

2 APRIL 2018 | ISBN 978-602-52259-0-1



PROSIDING

Seminar Nasional & Workshop

PEMAHAMAN KOSAKATA BERDASARKAN KONTEKS

www.stibasaraswati.ac.id

www.stibasaraswati.ac.id



ISBN 978-602-52259-0-1



9 786025 225901

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG (S1)
STIBA SARASWATI DENPASAR
Jl. Kamboja 11 A Denpasar-Bali



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
DAN WORKSHOP**

Pemahaman Kosakata Berdasarkan Konteks

Dilaksanakan di
Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STIBA)
SARASWATI-DENPASAR
Senin 2 April 2018

ISBN 978-602-52259-0-1



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
DAN WORKSHOP**
Pemahaman Kosakata Berdasarkan Konteks

ISBN : 978-602-52259-0-1
Cetakan pertama, April 2018

Panitia

Ketua Panitia
Sekretaris
Bendahara

: Ni Wayan Meidariani, S.S., M.Hum
: Betty Aritonang, S.S., M.Ed
: Heru Prasetyono Ardi, S.S

Tim Editor

: Ni Wayan Meidariani, S.S., M.Hum
Ni Luh Gede Meilantari, S.S., M.Hum
M. Syaifuddin S., S.S., M.A

Tim Reviewer

Reviewer bidang humaniora

: Dr. I Gst Agung Sri Rwa Jayantini, S.S., M.Hum
Dr. Siti Maisaroh, M.Pd

Reviewer Bidang Pengelolaan Naskah

: Dr. Desak Eka Pratiwi, S.S., M.Hum

Layout

Desain Sampul

: Aditya Wiraja, S.Pd
: BT Art Design

Penerbit

Program Studi Sastra Jepang
Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STIBA)
Saraswati Denpasar

Redaksi

Jl. Kamboja No 11 A Denpasar-Bali
www.stibasaraswati.ac.id
email : redaksistibasar@gmail.com

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak isi buku ini, baik sebagian
Maupun seluruhnya dalam bentuk apapun
Tanpa izin tertulis dari penerbit

Kata Pengantar



Kami memanjatkan puji dan syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmatNYA sehingga prosiding Seminar Nasional dan Workshop yang bertema 'Pemahaman Kosakata Berdasarkan Konteks' dapat diselesaikan sesuai rencana. Prosiding ini merupakan kumpulan hasil penelitian para pemakalah dari berbagai institusi di Indonesia yang telah diseminarkan pada tanggal 2 April 2018 di Auditorium Saraswati Mahal Tinggi Bahasa Asing (STIBA) Saraswati Denpasar, Bali.

Pada kesempatan ini, kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu sehingga seminar nasional dan Workshop berjalan dengan lancar. Untuk itu perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STIBA Saraswati Denpasar, I Komang Sulatra, S.S., M.Hum yang memberikan arahan, dukungan dana serta fasilitas dalam menyelenggarakan seminar dan workshop;
2. Para narasumber dan pemakalah yang telah berpartisipasi dan memberikan sumbangan pikiran dalam seminar dan workshop ini;
3. Seluruh peserta seminar dan workshop, khususnya alumni PS. Sastra Jepang STIBA Saraswati Denpasar yang telah berpartisipasi untuk menghadiri seminar dan workshop ini;
4. Para dosen dan pegawai STIBA Saraswati Denpasar khususnya di PS. Sastra Jepang yang telah meluangkan tenaga, pikiran dan kerja kerasnya selama persiapan hingga pelaksanaannya;
5. Semua pihak yang telah berkontribusi terhadap pelaksanaan seminar dan *workshop* ini.

Melalui seminar ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang dan para pengajar bahasa Jepang di Indonesia untuk memajukan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. Kami juga berharap *Workshop* yang dilanjutkan setelah seminar bermanfaat bagi pengajar bahasa Jepang untuk meningkatkan pengetahuan tentang meneliti kosakata, khususnya kosakata bahasa Jepang sehingga dapat meningkatkan kemampuan diri dalam bidang penelitian. Dengan kerendahan hati kami atas nama panitia pelaksana mohon maaf atas segala kekurangan selama pelaksanaan seminar ini. Akhir kata kami mengucapkan terima kasih dan semoga bermanfaat.

