

**INCIDENTAL LEARNING MEMBACA BAHASA JEPANG
MELALUI GAME BOKUJOU MONOGATARI**



Intelligentia - Dignitas

Priyayi Fadhlillah

1211619043

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
Salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana S1

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JANUARI, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Priyayi Fadhlillah
No. Registrasi : 1211619043
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : *Incidental Learning Membaca Bahasa Jepang Melalui Game Bokujo Monogatari*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Pembimbing II



Dr. Frida Philiyanti, M.Pd.
NIP. 197409132009122002

Penguji I *



Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001122019032011

Penguji II



Amelya Septiana, M.Pd.
NIP. 1993122720240610001



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Penguji *



Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001122019032011

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Priyayi Fadhlillah
No. Registrasi : 1211619043
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : *Incidental Learning Membaca Bahasa Jepang Melalui Game Bokujou Monogatari*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Januari 2026



Priyayi Fadhlillah

No. Reg 1211619043



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Priyayi Fadhlillah
NIM : 1211619043
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : priyayifad@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

*Incidental Learning Membaca Bahasa Jepang
Melalui Game Bokujou Monogatari*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Januari 2026

ABSTRAK

Priyayi Fadhlillah. 2026. *Incidental learning* Membaca Bahasa Jepang Melalui Game *Bokujou Monogatari*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Video game pada era digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat memunculkan proses pemerolehan bahasa yang terjadi secara tidak disengaja atau *incidental learning*. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, fenomena ini muncul ketika pemain berinteraksi dengan teks berbahasa asing tanpa tujuan eksplisit untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman dan persepsi pembelajar bahasa Jepang terhadap proses *incidental learning* membaca yang terjadi saat bermain *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*, serta mengidentifikasi strategi membaca yang digunakan dalam memahami teks berbahasa Jepang di dalam game tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas empat orang pemain *Bokujou Monogatari* yang juga merupakan pembelajar bahasa Jepang dengan latar belakang dan tingkat kemampuan yang berbeda. Data dikumpulkan melalui angket pra-wawancara dan wawancara semi-terstruktur, kemudian dianalisis menggunakan teknik *thematic analysis*. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden mengalami proses *incidental learning* membaca bahasa Jepang melalui paparan teks yang bersifat fungsional dan kontekstual, seperti dialog dengan NPC, deskripsi item, petunjuk misi, dan elemen antarmuka (*User Interface*). Dalam proses tersebut, responden menggunakan berbagai strategi membaca secara alami, seperti pemanfaatan konteks visual, *contextual guessing*, serta *skimming* dan *scanning* sesuai dengan kebutuhan permainan. Proses pemerolehan ini berlangsung tanpa niat belajar eksplisit dan umumnya baru disadari oleh responden setelah melakukan refleksi pasca-bermain.

Kata kunci: *incidental learning*, membaca bahasa Jepang, video game, *Bokujou Monogatari*

ABSTRACT

Priyayi Fadhlillah. 2026. Incidental learning of Japanese Reading through *Bokujou Monogatari*. Bachelor's Thesis. Department of Japanese Language Education, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

In the digital era, video games function not only as entertainment but also as environments where unintentional language acquisition, known as incidental learning, may occur. In foreign language contexts, this phenomenon emerges when players engage with target-language texts without explicit learning intentions. This study aims to describe Japanese learners' experiences and perceptions of incidental reading learning while playing *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*, as well as to identify the reading strategies employed to understand Japanese texts within the game. This study adopts a qualitative case study approach. The participants consist of four players of *Bokujou Monogatari* who are also learners of Japanese with diverse backgrounds and proficiency levels. Data were collected through pre-interview questionnaires and semi-structured interviews and analyzed using thematic analysis. The findings indicate that participants experienced Japanese reading incidental learning through repeated and contextual exposure to functional in-game texts, including NPC dialogues, item descriptions, mission instructions, and User Interface (UI) elements. During gameplay, participants naturally employed various reading strategies such as visual support, contextual guessing, as well as skimming and scanning to meet in-game needs. This process occurred without explicit learning intentions and was generally recognized only through retrospective reflection after gameplay.

Keywords: incidental learning, Japanese reading, video game, *Bokujou Monogatari*

『牧場物語』ゲームを通じた日本語読解における インシデンタル・ラーニング

ジャカルタ国立大学

プリヤイ・ファドリッラー

priyayifad@gmail.com

A. 研究の背景

近年、デジタル技術の発展により、ビデオゲームは単なる娯楽にとどまらず、学習者が日常的に言語や知識に接触するメディアとして注目されている。先行研究では、ゲームプレイを通じて語彙や言語知識が意図せず獲得される現象が報告されており、こうした学習形態はインシデンタル・ラーニング (incidental learning) と呼ばれている (Hulstijn, 2013)。また、近年の研究においても、ゲーム内の言語的インプットが学習者の理解や記憶を促進することが指摘されており、遊びを通じた知識獲得の可能性が示されている。

