

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *EDUCANDY* TERHADAP
KEMAMPUAN *GOI* SISWA SMAN 6 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan*



MUHAMMAD IRVAN

19180073/2019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

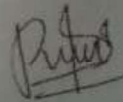
PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *EDUCANDY* TERHADAP
KEMAMPUAN *GOI* SISWA SMA NEGERI 6 PADANG

Nama : Muhammad Irvan
Nim : 19180073
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, April 20

Disetujui oleh,

Pembimbing



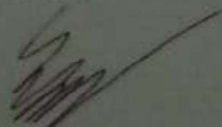
Rita Arni, S.Hum, M.Pd

NIP. 198501052019032014

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D

NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN

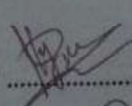
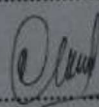
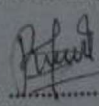
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *EDUCANDY* TERHADAP
KEMAMPUAN *GOI* SISWA SMA NEGERI 6 PADANG

Nama : Muhammad Irvan
Nim : 19180073
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, April 2023

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Damai Yani, M.Hum	: 
2. Sekretaris	: Nova Yulia, S.Hum, M.Pd	: 
3. Anggota	: Rita Arni, M.Pd	: 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Muhammad Irvan
NIM/ TM : 19180073/ 2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Dengan Educandy Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMA**" adalah benar-benar merupakan hasil karya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris


Desvalini Anwar, S.S, M.Hum., Ph.D.
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Muhammad Irvan
NIM. 19180073

ABSTRAK

Irvan, Muhammad. 2023. “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Educandy* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMAN 6 Padang.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Univesitas Negeri Padang.

Banyak siswa yang kesulitan untuk menguasai *goi* ketika belajar bahasa Jepang. Salah satu tantangan dalam mempelajari bahasa Jepang adalah jumlah *goi* yang banyak. Peneliti menemukan bahwa siswa kesulitan dalam menguasai *goi* berdasarkan hasil observasi saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMA Negeri 6 Padang dan wawancara dengan guru bahasa Jepang di sekolah tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*. Akibatnya, kemampuan siswa dalam mempelajari *goi* menjadi berkurang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari *goi*. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh media edukasi terhadap kemampuan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen dengan *posttest only control group design*. Data dikumpulkan dari sampel penelitian yang berjumlah 72 orang dari kelas X MIPA 3 dan X MIPA 2. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa H1 diterima pada tingkat sig $0,0045 < 0,05$, yang berarti bahwa kemampuan *goi* siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kemampuan *goi* siswa pada kelas kontrol. Dengan kata lain, penggunaan media *educandy* berpengaruh terhadap kemampuan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang.

Kata Kunci: *Goi*, bahasa Jepang, media, *educandy*

ABSTRACT

Irvan, Muhammad. 2023. "“The Effect of Adopting Educandy Educational Game on *Goi* Skills of Senior High School of 6 Padang Students.” *Thesis*. Japanese Language Education Study Programme. English Department. Faculty of Language and Arts, Padang State University.

Numerous students consider it is challenging to master goi when learning Japanese, and the enormous amount of goi is one of the obstacles to learning Japanese. This study discovered that students find it challenging to master goi based on observations performed while conducting Educational Field Experience Practice (PPLK) at the Senior High School of 6 Padang and being interviewed by Japanese teachers. Due to students' lack of enthusiasm and motivation in learning goi; thus, students did not have much ability to learn goi. Therefore, teaching media is necessary to engage students' interest and facilitate their learning goi. The usage of educational media can overcome this issue. This study aimed to determine the effect of educational media on the ability of goi in tenth-grade students of Senior High School of 6 Padang. This study employed a quantitative and experimental design with a post-test control group design. The data collected comprised 72 sampled from tenth-grade students majoring in Mathematics and Natural Sciences 3 and Mathematics and Natural Sciences 2. Based on the findings of the independent sample t-test, it can be inferred that h_1 was accepted at a sig. level was $0.0045 < 0.05$, indicating that the goi ability of students in the experimental class is superior to that of students in the control class. In other words, the usage of educandy media affected the goi skills of tenth-grade students of Senior High School of 6 Padang.

