan alat bantu ajar yang lain. Penguasaan kosakata merupakan komponen yang penting dalam keterampilan berbahasa dan kecakapan siswa dalam pembelajaran menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Berbagai cara dan teknik belajar bahasa asing memiliki tujuan secara khusus yang berkaitan dengan bahasa asing dan secara umum diantaranya adalah, menguatkan daya ingat, meningkatkan fokus dan konsentrasi, meningkatkan kecerdasan verbal dan nonverbal, memperlambat penurunan fungsi

kognitif, mendorong kemampuan *problem solving*.

Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat dasar menjalani berbagai teknik pembelajaran, kemudian pada era digital proses pembelajaran disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin maju, namun, pada umumnya pembelajar di tingkat dasar mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena dalam bahasa Jepang menggunakan tiga jenis aksara yaitu Hiragana, Katakana, Kanji. Tingkatan yang harus dilalui untuk menguasai Bahasa Jepang pada huruf dan penulisan dalam bahasa Jepang yang sulit juga menyebabkan pembelajar kesulitan mempelajari Bahasa Jepang.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi digital dan teknologi informasi, banyak bermunculan media pembelajaran seperti aplikasi atau web pembelajaran (Hamzah B. Uno, 2010), khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, sehingga pengajaran tentang bahasa Jepang tingkat dasar tentu dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang menarik dan interaktif yang bisa membantu— pembelajar lebih giat lagi belajar bahasa Jepang dengan animasi, gambar, dan suara yang menarik.

Penelitian ini adalah cara untuk menganalisis penggunaan tiga aplikasi game bahasa tersebut dapat digunakan sesuai dengan sebagai alat bantu bahan ajar bahasa Jepang, apakah memenuhi syarat sebagai pembelajaran *mobile learning* dalam rangka meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang lalu dalam penelitian ini ada tiga aplikasi yang akan diteliti sebagai aplikasi yang membantu mengembangkan peningkatan pembelajaran kosakata, yaitu aplikasi *Duolingo*, *Learn Japanese* dan *Bunpo*.

## METODE PENELITIAN

Pembahasan pada penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*) dalam tahap pengumpulan data dan metode deskriptif pada tahap analisis data. Menurut Nasution (2001:14), metode kepustakaan (*library research*) merupakan metode yang menggunakan beberapa aspek penting yang perlu dicari dan digali dalam studi yang selaras dengan kegiatan penelitian. Bahan atau instrumen dalam penelitian ini adalah

bahan yang digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu melalui hasil pencatatan data, hasil observasi. Observasi menurut Creswell (2008: 220) adalah proses pengumpulan hasil observasi (pengamatan) pada situasi untuk kepentingan penelitian. Bahan dalam penentuan data yang dijadikan hasil observasi pada tiga aplikasi game berbahasa Jepang sebagai bentuk pembelajaran *mobile learning* yang sering digunakan oleh pembelajar saat ini.

Kegiatan penelitian pada metode kepastakaan (*library research*) menggunakan beberapa aspek penting yang perlu dicari dan digali dalam studi yang selaras dengan kegiatan penelitian antara lain, 1) membaca teori guna mencari manfaat yang diperoleh dengan penelitian perpustakaan ini dapat dijadikan landasan dasar dan alat utama untuk penelitian, 2) mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas melalui bahan-bahan material yang terdapat di perpustakaan, 3) memilih dan menyaring data-data yang sudah dikumpulkan seperti yang sudah diterangkan pada nomor dua, lalu memilah data tersebut untuk dianalisis, 4) menganalisis data yang sudah dipilah-pilah kemudian dianalisis untuk diambil kesimpulan yang menjawab permasalahan yang telah dirumuskan, dan 5) menyusun laporan hasil penelitian, kemudian disusun oleh penulis untuk menjadi laporan hasil penelitian yang dapat tersampaikan kepada pembaca.

