

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAMIFIKASI TERHADAP  
HASIL BELAJAR MEMBACA BAHASA JEPANG SISWA  
KELAS X IPS 2 SMAN 110 JAKARTA**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**RESTI SYAFARINI**

**2915160191**

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah  
satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Resti Syafarini  
No. Registrasi : 2915160191  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Jepang Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

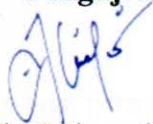
### DEWAN PENGUJI

#### Pembimbing I



Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.  
NIP. 197311162008012005

#### Penguji I



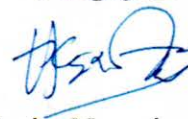
Dr. Nia Setiawati, M.Pd.  
NIP. 197610252008122002

#### Pembimbing II



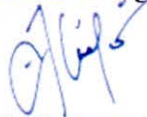
Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si.  
NIP. 197612282008122001

#### Penguji II



Eva Jeniar Noverisa, M.Pd.  
NIP. 199001122019032011

#### Ketua Penguji



Dr. Nia Setiawati, M.Pd.  
NIP. 197610252008122002  
Jakarta, 15 Februari 2022

#### Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliانا Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Resti Syafarini  
No. Registrasi : 2915160191  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Jepang Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta**

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

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 15 Februari 2022



Resti Syafarini  
NIM. 2915160191



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : RESTI SYAFARINI  
NIM : 2915160191  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jepang  
Alamat email : resaikohana@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 :

**Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Jepang Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta**

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, 15 Februari 2022

Penulis  
  
Resti Syafarini

## ABSTRAK

**Resti Syafarini.** 2022. *Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Jepang Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta*. Skripsi, Program Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan gamifikasi terhadap hasil belajar membaca bahasa Jepang. Adapun aplikasi gamifikasi yang digunakan saat penelitian adalah Classcraft dan Wordwall. Latar belakang dari penelitian ini yaitu kejenuhan siswa akibat Pembelajaran Jarak Jauh, serta siswa kelas X kerap mengalami kesulitan pada saat membaca bahasa Jepang seperti, siswa kurang memahami isi bacaan dan rendahnya ingatan siswa terhadap kosakata. Penelitian ini menggunakan metode dan desain penelitian *pre-experimental one group pre-test and post-test* yang terdiri dari satu kelas sebagai sampel yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian ini adalah kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta yang berjumlah 30 siswa. Data diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket respon siswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan rumus uji *paired sample t-test*, dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00 dengan  $t_{hitung}$  sebesar 4.795 pada taraf signifikansi sebesar 5% yang diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2.042. Jadi, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif diterima ( $H_a$ ) karena nilai Sig. (2-tailed)  $\leq 5\%$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dalam kata lain, terdapat efektivitas penggunaan gamifikasi terhadap hasil belajar membaca bahasa Jepang siswa kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang menggunakan gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan belum pernah dirasakan sebelumnya. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan yang terjadi saat penelitian seperti kurangnya partisipasi siswa yang sangat sulit dipantau saat PJJ. Meskipun begitu dengan adanya penggunaan gamifikasi ini, siswa merasakan adanya peningkatan terhadap hasil belajar membaca bahasa Jepang, meningkatkan HOTS mereka, serta menghilangkan rasa jenuh saat PJJ. Penggunaan gamifikasi yang berbasis teknologi, juga telah sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.

**Kata Kunci:** Efektivitas, gamifikasi, membaca bahasa Jepang

## ABSTRACT

**Resti Syafarini.** 2022. *Effectiveness of Using Gamification on Japanese Reading Comprehension Learning Outcomes in students of Class X IPS 2 SMAN 110 Jakarta.* Thesis, Japanese Language Education Program, Faculty of Language and Arts, State University of Jakarta.

This study aims to investigate effectiveness of using gamification on learning outcomes of Japanese reading comprehension. The gamification applications used during the research were Classcraft and Wordwall. The background of this research is the boredom of students due to distance learning, and whenever the class X students read Japanese, they often experiences difficulties such as understanding the contents of reading and students low memory of vocabulary. This study used a pre-experimental one group pre-test and post-test method and research design which consisted of one class as the sample selected by purposive sampling technique. The sample of this research is class X IPS 2 SMAN 110 Jakarta, totaling 30 students. Data were obtained through the results of pre-test and post-test as well as student response questionnaires.

