

**PENGARUH *GAME EDUCANDY* TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG  
(Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75  
Jakarta)**



**Disusun Oleh  
Arlieza Eri Susanti  
2915160234**

**SKRIPSI**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian 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 : Arlieza Eri Susanti  
No. Registrasi : 2915160234  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

**Pengaruh Game Educandy Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 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. Nia Setiawati, M.Pd.  
NIP. 197610252008122002

#### Pembimbing II



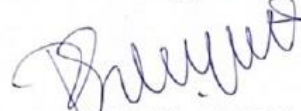
Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si  
NIP. 197612282008122001

#### Penguji I



Eva Jeniar Noverisa, M.Pd.  
NIP. 199001122019032011

#### Penguji II



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

#### Ketua Penguji



Eva Jeniar Noverisa, M.Pd.  
NIP. 199001122019032011

Jakarta, 24 Agustus 2022

**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni**



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arlieza Eri Susanti  
No. Registrasi : 2915160234  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

**Pengaruh *Game educandy* Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta).**

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

Jakarta, 19 Agustus 2022



Arlieza Eri Susanti  
NIM. 2915160234



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
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 : **Arlieza Eri Susanti**  
NIM : **2915160234**  
Fakultas/Prodi : **Fakultas Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa**  
Alamat email : **arliezaers@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 :

**“PENGARUH *GAME EDUCANDY* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN  
MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa  
Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 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, 21 Juni 2022

Penulis

(Arlieza Eri Susanti)

## ABSTRAK

**Arlieza Eri Susanti. 2022.** Pengaruh *Game educandy* Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta). Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *game educandy* terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode dan desain penelitian *pre-experimental one group pretest dan posttest* yang terdiri dari satu kelas sebagai sampel yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta yang berjumlah 35 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes (*pretest posttest*) dan angket. Teknik yang digunakan untuk menganalisis datanya menggunakan *chi kuadrat* dan untuk angketnya menggunakan skala *likert*. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *game educandy* terhadap peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *chi kuadrat* diperoleh harga  $x_{hitung}$  17.418 lebih besar daripada  $x_{tabel}$  signifikansi 5% dengan harga 16.919. Sehingga dalam penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan tingkat pengaruh yang cukup terhadap peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini berdasarkan hasil penghitungan koefisien determinasi *game educandy* memiliki pengaruh sebesar 66.56% dalam mempengaruhi peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta. Sedangkan sisanya sebesar 33.44% dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal siswa, yang salah satunya adalah efek pandemi COVID-19 yang membuat jam belajar siswa berkurang sehingga tidak semua jenis *game* dapat dimainkan siswa. Dari hasil angket diketahui bahwa penggunaan *game educandy* sangat membantu siswa dalam mengingat kosakata tanpa rasa bosan.

**Kata kunci:** *Game educandy*, kemampuan mengingat, kosakata bahasa Jepang



## ABSTRACT

**Arlieza Eri Susanti. 2022.** The Impact of Educandy Games on Improving the Ability to Remember Japanese Vocabulary (Experimental Research on Students of Class XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta). Thesis, Japanese Language Education Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University.

This study aims to determine the use of educandy games on the ability to remember Japanese vocabulary for high school students. This study uses a pre-experimental one group pretest and posttest method and research design consisting of one class as the sample selected by purposive sampling technique. The sample in this study were students of class XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta, with amount 35 students. The instrument used are pretest, posttest, and questionnaire. The technique used to analyze the data is using a chi squared and for the questionnaire using a Likert scale. From this study, it can be concluded that there is an effect of educandy games on increasing the ability to remember Japanese vocabulary in class XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta. This is evidenced by the results of hypothesis testing using the chi squared formula, the value of  $x_{count}$  17.418 is greater than  $x_{table}$  of 5% significance with a price of 16.919. In this study  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, with a sufficient level of influence on increasing students' ability to remember Japanese vocabulary. The results of the calculation of the coefficient of determination of the educandy game have an influence of 66.56% in influencing the increase in the ability to remember Japanese vocabulary for students of class XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta. While the remaining 33.44% is influenced by internal and external factors from students, one of them is the effect of the COVID-19 which reduces student's learning hours that causing not all types of games can be played by students. And the results of the questionnaire also stated that students using educandy games really helped students in remembering vocabulary without feeling bored.