外国語学習の分野において、インシデンタル・ラーニングは、学習者が明確な学習目的を持たずに活動に没入する中で生起する点に特徴がある。特に日本語学習においては、漢字の多用や文法構造の複雑さなどから、読解が学習者にとって大きな課題とされている。一方、教科書中心の学習は体系的である反面、学習内容が抽象的になりやすく、学習意欲の維持が難しいという問題も指摘されている。

本研究が対象とする『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』は、NPCとの会話、アイテム説明、ミッション指示、ユーザーインターフェース (UI) など、日常生活に密接した日本語テキストを豊富に含むゲームである。プレイヤーはゲームを進行するために日本語を読む必要があり、その過程で、意味理解を目的とした実用的かつ文脈的な読解活動が自然に生起する。このような特徴から、本ゲームは日本語読解におけるインシデンタ

ル・ラーニングを検討する上で適切な対象であると考えられる。

B. 研究の目的

以上の点から、本研究の目的は、以下の二点を明らかにすることである。

1. ゲーム『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』をプレイする過程において、日本語学習者がどのような日本語読解におけるインシデンタル・ラーニングを経験しているのかを明らかにすることである。。
2. ゲーム内の日本語テキストを理解する際に、日本語学習者がどのような読解方略を用いているのかを明らかにすることである。

C. 研究の方法

本研究は、質的アプローチを用いた記述的研究である。調査対象者は、ゲーム『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』のプレイヤーであり、かつ日本語学習者である四名とした。対象者数を四名とした理由は、各対象者の経験や認識を詳細に分析し、日本語読解におけるインシデンタル・ラーニングの生起過程を深く捉えることを目的としたためである。

データ収集には、事前質問紙調査および半構造化インタビューを用いた。質問紙調査では、ゲーム内における読解経験に関する初期的な認識を把握し、インタビューでは、日本語読解におけるインシデンタル・ラーニングの具体的な経験や、ゲームを通じた学習の生起過程について詳しく聴取した。得られたデータは統合的に分析し、日本語読解におけるインシデンタル・ラーニングの特徴と傾向について考察した。

D. 研究の結果と考察

分析の結果、調査対象者は、学習を目的とせずにゲームをプレイする中で、日本語読解におけるインシデンタル・ラーニングを経験していることが明らかになった。対象者は、NPCとの会話、アイテム説明、ミッション指示、UIなどの機能的かつ反復的なテキストに接触することで、文字認識、語彙理解、簡単な文構造の

把握を自然に行っていた。

また、読解の過程では、視覚情報を手がかりに意味を推測することや、必要な情報のみを素早く探し出すといった読解方略が用いられていた。これらは、*skimming*、*scanning*、*contextual guessing*といった読解方略と一致しており、ゲームという状況に応じて柔軟に使い分けられていたことが確認された。

さらに、多くの対象者は、プレイ中には学習が行われているという自覚がなく、インタビューによる振り返りを通じて初めて、自身の日本語理解が進んでいたことを認識していた。この点は、インシデンタル・ラーニングが他の活動を主目的とする中で副次的に生起するという理論的特徴と整合している。

E. 結論

本研究から、ゲーム『牧場物語 オリーブタウンと希望の大地』は、日本語学習者に対して、日本語読解におけるインシデンタル・ラーニングが生起する環境を提供していることが明らかになった。学習者は、ゲーム進行という目的のもとで日本語テキストを読む中で、文字、語彙、文構造の理解を自然に深めていた。

また、ゲーム内の読解は、教室内学習とは異なり、実用的かつ文脈的な読解活動として行われており、その過程で多様な読解方略が自発的に使用されていた。本研究の結果から、ビデオゲームは、日本語読解における非形式的かつ補助的な学習環境として一定の可能性を有していると考えられる。

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk orang-orang dan hal yang saya sayangi karena telah menjadi alasan saya untuk tidak menyerah dan terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.

Izinkan saya ungkapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Keluarga kecil saya yang sangat saya cintai, Ibu, Abun, Teh Arin, Arsyla, dan Arshaka yang senantiasa menemani baik disaat suka dan duka dan memberi dukungan moril, materil, dan usaha hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Sahabat sedari lama “APA” yang sangat saya sayangi, Putri dan Afifa yang senantiasa memberikan hiburan, semangat, dan senantiasa menjadi tempat ternyaman untuk berbagi suka dan duka.
3. Teman-teman komunitas ”IND48” yang telah menemani masa muda saya, khususnya Fahri selaku sahabat saya yang senantiasa menjadi penyemangat satu sama lain hingga saat ini.
4. Teman-teman seperjuangan “Saung Fauna” yang saya sangat sayangi, Nurin, Pingkan, Jihan, Resti yang selalu menjadi tempat nyaman semasa perkuliahan dan senantiasa berbagi canda tawa, suka duka, selama perkuliahan.
5. Seluruh teman-teman angkatan 2019 “Irodoru” yang telah menemani selama menjadi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang
6. Seluruh teman-teman dari komunitas utaite dan vtuber, khususnya kak Lou yang telah memberikan peneliti banyak pandangan baru baik di komunitas maupun kehidupan termasuk terkait pengerjaan skripsi.
7. Idola saya 48 Group, =LOVE, Hololive, Holostars, PLAVE dan Onyanko Club serta musisi-musisi lainnya yang selalu memberikan hiburan, semangat, motivasi, dan pengingat untuk mengejar mimpi saya.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
9. Teruntuk saya, terima kasih telah berjuang sejauh ini. Seperti setelah hujan ada langit yang cerah, akhirnya saya bisa sampai ke titik ini. Terima kasih sudah bertahan, saya bangga.

