



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

Muhammad Irvan ¹, Rita Arni ²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : irvn1140@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-02-27
Diterima : 2023-03-24
Diterbitkan : 2023-06-30

Abstrak

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.

Kata Kunci:

Educandy, quiantitative, SMAN 6 Padang, Goi

PENDAHULUAN

Pada bahasa Jepang kosakata dikenal dengan goi (語彙). Goi merupakan suatu hal yang perlu dipelajari dalam bahasa Jepang, karena untuk bisa berbahasa asing kita perlu hafal, apa saja goi yang terdapat pada bahasa Jepang yang kita pelajari tersebut. Sesuai dengan pendapat Matsura (dalam Widyowati, dkk, 2018) goi adalah pembendaharaan kata-kata. Sedangkan menurut Dahidi dan Sudjianto (2007) goi adalah suatu aspek kebahasaan yang dapat membantu kelancaran dalam berkomunikasi bahasa Jepang, baik menggunakan ragam lisan maupun menggunakan ragam tulisan, sehingga goi dijadikan aspek kebahasaan yang harus diperhatikan.

Sesuai dengan penejelasan diatas, mempelajari goi merupakan suatu hal yang penting. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, ditemukan masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat dan memahami goi. Selain banyaknya jumlah goi yang harus dikuasai, salah satu penyebab kesulitan dalam mempelajari goi lainnya ialah media digunakan. Minimnya penggunaan media saat proses pembelajaran membuat siswa menjadi jenuh dalam belajar, khususnya goi. Minimnya penggunaan media pembelajaran saat mengajar menjadikan siswa kurang termotivasi dan minat saat belajar goi.

Selama peneliti melaksanakan PLK di SMAN 6 Padang, proses pembelajaran bahasa Jepang masih menggunakan buku teks dan juga papan tulis, khususnya goi. Diperlukan media menarik dan tidak repetitif untuk meningkatkan minat dan dorongan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Menurut wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMAN 6 Padang bernama Yessy Novita, S.Pd. yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2022, pembelajaran bahasa Jepang diperuntukkan bagi siswa kelas X, itupun hanya tiga jam pelajaran, dengan pembagian dua jam dikhususkan untuk materi teoritis seperti goi dan bunpou, dan satu jam pelajaran dikhususkan 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 pula yang tidak. KKM di mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 6 Padang yaitu dengan point 75.

Melihat keadaan tersebut, penulis berkeinginan untuk membahas suatu media pembelajaran yang nantinya dapat membantu dalam mengatasi permasalahan yang di atas. Media pembelajaran tersebut merupakan media game educandy. Situs web educandy dapat ditemukan di <https://www.educandy.com>. Sesuai dengan slogannya, "make learning sweeter", website educandy merupakan game edukasi berbasis web yang dapat digunakan untuk game online menjadi lebih menyenangkan (membuat belajar lebih manis). Permainan yang dihadirkan di educandy masih dalam konteks pembelajaran, namun tidak terlalu membosankan, lebih variatif, dan menyenangkan.

Siswa dapat langsung masuk dan bergabung tanpa harus membuat akun, dan guru dapat menggunakan beberapa pertanyaan untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin. Siswa biasanya sangat tertarik dengan media pembelajaran yang baru, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dari biasanya.

Guru dapat mengirimkan link kepada siswa, dan siswa dapat langsung mengerjakannya berdasarkan petunjuk yang diberikan pada media dan apa yang telah disampaikan oleh guru. Karena belajar menggunakan gadget merupakan hal yang menyenangkan bagi siswa, media pembelajaran yang baru dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih giat dan terus ingin belajar.

Game educandy dapat dibuat menggunakan website <https://www.educandy.com>. Tutorial tentang cara pembuatnya dapat ditemukan di YouTube. Educandy hadir dalam berbagai format permainan, termasuk pilihan ganda, noughts and crosses, crosswords, match-up, dan memory.

Game ini berpotensi untuk mendorong kemandirian. Saat mereka mengerjakan soal-soal dalam game yang ditawarkan oleh educandy, siswa dapat menyelesaikan dengan benar dan tepat serta berpikir cepat dan lambat. Permainan educandy dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih mandiri dan aktif. Setelah menyelesaikan game educandy, siswa dapat memperlihatkan jawaban yang mereka terima untuk setiap pertanyaan dengan menampilkan screenshot skor game tersebut.

