

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN AKSARA JEPANG DI KELAS X (STUDI KASUS: SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG)

Educational Game-Based Learning Media on Evaluation of Japanese Learning at
High School 3 Bandar Lampung

Oleh:

R. Gamma Ramadhan

18312251

Bahasa Jepang merupakan salah satu Bahasa asing yang populer saat ini, banyak orang ingin mempelajari Bahasa Jepang, namun pada kenyataannya masih banyak yang kesulitan dalam mempelajari Bahasa Jepang terutama pada aksara dasar Jepang dikarenakan bentuknya yang berbeda-beda. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, pada penelitian ini penulis mengangkat permasalahan tentang pembuatan media pembelajaran alternatif belajar Bahasa Jepang aksara *Hiragana* dan *Katakana*, untuk menarik minat belajar sekaligus memberi pengalaman baru dalam belajar pada siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan atas dasar pengembangan metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pembuatan aplikasi *game* edukasi Bahasa Jepang ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam pembuatan *game* edukasi dan juga dalam proses pembelajaran untuk tempat studi kasus penulis. Pada dasarnya konsep dari *game* edukasi adalah bermain sambil belajar agar pengguna tidak merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran Bahasa Jepang aksara *Hiragana* dan *Katakana*. Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* dengan beberapa tahapan-tahapan yang dilalui oleh penulis dalam pengerjaannya. Basis pengetahuan dari pembuatan *game* edukasi ini melalui studi literatur dari jurnal yang sudah ada. Hasil dari penelitian ini adalah *game* edukasi pembelajaran Bahasa Jepang pada materi aksara *Hiragana* dan *Katakana*.

Kata Kunci: *game* edukasi, *Game Development Life Cycle*, *Hiragana* dan *Katakana*, Bahasa Jepang