“Kita itu manusia, kita berhak menangis, tertawa, kecewa, dan luapkan emosi apapun selama tidak merugikan orang lain. Jika lelah beristirahatlah, lalu bangkit dan terus berjalan. Kita berhak bahagia, dan kebahagiaan tidak bisa ditemukan dengan diam. Selalu ingat kita tidak sendiri, karena ada aku, kamu, dan Tuhan.”

Jakarta, 18 Januari 2026



Priyayi Fadhlillah

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rahmat hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan memberi penghargaan sebesar- besarnya terutama kepada:

1. Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah menciptakan atmosfer akademik yang baik di lingkungan Fakultas Bahasa dan Seni.
2. Dr. Frida Philiyanti, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang sekaligus sebagai dosen pembimbing kedua yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan bimbingan.
3. Dr. Nia Setiawati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan bimbingan dengan sabar dan pengertian. Sekaligus sebagai penasihat akademik yang selalu memberi dukungan moral dan menjadi tempat nyaman untuk bercerita di masa-masa sulit.
4. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd sebagai penguji *expert judgement* yang telah memberikan komentar dan saran mengenai instrumen pengumpulan data sehingga skripsi ini menjadi lebih baik lagi dalam hal metodologi.
5. Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd. dan Amelya Septiana, M.Pd. sebagai penguji yang telah memberikan komentar dan saran sehingga skripsi ini menjadi penelitian yang lebih baik lagi dari segi substansial.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat selama 6 tahun.
7. Keluarga yang selalu memberikan dukungan moril, doa, usaha, dan kerja keras kepada peneliti sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan demi menambah baik skripsi ini.

Jakarta, 18 Januari 2026



Priyayi Fadhlillah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
概要	vii
A. 研究の背景.....	vii
B. 研究の目的.....	viii
C. 研究の方法.....	viii
D. 研究の結果と考察	viii
E. 結論.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Batasan Penelitian	12
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
1.6 Keaslian Penelitian.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Kajian Teoretis	18
2.1.1 Membaca Bahasa Jepang	18
2.1.2 <i>Incidental Learning</i>	24
2.1.3 Video Game <i>Bokujou Monogatari</i>	27
2.2 Penelitian Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berpikir	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Lingkup Penelitian	39
3.2 Prosedur Penelitian.....	40
3.3 Teknik Pengumpulan Data	41
3.4 Teknik Analisis Data.....	47
3.5 Keabsahan Data.....	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.2 Pembahasan.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Saran.....	67
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Anotasi Hasil Penelitian Relevan	14
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Pra-Wawancara	42
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Wawancara.....	44
Tabel 4. 1 Profil Responden Penelitian	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Pernyataan NPC	9
Gambar 1. 2 Contoh Teks Percakapan NPC.....	9
Gambar 2. 1 Tampilan Saat Berkebun.....	29
Gambar 2. 2 Tampilan Saat Merawat Ternak.....	29
Gambar 2. 3 Tampilan Visual yang Menambahkan Konteks pada Teks	30
Gambar 2. 4 Tampilan Pilihan Jawaban pada Cutscene	31
Gambar 2. 5 Tampilan Deskripsi Item, Menu, Petunjuk Tombol	31
Gambar 2. 6 Tampilan Teks Dialog NPC Mengenai Situasi.....	32
Gambar 2. 7 Tampilan UI Keterangan Tombol dan Nama Item yang Dipegang.....	33
Gambar 2. 8 Tampilan UI Bar Energi, Tombol, Keterangan Waktu, dan Alat	33
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir Penelitian.....	38



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. 1 Kesulitan Berdasarkan Komponen Membaca.....	3
Diagram 1. 2 Sumber Bacaan selain Buku Ajar	4
Diagram 1. 3 Preferensi Sumber Bacaan Mahasiswa di Kalangan Mahasiswa	5
Diagram 1. 4 Presentase Mahasiswa yang Suka Bermain Video Game Berbahasa Jepang	5
Diagram 1. 5 Presentase Mahasiswa yang Belajar Membaca Bahasa Jepang melalui Video Game.....	6
Diagram 1. 6 Manfaat Video Game terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Jepang	6
Diagram 1. 7 Ketertarikan Membaca Teks dalam Video Game	7



DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

Singkatan/Istilah

UI	: <i>User Interface</i>
R1	: Responden 1
R2	: Responden 2
R3	: Responden 3
R4	: Responden 4



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Setiap Responden Saat Bermain *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*

Lampiran 2 Hasil Angket Responden

Lampiran 3 Transkrip Hasil Wawancara Responden

Lampiran 4 Lembar *Expert Judgement* Angket

Lampiran 5 Lembar *Expert Judgement* Pedoman Wawancara