Based on the results of data processing with the paired sample t-test formula, it can be seen that the value of sig (2-tailed) is 0.00 with tcount of 4.795 at a significance level of 5%, obtained ttable of 2.042. So, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis is accepted ( $H_a$ ) because the value of Sig. (2-tailed) 5% and  $t_{count} > t_{table}$ . In other words, there is an effectiveness of using gamification on the results of learning to read Japanese for class X IPS 2 students of SMAN 110 Jakarta. Using gamification for distance learning provides a fun learning experience that has never been felt before. There are still some shortcomings that occur during the research, such as the lack of student participation which is very difficult to monitor during distance learning. However, with the use of this gamification, students feel an increase in their Japanese reading outcomes, increase their HOTS, and eliminate boredom during distance learning. The use of technology-based education which is using gamification has also been in accordance with the revised 2013 curriculum.

**Keywords: Effectiveness, gamification, reading Japanese**

ジャカルタ 110 国立高校の X IPS 2 クラスの日本語読解学習成果に関する

ゲーミフィケーションの使用の有効性

ジャカルタ国立大学

レスティ シャファリニ

[resaikohana@gmail.com](mailto:resaikohana@gmail.com)

## 概要

### A. 背景

日本語と文学の科目の高校シラバスモデル (2017:6) によると、21 世紀の教育の特徴に沿って、2013 年改訂カリキュラムでの日本語学習も、情報通信技術を学習の媒体およびソースとして利用している。そのために、情報通信技術の使用は現代の学習において非常に重要である。コロナウイルスが世界を襲った結果、ICT の利用が増えてになっていく。2019 年 3 月、コロナウイルス (Covid-19) のパンデミックがインドネシアで広がり、対面学習を一時的に停止し、遠隔教育に置き換えた。

遠隔教育 (オンライン) の結果、いくつかの問題が現れ始めた。8 月 2020 年に文部省ウェブサイトによる、遠隔教育のせいでいくつかの問題が現れ始めた、それらは学生は自宅での勉強に集中するのが難しく、精神障害を引き起こす可能性のある退屈さが増しているも述べた。これは、ジャカルタ 110 国立高校の 10 年生の学生たちにも見られた。

最初の調査アンケートの結果から 42%の 10 年生学生は遠隔教育のせいで退屈していると感じた。

したがって、問題を克服するために、研究者は、学生が再び学ぶ意欲を高め、ICT を使用する学習、それはゲーミフィケーションを利用する方法を見つけた。杉谷の中の藤川 (2020:5) によると、ゲーミフィケーションは「ゲーム以外のものをゲームとしてデザインすること」あるいは「ゲーム以外のものをゲームとして捉えて、人びとを動機づけし、楽しく継続的に取り組めるようにしようとする」ものとして、ゲーム型教材だけでなく、授業のような複雑な活動をゲームとして組織することを重視している。ゲーミフィケーションの使用は、モチベーションを高め、レッスンをより楽しくすることを目的とした遠隔教育に使用できるようにする。このゲーミフィケーションの使用は、日本語を読むことを学ぶ際にクラスクラフト (Classcraft) およびワードウォール (Wordwall) アプリケーションを介して実装される。

研究者が読解力の問題を浮き彫りにしたのは、読解力に重点を置いた知識能力を持つジャカルタ第百十の国立高校の十年生の 2 学期シラバスに調整されたためである。2013 年のカリキュラムに従って高校レベルの日本語の授業に、生徒は読書を読まされるだけではないが、読書内の意味もよく解釈できる。実験クラスとして使用されるクラスは、十年生 IPS 2 クラスである。



ゲーミフィケーションを使用した後、学生の日本語読解の学習成果が向上し、遠隔教育（オンライン）中の学生の退屈を減らすことができると期待されている。そしてジャカルタ 110 国立高校の X IPS 2 クラスの学生の日本語学習アプリケーションのテクノロジーベース選択肢になれる。

## B. 問題提供

研究者は本研究の問題を次のように設定する。

1. ジャカルタ 110 国立高校の X IPS 2 クラスでゲーミフィケーションを使用しているの日本語読解の学習にはどうだろうか。
2. ジャカルタ 110 国立高校の X IPS 2 クラスの日本語読解学習成果に関するゲーミフィケーションの使用の有効性はどのようになっているか。
3. ジャカルタ 110 国立高校の X IPS 2 クラスでの日本語学習におけるゲーミフィケーションの使用に関する学生の意見はどうだろうか。