**Keywords:** Educandy game, memory skills, Japanese vocabulary

# 日本語の語彙を覚える能力の向上に対する *Educandy* ゲームの効果 (ジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスにおける実験研究)

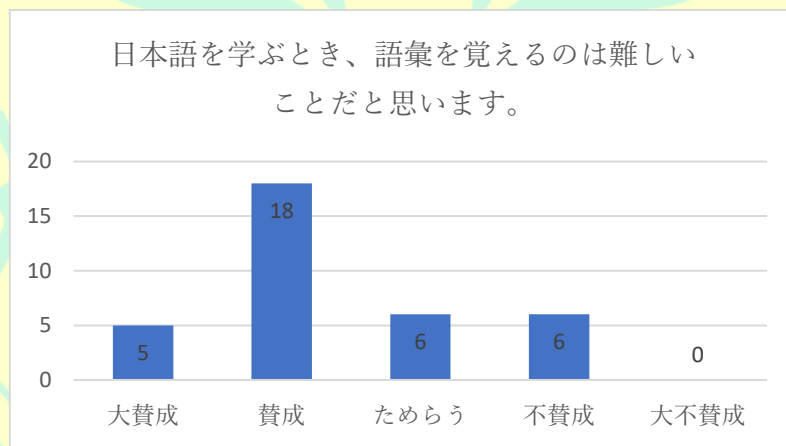
ジャカルタ国立大学  
アルリエザ・エリ・スサンティ  
[Arliezaers@gmail.com](mailto:Arliezaers@gmail.com)

## 概要

### A. 背景

日本語を学ぶとき、生徒は日本語の他の側面も勉強しなければならない。その中には語彙の記憶、文のパターンの習得、発音システム、ひらがな、カタカナ、漢字の3つの日本語の文字の習得、およびその他の言語的側面がある。したがって、日本語を学ぶのは難しいである。

この難しさはジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスにも感じられる。これは日本語の語彙を覚えるのが難しいことに関して、ジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスに研究者が行ったアンケートの結果である。



上記のアンケート調査の結果から、5人の生徒が「大賛成」と回答した。「賛成」と答えた生徒は18人いる。「ためらう」と「不賛成」と答えた生徒は6人いる。そして、「大不賛成」と答えた生徒はいない。このように、アンケートに回答した35人の生徒のうち、23人は語彙を覚えること日本語を学ぶ上で最も難しい側面であると感じた。

したがって、ほとんどの生徒は日本語の語彙を覚えるのが難しく、言語の他の側面を学ぶのを妨げる可能性があるという結論付けることができる。

ジャカルタ第七五高等学校の日本語教師へのインタビューの結果によると、卒業試験に影響を与えるのは日本語が主要な科目ではないため、日本語を学ぶことは重要ではないと考える生徒も多い。そして、研究者の観察によれば、生徒が与えられたタスクを熱心に行うことができるように、生徒にとってより創造的で楽しい形の割り当て方法を用意する必要がある。さらに、COVID-19のパンデミックのせいで学習への多くの障壁のために、日本語の学習は効果が薄れてきた。上記の理由に基づいて、研究者は、生徒が日本語の語彙を覚えるのを助けるために代替学習が必要であると結論付けている。

*Educandy* ゲームは日本語の語彙の学習に使用できる代替手段である。生徒が携帯電話にアプリケーションをダウンロードする必要がないため、使いやすい *Web* のゲームである。*Educandy* ゲームには *matching pairs*, *words*, *quiz question* の3種類のゲームがある。ただし、3種類のゲームには、まださまざまな種類のゲームがある。*Matching pairs* ゲームタイプには、複数の選択肢、*multiple choice*, *noughts and crosses*, *crosswords*, *match up*, と *memory* のタイプがある。*Words* ゲームのタイプには *words*



*Search, spell it,* と *anagrams* のタイプがある。一方、*quiz question* ゲームタイプでは *multiple choice* のゲームがしかない。それで生徒が学習に使用できるゲームの選択肢がたくさんある。

*Educandy* ゲームを使用することにより、教師はさまざまな種類のゲームで質問を作成できる。それは良い繰り返しの練習である。語彙を覚えるには繰り返しが重要である。Dimiyati and Mudjiono (1994 : 43) によると、反復理論には3つのタイプがあり、そのうちの1つはパワー心理学の理論である。この理論は生徒はすべての人間が持つ力を訓練する活動であると主張している。問題の力は観察、反応、記憶、想像、感情、思考などの力である。これらの力は学習プロセスで繰り返しを行うときに発達する可能性がある。さらに、各ゲームには、生徒が間違った答えを見つけやすくするためのフィードバックがある。また、さまざまな種類のゲームやゲームデザインが陽気に見えるため、生徒の学習意欲を高めることもできる。