Denpasar, 2 April 2018
Ketua Panitia,

Ni Wayan Meidariani, S.S., M.Hum

D aftar I si



	Halaman
Kata Pengantar.....	iii
Kata Sambutan Ketua STIBA Saraswati Denpasar.....	vi
Kata Sambutan Konsulat Jenderal Jepang.....	vii
Daftar Isi.....	ix
P E N A K A L A H U T A M A	
Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Berdasarkan Konteks.....	1
<i>Disusun Oleh: Suherman Suryudinulya, M.A</i>	
P E N A K A L A H	
Carakteristik Tuturan Berdasarkan Penanda <i>Keigo</i> Dan <i>Futsuukei</i>	13
<i>Oleh: Triandh Rahayu</i>	
Masa Interpretasi Mahasiswa Dalam Memaknai Kata Dan Ungkapan Bahasa Jepang Sesuai Konteks Pada Tingkatan <i>Chukyu Nihongo</i>	38
<i>Oleh: Nurita, Kumiko Shishido</i>	
Penggunaan Kosa-Kata Melalui Pendekatan Cara Diam Dengan Objek Nyata.....	65
<i>Oleh: Wayan Sidha Karya</i>	
Penelitian Pembelajaran Fonologi Dan Morfologi Bahasa Jepang (Studi Kasus: Rekayasa Karsa Utama.....)	74
<i>Oleh: Nurita, Dewi Yaminika, Lusiana</i>	
The Realization Of Politeness Strategies And Word Choices used By The Tourism Japanese Tourists Based On Social Contexts.....	88
<i>Oleh: Nurita, Dewi Yaminika, Lusiana</i>	
Penelitian <i>Game Kyuzi Goes To Japan</i> : Implementasi Pemelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang Dengan Memaksimalkan Fungsi Otak Kanan.....	105
<i>Oleh: Nurita, Dewi Yaminika, Lusiana</i>	
Studi Tentang Matsukata Dalam Serial Drama <i>Hataraki – Man</i> (Studi Kasus: Saikaku Genetsi).....	119
<i>Oleh: Nurita, Dewi Yaminika, Lusiana</i>	
Konotasi Bersinonim Bahasa Jepang Lingkup Pariwisata.....	138
<i>Oleh: Nurita, Dewi Yaminika, Lusiana</i>	
Analisis Makna Kosakata Bidang Manajemen Dalam Novel <i>Moshidora</i>	149
<i>Oleh: Nurita, Dewi Yaminika, Lusiana</i>	



Aplikasi *Game Kyuzi Goes To Japan*: Implementasi Pemelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang Dengan ___Memaksimalkan Fungsi Otak Kanan___



Irma Winingsih
Universitas Dian Nuswantoro
irma.winingsih@dsn.dinus.ac.id

Abstract

As we know that right hemisphere doesn't relate with text nor number. This hemisphere only relates with stories, audiovisual and contexts. Also in Japanese Vocabularies Learning, right hemisphere supports learners to be able to memorize longer than using left hemisphere. This is because right hemisphere is more progressive and more creative, then using visual or audio effect obviously make vocabularies stay long in memory.

One of good creativity which optimally using right hemisphere on Japanese Vocabularies Learning is *Kyuzi Goes To Japan*, an adventure game application. This game created by Alvina Fitria, student of Islam Governmental University of Malang, East Java in 2004. She developed this for finishing study in Computer Department. This game is used for improving vocabularies in Japanese Language Learning by completing and identifying, also grouping vocabularies available on each game level that has to be finished by player. The colourful background and communicative sound or music, attractive picture and shapes, also interesting context help this game to maximize right hemisphere's functions. It is clear to be said this game is helpful for memorizing vocabularies longer and for easily improving it.

Keywords: Game, *Kyuzi Goes to Japan*, vocabularies, Japanese language, learner, hemisphere

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan suatu sistem kognitif dari manusia (yang diatur rumus-rumus). Sistem ini dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk menghasilkan sejumlah kalimat linguistik sebagai alat komunikasi dan mempelajari suatu ilmu pengetahuan. (Simanjuntak, 2008:17). Setiap manusia melahirkan bahasa dari dirinya, setiap masyarakat manusia memiliki bahasa yang dahirkan sendiri dari proses evolusi. Luarannya adalah berupa bahasa linguistik yang berasal dari

bahasa nurani (bahasa dalaman) sebagai bawaan lahir manusia secara alami. Hal ini dinyatakan oleh Lieberman dalam Simanjuntak (2008:25).