## C. 解決

この研究は、2021 年 4 月から 2021 年 5 月までジャカルタ 110 の国立高校で実施された。研究方法は、実験前調査によるを使用した。この調査のデザインは、1 つのグループのプレテストとポストテストの

デザインである。この研究のサンプルは、実験クラスとして X IPS 2 クラスだった。研究機器は、テストとアンケートであった。

## 1. 実験クラスでのゲーミフィケーションの使用すること。

ゲーミフィケーションを使って日本語読解力を学ぶことでジャカルタ 110 国立高校の 10 年生 IPS 2 クラスの学生たちは、これまでに感じたことのない楽しい学習経験を体験することができるとみられた。このゲーミフィケーションを使用することで、学生は競争力を感じることができ、学生の学習意欲を起こさせ、日本語読解学習の成果も高まるようになった。Classcraft および Wordwall アプリケーションに適用されるゲーミフィケーション要素は、学生が楽しく学習に戻り、遠隔教育の結果として退屈をなくするのに十分魅力的である。全体は、ゲーミフィケーションを使用して日本語を読むことを学ぶことはかなりうまくいくことができるということである。

けれど避けられない障害もいくつかある、たとえば、学習プロセス中にインターネットネットワークが不安定な学生がまだいるため、ゲーミフィケーションアプリケーションを使用するとエラーが発生し、そして学生に参加していない学生もまだいる。

## 2. 仮説検定

仮説検定の結果を以下の表に示す

計算結果	事前テスト	事後テスト
平均点	56.866	73.433

標準偏差	30.733	28.202
標準エラー	5.611	5.148
t 数	4.795	
t 表	2.042	

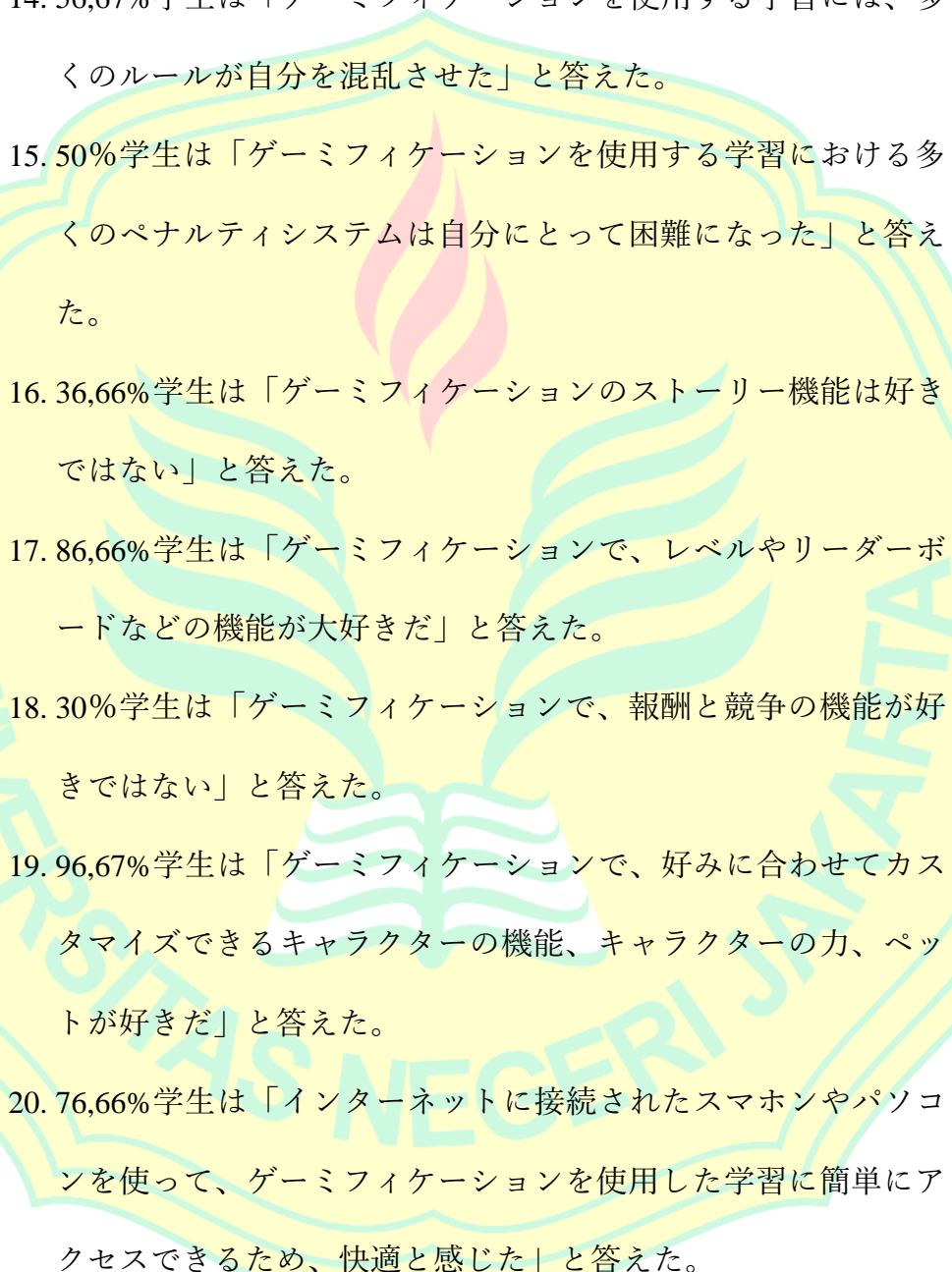
5% t 表の有意水準におけるペアサンプルテストを用いた上記の記述に基いて、t 表 2.042 であり、t 数は 4.795 である。だから、t 数は t 表よりも大きいと言える ( $4.795 > 2.042$ )。そうすれば  $H_a$  は受け入れられ、 $H_o$  は拒否される。このデータの分析の研究結果によると、ゲーミフィケーションの使用することは、ジャカルタ 110 国立高校の X IPS 2 クラスでの日本語読解の学習成果には有効性があった。

