

PENGUNAAN *GAME VISUAL NOVEL* DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

THE USE OF *VISUAL NOVEL GAME* IN BASIC JAPANESE LISTENING LEARNING

G.I. Marhamah¹, N. Sutjiati², V.L. Dewanty³, D. Kusri⁴

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung
e-mail: imghina@upi.edu, sutjiatineneng@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu

Abstract

Listening comprehension is one of the skills learned in Japanese language. Learners encounter challenges in Japanese listening comprehension, such as difficulties in understanding spoken language and in grasping narrative contexts. This study aims to investigate the effectiveness of using visual novel game as a learning media for learners in basic Japanese listening comprehension. The experimental method in this research is used to examine the utilization of visual novel game as a learning media. The use of this media obtained positive feedback from learners, as interesting illustrations help learners understand narrative contexts, while visuals and audio enhance learners' focus and reduce weariness. There was an evident improvement in learners' listening comprehension skills, as reflected in the increase of average scores in the posttest compared to the pretest. The findings of this study are expected to provide insights for optimizing Japanese listening comprehension learning through the utilization of visual novel game media.

Keywords: *learning media, visual novel game, Japanese listening comprehension*

Abstrak

Menyimak merupakan salah satu keahlian yang dipelajari dalam Bahasa Jepang. Terdapat kendala yang dirasakan oleh pemelajar dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang, seperti masalah dalam memahami simakan, dan masalah dalam menangkap konteks narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ajar *game visual novel* terhadap pemelajar Bahasa Jepang dalam kemampuan menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk menguji penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar. Penggunaan media ini mendapatkan tanggapan positif dari pemelajar karena ilustrasi yang menarik membantu memahami konteks narasi, sementara visual dan audio yang mendukung membantu meningkatkan fokus dan mengurangi rasa jenuh. Terdapat peningkatan kemampuan menyimak pemelajar yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan untuk metode alternatif pembelajaran dengan optimalisasi media pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media *game visual novel*.

Kata kunci: media pembelajaran, *game visual novel*, menyimak bahasa Jepang

Received:30-04-2024; Revised: 22-02-2025; Accepted: 23-02-2025; Published: 28-02-2025

1. Pendahuluan

Hermawan [12] menjelaskan bahwa berbeda dengan mendengar, menyimak merupakan keterampilan kompleks yang menuntut individual untuk mendengarkan dan memperhatikan informasi baik verbal maupun nonverbal. Menyimak merupakan sebuah proses untuk mendapatkan berbagai informasi dan fakta yang didasarkan oleh penilaian dan penetapan dari reaksi seseorang. Keterampilan ini membutuhkan konsentrasi, ketajaman perhatian, sikap mental yang aktif, dan juga kecerdasan individu dalam menyerap dan mengimplementasikan setiap pikiran. Beberapa hal yang menjadi kendala dalam

pembelajaran menyimak Bahasa Jepang diantaranya adalah minimnya kesempatan menyimak bahasa Jepang baik dari penutur asli maupun media, sulitnya menyimak apa yang diucapkan penutur dalam kaset bagi pemelajar tingkat dasar, fasilitas, sarana, dan prasarana pengajaran bahasa Jepang yang masih minim, dan guru bahasa Jepang jarang menggunakan pendekatan *audiolingual* dalam mengajar bahasa Jepang [10, 15]. Selain itu, dalam proses pembelajaran bahasa asing, kurangnya variasi dari metode pembelajaran dapat menimbulkan rasa jenuh dalam diri pemelajar, oleh karena itu metode yang variatif dibutuhkan agar dapat memotivasi pemelajar untuk terus belajar karena metode yang variatif tersebut akan mengurangi kejenuhan dan rasa bosan pemelajar ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung [11].

Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya pembelajaran menyimak, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan membuat proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan, sehingga timbul rasa jenuh dalam diri pemelajar [11, 28]. Djamarah dan Zain [22] mengemukakan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan fakta yang tak terbantahkan dan tanpa bantuan media, bahan pelajaran yang kompleks akan sulit dipahami oleh pemelajar. Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Rahardjito [6], media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi antara guru dan siswa lebih efektif dalam proses pendidikan. Media dalam proses belajar mengajar dapat berupa apa pun yang membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu variasi metode belajar yang dapat digunakan untuk menghindari rasa jenuh tersebut adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, contohnya adalah dengan penggunaan *game* sebagai media belajar [8].

