

## **Game Edukasi Karakter Jepang untuk Menambah Kemampuan Berbahasa Jepang Tingkat SMA**

**LUSI ANGGRAINI UTAMI**

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [au\\_lusi@yahoo.com](mailto:au_lusi@yahoo.com)*

### **ABSTRAK**

Bahasa Jepang merupakan salah satu Bahasa Asing yang dipelajari dalam dunia pendidikan di Indonesia. Walaupun sudah mulai di ajarkan di Indonesia khususnya bagi Sekolah Menengah Atas, namun tidak dapat dipungkiri lagi bahwa hasil pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia masih jauh dari tujuan yang diinginkan. Hal ini dapat dilihat dari lulusan SMA yang belum mampu menggunakan bahasa Jepang untuk berkomunikasi lisan. Mempelajari Bahasa Jepang tidak kalah pentingnya dengan Bahasa Asing lainnya. Dunia bisnis, perdagangan, pendidikan, pariwisata dengan warga negara dan pemerintahan negeri matahari terbit ini membutuhkan pengetahuan berbahasa Jepang. Dengan adanya pembelajaran bahasa Jepang di bangku SMA diharapkan dapat menjadi modal awal yang baik untuk menghadapi dunia kerja kelak. Namun, tingkat kesulitan yang cukup tinggi dalam pelajaran bahasa Jepang di bangku SMA menjadi kendala tersendiri dalam diterapkannya pembelajaran ini. Hal ini dibuktikan dengan data-data yang didapat melalui metode survey, interview serta studi pustaka. Maka, diperlukan media pembelajaran seperti game edukasi. Kelebihan dari game edukasi ini adalah membuat para siswa menjadi tidak mudah bosan serta materi pelajaran menjadi lebih mudah tersampaikan. Proyek akhir ini menguraikan tentang materi huruf kana, pola kalimat serta nama-nama barang dalam bahasa Jepang. Game edukasi ini dapat menjadi alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa siswi khususnya SMA.

Kata Kunci : Bahasa Jepang, Game Edukasi, Huruf Kana, Belajar, Sekolah Menengah Atas

## **Japanese Game Character Education Adds Ability to Speak Japanese high school level**

**LUSI ANGGRAINI UTAMI**

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu  
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

*URL : <http://dinus.ac.id/>*

*Email : [au\\_lusi@yahoo.com](mailto:au_lusi@yahoo.com)*

### **ABSTRACT**

Japanese Language is one of the foreign language learned in education of Indonesia. Although it began to be taught in Indonesia, especially for high school, but it can not be denied that the learning Japanese in Indonesia is still far from the desired goal. It can be seen from the high school graduates who have not been able to use Japanese to communicate verbally. Learning the Japanese language is not as important as other foreign language. The world of business, trade, education, tourism and government citizens sunrise country requires knowledge of Japanese language. With the Japanese language learning in high school is expected to be a good starting capital to face the future world of work. However, a fairly high level of difficulty in learning Japanese in high school became an obstacle in the application of this learning. This is evidenced by data obtained through survey methods, interviews and literature. Thus, it is necessary instructional media such as educational games. The advantage of this educational game is to make the students become easily bored with the subject matter being more easily conveyed. The final project describes the material kana letters, sentence patterns and names in Japanese goods. This educational games can be an alternative to foster student motivation especially high school students.

**Keyword** : Bahasa Jepang, Game Edukasi, Huruf Kana, Belajar, Sekolah Menengah Atas