### 3. アンケート結果

アンケート この調査のアンケートの結果は次のとおりである。

1. 93,34% 学生は「日本語の科目が好きだ」と答えた。
2. 63,34% 学生は「現在は、オンラインで日本語を学ぶことにつまらないと感じている」と答えた。
3. 90% 学生は「オンラインで日本語を学ぶのは難しいと思っている」と答えた。
4. 100% 学生は「学校の日本語教師は、オンライン日本語学習をサポートするために優れた学習メディアを使用している」と答えた。

5. 93,34% 学生は「自分の意見では、日本語の学習、特にオンライン学習メディアの使用にバリエーションを加える必要だ」と答えた。
6. 70% 学生は「ゲーミフィケーションを使用した学習について、以前に聞いたことがある」と答えた。
7. 56,67% 学生は「この実験が行われる前は、ゲーミフィケーションを使用した学習が日本語学習に適用されていたことがある」と答えた。
8. 90% 学生は「ゲーミフィケーションを使って、日本語を学ぶことは非常に明確な学習教材を持っており、自分の学習プロセスを助けることができる」と答えた。
9. 86,67% 学生は「ゲーミフィケーションを使用した後、日本語を学ぶことにもっと集中していると感じた」と答えた。
10. 16,67% 学生は「ゲーミフィケーションを使用した後、日本語を学ぶ意欲を失っている」と答えた。
11. 93,33% 学生は「ゲーミフィケーションを使って日本語を学ぶときには楽しくなった」と答えた。
12. 73,34% 学生は「ゲーミフィケーションを使って日本語を学んだ後、自分の高次の思考スキルが向上していると感じた」と答えた。

- 
13. 83,34% 学生は「ゲーミフィケーションを使って学習した後、日本語の学習成果が向上していると感じた」と答えた。
14. 56,67% 学生は「ゲーミフィケーションを使用する学習には、多くのルールが自分を混乱させた」と答えた。
15. 50% 学生は「ゲーミフィケーションを使用する学習における多くのペナルティシステムは自分にとって困難になった」と答えた。
16. 36,66% 学生は「ゲーミフィケーションのストーリー機能は好きではない」と答えた。
17. 86,66% 学生は「ゲーミフィケーションで、レベルやリーダーボードなどの機能が大好きだ」と答えた。
18. 30% 学生は「ゲーミフィケーションで、報酬と競争の機能が好きではない」と答えた。
19. 96,67% 学生は「ゲーミフィケーションで、好みに合わせてカスタマイズできるキャラクターの機能、キャラクターの力、ペットが大好きだ」と答えた。
20. 76,66% 学生は「インターネットに接続されたスマホやパソコンを使って、ゲーミフィケーションを使用した学習に簡単にアクセスできるため、快適と感じた」と答えた。

