

APLIKASI GAME KYUZI GOES TO JAPAN: IMPLEMENTASI PEMELAJARAN KOSA KATA BAHASA JEPANG DENGAN MEMAKSIMALKAN FUNGSI OTAK KANAN

by Irma Winingsih

Submission date: 16-Jan-2019 12:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 1064432721

File name: Full_paper_an_Irma_WIningsih.doc (623K)

Word count: 2763

Character count: 17747

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

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 all, 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 otaknya, setiap masyarakat manusia memiliki bahasa yang dlahirkan 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 praktis. 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 kita temui kendala seperti:

- a. Waktu belajar kurang (misal seperti di SMA/SMK yang hanya mengalokasikan 45 menit untuk setiap mata pelajaran). Dengan waktu yang sangat minim 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:

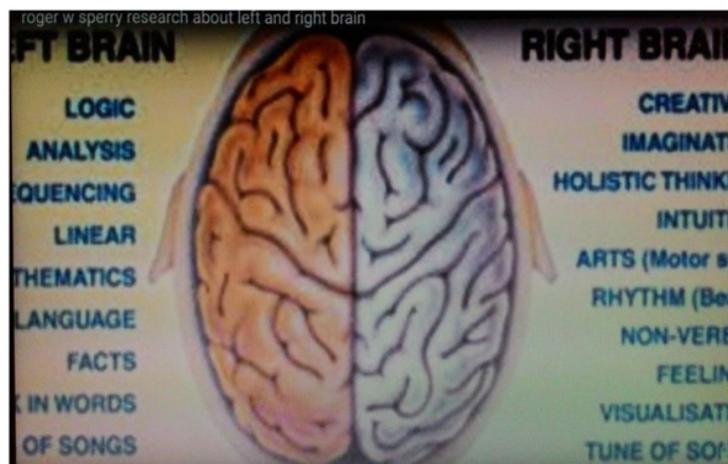
- a. Tekstual: menggunakan tulisan dan angka
- b. Konteks (*Total Story Technique*): metode pembelajaran yang menggunakan konteks
- c. Audiovisual
- d. *Flash Card*
- e. *Game* (seperti teka teki silang, *puzzles*, *mysteri bag* dan sebagainya)
- f. *Total Number Technique* : membuat cerita yang merujuk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

Dengan melihat permasalahan di atas, maka kali ini penulis mencoba memberikan ulasan tentang sebuah aplikasi *game* yang bernama *Kyuzi Goes to Japan* hasil rancangan Alvina Fitria (UIN Malang, 2004) yang merupakan alternatif metode pembelajaran kosa kata bahasa Jepang. Dalam penulisan ini akan dibahas bagaimana *game* 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 dalam hubungannya dengan bahasa, didasarkan pada tiga bukti yakni: unsur-unsur keterampilan berbahasa tidak menempati wilayah yang sama dalam otak. Keterampilan bahasa berbicara, membaca, menyimak dan menulis) serta struktur linguistik (sintaksis dan semantik, bentuk gramatikal dan leksikal) menempati bagian khusus dalam otak. Bukti kedua adalah bahwa bahasa secara umum dikelola oleh fungsi belahan otak (hemisfer) yang sama, yakni hemisfer kiri. Bukti ketiga ialah adanya hubungan antara kemampuan bahasa dengan belahan otak. Pernyataan ini kembali mempertegas bahwa manusia melahirkan bahasa dari otaknya.

Sementara 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 Harianja 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 Over

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.

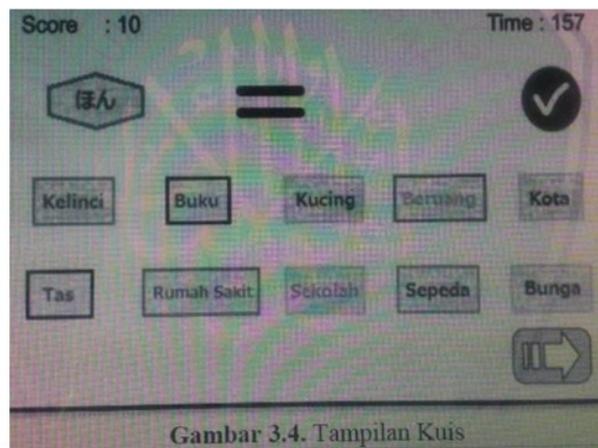


Sebaliknya jika pemain berhasil melewati level, dan Kyuzi tiba di sekolah dengan selamat, permainan dianggap menang dan di layar akan muncul tampilan tulisan *omedetou* (ucapan selamat).