## PEMBAHASAN

Teknologi yang semakin berkembang membawa pengaruh ke dalam berbagai bidang termasuk bidang pembelajaran bahasa. Salah satu bentuk pengaruh tersebut terlihat pada lahirnya aplikasi atau game bentuk pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing membutuhkan kosakata yang cukup untuk diterapkan dalam empat keterampilan bahasa. Pembelajaran kosakata dapat dibagi menjadi 2 yaitu pembelajaran yang sifatnya menerima (*receptive learning*) dan pembelajaran yang sifatnya menghasilkan (*productive learning*). Kosakata yang sifatnya menerima (*receptive learning*) yaitu kemampuan untuk mengenali kata dan mengingat arti kata itu, sedangkan kosa kata yang sifatnya menghasilkan (*productive learning*) yaitu kemampuan untuk mengenali kata dan mengingat arti kata itu, dan juga

digunakan dalam kemampuan untuk berbicara atau menulis dalam waktu yang tepat (Nation, 1990:5).

Lima langkah berikut merupakan hal yang penting yang dijadikan alur dalam pembelajaran kosakata pada pembelajaran kosakata bahasa asing, yaitu: 1) sebagai sumber untuk dapat menemukan kata-kata baru, 2) memperoleh gambar yang jelas baik yang dapat dilihat (*visual*) atau didengar (*auditory*), atau kedua-duanya, 3) mempelajari arti kata tersebut, 4) membuat konstruksi yang kuat antara bentuk dan arti kata itu, 5) menggunakan kosakata tersebut (Hatch, Evelyn & Brown, 1995). Ini berarti bahwa pembelajaran kosakata merupakan proses menemukan kata-kata baru lewat mendengarkan dan membaca dan menggunakan atau mengaplikasikannya kata-kata baru itu dalam menulis dan membaca.

Kosakata merupakan bagian yang penting di dalam proses pembelajaran bahasa karena pembelajar harus terus menerus mempelajari kata-kata pada saat pembelajar atau siswa itu juga mempelajari tata bahasa (*grammar/structure*) dan juga pengucapan (*pronunciation*) (Allen & Vallete, 1977:149). Hal ini berarti bahwa kosakata merupakan tahap awal untuk diajarkan sebelum mengajarkan aspek-aspek bahasa yang lain (Subiyati, 1992:18). Ada beberapa alasan mengapa kosakata diajarkan, hal ini dapat dilihat pada hal-hal berikut diantaranya, penelitian yang akurat tentang kosakata dapat membantu pembelajar atau siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yang berguna, khususnya berbicara, lalu pembelajar atau siswa masih mempunyai kosakata yang sedikit, pembelajar atau siswa dan peneliti memandang bahwa kosakata itu sangat penting dalam belajar bahasa. Pembelajar berpikir bahwa banyak kesulitan mereka dalam penggunaan keterampilan berbahasa baik yang sifatnya menerima (*receptive skills*) dan yang sifatnya menghasilkan (*productive skills*) disebabkan kosa kata yang tidak cukup (Nation, 1990:2-3)

Pengajaran kosakata menjadi prioritas yang utama dalam pengajaran bahasa asing. Pembelajar atau siswa harus dilatih dengan baik untuk meningkatkan pengetahuan kosakatanya. Di tingkat awal pembelajaran bahasa Inggris, lebih baik diajarkan kosakata daripada tatabahasa, dan pembelajar atau siswa dapat

mempelajari tata bahasa ketika mencari arti kata pada kosakata itu sendiri jika pembelajar atau siswa mempunyai dasar kosakata yang layak atau cukup (Nunan, 1991:17). Prastowo, Andi menguraikan perbedaan bahan ajar berdasarkan jenis dan bentuknya. Kategori bahan ajar yang dibedakan berdasarkan bentuknya, cara kerja, dan sifatnya. Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.

Bahan ajar menurut cara kerjanya dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer. Kemudian, Prastowo juga menjabarkan tentang bahan ajar menurut sifatnya dibagi menjadi empat macam yaitu, 1) Bahan ajar yang berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, paduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya. 2) Bahan ajar yang berbasis teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassette*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya *kit sains*, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya, 4) Bahan ajar dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *hand phone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

Hal penting juga yang dapat dikutip mengenai bahan ajar yang inovatif tentang media pembelajaran dan susunan juga fungsinya, memberikan penjelasan bahwa hal tersebut merupakan media pembelajaran sebagai salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan dalam rangka merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berkaitan dengan bahan ajar yang inovatif, beberapa pendapat juga menyatakan bahwa hal tersebut berkaitan dengan bahan ajar digital yaitu bahan ajar berbentuk dokumen yang dibuat menggunakan aplikasi tertentu untuk dibaca atau disimak dengan menggunakan perangkat digital.