Media *game* dapat digunakan sebagai media belajar untuk mempelajari bahasa asing. Keberadaan *video game* bisa menjadi salah satu metode yang menarik untuk melatih kemampuan berbahasa secara berkesinambungan karena tampilannya yang lebih menarik dibandingkan buku cetak dan juga dapat diakses di luar kelas [29]. Jika digunakan dengan benar, *video game* dapat meningkatkan motivasi, memuaskan kebutuhan psikologi, dan juga meningkatkan kemampuan sosial pemainnya [29]. Video game dapat digunakan sebagai media untuk mendampingi penyajian materi yang biasa dilakukan dalam kelas [1]. Menurut Salfina, Musril, Okra, Riri, dan Derta [20], selain dapat menarik minat pemelajar, media *game* dapat membantu pemelajar dalam proses pemahaman dan pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu permainan atau *game* berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *game visual novel*.

Game visual novel menggabungkan desain grafis dengan naratif interaktif, di mana gaya visual dan desain karakter menjadi kunci utama dalam menyampaikan cerita. Keseluruhan pengalaman permainan dipengaruhi oleh gaya visual yang dipilih, karena kesan awal visual tersebut dapat memengaruhi minat pemain untuk terus bermain [3]. Penelitian Lai & Chen [14] menyebutkan bahwa *visual novel* adalah genre *game* interaktif yang berasal dari Jepang, mirip dengan game petualangan berbasis teks di mana pemain berpartisipasi dalam cerita dengan membuat pilihan di dalam *game* tersebut, namun berbeda dengan *game* petualangan berbasis teks, *visual novel* menyertakan visual statis seperti gambar dengan gaya anime, animasi, suara, dan dialog interaktif yang menawarkan berbagai plot dan akhir cerita yang bervariasi berdasarkan pilihan-pilihan yang dibuat oleh pemain. Salah satu keunggulan dari *game visual novel* adalah selain dari aspek visual, juga dari aspek audio yang digunakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyimak. Menurut Prasetyo dan Kuswardani [18], *visual novel* muncul pertama kali di era 1980an, dengan munculnya *game visual novel* pertama di tahun 1983 yang berjudul "Portopia Serial Murder Case". *Game* yang didesain oleh Yuji Horii dan dipublikasikan oleh Enix ini menjadi visual novel pertama yang dirilis dalam komputer NEC PC-6001 pada bulan Juni 1983.

Proses penelitian ini tidak terlepas dari beberapa penelitian terkait penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran bahasa. Kurniawan dan Windari [19] mengemukakan bahwa *game visual novel* "The Adventure of Kabayan" menjadi media pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dengan alur cerita yang dapat meningkatkan minat pemelajar Bahasa Inggris. Selain itu, tokoh dan cerita yang diambil dari cerita budaya lokal dapat melestarikan budaya bangsa. Penelitian Ramadyanta, Sanjaya, dan Widodo [4] disimpulkan