Keywords: *Goi, Japanese, media, educandy*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji beserta syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Pengaruh Media Game Edukasi Educandy Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMAN 6 Padang*”. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT, yang selalu mempermudah jalan hambanya dalam mengerjakan skripsi.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan motivasi agar bisa menyelesaikan skripsi dengan cepat.
3. Ibu Rita Arni, S.Hum, M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik penulis sekaligus pembimbing tugas akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, memberi masukan dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Damai Yani, M.Hum. sebagai dosen penguji sekaligus ketua tim penguji.
5. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd. sebagai dosen penguji.
6. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. sebagai ketua prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D, selaku ketua Departemen Bahasa

dan Sastra Inggris dan kepada Bapak Dr. Mhd. Al Hafizh, S.S, M.A, selaku sekretaris Departemen Bahasa dan Sastra Inggris.

8. Kepada bapak dan ibu dosen prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
9. Ibu Risdaneti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 6 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Yessy Novita, S.Hum selaku guru bahasa Jepang SMAN 6 Padang yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan masukan dan arahan dari awal melakukan observasi hingga proses pengumpulan data kepada siswa
11. Siswa-siswa kelas X IPA 2 dan X IPA 3 SMAN 6 Padang yang telah mau dan bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini.
12. Kepada Dzulmi Raina Syifa, S.Pd, *partner* saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.
13. Kepada teman-teman dan sahabat saya. Gilang Amanda, S.Si, Hasbi Dzil Ikram, S.Pd, Rahamatul Amin, S.Pd dan Mely S.Pd serta Murni Cipta Dilahi, S.Psi, yang selalu memberikan bantuan dan semangat kepada saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada sahabat saya Sephia Nurwardina, yang selalu mewartakan pemikiran saya, membawa ke hal positif dan saya senang bersama dirinya, sehingga saya mampu melewati kerasnya dunia perskripsian.

15. Kepada Ibu Isra Miyarti, S.Pd, selaku mentor dan tutor saya dalam pengerjaan skripsi hingga selesai.
16. Kepada kucing saya Milo, Moli, Bocil, dan Hitam yang selalu menemani saya dalam mengerjakan skripsi pada malam hari.
17. Semua pihak yang telah membantu penulis selama proses perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat sebagai sumber informasi bagi pembaca.

Padang, April 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. <i>Goi</i> (kosakata)	8
2. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMAN 6 Padang.....	14
3. Media Pembelajaran	15
4. Game Edukasi <i>Educandy</i>	20
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	35
D. Hipotesis Penelitian	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel.....	39
C. Variabel dan Data Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Validitas dan Reliabilitas.....	47
G. Uji Persyaratan Analisis	49
H. Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	53
B. Analisis Data.....	57
C. Pembahasan	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

Lampiran.....	75
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	22
Gambar 2	23
Gambar 3	23
Gambar 4	24
Gambar 5	24
Gambar 6	25
Gambar 7	26
Gambar 8	26
Gambar 9	27
Gambar 10	27
Gambar 11	55
Gambar 12	55
Gambar 13	58
Gambar 14	59
Gambar 15	60
Gambar 16	60
Gambar 17	62
Gambar 18	63
Gambar 19	64
Gambar 20	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	36
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian <i>Post-Test only control group design</i>	39
Tabel 2. Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Goi</i>	43
Tabel 3. Rubrik Penilaian Tes Objektif Kemampuan <i>goi</i>	43
Tabel 4. Tingkat Kesukaran	45
Tabel 5. Daya Pembeda	46
Tabel 6. Penafsiran Angka Korelasi	48
Tabel 7. Uji Normalitas.....	49
Tabel 8. <i>Test of Homogeneity of Variances</i>	50
Tabel 9. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku <i>PostTest</i> Kemampuan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 11. Konversi Penilaian KKM Kemampuan <i>Goi</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	56
Tabel 12. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	57
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	58
Tabel 14. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	61
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	62
Tabel 16. Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-test</i>	66
Tabel 17. Grup Statistik	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, kemampuan penguasaan bahasa asing merupakan salah satu hal yang harus dimiliki, supaya dapat berkomunikasi dengan negara lain, terutama negara maju seperti Jepang. Pada waktu akan berkomunikasi dengan orang Jepang tentunya diperlukan kemampuan berbahasa Jepang.