Sementara itu dalam pembelajaran bahasa asing, tidak lepas dari kosa kata. Bahkan dalam setiap aspeknya, bahasa asing selalu menggunakan kosa kata. Kosa kata menurut Soedjito (1989: 10), yaitu (a) seluruh kata yang terdapat dalam satu bahasa, (b) kekayaan kata yang dimiliki seorang penutur atau penulis, (c) data yang disusun selayaknya kamus dan disertai penjelasan singkat serta praktik. Sedangkan Gorys Keraf (1985: 80) menyatakan kosakata adalah keseluruhan kata dalam ingatan seseorang yang akan segera menimbulkan reaksi bila didengar atau diucapkan. Tarigan (1985:2) menegaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa asing kosa kata memegang peranan yang sangat penting. Kemampuan seseorang berbahasa asing sangat ditentukan oleh kualitas dan kuantitas kemampuan kosa katanya.

Namun ternyata dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa asing sering kali ditemui kendala seperti:

- a. Waktu belajar kurang (misal seperti di SMA/SMK yang hanya mengalokasikan 45 menit untuk setiap mata pelajaran). Dengan waktu yang sangat sedikit tersebut menyulitkan pengajar untuk memaksimalkan pembelajaran kosa kata.
- b. Kurang kreatifnya pengajar dalam metode pengajaran. Misal hanya menggunakan tekstual (tanpa melibatkan konteks), atau metode ceramah. Karenanya, seringkali siswa menjadi cepat bosan.
- c. Tanpa *audio visual*
- d. Kurangnya kesempatan untuk menggunakan kosa kata tersebut dalam contoh kalimat
- e. Metode pengajaran hanya dilakukan *indoor* sehingga kurang variatif
- f. Pengajar tidak mempelajari fungsi otak dan hanya memaksimalkan fungsi hemisfer kiri saja.
- g. Karena hanya mengandalkan fungsi hemisfer kiri saja, maka kosa kata yang dipelajari hanya diingat dalam durasi pendek (tidak bertahan lama dalam memori).



Di sisi lain, metode pembelajaran kosa kata bahasa Jepang yang sudah dilakukan para pengajar antara lain adalah:

- a. Teksual: menggunakan tulisan dan angka
- b. Konteks (*Total Story Technique*): metode pembelajaran yang menggunakan konteks
- c. Audiovisual
- d. *Flash Card*
- e. *Game* (seperti teka teki silang, *puzzles*, *mysteri bag* dan sebagainya)
- f. *Total Number Technique* : membuat cerita yang merujuk pada angka
- g. *Total Word Technique* : membuat singkatan-singkatan sebagai jembatan keledai

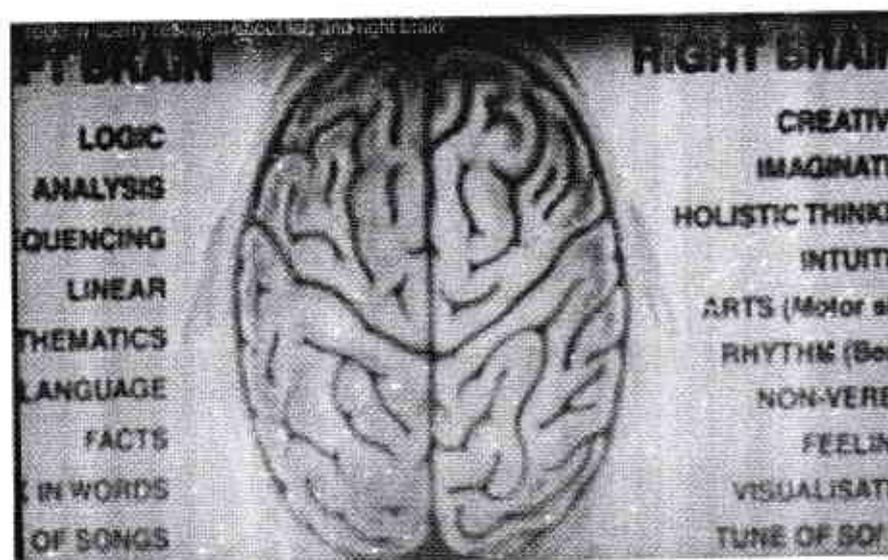
Dengan melihat permasalahan di atas, maka kali ini penulis mencoba memberikan ulasan tentang sebuah aplikasi *game* yang bernama *Kyuzi Goes to Japan* yang dirancang Alvina Fitria (UIN Malang, 2004) yang merupakan alternatif metode pembelajaran kosa kata bahasa Jepang. Dalam penulisan ini akan dibahas bagaimana penulis ini dapat memaksimalkan fungsi hemisfer kanan dalam pembelajaran kosa kata bahasa Jepang dan pengembangannya.