Pada istilah pembelajaran elektronik atau media pembelajaran *E-learning* yang banyak digaungkan saat ini, merupakan media elektronik yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengajar dapat menilai perubahan siswa atau mahasiswa dengan penggunaan *E-Learning*. Pengajar menilai bentuk keaktifan atau hasil belajar siswa melalui pembelajaran *E-Learning*. Contoh aplikasi yang banyak digunakan hingga saat ini seperti alat bantu ajar yaitu *Google Classroom*, *Animaker*, *Edmodo*, *Zoom*, dan *Edpuzzle*. Sebelum pandemi, kegiatan belajar mengajar biasa dilakukan secara tatap muka dan banyak berkaitan dengan aktivitas di dalam kelas. Namun ketika pembelajaran bersama peserta didik saat ini hanya dapat dilakukan secara daring, tentu inovasi yang harus dilakukan guru harus lebih kreatif dan lebih luas cakupannya sehingga seluruh proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, seperti membuat media pembelajaran yang interaktif lewat animasi dan media pembelajaran lainnya.

Para pembelajar bahasa akan mengaitkan e-learning dengan hal-hal yang berkaitan dengan benda-benda elektronik seperti computer dan juga termasuk gawai. Akhir-akhir ini, pemanfaatan komputer untuk program pembelajaran terus mengalami peningkatan. Pemanfaatan komputer untuk program pembelajaran dapat dijalankan oleh peserta didik secara langsung atau terkoneksi (terhubung) dengan komputer lain. Menurut (1987), kemajuan kemampuan komputer untuk secara cepat berinteraksi dengan individu, menyimpan dan memproses sejumlah besar informasi, serta bergabung dengan media lain untuk menampilkan serangkaian besar stimulasi audiovisual, menjadikan komputer sebagai media yang dominan dalam bidang pembelajaran. Komputer yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran biasanya berbentuk *stand alone* atau komputer terminal yang terkait dengan komputer utama. Jaringan kerja komputer (nasional ataupun internasional) dapat memungkinkan peserta didik untuk mengakses ke *data base* dari jarak jauh. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan bahan ajar berbasis computer. Seperti halnya bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar cetak, bahan ajar berbasis komputer juga memiliki kelebihan dan

kekurangan, sebagaimana diperinci dalam tabel berikut.

Kelebihan Bahan Ajar Interaktif	Kekurangan Bahan Ajar Interaktif
Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik	Memerlukan komputer dan pengetahuan program
Interaksi dengan peserta didik	Membutuhkan <i>hardware</i> khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya
Dapat mengelola laporan atau respons peserta didik	Resolusi untuk <i>image</i> grafik sangat terbatas pada sistem <i>microprocessor</i>
Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik	Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu
Dapat mengontrol <i>hardware</i> media lain	Tidak kompatibel (tidak mampu bekerja) antarjenis yang ada
Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar peserta didik	

Kelebihan dan kekurangan bahan ajar interaktif tersebut, dapat diperhitungkan sekaligus untuk memperkirakan penggunaan bahan ajar berbasis komputer ini di lembaga pendidikan tempat kita bernaung. Kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar interaktif juga dapat ditemukan dalam bahan ajar pengajaran bahasa. Pemanfaatan sistem pengajaran interaktif dengan media digital dan aplikasi yang dapat diunduh memiliki kesamaan dalam kendala dan manfaat yang dapat dirasakan oleh penggunanya. Pembelajaran mobile atau disebut sebagai *mobile learning* dan merupakan

salah satu bagian dari model pembelajaran elektronik (*e-learning*). Menurut Prensky (2001) *mobile learning* adalah pembelajaran berbantuan ICT yang menggunakan peralatan mudah alih, khususnya peralatan mudah ahli yang terkini seperti PDA, handphone, komputer dan tablet. Sistem mobile ini memanfaatkan sifat mobilitas dari perangkat *handheld* / mobile, seperti handphone dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

