PEMBELAJARAN *MEISHI* UNTUK SHOUKYU' MELALUI MEDIA GAME YO'…KYOU BENKYOU…!!!

ABSTRAK

Dewasa ini dengan zaman yang mulai berkembang dan semakin majunya teknologi, maka semakin banyak juga teknologi yang digunakan oleh masyarakat. Salah satunya adalah teknologi dalam pembelajaran. Saat ini banyak terdapat media alternatif untuk memberikan variasi proses belajar. Melalui media interaktif juga dapat memudahkan para pembelajar bahasa Jepang tingkat awal dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya kata benda.

Seiring dengan kemajuan teknologi, penulis berinisiatif membuat media alternatif pembelajaran bahasa Jepang yang bernama *yo'...kyou benkyou...!!!* yang bertujuan untuk membantu pembelajar *shoukyu* (tingkat awal) dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya kata benda. Karena semakin banyak perbendaharaan kosataka yang dimilikki oleh seseorang secara umum merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan bahasa yang ingin dikuasai.

Dalam penelitian ini, penulis juga menguji kelayakan media alternatif yang dibuatnya terhadap pembelajar tingkat awal bahasa Jepang dalam mempelajari *meishi*. Penelitian ini dilakukan terhadap 9 orang mahasiswa tingkat awal jurusan sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Penulis melakukan penelitian mengenai medianya menggunakan angket untuk mengetahui penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran *yo'...kyou benkyou...!!!*.

Hasil dari angket yang yang telah disebar menunjukan bahwa hampir semua responden dengan persentasi 85%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media game *yo'...kyou benkyou...!!!* terhadap pembelajar tingkat awal bahasa Jepang dalam mempelajari *meishi* dianggap layak sebagai media alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya kata benda untuk pembelajar tingkat awal.

LEARNING OF MEISHI FOR SHOUKYUU THROUGH MEDIA GAME YO'…KYOU BENKYOU…!!!

ABSTRACT

This day, in the developing era with the advances in technology, there are many technologies used by people. One of them is the technology used in learning. Currently there are many alternative media to provide a variety of learning processes. Through the interactive media can also facilitate the beginner of Japanese learners in learning Japanese vocabulary especially noun.

Along with the advances in technology, the author took the initiative to create an alternative media in learning Japanese called yo '... kyou benkyou ...!!! which aimed to help the shokyuu learners (beginner level) in learning Japanese vocabulary especially noun. Since, in general, the many vocabulary comprehended is an important part in learning and developing language skills to master.

In this study, the author also examined the feasibility of the alternative media to the beginner level of Japanese learners in studying Meishi. The study was conducted on 9 fresh students majoring Japanese Literary in Indonesia University of Computer. The author conducted the study of the media on using a questionnaire to find out the assessment of students toward the media learning yo '... kyou benkyou ...!!!.

The result of the questionnaire that has been deployed showed that almost all respondents with the percentage

of 85%. Looking at the result, it can be concluded that the media game yo '... kyou benkyou ...!!! for the beginner level of Japanese learners in studying Meishi considered viable as an alternative media in learning Japanese vocabulary, especially noun for the beginner level learners.