#### B. 問題提供

1. ジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスで日本語の語彙を覚える能力を高める上で、*Educandy* ゲームの効果はどのようになっているのか。
2. ジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスでの日本語語彙記憶力における *Educandy* ゲームの使用に関する生徒の意見はどうだろうか。

### C. 解決

この研究は2022年3月9日から2022年4月13日までジャカルタ第七五高等学校で始まった。この調査方法は、実験的アプローチによる定量的方法である。この調査デザインは一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。この研究サンプルは、実験クラスとしてMIPA 4の二年生のクラスだった。研究機器は、テストとアンケートであった。

#### 1. 事前テストと事後テスト

事前テストと事後テストの結果の全体的な結果を以下に示す。

計算結果	事前テスト	事後テスト
平均点	70.03	89.2

*Chi kuadrat* を使用した仮説検定の結果、 $x_{\text{数}}$  17.418 の値は 16,919 の価格で 5% の有意性の  $x_{\text{表}}$  よりも大きくなっている。この研究では、 $H_a$  は受け入れられ、 $H_0$  は拒否され、十分影響力がある。*Educandy* ゲームの決定係数の計算結果はジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスの日本語語彙を覚える能力の増加に 66.56% の影響を与えた。

#### 2. アンケート調査の結果

アンケート調査の結果から、研究者が書いたジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスで日本語の語彙を覚える学習ため *educandy* ゲームを使用することの強点と弱点が次のように示す。

##### a. 強点

- 1) *Educandy* ゲームは、アプリケーションをダウンロードしてアカウントを作成しなくても、いつでもどこでもプレイできる。
- 2) 生徒はアプリケーションをダウンロードする必要がないため、多くのネットクォータは必要ない。

- 3) *Educandy* ゲームは、任意の電子デバイスを使用した直接対面学習または遠隔学習（オンライン）に使用できる。
- 4) *Educandy* 教育ゲームにはさまざまな種類のゲームがあるため、*Educandy* ゲームは生徒を興奮させ、それらをプレイすることに飽きることはない。
- 5) *Educandy* ゲームの外観とデザインは非常に魅力的で、陽気な印象を持っている。
- 6) 先生から提供されたリンクをクリックするだけなので、*Educandy* ゲームの使い方は難しくない。
- 7) *Educandy* ゲームは日本語の語彙を覚えるのに最適である。
- 8) *Educandy* ゲームのすべての質問に対するフィードバックにより、生徒は間違った答えがどこにあるかを見つけ、生徒に完全な理解を持たせることができる。

b. 弱点

- 1) *Educandy* ゲームを使用する時、安定したネットコネクションが必要である。
- 2) あるタイプのゲームと別のタイプのゲームの間の切り替え時間は長いである。これは、生徒がゲームを終了してから、教師から提供されたリンクを再度クリックする必要があるためである。
- 3) 名前の特徴はありませんから、研究者が *Educandy* ゲームを完了した生徒を直接知らない。
- 4) 1 つのリンクで、教師は 10 個の質問しか入力できない。したがって、質問が 10 を超える場合、教師は複数のリンクを作成する必要がある。

D. 結論

今回の研究結果に基づいて、*Educandy* ゲームの使用は日本語の語彙を覚える能力の向上させることができる。ジャカルタ第七五高等学校の MIPA 4 の二年生のクラスの日本語語彙を覚える能力の増加に十分影響力があり、66.56% の影響を与えた。さらに、*Educandy* ゲームでは生徒は飽きることなく日本語の語彙を覚える練習をすることができる。

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, sehingga atas berkat dan rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game educandy* Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 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 masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Namun, izinkan peneliti untuk berterimakasih 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.
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabarannya dalam memberikan bimbingan, masukan, dan semangat kepada peneliti pada proses penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si selaku dosen pembimbing II yang juga telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabarannya dalam memberikan bimbingan, masukan, dan semangat kepada peneliti pada proses penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Frida Philiyanti, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membantu memberikan dukungan moral, semangat, serta doa-doa sehingga membuat peneliti semakin bersemangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Seluruh Dosen dan Staf 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.
7. Drs. Sucipto, M.Si selaku kepala sekolah SMA Negeri 75 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk mengadakan eksperimen di sekolah ini.
8. Ibu Marta Nurulita, S S selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 75 Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk mengenal dan mengajar di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta.
9. Keluarga yang telah menemani, mendoakan dan mendukung peneliti hingga akhir.