Pembelajar bahasa banyak yang mengikuti proses pembelajaran bahasa dengan gawai termasuk telepon genggam atau HP yang menjadi teman dekat dalam proses belajar mereka, atau sangat antusias dalam penggunaan teknologi *smartphone*. Dari segi fungsional dan aksesibilitasnya, *smartphone* lebih unggul daripada laptop. Hal ini membuat mahasiswa tidak bisa lepas dari *smartphone*. Kegiatan yang sering dilakukan adalah pengecekan email dan media sosial. Perkembangan teknologi dan media yang semakin modern juga canggih mempermudah kita untuk mempelajari dan melakukan banyak hal dan di antaranya adalah belajar bahasa asing.

Pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi adalah *mobile learning* dan karena pembelajaran melalui teknologi mobile wireless ini memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Pembelajar dapat mengatur sendiri kapan dan dari mana sumber belajar sesuai keinginannya. Perangkat Mobile untuk Pembelajaran yang memanfaatkan perangkat seluler biasa dikenal dengan istilah *mobile learning* dan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. *Mobile learning* mengarah pada penggunaan *mobile phone* maupun perangkat *mobile* lain sebagai media pembelajaran.

Penjelasan mengenai *mobile learning* dapat dijelaskan kembali sebagai suatu konsep pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yang berbasis mobile seperti *smartphone* dan internet. Pembelajaran ini unik karena materi belajar yang diakses kapan pun dan di mana pun. istilah "*mobile learning* diartikan kepada penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA,

handphone, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran”.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus terjadinya proses pembelajaran di ruang kelas. Pada konsep pembelajaran *mobile learning* dapat mengakses materi ajar setiap saat dengan visualisasi materi yang menarik. Istilah *mobile learning* merupakan penggunaan perangkat *mobile* atau perangkat yang mudah dibawa ke mana saja, seperti, *laptop*, *PDA*, *smartphone* dan perangkat teknologi informasi lainnya yang banyak digunakan dalam belajar mengajar, dan dalam hal ini hanya difokuskan pada pengguna *smartphone*.

Sebelum penjelasan mengenai pembelajaran kosakata melalui multimedia, berikut ini adalah beberapa faktor yang menjadi pemicu terjadinya pembelajaran kosakata pada remaja sebagai pembelajar oleh Brown (2001) tentang beberapa hal penting pada pengajaran kosakata yang komunikatif yaitu sebagai berikut: a) Terdapat media gambar, suara, dan teks yang mampu mempermudah dalam mengingat kosakata. b) Adanya pengulangan materi dengan tujuan untuk lebih mengingatkan pada kosakata yang telah dipahami. c) Adanya motivasi untuk mencapai sesuatu di dalam game yang menciptakan proses pembelajaran. d) Adanya ketertarikan untuk belajar bahasa asing untuk berhadapan dengan situasi di dalam game.

Menurut Nation, Paul (2001; 140) pengajaran kosakata memiliki tujuan mendukung penggunaan bahasa di seluruh empat keterampilan berbahasa yaitu meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pembelajaran kosakata melalui multimedia seperti game dalam aplikasi atau game dalam komputer dijelaskan oleh Nation (2001: 109) penjelasan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran kosakata dengan multimedia berpusat pada kondisi seperti *noticing*, *retrieval* dan *generative use*.

Ketiga syarat pengajaran kosakata yang diungkapkan Nation menggambarkan tiga hal penting yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata. Hal tersebut merupakan syarat pembelajaran yang dapat dianggap dapat meningkatkan kemampuan kosakata pembelajar

dengan proses yang baik. Ketiga hal ini akan dijadikan indicator apakah ketiga aplikasi dalam pembelajaran bahasa memenuhi ketiga syarat tersebut. Tiga syarat dalam pembelajaran kosakata melalui media pembelajaran *mobile learning* yang akan dianalisis dideskripsikan sebagai berikut:

<i>Noticing</i>	<i>Retrieval</i>	<i>Generative use</i>
sebagai penanda (biasanya disorot dan paling menonjol sehingga dapat dilihat lebih sering) Fungsi: Mendorong pembelajar menaruh perhatian pada setiap kosakata yang muncul sebagai kosakata baru.	informasi dan instruksi ini selalu muncul secara terus menerus. Fungsi: Membuat pembelajar menerima kosakata yang baru dipelajari sehingga melakukan input seperti mencatat menyimpan dalam memori sebagai kamus.	melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara. Fungsi: mengaplikasikan kosakata yang didapat pada proses input dengan berlatih membuat kalimat atau mengembangkan penggunaan kalimat sebagai proses output.