Otak dan Bahasa

Whitaker dalam Cahyono, Bambang(1995: 258) menyatakan bahwa skema otak kanan hubungannya dengan bahasa, didasarkan pada tiga bukti yakni; unsur-unsur kemampuan berbahasa tidak menempati wilayah yang sama dalam otak. Kemampuan bahasa berbicara, membaca, menyimak dan menulis) serta struktur gramatik (sintaksis dan semantik, bentuk gramatikal dan leksikal) menempati wilayah khusus dalam otak. Bukti kedua adalah bahwa bahasa secara umum dikendalikan oleh fungsi belahan otak (hemisfer) yang sama, yakni hemisfer kiri. Bukti ketiga adalah adanya hubungan antara kemampuan bahasa dengan belahan otak. Penemuan ini kembali mempertegas bahwa manusia melahirkan bahasa dari belahan otak.

Ademakara jika kita membahas kembali skema otak, maka penulis merujuk pada penelitian Roger W. Sperry dalam Ziganshina (2017) yang menemukan bahwa pada

otak manusia terdapat fungsi yang berbeda dari hemisfer kanan dan kiri. Perbedaan fungsi kedua hemisfer tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=idX5-E27LA>

Sperry dalam Rolina (2010) dan dikutip juga oleh Nurilam Harianza menyebutkan bahwa fungsi hemisfer kiri meliputi hal-hal: logis, analitis, linear, rasional, perbedaan, angka, urutan, tulisan, bahasa dan dan hal-hal sistematis. Sebaliknya hemisfer kanan fungsinya adalah untuk mengelola hal-hal ; intuitif , holistik (lebih memilih untuk melihat sesuatu secara keseluruhan daripada per komponennya), kreativitas, persamaan, khayalan, bentuk/ruang, emosi, musik, warna, berpikir lateral (menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan yang di luar kebiasaan (*extraordinary way*). Misalnya: membuka botol dengan gigi, memilih untuk menggali sumur baru daripada melanjutkan menggali lebih dalam untuk menemukan sumber air sumur), tidak terstruktur . Hemisfer kanan ini cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu mendetail, cenderung berpikir secara acak serta mampu mengingat lebih lama dibanding hemisfer kiri. Pernyataan ini juga ditegaskan oleh Budiarti (2008) yang menyatakan bahwa dikarenakan ada perbedaan fungsi hemisfer kanan dan kiri maka muncul teori pembelajaran yang berdasarkan hemisfer. Mengatasi hal ini, terdapat tiga saran mengenai teknik pengajaran, yakni: menciptakan lingkungan belajar yang sepenuhnya membawa murid ke pengalaman pendidikan yang interaktif, variatif, serta nyata; mencoba



membantu pemelajar mengusir ketakutan dalam menghadapi lingkungan yang penuh dengan tantangan; serta mengkondisikan pemelajar menggabungkan dan memasukkan informasi ke dalam memorinya dengan memprosesnya secara aktif.

Kyuzi Goes To Japan

Kyuzi Goes to Japan adalah game yang genrenya *Adventure* atau petualangan, artinya bila cerita tamat maka *game* juga berakhir. Fitur permainannya adalah *collecting items* dan *puzzle-solving* yang berwujud penyelesaian soal kosa kata bahasa Jepang untuk diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Fuzzy State Machine* (Fitria, 2004). Menurut Fritts (2013) dalam Fitria, *Fuzzy State Machine* ini mempunyai fungsi untuk mengatur aktifitas *Non Player Character*. Selain itu *game* ini juga memiliki berbagai ciri khas seperti:

- a. *Game* ini dimainkan oleh pemain tunggal
- b. *Game* ini berbasis pada *mobile android*
- c. *Problem solving* yang tersedia salah satunya adalah penerjemahan kosa kata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

Pada *game* ini terdapat 3 level permainan:

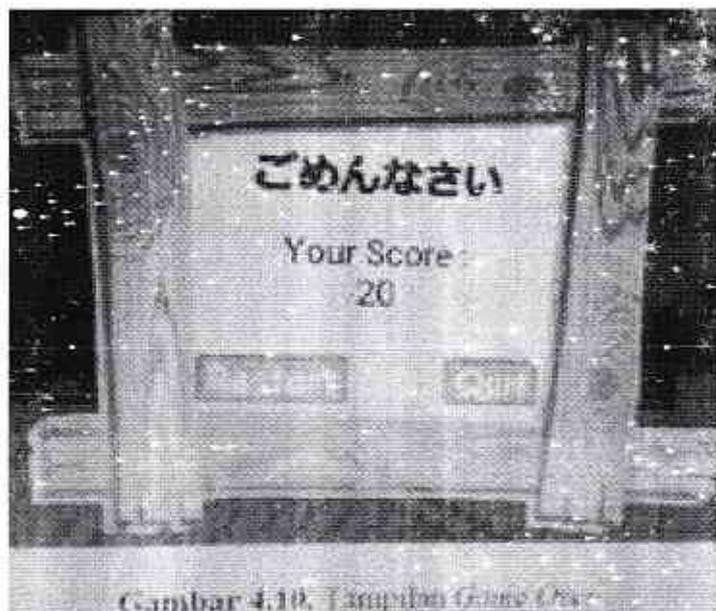
- a. Level pertama, terdapat 10 pertanyaan, lamanya permainan adalah 180 detik;
- b. Level kedua, terdapat 12 pertanyaan, lamanya permainan adalah 180 detik;
- c. Level ketiga, terdapat 15 pertanyaan, lamanya permainan adalah 180 detik