bahwa *game visual novel* yang dibuat berjalan dengan interaktif dan setiap dialog dapat dijawab oleh pemain untuk menentukan alur cerita. Selain itu, *Game visual novel* ini dapat menjadi alternatif bagi pemelajar untuk belajar mengekspresikan pengucapan Bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan, karena dikemas dalam cerita novel yang menarik. Ningrum dan Bethvine [21] mengemukakan bahwa media *game visual novel* yang memiliki gambar dapat membantu para siswa dalam memahami dongeng Jepang *Momotarou* dan menurut hasil dari angket yang disebar kepada responden, respon dari para siswa terhadap *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* sangat positif. Saffanah [2] mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat kenaikan skor yang signifikan yang diperoleh oleh kelas eksperimen dan mereka dapat mengenali komponen-komponen dalam kanji N4 yang telah diajarkan di dalam permainan dibandingkan dengan sebelum *pre-test* dilakukan. Selain itu, mahasiswa yang menggunakan aplikasi *visual novel* 'Go! Go! Faito! Yume ga Kanau Made' menanggapi bahwa aplikasi tersebut dapat membantu memahami *kanji* dengan lebih baik lagi. Penelitian Haristiani, Herniwati, dan Azhar [16] mengemukakan bahwa menurut hasil dari kuisioner yang disebar kepada responden, sebanyak 97.5% responden setuju bahwa media *visual novel* mudah digunakan untuk pembelajaran komprehensi membaca, dan sebanyak 95% responden setuju bahwa menggunakan media *visual novel* dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Penggunaan cerita tradisional Jepang *Momotarou*, *Urashimatarou* dan *Kaguyahime*, dan juga fitur-fitur seperti terjemahan Bahasa Indonesia untuk kosa kata sulit, menghasilkan respon yang positif dari responden. Dari penelitian A. Putri, Aida, R. Putri, Arrahmah, Kusrini, dan Dewanty [5], disimpulkan bahwa penggunaan *game visual novel* A3! Mempengaruhi peningkatan kompetensi bahasa Jepang dan motivasi belajar pemelajar bahasa Jepang. Tampilan visual *game* A3! Yang memikat, didampingi oleh cerita, dialog, dan konten yang menarik, membuat pemainnya termotivasi dalam mempelajari kontennya yang berbahasa Jepang.

Ditinjau dari seluruh penelitian yang membahas *game visual novel* dan bagaimana *game visual novel* membantu dan memotivasi pemelajar dalam belajar bahasa, media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar masih jarang digunakan. Maka dari itu, penelitian ini akan berkonsentrasi pada penggunaan *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang tingkat dasar. Dari hasil angket sebelum penggunaan media untuk mengetahui masalah pembelajaran, permasalahan yang paling umum dialami oleh responden di kelas eksperimen dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang adalah kesulitan menangkap isi narasi dan narasi yang terlalu cepat. Selain itu, responden juga mengeluhkan kemiripan pengucapan kosa kata dan kurangnya pemahaman konteks wacana. Beberapa juga merasa kurang tertarik dengan media latihan menyimak yang digunakan, merasa cepat bosan, dan menginginkan lebih banyak variasi dalam media latihan menyimak. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari hasil angket pendahuluan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman pemelajar bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan *game visual novel* sebagai media ajar menyimak bahasa Jepang tingkat dasar.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan metode kuasi eksperimen yang melibatkan evaluasi awal (*pretest*) terhadap kelas eksperimen, kemudian dilakukan pemberian perlakuan khusus, dan terakhir evaluasi kembali (*posttest*) setelah perlakuan khusus dilakukan. Kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing terdiri atas 28 orang mahasiswa bahasa Jepang tingkat dasar yang berada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Bahasa Indonesia dalam kelas *Shokyuu Choukai 2* yang memenuhi kriteria penelitian, yaitu pemelajar menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar dan memiliki kesulitan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang. Kelas eksperimen dan kontrol ditentukan dengan melihat rata-rata nilai dan kemampuan menyimak mahasiswa pada masing-masing kelas. Treatment dilakukan di kelas eksperimen selama 6 minggu sebanyak 6 pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 pertemuan di kelas *Shokyuu Choukai 2* (menyimak Bahasa Jepang

tingkat dasar 2) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. *Pretest* dan pengisian angket permulaan dilaksanakan pada pertemuan pertama, pertemuan kedua sampai pertemuan kelima digunakannya media *game visual novel* dalam pembelajaran, dan pada pertemuan keenam dilaksanakan *posttest* dan pengisian angket tanggapan setelah pemelajar menggunakan media *game visual novel*. Materi yang digunakan sesuai dengan materi di dalam buku teks ‘毎日聞き取り [Mainichi Kikitori] dan RPS mata kuliah *Shokyuu Choukai 2*, yaitu materi pertama diambil dari bab 20 yang membahas pola kalimat ‘～なければなりません [~nakereba narimasen]’; Materi di pertemuan kedua diambil dari bab 21 yang membahas pola kalimat ‘～したことがあります [~shitakoto ga arimasu]’; Materi ketiga diambil dari bab 22 dan 27 membahas ‘丁寧形 [teineikei]’ dan membahas tema ‘勝ったのは誰だ [katta no wa dareda]’; Dan terakhir materi keempat diambil dari bab 38 yang membahas pola kalimat ‘くれる、もらう、あげる [kureru, morau, ageru]’.