21. 70%学生は「ゲーミフィケーションを使った日本語学習が、オンライン学習でも引き続き活用されることを願っている」と答えた。

22. エッセイの質問で「みなさんの意見でゲーミフィケーションを使用する日本語を学ぶ際に、あなたが嫌いなことや欠点を書き留めてください」

20%（6人）の学生答えから次のように結論している「ゲーミフィケーションの欠点は、学生がゲーミフィケーションアプリにアクセスするとき、不安定なインターネットネットワークのせいでエラーが発生するようになった。学生を混乱させるルールが多すぎる。そしてゲームをするのは嫌だ」。

23. エッセイの質問で「みなさんの意見でゲーミフィケーションを使用する日本語を学ぶ際に、あなたが好きなことや強点を書き留めてください」

80%（24人）の学生答えから次のように結論している「ゲーミフィケーションの利点は、普通の学習よりもっと楽しくなる、それともわくわくするという感情がある。そして、学生が興味を持っている機能もいくつかあり、例えばストーリー機能や学生のキャラクター機能などだ」。

24. 23,33%学生は「私はゲーミフィケーションを使用するときに友達のグループと一緒に課題をするのは不快に感じる」と答えた。

25. エッセイの質問で「グループメイトと一緒に課題をしたくない理由を説明してください。ただし、グループワークが好きな場合は、グループワークが好きな理由を説明してください」

23,33% (7人) の学生答えから次のように結論している「一部の生徒がグループで課題をするのが嫌な理由は、オンラインでのコミュニケーションが難しいことと、一部の学生が持っている個人主義性質である」。

76,67% (23人) の学生答えから次のように結論している「友達同士の協力や話し合いが増えるので、学生はグループでの課題を快適に行うことができる。話し合いや協力するの結果、教師が伝えたい主題をよく理解できる」。

アンケートの結果から、研究者が書いたジャカルタ第百十の国立高校の X の IPS 2 クラスで日本語を読むことを学ぶためゲーミフィケーションの使用することの弱点と強点が次のように示す。

a. 利点

- 1) ゲーミフィケーションは遠隔教育（オンライン）に使用できる。
- 2) ゲーミフィケーションを使用した学習は、非常に明確な学習教材を備えており、学生が日本語を読むことを学ぶのに役立つ。

- 3) ゲーミフィケーションを使用すると、生徒は日本語を読むことを学ぶときに、より集中し、やる気を起こさせ、喜びになる。
- 4) ゲーミフィケーションを使用すると、高次の思考スキルと学生の学習成果が向上する。
- 5) 学生は使用されるすべてのゲーミフィケーション要素は好きですが、最も好きなのは美学要素である。
- 6) 学生はゲーミフィケーションを使用した学習中に行われるグループワークが好きである。

b. 弱点

- 1) ゲーミフィケーションアプリケーションを使用している学生のいくつかには、インターネットネットワークや使用しているデバイス（スマートフォン）の原因でエラーが発生する場合がある。
- 2) ゲーミフィケーションアプリケーションを使用する場合、多くの罰の数（ペナルティ）と規制を好まない学生がいる。
- 3) いくつかの学生はゲームで学ぶのが好まないもいる。
- 4) オフラインでは実行できないため、学生はかなり安定したインターネットネットワークを必要とする。また、学生はスマートフォン/ラップトップなどのガジェットも必要である。

D. 結論



今回の研究結果に基づいて、ゲーミフィケーションの使用は、日本語読解の学習成果を改善するのに効果的であることが証明された。

ゲーミフィケーションを使用するのは、遠隔教育（オンライン）で学生が今までにない学習経験を感じることもできる。ゲーミフィケーションを使用することで、学生は競争力を感じ、学生の学習意欲を起こさせ、日本語読解の学習成果も高めるようになった、そして遠隔教育（オンライン）の中で学生の退屈をなくすことができた。