Tampilan *game* ini adalah sebagai berikut (Fitria, 2004):





Game adventure ini konteksnya adalah Kyuzi yang akan pergi ke sekolah. Di setiap perjalanannya, Kyuzi harus menyelesaikan soal-soal yang ada, supaya tidak diterkam harimau yang mengincarnya. Bila Kyuzi dapat menyelesaikan beberapa sesi soal, maka Kyuzi berhasil melewati harimau tersebut dan pemain naik ke level permainan selanjutnya.



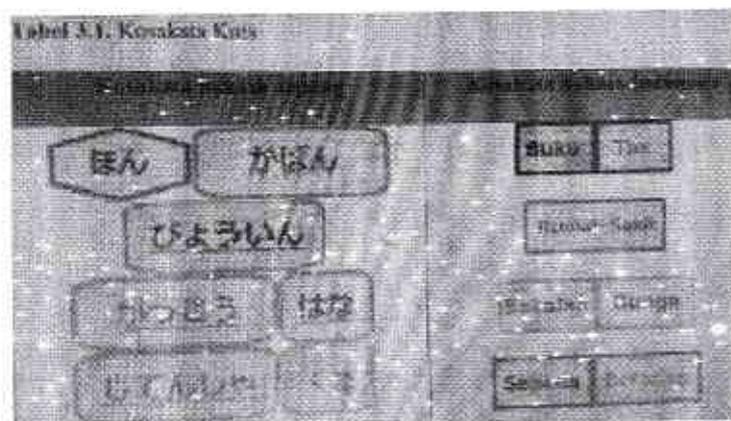
Gambar 4.10. Tampilan *Game Adventure*

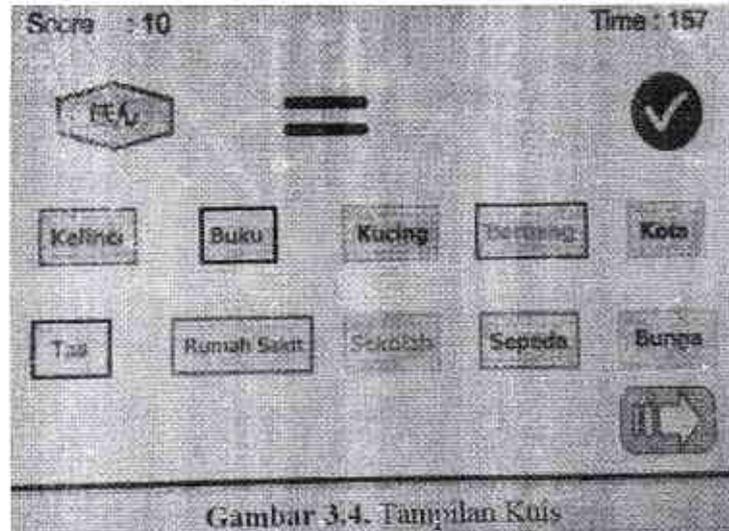
Pada tampilan ini, terlihat bahwa jika pemain gagal dalam soal dan akibatnya Kyuzi diterkam harimau, selain permainan selesai, di layar tertulis bahasa Jepang *gomennasai* (maaf) dan kemudian pemain harus mengulang dari awal lagi.



Sebaliknya jika pemain berhasil melewati level, dan Kyuzi tiba di sekolah dengan selamat, permainan dianggap menang dan di layar akan muncul tampilan tulisan *omedetou* (ucapan selamat).

Contoh soal dalam game ini adalah sebagai berikut:





Gambar 3.4. Tampilan Kuis

2. Metode Penelitian

Penulisan ini merupakan hasil penelitian kualitatif yang dideskripsikan. Analisis merupakan hasil interpretasi antara aspek-aspek pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam *game Kyuzi Goes To Japan* dengan teori Roger W. Sperry mengenai fungsi hemisfer kanan.