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk soal *pretest* dan serta angket tanggapan yang dievaluasi oleh dosen prodi pendidikan bahasa Jepang yang memiliki kepakaran di bidang menyimak bahasa Jepang selaku ahli materi untuk menilai materi dalam *pretest* dan *posttest* serta pertanyaan dalam angket tanggapan pemelajar. Soal *pretest* dan serta angket tanggapan dinilai baik dan layak untuk diberikan pada kelas eksperimen. Selain itu, ada juga lembar validasi media yang dinilai oleh dosen prodi pendidikan bahasa Jepang dengan kepakaran media pembelajaran bahasa Jepang selaku ahli media untuk menilai aspek visual dan audio dari *game visual novel* yang digunakan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang. Ahli media menilai bahwa *game visual novel* layak dan dapat dijadikan media pembelajaran menyimak di kelas eksperimen. Instrumen lain termasuk angket permulaan dan *pretest* yang diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kesulitan pemelajar, serta *posttest* dan angket tanggapan yang diberikan setelah penggunaan media untuk mengevaluasi respons pemelajar setelah menggunakan *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang.

3. Hasil dan Pembahasan

Media game visual novel

Media *game visual novel* termasuk ke dalam media audio dan visual, karena dalam *game visual novel* terdapat audio dan visual yang dapat menunjang pembelajaran. Cavallaro [7] mengungkapkan bahwa “*visual novel*” memiliki arti *game* yang sangat partisipatif, secara konsisten memanfaatkan produktivitas pemain itu sendiri untuk menghasilkan struktur naratif dari *game* itu sendiri. Menurut Lebowitz dan Klug [13], *visual novel* merupakan salah satu jenis *game* yang memiliki kemiripan dengan membaca buku. Cerita dalam *visual novel* diceritakan melalui teks dan umumnya ditulis dalam sudut pandang orang pertama. Namun, berbeda dengan buku elektronik, *visual novel* memiliki latar belakang ilustrasi yang berubah menyesuaikan dengan lokasi karakter yang sedang berbicara. Selain teks dan visual, *visual novel* juga ditunjang dengan audio seperti efek suara, musik, dan dalam beberapa *game* terdapat akting suara yang disajikan untuk mendukung visual dari *game*.

Cerita dalam *game visual novel* yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari materi yang tersedia dalam buku teks yang digunakan dalam perkuliahan. Materi yang diadaptasi menjadi cerita di *game visual novel* ini diambil dari buku teks menyimak untuk Bahasa Jepang level dasar ‘毎日聞き取り [Mainichi Kikitori]’ yang digunakan dalam perkuliahan menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar satu dan dua di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. Materi-materi yang selanjutnya diubah menjadi alur cerita untuk *game* telah disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di semester genap tahun 2024. Konsep dari *game* ini adalah ‘さやかちゃんとりょうへいくんと一緒に勉強する [Sayaka-chan to Ryouhei-kun to

benkyousuru] atau 'belajar bersama Sayaka-chan dan Ryouhei-kun', pemain akan diperdengarkan percakapan sehari-hari yang dijalani oleh dua karakter utama, karakter laki-laki bernama Ryouhei-kun dan karakter perempuan bernama Sayaka-chan. Ryouhei-kun dan Sayaka-chan akan memberikan pilihan-pilihan dan pertanyaan-pertanyaan kepada pemain dengan menggunakan audio percakapan dalam Bahasa Jepang, sehingga pemain harus fokus dan menangkap konteks percakapan dan narasi yang dibawakan oleh Ryouhei-kun dan Sayaka-chan.

Setelah pemain menekan tombol 'ゲームスタート [*game start*]', kedua karakter utama akan memulai percakapan dalam Bahasa Jepang, membawakan materi menyimak yang disajikan dalam bentuk cerita yang runtut sesuai dengan materi yang akan dipelajari pemain. Selain audio yang disajikan sepenuhnya berbahasa Jepang, teks yang ditampilkan dalam *game visual novel* menggunakan *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*, mendorong para pemain agar terbiasa membaca tulisan Bahasa Jepang dan juga memotivasi pemain untuk menyimak narasi dalam Bahasa Jepang agar dapat menangkap konteks percakapan dengan baik.