Kategorisasi tersebut yang digunakan untuk menganalisis data dari game sebagai aplikasi pembelajaran bahasa Jepang. Game sebagai aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang tersebut dibatasi hanya untuk tiga game yang sering muncul dalam mesin pencari pada jaringan berkabel maupun nirkabel. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan peneliti dengan mengamati tiga jenis game sebagai penunjang pembelajaran atau alat bantu ajar bahasa Jepang selain alat pengajaran utama bahasa Jepang. Aplikasi game atau aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa dapat diunduh secara bebas sesuai keinginan dan kecocokan terhadap penggunaannya.

### A. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang 'Duolingo'

Duolingo merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu penggunaannya agar lebih mahir menguasai kosakata, susunan frasa, klausa hingga kalimat berdasarkan tingkatan *game* dalam aplikasi tersebut dan merupakan aplikasi yang dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa asing, juga didukung dengan tersedianya berbagai bahasa di dalamnya termasuk Bahasa Jepang meskipun petunjuk dalam bentuk audio yang digunakan adalah bahasa Inggris. Duolingo sengaja mengusung konsep “bermain sambil belajar dalam bahasa Jepang” agar terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan oleh semua kalangan umur. Tingkatan yang dapat diikuti pada Duolingo adalah tingkatan belajar yang disebut Unit. Unit belajar dalam bentuk *game* ini terdiri dari Unit 1 sampai dengan Unit 112. Setiap Unit terdiri dari *Bamen* (場面) yang berbeda-beda sehingga ada banyak kosakata yang semakin banyak dikuasai jika menguasai semakin banyak unit. Berikut adalah kategori bentuk dan kondisi Duolingo berdasarkan teori pembelajaran *mobile learning*.

#### a. Noticing

Proses *noticing* pada Duolingo dapat dilihat ketika pengguna menggunakan aplikasi ini yaitu pengguna akan menemukan kosakata yang kemungkinan baru dijumpai, dibaca atau didengar yaitu kosakata dengan tulisan yang lebih disorot, dan diberi penekanan dengan tampilan yang berbeda, contoh pada beberapa *level (unit) game* dapat dilihat pada gambar yang tampil pada aplikasi. Proses *noticing* pada aplikasi Duolingo menimbulkan dorongan bagi pengguna yaitu tampilan gambar yang diikuti kosakata tersebut. Pengguna aplikasi tersebut selanjutnya akan dapat melangkah maju ke tahap berikutnya jika berhasil mengikuti tahap demi tahap. Jika pengguna atau pembelajar berhasil memasuki tingkatan yang lebih tinggi maka proses demi proses bisa terangkai dan berhasil menjadi aplikasi yang dapat memenuhi proses pembelajaran kosakata dengan baik.

#### b. Retrieval

Proses *retrieval* pada aplikasi Duolingo terjadi sebagai proses input pada pembelajaran bahasa pada bidang kosakata dan merupakan informasi pada instruksi yang selalu muncul secara terus menerus karena setiap permainan

dalam kuis jika salah dalam menjawab maka akan mendapatkan lambang *incorrect* dengan tampilan warna merah dan selanjutnya berganti soal lainnya dan soal yang dijawab salah akan dilewati begitu saja, namun pada akhir unit *game* tersebut akan dikoreksi kembali dengan menampilkan soal yang salah tersebut agar dapat dijawab kembali dengan jawaban yang tepat. Selain hal tersebut, proses input pada aplikasi Duolingo diterima oleh pengguna jika proses mengingat kosakata baru dapat terus berlangsung atau berjalan dengan baik. Proses ini merupakan bagian dari pembentukan kamus atau masuknya kosakata yang diingat sebagai pencatatan ke dalam memori atau masuknya kosakata ke dalam memori melalui proses mengingat suatu kata.