3. Hasil dan Pembahasan

Seperti disebutkan sebelumnya, bahasa dikelola oleh hemisfer kiri. Namun untuk dapat lebih maksimal, khususnya dalam pemerolehan kosakata bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, fungsi hemisfer kanan semestinya dimaksimalkan juga. Mengapa demikian, hal ini dikarenakan kejenuhan pembelajar dengan metode yang monoton, kepasifan dan daya ingat yang tidak lama tentang kosakata jelas akan mengganggu proses pembelajaran bahasa secara keseluruhan. Semisal dalam *Japanese Speaking*, jika pembelajar tidak paham dengan kosakatanya, maka dia tidak akan berhasil dalam percakapan bahasa Jepang. Juga dalam *Japanese Writing*, kosakata yang terbatas akan menghasilkan karya tulis yang berkualitas rendah. Pilihan diksi akan sangat ditentukan oleh penguasaan kosakata pembelajar. Oleh karenanya penulis akan menguraikan satu demi satu aspek *game* ini yang kemudian dilanjutkan dengan interpretasinya sesuai teori fungsi hemisfer Sperry dalam bentuk tabel.

Fungsi	Aspek Dalam
--------	-------------



Hemisfer Kanan Menurut Sperry	<i>Game Kyuzi Goes to Japan</i>
Intuitif	<p>Dalam game ini, pemain (sekaligus menjadi pemelajar kosa kata bahasa Jepang) diharuskan untuk mempunyai intuisi yang tajam, agar dapat membawa Kyuzi melewati tantangan dengan menjawab semua sesi pertanyaan di setiap level permainan, dan menyelamatkannya dari terkaman harimau.</p> <p>Selain itu, pemain juga harus memiliki intuisi yang bagus untuk menemukan cara tercepat mencapai sekolah dengan aman. Intuisi ini biasanya dimiliki para <i>online gamer</i>. Intuisi untuk mempercepat selesainya level atau keseluruhan <i>game</i> itu dilatih dari seringnya memainkan <i>game</i> ini. Artinya dengan memainkan <i>game</i> semacam ini, pemain telah melatih intuisinya, selaras dengan fungsi hemisfer kanan.</p>
Kreativitas	<p>Pembuatan aplikasi <i>game</i> ini sendiri sudah merupakan suatu kreatifitas. Pembuat telah menggunakan fungsi hemisfer kanan dengan merealisasikan idenya untuk memberikan suatu alternatif metode pembelajaran kosa kata bahasa Jepang, dituangkan dalam wujud <i>game</i> ini.</p> <p>Dengan adanya pembelajaran dengan metode ini, diharapkan juga merangsang kreatifitas pengajar maupun pemelajar kosa kata untuk membuat <i>game</i> serupa atau dapat juga dikreasikan dalam bentuk yang lebih sederhana. Hal ini membuktikan bahwa <i>game</i> ini merangsang fungsi hemisfer kanan untuk lebih kreatif.</p> <p>Selain itu, konteks cerita Kyuzi (yang berangkat sekolah melalui tantangan dan bahaya terkaman harimau) yang melatarbelakangi <i>game</i> ini membantu pemain menggunakan, menghafal, mengingat dan mengembangkan kuantitas kosa</p>



	<p>kata. Dalam metode pembelajaran metode yang menggunakan konteks ini disebut dengan <i>Total Story Technique</i></p>
Persamaan	<p>Dengan mengerjakan tantangan dalam setiap level, yang bisa saja berupa soal menerjemahkan kosa kata bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang atau sebaliknya, pemain diajak untuk menggunakan hemisfer kanan. Soal-soal persamaan seperti ini juga dapat membantu mengembangkan kuantitas kosa kata pemelajar bila kosa kata yang terdapat dalam <i>game</i> adalah kosa kata baru.</p>
Khayalan	<p>Khayalan di sini dekat maknanya dengan ide, obsesi dan imajinasi. Ide cemerlang dari pembuat <i>game</i> ini merupakan bukti penggunaan hemisfer kanan. Pengajar atau pemelajar bisa jadi akan termotivasi untuk membuat <i>game</i> atau metode pembelajaran yang lebih menantang dan lebih mengembangkan pemerolehan kosa kata bahasa Jepang.</p> <p>Jika fungsi hemisfer kiri dalam penggunaan bahasa Jepang dipadupadankan dengan optimalisasi fungsi hemisfer kanan dalam <i>upgrading</i> metode pembelajaran kosa kata bahasa Jepang berdasarkan ide atau imajinasi kreatif, maka proses pembelajaran bahasa Jepang diharapkan akan berhasil.</p>
Bentuk/Ruang	<p>Bentuk dan ruang dalam <i>game</i> ini diwakili oleh bentuk figur Kyuzi sebagai tokoh utama, pemandangan alam dalam <i>game</i> seperti gunung, sungai, laut, tanah, harimau, dan sebagainya. Bentuk yang dibuat animasi, unik, tidak monoton, variatif, membuat pemelajar tidak cepat merasa bosan.</p> <p>Tampilan <i>game</i> ini lebih menarik karena menggunakan bentuk dan warna yang tidak monoton sehingga tidak membuat cepat bosan. Konteks yang dibantu dengan bentuk dan ruang (tidak tekstual) dalam <i>game</i> ini membantu melatih fungsi hemisfer</p>