Gambar 1. Ryouhei-kun dan Sayaka-chan pada tampilan awal mulai *game*



Gambar 2. Narasi dalam Bahasa Jepang



Gambar 3. Materi yang akan dibahas disorot dalam kalimat



Gambar 4. Penjelasan materi diiringi oleh *subtitle* Bahasa Indonesia



Gambar 5. Soal kuis diperdengarkan melalui audio



Gambar 6. Pilihan soal kuis

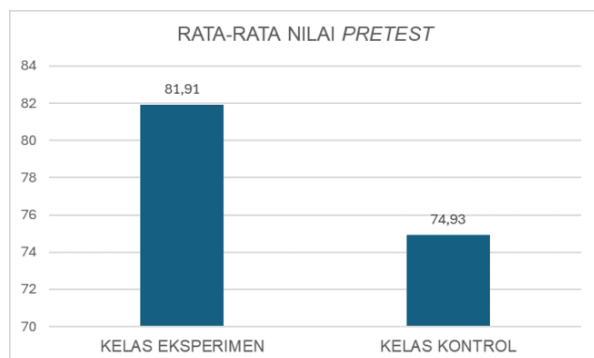
Kalimat yang bercetak tebal menandakan materi yang akan dibahas pada bagian ini. Audio berbahasa Jepang digunakan di bagian ini disertai dengan *subtitle* berbahasa Indonesia untuk membantu pemain memahami narasi. Setelah menyimak narasi yang disampaikan, pemain akan diberikan kuis yang berfokus pada kemampuan menyimak. Aspek visual dan audio pada bagian kuis jauh lebih ditonjolkan dibandingkan dengan teks

bantuan. Setelah mendengarkan audio, pemain lalu menjawab kuis dengan memilih pilihan yang disediakan. Seluruh pilihan dalam bagian ini disajikan dalam audio dan tanpa bantuan teks apapun. Teks Bahasa Jepang yang ditampilkan dalam bagian ini hanya berisi kata-kata untuk menyemangati pemain dalam mengerjakan kuis, sehingga pemain lebih didorong untuk fokus dalam menyimak narasi dibandingkan membaca teks.

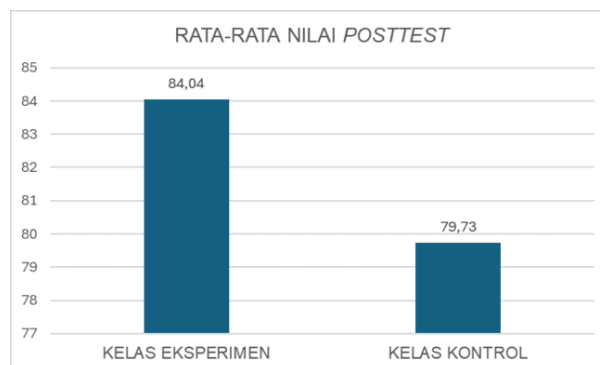
Respon pemelajar terhadap penggunaan media game visual novel

Angket permulaan dan *pretest* disebarkan kepada pemelajar sebelum penggunaan media dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak pemelajar dan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang pemelajar alami ketika mempelajari keterampilan menyimak bahasa Jepang. Sebelum memulai penelitian ini, angket mengenai pembelajaran menyimak bahasa Jepang dasar telah dibagikan kepada semua mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia selaku pemelajar bahasa Jepang dasar. Dari hasil angket tersebut, permasalahan yang paling umum dialami mahasiswa dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang adalah kesulitan menangkap isi narasi (25.6%) dan narasi yang dirasa terlalu cepat (25.6%). Selain itu, sebagian besar responden juga mengeluhkan kemiripan pengucapan kosa kata (21.8%) dan kurangnya pemahaman konteks wacana (15.4%). Beberapa juga merasa kurang tertarik dengan media latihan menyimak yang digunakan (6.4%), merasa cepat bosan (3.8%), dan menginginkan lebih banyak variasi dalam media latihan menyimak (1.3%).

Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut diambil dari materi-materi yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu buku "*Mainichi Kikitori 50 Nichi Jo*" dan juga digunakan dalam *game visual novel*, dengan soal nomor 1 sampai nomor 5 diambil dari bab 20 「銀行へ行かなければなりません」 [*ginkou he ikanakereba narimasen*], soal nomor 6 sampai 9 diambil dari bab 21 「スキーをしたことがありますか」 [*sukii wo shitakoto ga arimasuka*], nomor 10 sampai 12 diambil dari bab 22 「どこかへ行った？」 [*dokoka he itta?*] dan bab 27 「勝ったのは誰だ」 [*katta no wa dareda*], dan soal 13 sampai 15 diambil dari bab 38 「貸してやらないよ」 [*kashite yaranai yo*]. Selanjutnya, untuk mengetahui respon pemelajar terhadap penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar, *posttest* dan angket tanggapan pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar diberikan setelah penggunaan media yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan pemelajar setelah menggunakan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang. Gambar 7 dan 8 di bawah ini adalah grafik yang menampilkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 7. Hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol



Gambar 8. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Untuk mengetahui klasifikasi nilai yang didapatkan, apakah pencapaian tersebut baik atau tidak, maka diperlukanlah standar penilaian. Standar penilaian yang ditampilkan dalam tabel 1 menggunakan predikat dalam petunjuk penilaian peserta kelas yang dikeluarkan oleh Sistem Informasi Manajemen Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (SIM PKB)[17].

Tabel 1. Standar penilaian

Nilai	Keterangan
91 - 100	Amat Baik
81 - 90	Baik
71 - 80	Cukup
61 - 70	Kurang
<60	Sangat Kurang

Merujuk pada standar penilaian pada tabel 1, hasil *pretest* menunjukkan bahwa 8% atau 2 orang pelajar di kelas eksperimen meraih nilai 'Sangat Kurang' dan 24% atau 6 orang mendapat nilai 'Amat Baik', sementara setelah penggunaan media, tidak ada yang mendapat nilai 'Sangat Kurang' dan 32% atau 8 orang meraih nilai 'Amat Baik'. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 84 'Baik', sedangkan kelas kontrol adalah 79 'Cukup'. Peningkatan nilai yang dicapai oleh kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen telah meraih nilai yang lebih tinggi pada saat *pretest* sehingga ruang untuk peningkatan nilai di kelas eksperimen lebih terbatas. Selain itu, terdapat perubahan dari jumlah pelajar yang mendapatkan nilai "Sangat Kurang" menjadi tidak ada sama sekali.

Analisis penggunaan media game visual novel didasarkan pada tanggapan pelajar dalam kelas eksperimen untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar. Respon yang diberikan responden terhadap penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar sangat positif. Respon tersebut dapat dilihat dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil respon angket tanggapan

PERNYATAAN	RESPON
Pembelajaran menyimak lebih menarik setelah menggunakan media	Sangat Setuju (68%) Setuju (24%)

<i>game visual novel</i> .	Kurang Setuju	(8%)
Visual yang disajikan di dalam <i>game</i> dapat membantu saya memahami konteks wacana.	Sangat Setuju	(44%)
	Setuju	(52%)
	Kurang Setuju	(4%)
Audio dan visual yang disajikan membuat saya lebih termotivasi dalam pembelajaran menyimak.	Sangat Setuju	(44%)
	Setuju	(52%)
	Tidak Setuju	(4%)
Pembelajaran menyimak dengan media <i>game visual novel</i> membantu saya dalam memahami materi yang sedang dipelajari.	Sangat Setuju	(44%)
	Setuju	(56%)

Menurut tanggapan pemelajar pada angket, penggunaan media *game visual novel* dinilai sangat positif. Semua responden setuju bahwa pembelajaran menyimak dengan media *game visual novel* membantu memahami materi, sementara 92% setuju bahwa *game visual novel* membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, 96% responden setuju bahwa aspek audiovisual dalam *game visual novel* membantu pemahaman konteks wacana dan meningkatkan motivasi dalam pembelajaran menyimak. Motivasi dalam proses pembelajaran adalah faktor internal yang penting dan diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran, dengan metode pembelajaran yang tepat akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran [9]. Penggunaan *game visual novel* sebagai media dalam pembelajaran menyimak dapat membantu dalam meningkatkan motivasi pemelajar selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Simpulan dan Saran