Menurut Alim (2014:2) diantara bahasa-bahasa asing yang diajarkan adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan disekolah menengah atas seperti SMA, SMK dan MA. Pada saat mempelajari bahasa Jepang, ada hal yang harus dikuasai misalnya kosakata (*goi*), huruf (*kana dan kanji*) dan tata bahasa (*bunpou*).

Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah *goi*. Hal ini sesuai dengan pendapat Yuriko dalam Sudjianto (2009:97) bahwa penguasaan *goi* yang memadai adalah faktor penunjang untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan komunikasi bisa tercapai apabila pemelajar bahasa Jepang bisa mengungkapkan secara lisan maupun tulisan, dan salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai. Jadi, *goi* merupakan aspek kebahasaan yang penting dan harus diperhatikan serta harus dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan.

Pada saat mempelajari *goi*, terdapat masalah yang dialami oleh siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 15 orang siswa kelas X SMAN 6 Padang tentang pembelajaran *goi*. Mereka menjawab bahwa siswa mengalami kesulitan saat mengingat *goi*. Di SMAN 6 Padang sendiri, kesulitan saat mengingat *goi* disebabkan karena kurangnya minat dan motivasi siswa, serta media yang digunakan saat mempelajari *goi*, selain itu juga kurangnya penguasaan tentang huruf *kana*. Hal tersebut dapat terlihat dari rendahnya nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) bahasa Jepang kelas X SMAN 6 Padang.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru bahasa Jepang SMAN 6 Padang pada tanggal 15 oktober 2022, beliau bernama Yessy Novita, S.Pd, beliau menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 6 Padang, hanya diberikan kepada kelas X, dengan durasi setiap kelasnya antara kelas IPA dan IPS diberikan waktu 3 jam pembelajaran, dengan pembagian waktu, 2 jam pembelajaran untuk materi teori seperti: *goi* dan *bunpou* dan 1 jam pelajaran lagi untuk belajar huruf Jepang.

Saat ditanyakan bagaimana pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 6 Padang, beliau menyatakan bahwa setiap kali pertemuan, siswa diajarkan *goi* dengan diperdengarkannya audio yang telah disediakan oleh buku *Nihongo Kira-Kira*, bermacam tanggapan siswa dalam belajar *goi* menggunakan audio, ada siswa yang benar-benar fokus dalam belajar, ada juga siswa yang asik dengan dunianya sendiri, tentu media pembelajaran dalam mempelajari *goi* menjadi aspek penting untuk diperhatikan oleh guru. Saat ditanyakan bagaimana dengan nilai *goi* siswa kelas X,

beliau menyatakan bahwa nilai siswa beragam, ada yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ada juga yang tidak mencapai KKM, KKM di mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 6 Padang yaitu dengan point 75.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 6 Padang, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran bahasa Jepang khususnya tentang *goi* masih menggunakan media buku teks, papan tulis dan media audio. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan media yang lebih bervariasi dan tidak monoton, agar meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

Educandy merupakan salah satu aplikasi *edugame* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Educandy* merupakan aplikasi yang belum begitu familiar atau belum diketahui banyak orang. *Educandy* merupakan aplikasi berbasis *web* yang memiliki semboyan “*making learning sweeter*” (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Dengan menggunakan *educandy*, dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan juga dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. *Educandy* menyediakan fitur-fitur yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang yang dapat membantu memahami pemahaman *goi*. Permainan yang dibuat masih dalam kontek belajar namun tidak dapat menimbulkan rasa bosan. Permainan ini dapat digunakan ketika pembelajaran secara langsung di kelas maupun secara tidak langsung atau pembelajaran *daring*. Permainan biasanya disukai oleh

siswa ketika mereka merasa bosan, jenuh dan *stress* dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan juga menyenangkan.