	<p>kanan dalam pembelajaran kosa kata. Hal ini dikarenakan hemisfer kanan menyukai bentuk dan ruang.</p>
Emosi	<p>Keinginan pelajar untuk menyelesaikan <i>game</i> agar Kyuzi dapat sampai di sekolahnya dengan selamat jelas memicu adrenalin pemain yang memainkan <i>game</i> ini. Apalagi jika pemain salah dalam mengerjakan quis dan didekati harimau atau bahkan diterkam, maka emosinya akan terpacu. Rasa ingin tahu, penasaran, ambisius, takut inilah aspek-aspek dalam emosi. Timbulnya rasa penasaran dengan fitur permainan di setiap level juga untuk mencari trik agar dapat menyelesaikan <i>game</i> lebih cepat, sedih jika gagal menyelesaikan <i>game</i>, marah jika karena kesalahan kecil dalam menyelesaikan soal membuat pemain gagal, inilah yang disebut emosi.</p> <p><i>Game</i> seperti ini jelas memicu emosi pemain untuk dapat memenangkannya. Dengan ambisi itulah pelajar bahasa Jepang yang menjadi pemain dapat dimotivasi untuk belajar lebih tekun agar dapat menjawab soal dan memenangkan <i>game</i> ini. Emosi yang campur aduk diharapkan dapat membantu pelajar untuk mengingat kosa kata (yang ada dalam soal) lebih lama. Hal ini karena seseorang akan mengingat suatu hal yang ditemuinya lebih lama bila situasinya <i>extraordinary</i> yaitu tidak dalam situasi yang tenang, damai, hening, stabil.</p>
Musik	<p>Karena <i>game</i> ini menggunakan musik yang lucu dan komunikatif, ini akan membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran kosa kata dengan hemisfer kanan secara lebih efektif</p>
Warna	<p><i>Game</i> ini menggunakan warna yang beragam. Ini merangsang hemisfer kanan dengan warna-warna yang menyolok yang jelas mendukung optimalisasi kerja hemisfer kanan. Dukungan konteks, ruang/bentuk, warna, membuat fungsi hemisfer kanan dari pelajar dalam pemerolehan kosa</p>



	<p>kata lebih mudah dan kosa katapun diingat lebih lama dibanding dengan hanya menggunakan teks.</p>
Berpikir Lateral	<p>Pada <i>game</i> ini agak sulit menerapkan berpikir secara lateral, karena seluruh langkah permainan sudah diatur oleh pembuat. Namun pemain yang cerdas akan bermain dengan menggunakan cara yang berbeda dari sebelumnya untuk mengantisipasi terkaman harimau atau untuk mencapai sekolah melalui jalan yang lebih cepat. Trik-trik yang digunakan pemain yang terkadang di luar alur/teknik yang biasa inilah yang merupakan implementasi dari berpikir lateral.</p> <p>Pemain dapat juga membuat singkatan-singkatan sebagai jembatan keledai untuk mempermudah menghafal kosa kata bahasa Jepang sehingga dapat menyelesaikan quis. Dalam metode pembelajaran, ini disebut <i>Total Word Technique</i>. Pemain dapat juga menandai setiap step yang dilakukannya dengan angka, atau yang disebut dengan <i>Total Number Technique</i>.</p>
Holistik	<p>Pada fungsi yang ini, pemelajar dilatih untuk melihat secara keseluruhan atau dapat dikatakan melihat hasil akhir daripada prosesnya.</p> <p>Hasil akhir yang menyeluruh jika diaplikasikan dalam <i>game</i> ini, yaitu bagaimana membawa Kyuzi mencapai sekolah dengan selamat dan cepat. Semisal quis yang isinya menerjemahkan kosa kata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Fungsi hemisfer holistik ini akan melihatnya sebagai quis ke sekian, dari level ke sekian, bukan dilihat per item kosa katanya.</p>
Cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu	<p>Karena pemain dilatih untuk melihat hasil akhir, maka fungsi hemisfer kanan ini kurang suka dengan hal-hal detil yang dianggap rumit. Dalam <i>game</i> ini, pemain yang dominan otak kanannya lebih menyukai untuk melatih kemahiran dengan</p>