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran bahasa asing, termasuk Bahasa Jepang, dapat membuat pemelajar merasa jenuh. Oleh karena itu, perlu menggunakan metode yang beragam, contohnya media interaktif seperti *game*, untuk meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Penggunaan media *game visual novel* selama pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar mendapatkan respon yang positif dari pemelajar. Penggunaan media yang unik dan baru dalam pembelajaran menyimak dapat menarik minat pemelajar dan juga meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran menyimak. Dari hasil jawaban angket yang diisi oleh responden, penggunaan media *game visual novel* yang menggunakan ilustrasi yang menarik dapat membantu pemelajar dalam menangkap konteks narasi, dan juga visualisasi materi yang diberikan selaras dengan audio simakan membantu pemelajar dalam menghilangkan rasa jenuh ketika menyimak. Selain itu, terdapat peningkatan kemampuan menyimak pemelajar yang terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata yang dicapai oleh pemelajar pada saat *posttest* dibandingkan dengan *pretest*.

Selaras dengan beberapa studi mengenai penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran Bahasa Jepang sebelumnya, dalam pembelajaran Bahasa Jepang, media pembelajaran berupa *game visual novel* dapat digunakan sebagai media *audiovisual* yang dapat meningkatkan motivasi pemelajar dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang bagi pemelajar. Selain itu, alur cerita yang menarik dan juga visual yang disajikan dalam media *game visual novel* dapat meningkatkan minat pemelajar. Dengan menggunakan media yang unik, akan meningkatkan motivasi pemelajar dalam mempelajari bahasa asing.

Meskipun kenaikan skor pada kelas eksperimen lebih kecil, media pembelajaran yang digunakan tetap dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar pemelajar yang dapat mempengaruhi pemahaman

pemelajar. Media ini membantu pemelajar memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik, meskipun ruang untuk peningkatan skor terbatas.

Media *game visual novel* untuk pembelajaran menyimak Bahasa Jepang dapat lebih dikembangkan lagi, terutama dari segi aplikasi *game* yang digunakan dan juga aspek ramah-pengguna agar pemain dapat mengakses *game* dengan lebih mudah, di mana saja dan kapan saja. Selain itu, alur cerita dan visual yang disajikan di dalam *game* dapat dikembangkan agar lebih selaras dan tepat dengan audio simakan yang akan digunakan. Selanjutnya, media *game visual novel* dapat dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat menengah, menengah-atas, dan tingkat atas.