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyanyang, sehingga atas berkat dan rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Jepang Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta” sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, doa, serta dukungan demi terwujudnya skripsi ini. Maka dari itu, dalam kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk membuat penelitian ini.
2. Ibu Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian skripsi ini. Juga sebagai dosen pembimbing I yang sangat saya sayangi. Ibu selalu meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabarannya untuk memberikan bimbingan, masukan, serta banyak motivasi kepada peneliti.
3. Ibu Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabarannya untuk memberikan ide, bimbingan, masukan, dan semangat kepada peneliti dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan seluruh staff Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah mengajarkan ilmu yang bermanfaat serta membantu peneliti saat penelitian ini berlangsung.
5. Ibu Tuti Maryati, M.Pd. selaku kepala sekolah SMAN 110 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk mengadakan eksperimen di sekolah ini.
6. Ibu Siti Halimah, S.S. selaku guru bahasa Jepang SMAN 110 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk mengenal dan mengajar di kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta.
7. Seluruh staff SMAN 110 Jakarta yang telah membantu penelitian.
8. Ibu, Ayah, serta ketiga kakak tercinta tempat berkeluh kesah, menangis, dan pemberi motivasi utama untuk terus menyelesaikan skripsi hingga akhir.
9. Satria Tantular, seseorang yang selalu ada, suportif dalam setiap keadaan, serta selalu membuat bahagia.

10. Salwa Jane Sumadi, sahabatku yang selalu menyediakan tempat untuk menangis, memberikan masukan, mendengarkan keluh kesah, menghibur dan memotivasi.
11. Syaskia, Firly, Puput, Kare, Site, Diar, Syifa, Chasut, Lufi, Nabila teman-teman kuliahku yang selalu menemani saat penelitian, memberikan masukan, menghibur dan sangat suportif.
12. Kak Helmi, Agus, Raka, Kak Tyas, Bagus, Denang, teman-teman lama yang senantiasa memberikan masukan terhadap penelitian serta menghibur di kala sedih dan senang.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum.

Jakarta, 28 Desember 2021  
Peneliti,



Resti Syafarini

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
概要 .....	vii
KATA PENGANTAR .....	xviii
DAFTAR ISI .....	xx
DAFTAR TABEL .....	xxiv
DAFTAR GAMBAR .....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Perumusan Masalah .....	13
E. Kegunaan Penelitian .....	13
BAB II KERANGKA TEORI .....	15
A. Deskripsi Teoritis .....	15
1. Membaca .....	15
a. Definisi Membaca .....	15

b. Tujuan Membaca .....	15
c. Model Membaca .....	16
d. Membaca Bahasa Jepang .....	18
2. Belajar dan Pembelajaran .....	20
a. Definisi Belajar dan Pembelajaran .....	20
b. Karakteristik Belajar .....	21
3. Hasil Belajar .....	23
a. Definisi Hasil Belajar .....	23
4. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA .....	25
a. Empat Keterampilan Berbahasa .....	26
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jepang SMA .....	28
c. Penilaian Bahasa Jepang SMA .....	29
5. Hasil Belajar Bahasa Jepang SMA Kelas X .....	30
6. Game .....	32
a. Definisi Game .....	32
b. Karakteristik Game .....	34
7. Gamifikasi .....	35
a. Definisi Gamifikasi .....	35
b. Elemen Gamifikasi .....	38
c. Efek Gamifikasi .....	46
8. Aplikasi Gamifikasi Classcraft .....	51
a. Definisi Classcraft .....	51
b. Poin-poin dalam Classcraft .....	53

c. Karakter dalam Classcraft .....	54
d. Fitur-fitur dalam Classcraft .....	60
9. Aplikasi Gamifikasi Wordwall.....	73
a. Definisi Wordwall .....	73
b. Fitur-fitur dalam Wordwall .....	74
B. Penelitian yang Relevan.....	77
C. Kerangka Berpikir.....	81
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>89</b>
A. Tujuan Penelitian .....	89
B. Lingkup Penelitian .....	89
C. Waktu dan Tempat.....	89
D. Metode dan Desain.....	90
E. Populasi dan Sampel .....	90
F. Variabel-variabel.....	91
G. Definisi Konseptual.....	92
H. Definisi Operasional .....	93
I. Instrumen Penelitian .....	94
J. Validitas dan Reliabilitas .....	98
K. Teknik Analisis Data.....	106
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>109</b>
A. Deskripsi Data.....	109
1. Deskripsi Sampel Penelitian .....	109
2. Deskripsi Penelitian Eksperimen .....	109

3. Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	141
B. Hasil Pengujian Hipotesis .....	143
1. Pengolahan Data Tes .....	143
a. Uji Hipotesis .....	143
2. Pengolahan Data Kuesioner .....	149
a. Interpretasi Hasil Kuesioner .....	149
b. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Gamifikasi Berdasarkan Hasil Kuesioner .....	174
C. Keterbatasan Penelitian .....	176
BAB V PENUTUP .....	177
A. Kesimpulan .....	177
B. Implikasi .....	179
C. Saran .....	180
DAFTAR PUSTAKA .....	182