mendetail	berlatih berulang-ulang dibanding menganalisis kesalahan yang membuatnya gagal. Dengan fungsi hemisfer ini, pemain biasanya akan melihat kegagalan dan keberhasilan menyelesaikan quis atau level, sebagai suatu pola. Pola inilah yang mendasari teknik permainan yang lebih baik lagi.
Cenderung berpikir secara acak (tidak terstruktur)	<p>Karena kurang detil dan lebih suka melihat secara acak, fungsi hemisfer ini jika dimplementasikan dalam <i>game Kyuzi Goes to Japan</i>, terlihat pada ketidakteraturan kosa kata yang dipilih di setiap quis. Misal kosa kata yang dipilih tidak berdasarkan konteks yang sama. Misal kelinci (hewan) diurutkan dengan rumah sakit (instansi).</p> <p>Namun jika dilihat dari sisi pemelajar, game ini menjadi alternatif pilihan yang baik, selain metode-metode monoton yang dilakukan <i>indoor class</i>, meskipun metode itu dianggap terstruktur.</p>
Mampu menyimpan sesuatu hal dalam ingatan lebih lama dibanding dengan hemisfer kiri	Penggunaan konteks, gambar, bentuk, warna dan audio yang komunikatif, jelas membantu fungsi hemisfer kanan untuk menyimpan kosa kata yang diperoleh lebih lama dalam ingatan. Pemelajar kosa kata bahasa Jepang akan teringat penggunaan kosa kata karena digunakan misal saat Kyuzi melewati lembah, atau saat melewati hutan belantara, atau saat dekat dengan harimau. Momen-momen inilah yang menempelkan kosa kata itu lebih lama dalam memori pemelajar

4. Simpulan

Menggunakan aplikasi *game* seperti *Kyuzi Goes to Japan* ini benar-benar membantu pemelajar bahasa Jepang untuk melatih fungsi hemisfer kanannya, khususnya dalam pemerolehan dan pembelajaran kosa kata bahasa Jepang. Penggunaan konteks, gambar, bentuk, warna dan audio yang komunikatif mendukung pemelajar mengingat kosa kata tersebut lebih lama. Dengan



menyeimbangkan fungsi hemisfer kiri dan kanan dalam pembelajaran bahasa Jepang, keberhasilan target pembelajaran lebih mudah dicapai.

5. Referensi

- Budiarti, Atmelia. 2008. Skripsi. *Pendayagunaan Fungsi Belahan Otak Kanan Untuk Pengajaran Bahasa Cina yang Menyenangkan dan Menarik Pada Remaja*. lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160304-RB06B424pe-Pendayagunaan%20fungsi diunduh pada 21 Maret 2018 pukul 09.00WIB
- Cahyono, Bambang Yudi. 1995. *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya : Airlangga University Press
- Fritts, Jason. 2013. *Computer & Video Game Genres*. Madrid: Saint Louis University
- Fitria, Alvian. 2004. Skripsi. <http://etheses.uin-malang.ac.id/3105/1/10650053.pdf> diunduh pada tanggal 22 Maret 2018 pukul 22.00WIB
- Harianja, Nurilam. Hubungan Bahasa dan Otak. Diunduh dari <http://digilib.unimed.ac.id/513/1/Hubungan%20Bahasa%20dengan%20Otak.pdf> pada tanggal 22 Maret 2018 pukul 21.00WIB
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lieberman, Philips. 1987. *The Biology and Evolution of Language*. Cambridge: Harvard University
- Rolina, Nelva. 2010. Model Pembelajaran Atraktif (*attractive learning*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Taman Kanak-Kanak (TK) Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Simanjuntak. 2008. *Mangantar Diktat Linguistik. Bahasa. Pemerolehan Bahasa dan Gramatika Generatif*. Medan: Program Studi Magister Linguistik USU
- Soedjito. 1989. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sperry, Roger W. *Research About Left and Right Brain*, <https://www.youtube.com/watch?v=idX5-E27LA>
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Pengajaran Kosa Kata*. Bandung: Angkasa
- Ziganshina, Dina, "Roger Sperry's Split Brain Experiments (1959-1968)". *Embryo Project Encyclopedia* (2017-12-27). ISSN: 1940-5030 <http://embryo.asu.edu/handle/10776/13035>