Contoh soal dalam game ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kosakata Kuis

Kosakata bahasa Jepang	Kosakata bahasa Indonesia
ほん	Buku Tas
かばん	Rumah Sakit
びょういん	Sekolah Bunga
がっこう	Sepeda Beruang
はな	
じてんしゃ	
くま	



Gambar 3.4. Tampilan Kuis

2. Metode Penelitian

Penulisan ini merupakan hasil penelitian kualitatif yang dideskripsikan. Analisis merupakan hasil interpretasi antara aspek-aspek pembelajaran kosa kata 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 kosa kata bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, fungsi hemisfer kanan semestinya dimaksimalkan juga. Mengapa demikian, hal ini dikarenakan kejenuhan pemelajar dengan metode yang monoton, kepasifan dan daya ingat yang tidak lama tentang kosa kata jelas akan mengganggu proses pembelajaran bahasa secara keseluruhan. Semisal dalam *Japanese Speaking*, jika pemelajar tidak paham dengan

kosa katanya, maka dia tidak akan berhasil dalam percakapan bahasa Jepang. Juga dalam *Japanese Writing*, kosa kata yang terbatas akan menghasilkan karya tulis yang berkualitas rendah. Pilihan diksi akan sangat ditentukan oleh penguasaan kosa kata pemelajar. 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 Hemisfer Kanan Menurut Sperry	Aspek Dalam <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 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 ¹⁴ 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</p>

	<p><i>game</i> ini membantu melatih fungsi hemisfer 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 kata lebih mudah dan kosa kata pun diingat lebih lama dibanding dengan hanya menggunakan teks.</p>
Berpikir Lateral	<p>Pada <i>game</i> ini agak sulit menerapkan berpikir secara lateral, karena</p>

	<p>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>
3 Cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu mendetail	<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 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.</p>
Cenderung berpikir secara	<p>Karena kurang detil dan lebih suka melihat secara acak, fungsi hemisfer ini jika diimplementasikan dalam <i>game Kyuzi Goes to Japan</i>,</p>

<p>acak (tidak terstruktur)</p>	<p>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>
<p>Mampu menyimpan sesuatu hal dalam ingatan lebih lama dibanding dengan hemisfer kiri</p>	<p>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</p>

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

⁸ Cahyono, Bambang Yudi. 1995. *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya : Airlangga University Press

⁵ 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

Haria¹a, 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

⁷ Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

¹² Lieberman, Philips. 1987. *The Biology and Evolution of Language*. Cambridge: Harvard University

⁴ Rolina, Nelva. 2010. Model Pembelajaran Atraktif (*attractive learning*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Taman Kanak-Kanak (TK) Yogyakarta: Universitas Gajah Mada

⁹ Simanjuntak. 2008. *Mangantar Diktat Linguistik. Bahasa. Pemerolehan Bahasa dan Gramatika Generatif*. Medan: Program Studi Magister Linguistik USU

¹¹ Soedjito. 1989. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.

¹³ Sperry, Roger W. *Research About Left and Right Brain*, <https://www.youtube.com/watch?v=idX5-E27LA>

⁶ 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>

APLIKASI GAME KYUZI GOES TO JAPAN: IMPLEMENTASI PEMELAJARAN KOSA KATA BAHASA JEPANG DENGAN MEMAKSIMALKAN FUNGSI OTAK KANAN

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	2%
2	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
3	emharito2010.blogspot.com Internet Source	1%
4	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	embryo.asu.edu Internet Source	1%
7	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1%
8	islambanjar.blogspot.com Internet Source	<1%

9	repository.usu.ac.id Internet Source	<1%
10	www.must4in.net Internet Source	<1%
11	repository.upi.edu Internet Source	<1%
12	www.cultura-sorda.eu Internet Source	<1%
13	www.youtube.com Internet Source	<1%
14	www.uhamka.ac.id Internet Source	<1%
15	www.docstoc.com Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 5 words