10. Adil Achmad Ramdan, seseorang yang selalu memberikan dukungan moral dan selalu menjadi *support system* untuk peneliti dari awal hingga akhirnya penelitian ini dapat diselesaikan.
11. Nabila, Amel, Lufi, Diar, Canisa, Sherly, Syaskia, Amel, Site, dan Resai yang telah memberikan dukungan moral, membantu, mendoakan dan percaya kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman NGK angkatan 2016 yang telah memberikan kenangan-kenangan indah sejak tahun 2016 hingga saat ini.
13. Seluruh *senpai* dan *kouhai* yang bersedia berbagi ilmu dan pengalaman yang bermanfaat baik di bidang akademik maupun non-akademik.
14. 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, 22 Juli 2022  
Peneliti,

Arlieza Eri Susanti  
NIM. 2915160234



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
概要.....	vii
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR DIAGRAM.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Pembatasan Masalah .....	13
D. Perumusan Masalah.....	14
E. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II	
A. Deskripsi Teoretis .....	16

1. Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang.....	16
a. Ingatan .....	16
b. Teori Kemampuan Mengingat dan Menghafal .....	19
c. Pengertian Kosakata .....	20
d. Kelas Kata Bahasa Jepang .....	22
e. Mengingat Kosakata .....	29
f. Cara Menguji Kosakata.....	31
g. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA/Sederajat.....	33
2. <i>Game educandy</i> .....	37
a. Pengertian <i>Game</i> .....	37
b. Karakteristik <i>Game</i> .....	39
c. Pengertian <i>Game</i> edukasi .....	40
d. Kriteria <i>Game</i> edukasi.....	42
e. <i>Educandy</i> .....	43
B. Penelitian yang Relevan .....	57
C. Kerangka Berpikir .....	59
D. Hipotesis Penelitian.....	61
<b>BAB III</b>	
A. Tujuan Penelitian.....	62
B. Lingkup Penelitian .....	62
C. Waktu dan Tempat .....	63
D. Metode dan Desain.....	63

E. Populasi dan Sampel.....	64
F. Variabel-variabel.....	65
G. Definisi Konseptual.....	66
H. Definisi Operasional.....	67
I. Instrumen Penelitian .....	69
J. Validitas dan Reliabilitas.....	73
K. Teknik Analisis Data.....	78
<b>BAB IV</b>	
A. Deskripsi Data.....	81
1. Deskripsi Sampel .....	81
2. Deskripsi Penelitian .....	82
3. Penerapan <i>Game educandy</i> .....	83
B. Hasil Pengujian Hipotesis .....	91
1. Hasil Pengolahan Data Tes .....	91
2. Hasil Pengolahan Data Angket .....	96
3. Pengujian Hipotesis.....	107
C. Keterbatasan Penelitian.....	117
<b>BAB V</b>	
A. Kesimpulan .....	119
B. Implikasi.....	120
C. Saran.....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia.....	34
Tabel 2.2 Rubrik Penilaian Berbicara Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang SMA tahun 2017 .....	35
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	70
Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Bagian A, B dan C .....	71
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Setelah Penggunaan <i>Game Educandy</i> .....	72
Tabel 3.4 Penafsiran Koefisien Korelasi Validitas .....	75
Tabel 3.5 Hasil Penghitungan Validitas.....	75
Tabel 3.6 Penafsiran Koefisien Korelasi Reliabilitas .....	77
Tabel 3.7 Hasil Penghitungan Reliabilitas .....	77
Tabel 3.8 Penafsiran Data Angket .....	80
Tabel 4.1 Mekanisme Umum Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Menggunakan <i>Game Educandy</i> Melalui <i>Zoom</i> .....	82
Tabel 4.2 Mekanisme Umum Pembelajaran Bahasa Jepang dengan Menggunakan <i>Game Educandy</i> Secara Tatap Muka .....	83
Tabel 4.3 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Siswa Kelas XI MIPA 4 .....	91
Tabel 4.4 Data Sortir <i>Posttest</i> dari Nilai Tertinggi Hingga Terendah .....	93
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI MIPA 4 .....	95
Tabel 4.6 Data Hasil Pengaruh <i>Game Educandy</i> Pada Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa Kelas XI MIPA 4 .....	105
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Pengaruh <i>Game Educandy</i> Pada Kemampuan Mengingat Kosakata Siswa Kelas XI MIPA 4.....	107
Tabel 4.8 Data Pengolahan Skor Hasil Angket <i>Game educandy</i> dengan Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI MIPA 4 .....	108
Tabel 4.9 Frekuensi Data Angket Tentang Pengaruh <i>Game educandy</i> dan Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas XI MIPA 4 .....	109