#### c. Generative Use

*Generative use* merupakan istilah untuk melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara. Proses *generative use* pada Duolingo yaitu adanya gambar, tulisan serta penyebutan kosakata sebagai bentuk latihan atau penerapan kosakata yang sudah dipelajari pada tahapan sebelumnya. Konteks tersebut dalam aplikasi ditampilkan dengan berbagai karakter tokoh yang dapat mengeluarkan suara dengan balon kata-kata sebagai perintah dalam kuis pada setiap petunjuk soal di setiap unit. Proses aplikasi pada Duolingo tidak terlihat secara nyata namun dalam setiap penerapan pada kalimat yang mulai kompleks akan terlihat proses *generative use* sebagai bentuk latihan soal menerapkan beberapa kata atau lebih dari satu kata dan diisi dalam kalimat sehingga membuktikan bahwa pengguna aplikasi atau pembelajar mampu mengisi rumpang tersebut dan berhasil melewati level tersebut.

### B. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang 'Learn Japanese'

Aplikasi *Learn Japanese* adalah aplikasi *game* yang digunakan untuk belajar bahasa Jepang, termasuk bunyi atau tulisan hiragana dan katakana. Terdapat level 1-7 untuk memainkan *games* tersebut. Masing-masing level memiliki pembelajaran yang berbeda-beda, pada level 1 dan 2 mengajarkan cara menulis karakter hiragana (level 1) dan karakter katakana (level 2). Pembelajaran kata dasar untuk membuat kata kanji dapat ditemukan pada level 3, pada level 4 terdapat

pembelajaran verba dan partikel sebagai kata bantu. Pada level 5 terdapat pembelajaran bentuk lampau. Pembelajaran adjektiva ditemukan pada level 6, dan di level 7 terdapat proses pembelajaran verba yang berubah menjadi bentuk sambung. Bagian ini dapat dilihat sebagai bagian yang tahap pembelajaran yang dibuat bertahap dan sistematis tiap tahap di setiap tingkatan level pada game ini. Baik pada bidang hiragana, katakana maupun tata bahasa. Tata bahasa Jepang dapat dilihat dari proses tingkatan pembelajar kosakata, frasa, kalusa hingga kalimat sederhana dan kalimat panjang.

#### a. *Noticing*

Pada game *Learn Japanese*, proses *noticing* atau penekanan pada kosakata juga terdapat pada tulisan yang diberi tampilan yang berbeda berdasarkan kelas atau kelompok kosakata dan berdasarkan urutan awal pembelajaran bahasa Jepang. Pengelompokan kosakata yang sistematis mempermudah pengguna sebagai pembelajar bahasa Jepang karena diawali dari pembelajaran huruf hiragana dan katakana kemudian diikuti kosakata sehari-hari seperti kelompok kosakata warna, ungkapan dalam keluarga, kata ganti dan numeralia dan kelompok kata lainnya. Jika pengguna aplikasi game ini mudah melewati pengguna masuk ke dalam kelompok kosakata berikutnya. Perbedaan dengan Duolingo sangat jelas yaitu pada *Learn Japanese*, kelompok-kelompok kosakata yang muncul atau tampil mempermudah pembelajar bahasa Jepang dari tingkat dasar hingga tingkat menengah dan beberapa tingkatan penguasaan kosakata dari game tersebut.

#### b. *Retrieval*

Pada aplikasi *Learn Japanese* terdapat proses *retrieval* yang merupakan informasi dan instruksi yang selalu muncul secara terus menerus dengan tujuan sebagai proses input ke dalam memori pembelajar untuk menerima kosakata baru dan mengingatnya. Dalam proses ini setiap permainan dalam kuis jika dijawab salah oleh pembelajar maka akan mendapatkan warna pada tulisan berbeda dan tidak akan berganti soal selanjutnya sampai jawaban yang dipilih benar, jika jawaban sudah benar kata tersebut akan berwarna hijau dan terdapat tombol dengan tulisan *OK* untuk melanjutkan soal yang lainnya. Latihan menguasai kosakata pada proses ini menjadi hal yang dapat diterima

pembelajar bahasa Jepang karena dianggap mudah diterima setelah adanya pengenalan kelompok kosakata pada proses *noticing*. Proses *noticing* yaitu menandakan kosakata baru kemudian melalui proses selanjutnya sebagai input atau *retrieval*.