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kompetensi Inti Pengetahuan Kelas X Semester 2.....	5
Tabel 1.2 Persamaan Karakteristik Belajar dan <i>Game</i> .....	7
Tabel 2.1 Kompetensi Bahasa Jepang Kelas X SMA.....	31
Tabel 2.2 Poin dalam Aplikasi Classcraft.....	53
Tabel 2.3 Kekuatan <i>Guardian</i> .....	55
Tabel 2.4 Kekuatan <i>Mage</i> .....	57
Tabel 2.5 Kekuatan <i>Healer</i> .....	59
Tabel 2.6 Kompetensi bahasa Jepang yang akan diteliti.....	82
Tabel 3.1 Jumlah Populasi .....	91
Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	95
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner .....	96
Tabel 3.4 Tabel penafsiran koefisien korelasi validitas .....	99
Tabel 3.5 Tabel penafsiran koefisien korelasi realibilitas .....	100
Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	101
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda .....	101
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda.....	102
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Soal Essai/Uraian .....	102
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda.....	103
Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Soal Essai/Uraian .....	103
Tabel 3.12 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	104
Tabel 3.13 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Essai/Uraian .....	104
Tabel 3.14 Hasil Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda .....	105
Tabel 3.15 Hasil Daya Pembeda Soal Essai/Uraian.....	105
Tabel 3.16 Tafsiran analisis hasil kuesioner (angket).....	108
Tabel 4.1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	142
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan T Hitung menggunakan SPSS 25.0 for <i>Windows</i> dengan rumus <i>T-Test: Paired Sample</i> .....	143



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Observasi Awal .....	3
Gambar 2.1 MDA Framework .....	38
Gambar 2.2 “Elemental Teltrad” Schell’s gamification framework (“Elemental Teltrad” Kerangka kerja gamifikasi Schell) .....	43
Gambar 2.3 Classcraft <i>Quest</i> .....	61
Gambar 2.4 Classcraft <i>Quest’s Story</i> .....	62
Gambar 2.5 Classcraft <i>Task and Assignment</i> .....	63
Gambar 2.6 Classcraft <i>Discussion</i> .....	64
Gambar 2.7 Fitur <i>The Wheel of Destiny</i> .....	64
Gambar 2.8 Fitur <i>The Riders of Vay</i> .....	65
Gambar 2.9 Fitur <i>Shrine of the Ancients</i> .....	66
Gambar 2.10 Fitur <i>The White Mountains</i> .....	67
Gambar 2.11 Fitur <i>The Forest Run</i> .....	67
Gambar 2.12 Fitur <i>Adventures in the Wild</i> .....	68
Gambar 2.13 Fitur <i>The Makus Valley</i> .....	69
Gambar 2.14 Fitur <i>Gear dan Pets</i> .....	70
Gambar 2.15 Fitur <i>Pledges</i> .....	72
Gambar 2.16 Fitur <i>Messages</i> .....	72
Gambar 2.17 Beberapa <i>Template Game</i> pada aplikasi <i>Wordwall</i> .....	74
Gambar 2.18 Konsep Kerangka Berpikir.....	87
Gambar 4.1 Peraturan <i>quest</i> pertama .....	112
Gambar 4.2 File tugas pada tab <i>task</i> pertemuan pertama.....	113
Gambar 4.3 Pengumpulan tugas pada tab <i>assignment</i> pertemuan pertama.....	113
Gambar 4.4 Video materi yang disematkan pada <i>task quest</i> pertemuan pertama.....	114
Gambar 4.5 Template kuis game kosakata 1 .....	115
Gambar 4.6 Bonus <i>reward</i> kuis game kosakata 1.....	116
Gambar 4.7 Peraturan <i>quest</i> kedua.....	119
Gambar 4.8 File tugas pada tab <i>task</i> pertemuan kedua.....	119