Sesuai dengan penelitian dari Buhori (2021) pada jurnal yang berjudul “Implikasi Media Pembelajaran *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran bahasa Jepang” Universitas Pendidikan Indonesia, menyimpulkan bahwa, berdasarkan analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar bahasa Jepang di atas, diperoleh hasil bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran *educandy* hasil belajar siswa rendah sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran *educandy* hasil belajar siswa menjadi meningkat. Kecenderungan peningkatan hasil belajar juga dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *Pre-test* lebih rendah daripada hasil belajar *Post-Test*. Selain itu, kecenderungan tersebut juga dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *Pre-test* dan hasil belajar *Post-Test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *educandy* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Dari uraian di atas, peneliti memilih media *educandy* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *goi* bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 6 Padang. Maka peneliti merealisasikan hal tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi *Educandy* Dalam Meningkatkan Kemampuan *Goi* Kelas X SMAN 6 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut; *Pertama*, siswa kesulitan dalam mengingat dan menghafal *goi*. *Kedua*, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *goi* kurang bervariasi. *Ketiga* media game edukasi *educandy* belum pernah digunakan di SMAN 6 Padang.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan penelitian dapat dilakukan lebih mendalam, maka penelitian ini dibatasi hanya menggunakan materi *goi* dalam buku *Nihongo Kira-Kira* kelas X, yaitu: *hajimemashite*, *arigatou*, *watashi no yume wa kashu desu*, penelitian ini dilakukan hanya untuk siswa kelas X IPA 2 dan X IPA 3 dengan jumlah siswa 72 orang. Game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *educandy*, dengan menggunakan media *handphone* dan laptop siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini yang ditulis, maka rumusan masalahnya yaitu: bagaimanakah pengaruh media game edukasi *educandy* dalam meningkatkan kemampuan *goi* siswa kelas X SMAN 6 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah: untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media game edukasi *educandy* guna meningkatkan kemampuan *goi* siswa kelas X SMAN 6 Padang.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca mengenai pembelajaran bahasa Jepang dan menjadi referensi bagi guru untuk menerapkan media ini seterusnya

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat menambahkan alternatif media pembelajaran dalam melakukan pengajaran *goi* di kelas, sehingga suasana pembelajaran di kelas lebih menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Siswa

Adanya media game edukasi *educandy* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat mengimplementasikan game edukasi *educandy* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan *goi*.

G. Definisi Operasional

Defenisi operasional ini digunakan agar tidak menimbulkan pemaknaan ganda.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh memiliki arti yaitu kekuasaan yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku individu atau sebuah kelompok, dalam penelitian ini kata pengaruh diartikan sebagai suatu hal yang dapat membuat perubahan kemampuan bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 6 Padang pada pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan game edukasi yaitu *educandy*.

2. Kemampuan *Goi*

Kemampuan *goi* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah, kemampuan *goi* siswa kelas X SMAN 6 Padang dalam menguasai *goi*.

3. Game *Educandy*

Game Educandy adalah media yang akan digunakan dalam penelitian ini, untuk melihat pengaruh media terhadap kemampuan *goi* siswa kelas X SMAN 6 Padang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) *Goi* (kosakata), (2) Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 6 Padang, (3) Media Pembelajaran, (4) *Game Educandy*

1. *Goi* (kosakata)

a. Pengertian *Goi*

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi* (語彙), menurut Matsura (2005) dalam Widiyowati, dkk. (2018) *goi* adalah perbendaharaan kata-kata atau yang dikenal sebagai *goi*. Selain itu, menurut (Dahidi dan Sudjianto, 2007:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Dalam bukunya, Hayashi menuliskan sebagai berikut :

語彙は「語の集合である」と言われる。伝統的に、ある言語を習得する場合には、その言語の単語と文法と身につけねばならない、と言われてきた。(林1990, p.342)

Goi wa [go no shūgōdearu] to iwa reru. Dentō-teki ni, aru gengo o shūtoku suru baai ni wa, sono gengo no tango to bunpō to mi ni tsukeneba naranai, to iwa rete kita