#### c. *Generative Use*

*Generative use* merupakan istilah untuk mengaplikasikan proses sebelumnya sebagai input kosakata baru dan melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara. Syarat bahan ajar multimedia pada Japanese memiliki *generative use*, yaitu adanya gambar, tulisan serta suara. Namun dalam konteks tersebut dalam aplikasi hanya ditampilkan dengan gambar tulisan karakter hiragana, katakana, dan kanji yang mengeluarkan suara dengan balon kata-kata sebagai perintah dalam kuis pada setiap petunjuk soal di setiap unit. Kelebihan pada latihan dan pengulangan pada aplikasi game ini merupakan proses penerapan yang baik dalam pembelajaran bahasa karena cukup bervariasi atau menjadi bentuk yang berbeda dari aplikasi game bahasa lainnya. Penerapan penggunaan kosakata yang sudah ditandai dan dipelajari di awal membawa pengaruh lebih jauh lagi dalam mengingat kosakata dan hal ini membawa pengaruh yang baik bagi pembelajar bahasa baik tingkat pemula maupun pembelajar dengan aplikasi ini ke arah tingkat menengah.

### C. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang 'Bunpo'

Aplikasi *Bunpo* adalah game dalam aplikasi yang menitik beratkan pembelajaran tata bahasa Jepang. Aplikasi ini memuat *Japanese Courses* yang bisa dipilih sesuai dengan apa yang ingin dipelajari, namun dalam aplikasi ini bisa tingkatan level pembelajaran bahasa Jepang atau memilih *courses JLPT N5-N1* akan ditemukan. Aplikasi ini lebih banyak digunakan bagi pembelajar yang sedikitnya sudah memahami bahasa Jepang atau pernah belajar bahasa Jepang sehingga akan menggunakannya untuk meningkatkan atau mengasah kemampuan bahasa Jepang lebih lanjut.

Berdasarkan pengelompokan pada aplikasi game ini diberikan pembagian kelompok berdasarkan tingkatan dalam Ujian Kemampuan Bahasa Jepang dari N5 hingga N1 dan dapat dilihat pengelompokan tersebut

paling banyak berupa pola kalimat selain istilah dan ungkapan dalam bahasa Jepang.

#### a. *Noticing*

Pada game *Bunpo* tidak dapat dilihat penandaan yang kuat pada proses *noticing* (penandaan) yaitu tulisan yang diberi tanda hingga terlihat berbeda. Contoh pada beberapa level game setiap tingkatan *JLPT* tidak terlihat *highlight* sebagai proses *noticing* pada aplikasi game *Bunpo* dan hal ini membuat perbedaan dari dua aplikasi di atas karena tampilan tidak berwarna dan pembelajar atau penggunaanya juga diutamakan bagi yang sudah menguasai bahasa Jepang. Bagi pembelajar pemula hal ini lebih sulit dilewati pada bagian *noticing* sedangkan bagi pembelajar tingkat menengah tidak begitu berpengaruh atau bahkan dianggap mudah. Pada proses *noticing* akan dapat berjalan lancar namun ada yang mengalami hambatan dan ada juga yang tidak mengalami hambatan.

#### b. *Retrieval*

Pada aplikasi *Bunpo* proses *retrieval* yang merupakan informasi dan instruksi yang akan muncul terus menerus adalah proses yang jelas tampil pada setiap bagian level karena setiap permainan dalam kuis jika pembelajar salah menjawab maka akan mendapatkan lambang *incorrect* dengan tampilan warna abu-abu dan selanjutnya berganti soal yang lainnya dan soal yang dijawab jika salah akan dilewati begitu saja, namun pada akhir unit game tersebut akan dikoreksi kembali dengan menampilkan soal yang salah tersebut sehingga dapat dijawab kembali dengan jawaban yang tepat oleh pembelajar. Proses waktu yang berjalan pada setiap tingkatan mempunyai batas waktu tertentu atau akan ada keterbatasan untuk proses latihan atau akan ada pengulangan sebagai proses *retrieval* membawa pengaruh yang baik meskipun tidak secepat proses *retrieval* pada aplikasi lainnya.