Gambar 4.9 Tampilan <i>boss battle</i> pertemuan kedua.....	120
Gambar 4.10 Tampilan saat pembahasan soal dengan <i>boss battle</i> pertemuan kedua .....	121
Gambar 4.11 Kesimpulan pembelajaran pada tab <i>discussion</i> pertemuan kedua .....	123
Gambar 4.12 Template kuis game kosakata 2 .....	124
Gambar 4.13 Bonus <i>reward</i> kuis game kosakata 2.....	124
Gambar 4.14 Peraturan <i>quest</i> ketiga .....	127
Gambar 4.15 File tugas pada tab <i>task</i> pertemuan ketiga.....	128
Gambar 4.16 Video materi yang disematkan pada <i>task quest</i> pertemuan ketiga .....	129
Gambar 4.17 Template kuis game kosakata 3 .....	130
Gambar 4.18 Bonus <i>reward</i> kuis game kosakata 3.....	131
Gambar 4.19 Peraturan <i>quest</i> keempat.....	134
Gambar 4.20 File tugas pada tab <i>task</i> pertemuan keempat.....	134
Gambar 4.21 Tampilan <i>boss battle</i> pertemuan keempat.....	135
Gambar 4.22 Tampilan saat pembahasan soal dengan <i>boss battle</i> pertemuan keempat .....	136
Gambar 4.23 Kesimpulan pembelajaran pada tab <i>discussion</i> pertemuan keempat .....	138
Gambar 4.24 Template kuis game kosakata 4 .....	139
Gambar 4.25 Bonus <i>reward</i> kuis game kosakata 4.....	139
Gambar 4.26 Hasil karakter siswa setelah <i>upgrade equipment</i> .....	146
Gambar 4.27 Pertanyaan angket nomor 1 .....	150
Gambar 4.28 Pertanyaan angket nomor 2 .....	151
Gambar 4.29 Pertanyaan angket nomor 3 .....	152
Gambar 4.30 Pertanyaan angket nomor 4 .....	153
Gambar 4.31 Pertanyaan angket nomor 5 .....	154
Gambar 4.32 Pertanyaan angket nomor 6 .....	155
Gambar 4.33 Pertanyaan angket nomor 7 .....	156
Gambar 4.34 Pertanyaan angket nomor 8.....	157

Gambar 4.35 Pertanyaan angket nomor 9 .....	158
Gambar 4.36 Pertanyaan angket nomor 10 .....	159
Gambar 4.37 Pertanyaan angket nomor 11 .....	160
Gambar 4.38 Pertanyaan angket nomor 12 .....	161
Gambar 4.39 Pertanyaan angket nomor 13 .....	162
Gambar 4.40 Pertanyaan angket nomor 14 .....	163
Gambar 4.41 Pertanyaan angket nomor 15 .....	164
Gambar 4.42 Pertanyaan angket nomor 16 .....	165
Gambar 4.43 Pertanyaan angket nomor 17 .....	166
Gambar 4.44 Pertanyaan angket nomor 18 .....	167
Gambar 4.45 Pertanyaan angket nomor 19 .....	168
Gambar 4.46 Pertanyaan angket nomor 20 .....	169
Gambar 4.47 Pertanyaan angket nomor 21 .....	170
Gambar 4.48 Pertanyaan angket nomor 24 .....	172



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	186
Lampiran B Lembar Absensi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> siswa.....	193
Lampiran C Lembar Absensi Pembelajaran .....	195
Lampiran D Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 dan 2 .....	198
Lampiran E Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang.....	239
Lampiran F Hasil Perhitungan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	244
A. Hasil Perhitungan <i>Pre-test</i> .....	244
B. Hasil Perhitungan <i>Post-test</i> .....	245
Lampiran G Hasil Uji Validitas Menggunakan Microsoft Excel.....	246
A. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda .....	246
B. Hasil Uji Validitas Soal Essai/Uraian .....	246
Lampiran H Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan Microsoft Excel.....	247
A. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda .....	247
B. Hasil Uji Reliabilitas Soal Essai/Uraian .....	247
Lampiran I Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal dengan Microsoft Excel .....	248
A. Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	248
B. Hasil Tingkat Kesukaran Soal Essai/Uraian .....	248
C. Hasil Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda .....	248
D. Hasil Daya Pembeda Soal Essai/Uraian.....	249
Lampiran J Distribusi T-tabel dan Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Menggunakan <i>SPSS 25.0 For Windows</i> .....	250
A. Distribusi T-tabel .....	250
B. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Menggunakan <i>SPSS 25.0 For Windows</i> .....	250
Lampiran K Jadwal Penelitian Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta.....	252
Lampiran L Dokumentasi .....	253
A. Dokumentasi Peneliti .....	253

B. Dokumentasi dari Siswa.....	258
Lampiran M Surat Izin Penelitian .....	260
Lampiran N Surat Izin Penelitian di SMAN 110 Jakarta .....	261
Lampiran O Surat Persetujuan Pakar .....	262
Riwayat Hidup .....	263