Tabel 4.10 Tabel Kerja Penghitungan *Chi kuadrat* Mengenai Pengaruh Game  
*Educandy* Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang  
Siswa Kelas XI MIPA 4..... 110

Tabel 4.11 Tabel Interval Koefisien atau Tingkat Pengaruh ..... 114





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara <i>Log-In Game educandy</i> .....	45
Gambar 2.2 Tiga Tipe <i>Game</i> Dalam <i>Educandy</i> .....	45
Gambar 2.3 Cara Memasukkan Judul Pelajaran .....	46
Gambar 2.4 Cara Menambahkan Konten Dalam <i>Game educandy</i> .....	46
Gambar 2.5 Jenis Permainan Dalam Tipe <i>Game Words</i> .....	47
Gambar 2.6 Tampilan Permainan <i>Word Search</i> .....	48
Gambar 2.7 Tampilan Permainan <i>Word Search</i> Apabila Sudah Berakhir.....	48
Gambar 2.8 Tampilan Permainan <i>Spell It</i> .....	49
Gambar 2.9 Tampilan Permainan <i>Spell It</i> Apabila Sudah Berakhir .....	49
Gambar 2.10 Permainan <i>Anagrams</i> .....	50
Gambar 2.11 Permainan <i>Anagrams</i> Apabila Sudah Berakhir.....	50
Gambar 2.12 Jenis Permainan Dalam Tipe <i>Game Matching Pairs</i> .....	51
Gambar 2.13 Tampilan Permainan <i>Noughts and Crosses</i> .....	51
Gambar 2.14 Tampilan Permainan <i>Noughts and Crosses</i> Apabila Sudah Berakhir..	52
Gambar 2.15 Tampilan Permainan <i>Crossword</i> .....	52
Gambar 2.16 Tampilan Permainan <i>Crossword</i> Apabila Sudah Berakhir .....	53
Gambar 2.17 Tampilan Permainan <i>Match Up</i> .....	53
Gambar 2.18 Permainan <i>Match Up</i> Apabila Sudah Berakhir.....	54
Gambar 2.19 Tampilan Permainan <i>Memory</i> .....	54
Gambar 2.20 Tampilan Permainan <i>Memory</i> Apabila Sudah Berakhir .....	55
Gambar 2.21 Tampilan Permainan <i>Multiple Choice</i> .....	55
Gambar 2.22 Tampilan Permainan <i>Multiple Choice</i> Apabila Sudah Berakhir.....	56
Gambar 2.23 Jenis <i>Game Quiz Questions</i> .....	56
Gambar 4.1 Dokumentasi Pertemuan Pertama .....	85
Gambar 4.2 Dokumentasi Pertemuan Pertama .....	86
Gambar 4.3 Dokumentasi Pertemuan Kedua.....	88

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.....	2
Diagram 1.2 Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.....	3
Diagram 1.3 Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.....	7
Diagram 1.4 Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.....	8
Diagram 4.1 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 1 .....	97
Diagram 4.2 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 2 .....	98
Diagram 4.3 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 3 .....	99
Diagram 4.4 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 4 .....	99
Diagram 4.5 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 5 .....	100
Diagram 4.6 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 6 .....	101
Diagram 4.7 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 7 .....	101
Diagram 4.8 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 8 .....	102
Diagram 4.9 Hasil Kuesioner Penggunaan <i>Game educandy</i> Nomor 9 .....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	126
Lampiran B Lembar Absen Siswa .....	135
Lampiran C Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	137
Lampiran D Angket Respon Siswa Terhadap Pengaruh <i>Game educandy</i> Dalam Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. ....	154
Lampiran E Hasil Nilai Pretes Dan Postes Siswa .....	157
Lampiran F .....	161
1. Tabel Hasil Penghitungan Validitas Soal Pilihan Ganda dan Isian .....	161
2. Tabel Hasil Penghitungan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda dan Isian.....	163
Lampiran G Jadwal Penelitian Siswa.....	164
Lampiran H Dokumentasi Pembelajaran .....	165
Lampiran I Surat Izin Penelitian .....	169
Lampiran J Surat Persetujuan <i>Expert Judgment</i> .....	170
Riwayat Hidup .....	171