#### c. *Generative Use*

*Generative use* merupakan istilah untuk melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara. Syarat bahan ajar multimedia pada *Bunpo* memiliki *generative use*, yaitu adanya gambar, tulisan serta suara dan aplikasi latihan yang sangat berarti bagi pembelajar. Konteks tersebut dalam aplikasi ditampilkan dengan berbagai karakter tokoh yang dapat mengeluarkan suara dengan balon kata-kata

sebagai perintah dalam kuis pada setiap petunjuk soal di setiap unit.

Proses *generative use* pada aplikasi ini sangat berfungsi dengan baik bagi pengguna dengan kemampuan keterampilan bahasa tingkat menengah dan seterusnya karena pada pembelajar tingkat dasar banyak kemungkinan yang tidak dapat melanjutkan dengan mudah dan akan berhenti sebelum melanjutkan tahap selanjutnya. Pada pengguna tingkat menengah yang dapat melanjutkan hingga level yang lebih tinggi akan merasakan manfaat aplikasi ini dan mengerti tingkatan yang dikuasai meskipun belum mencapai level hingga tingkat tertinggi.

### SIMPULAN

Aplikasi atau game dengan bahasa Jepang yang merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang dapat diunduh dengan telepon genggam dapat dikategorikan *mobile learning* atau pembelajaran yang dapat dibergerak yang dapat digunakan sebagai aplikasi pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis dan fleksibel karena belajar dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun tanpa harus melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas. Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran terutama dalam belajar bahasa Jepang.

Banyak aplikasi-aplikasi yang dapat ditemukan dalam perangkat *mobile*, dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang baik dalam lingkungan formal maupun lingkungan informal serta membantu dan memudahkan pengajar dalam meningkatkan proses mengajar di kelas. Sehingga penggunaan teknologi *mobile* bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana/media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan tiga data aplikasi yaitu *Duolingo*, *Learn Japanese*, dan *Bunpo*. Persamaan dari ketiga aplikasi tersebut adalah sama-sama menampilkan gambar, suara, dan tulisan Jepang baik kana maupun kanji. Persamaan dari ketiga aplikasi tersebut adalah aplikasi *Duolingo* dan *Bunpo* sebagai aplikasi bentuk game pengajaran bahasa memiliki proses *noticing* yang tampil dalam setiap sesi game namun berbeda tampilan *highlight* dari setiap kosa kata yang muncul. Perbedaan dari ketiga game tersebut adalah tidak semua game

tersebut memiliki *retrieval*, sehingga tidak semua sesi atau ketiga game tersebut memiliki bagian berbentuk lambang yang harus dikoreksi ketika kesalahan dilakukan pemain dan kesalahan yang terjadi tersebut harus kembali diulangi pemain sebagai bentuk koreksi. Beberapa game dibuat tidak hanya untuk pemain atau pengguna pemula sebagai pembelajar bahasa asing namun ada juga yang dibuat agar pemain mahir bisa juga mengasah kemampuannya agar lebih mahir lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Allen, Edward David and Vallete Rebecca M. 1977. *Classroom Techniques: Foreign Languages and English as a Second Language*. England: Waveland Press
- Cresweel, John W. 2017. *Research Design; Pendekatan Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hatch, Evelyn and Brown Cheryl. 1995. *Vocabulary, Semantics and Language Education*. New York: Cambridge University Press
- Miarso Yusuhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Nation, Paul.I.S.P., 2000. *Learning Vocabulary In Another Language*. England: Cambridge Applied Linguistic.
- Nation, Paul. I.S.P. 1999. *Materials For Teaching Vocabulary*. England: Cambridge University
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: DIVA Press (IKAPI)
- Uno Hamzah B. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

### JURNAL

- Subiyati, M. 2018. *Penguasaan Kosa Kata dalam Hubungannya dengan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Jurnal Cakrawala Pendidikan