Daftar Pustaka

- [1] A. Alamri, "Should Video Games Be Included in the Learning Process?", *International Journal of Education*, vo. 8, no. 1, pp. 23-33, Feb. 2016.
- [2] A. D. Saffanah, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Berbasis Visual Novel Berjudul "Go! Go! Faito! Yume Ga Kanau Made!" Dalam Pembelajaran Kanji untuk Nihongo Nouryoku Shiken N4.", B.S. thesis, Dept. Pend. Bhs. Jepang, UPI., Bandung, Indonesia, 2020.
- [3] A. K. Nuridiyani, A. F. Dianta, H. Sa'dyah, and I. A. Riyadi, "Implementasi Agile Scrum Pembuatan Game Visual Novel Cerita Asal Usul Kota Surabaya", *JTIM*, vol 4, no. 4, pp. 330-341, 2023.
- [4] A. N. Ramadyanta, A. Sanjaya, and D. W. Widodo, "Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py", *SEMNAS INOTEK*, vol. 5, no. 1, pp. 111-118, Aug. 2021.
- [5] A. Putri, N. Z. Aida, R. A. Putri, T. S. Arrahmah, D. Kusriani, and V. L. Dewanty, "A3! Visual Novel Game as an Audio-Visual Media that Motivates Japanese Language Learning", in *ICOLLITE.*, Bandung, Indonesia, Jan 2021, Paper 595.
- [6] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, and Rahardjito, "Media Pendidikan". PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta, 2006.
- [7] D. Cavallaro, "Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games". McFarland & Company, Inc.: Jefferson, 2010."
- [8] D. Mustopa, I. S. Wekke, and R. Hasyim, "Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik)", *Lisan: Jurnal Bahasa dan Linguistik*, vol. 8, no. 2, pp. 110-118, Apr. 2019.
- [9] D. Suryadi, R. Rosiah, "Motivasi Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta", *Journal of Japanese Language Education & Linguistics*, vol. 2, no. 1, pp. 168-181, Apr. 2018.
- [10] D. Sutedi, "Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang". UPI Press: Bandung, 2011.
- [11] Darmayanti, "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Metode Pengajaran Variatif Pada Siswa Madrasah Aliyahnegeri Kota Baubau", *SWARNA*, vol. 1, no. 3, pp. 256-263, Nov. 2022.
- [12] H. Hermawan, "MENYIMAK Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan". Graha Ilmu: Yogyakarta, 2012.
- [13] J. Lebowitz and C. Klug, "Interactive Storytelling for Video Games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories". Focal Press: Oxford, 2011.
- [14] K. W. K. Lai and H. J. H. Chen, "A Comparative Study on the Effects of a VR and PC Visual Novel Game on Vocabulary Learning", *Computer Assisted Language Learning*, vol. 36, no. 3, pp. 312-345, Jun. 2021.
- [15] L. M. Rasiban, N. Sutjiati, and R. Renariah, "Strategi Note-Taking Untuk Meningkatkan Pemahaman dalam Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang", *Janaru Saja*, vol. 11, no. 1, pp. 9-22, May 2022.
- [16] N. Haristiani, Herniwati, and A. M. J. Azhar, "Visual Novel Media in Enhancing Intermediate Japanese Reading Comprehension" in *CONAPLIN And ICOLLITE.*, Bandung, Indonesia, Jan 2017, Paper 1.
- [17] Penilaian Peserta Kelas, Sistem informasi Manajemen Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, 2020. [Online]. Available: <https://bantuan.simpkb.id/books/simpkb-ppk-gi-pb/ch1-kelola-kls-diklat-guru-sasaran/1-3-penilaian-peserta.html>
- [18] R. A. Prasetyo and R. Kuswardani, "Developing Students' Reading Ability Using Visual Novel for High School Students", *J-ReaLL*, vol.2, no. 2, pp. 132-139, July, 2021.

- [19] R. Kurniawan and G. N. Windari, "Perancangan Game Visual Novel "The Adventure Of Kabayan" Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris Untuk Toefl", *JMII*, Mar. 2019.
- [20] R. Salfina, H. A. Musril, R. Okra, and S. Derta, "Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh", *JISED*, vol. 1, no.1, pp. 11-7, Aug. 2023.
- [21] S. A. Ningrum and Y. Bethvine, "Pengembangan Media Game Visual Novel Untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou 「桃太郎」", *Hikari*, vol. 3, no. 1, June 2019.
- [22] S. Djamarah and A. Zain, "Strategi Belajar-Mengajar". PT. Rineka Cipta: Jakarta, 2006.
- [23] S. Hardiansyah, ""Identifikasi Kesulitan Mempelajari Bahasa Jepang Pada Siswa Sma Islam Sudirman Ambarawa"", *Chi'e*, vol.1 no. 1, pp. 4-6, Aug, 2012"
- [24] Subandi, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswabahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi", *Pramasastra*, vol. 1, no. 1, pp. 92-108, Sept, 2013
- [25] Sudjianto and A. Dahidi, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang". Kesaint Blanc: Bekasi, 2019.
- [26] Sudjianto, "Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang". Kesaint Blanc: Bekasi, 2010.
- [27] Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021, The Japanese Foundation, Mar. 2023. [Online]. Available: <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/2021/2021.html>
- [28] V. L. Dewanty, N. Haristiani, L. Sadewo, and A. Q. Tasman, "The Use of Technology and Media in Japanese Language Learning: A Bibliometric Analysis", *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, vol. 38, no. 1, pp. 135-155, Jan. 2024.
- [29] Y. Udjaja, P. A. Suri, R. S. Gunawan, and F. Hartanto. "Game-based Learning Increase Japanese Language Learning through Video Game", *IJACSA*, vol. 13, no. 2, pp. 577-582, 2022.

G.I. Marhamah, N. Sutjiati, V.L. Dewanty, D. Kusriani, "Penggunaan *Game Visual Novel* dalam Pembelajaran Menyenikam Bahasa Jepang Tingkat Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 71-80, Feb. 2025.