Dengan adanya game educandy ini, siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan ini, guru memiliki peran penting dan sangat dibutuhkan untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif kepada siswa. Dengan bantuan permainan ini, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, menciptakan lingkungan yang gembira, dan memberikan pengalaman positif bagi siswa. Siapa pun dapat membuat game educandy ini, termasuk guru, siswa, dan orang tua.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Arni (2021), penggunaan game wordwall dalam pengajaran bahasa Jepang dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar bahasa Jepang. Menurut penelitian Minata (2019), dikatakan bahwa jika menggunakan media edukasi dapat berpengaruh karena penggunaan media kahoot untuk belajar bahasa Jepang efektif dalam pembelajaran goi. Menurut penelitian Buhori (2021), terdapat peningkatan nilai posttest daripada nilai pretest, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan game educandy berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Wahyuni (2021) terdapat peningkatan dari hasil posttest siswa, sehingga bisa dikatakan bahwa jika menggunakan game educandy dapat membantu untuk meningkatkan bahasa Inggris siswa. Putri (2021) menemukan keterkaitan antara penggunaan media educandy dengan minat belajar siswa sekolah dasar. Dia juga menemukan hubungan yang menguntungkan antara kedua faktor ini. Widyastuti (2022) menegaskan bahwa penggunaan educandy dapat menumbuhkan keterlibatan dan semangat siswa untuk belajar.

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”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2017) adalah penelitian yang didasarkan pada teori positivisme yang berusaha menyelidiki populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, dan memverifikasi temuan teori melalui analisis data statistik. Sugiyono juga mengemukakan jenis-jenis dari penelitian eksperimen terdiri dari, Pre-experimental design, true experimental design, factorial design, dan quasi experimental design merupakan sebagian jenis dari desain eksperimen dapat digunakan dalam penelitian.

Strategi yang digunakan adalah true experimental design. Hal itu dikarenakan strategi ini untuk pengujian ilmiah karena dapat sepenuhnya menghilangkan efek luar pada hasil pengujian. Desain penelitian yang digunakan adalah posttest-only control group design. Sesuai dengan uraian Arikunto (1998), posttest-only control group design melibatkan dua kelompok, satu mendapat perlakuan (X) dan satunya tidak. Dalam penelitian ini, kelompok yang mendapat perlakuan disebut sebagai kelas eksperimen dan kelompok tanpa perlakuan disebut sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 360 orang yaitu seluruh siswa kelas X SMAN 6 Padang. Penelitian ini melibatkan 72 orang sampel dengan menggunakan teknik purposive sumpling yang meliputi 36 siswa dari kelas X MIPA 2 dan 36 siswa dari kelas X MIPA 3. Kelas X MIPA 3 dijadikan sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini, sedangkan Kelas X MIPA 2 dijadikan sebagai kelompok kontrol. Variabel bebas dan variabel terikat adalah dua bagian utama dari strategi penelitian ini. Siswa kelas X merupakan variabel terikat, sedangkan game educandy dijadikan sebagai variabel bebas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Berdasarkan hasil posttest goi dianalisis dari 36 sampel murid dari kelompok perlakuan dan 36 sampel pembanding dari kelompok kontrol. Dari kedua kelompok populasi dihitung rata-rata dan standar deviasinya. Tabel di bawah ini menampilkan hasil perhitungan.

Tabel 1. Kemampuan Goi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Sampel	Nilai Max	Nilai Min	Rata-rata (M)	Simpangan Baku
Eksperimen	100	50	83,6	15,34
Kontrol	100	43	73,7	15,53

Berdasarkan hasil analisis di atas diketahui bahwa, rata-rata untuk kelompok eksperimen sebesar 83,6, sedangkan rata-rata kelompok kontrol sebesar 73,7. Untuk

mengetahui pengaruh media permainan educandy terhadap kemampuan goi siswa kelas X SMAN 6 Padang dilakukan ujian kemampuan dengan dan tanpa bantuan media. Perbandingan tersebut dirincikan di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Goi Siswa Kelas X dengan dan Tanpa Menggunakan Media Educandy

Kelas Sampel	N	$\sum X1$	Rata-rata (M)
Eksperimen	100	3010	83,6
Kontrol	100	2656	73,7

Berdasarkan tabel di atas, dilakukan uji dengan menggunakan SPSS 22 yaitu independent sample t-test, menganalisis pengaruh media pembelajaran educandy terhadap kemampuan goi siswa kelas X SMAN 6 Padang. Sebelum menjalankan uji-t, dilakukan uji normality dan uji homogeneity di SPSS 22.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil_Posttest	Eksperimen	.143	36	.061
	Kontrol	.138	36	.082

Dari tabel di atas diasumsikan bahwa pada data kelompok eksperimen berdistribusi normal karena H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan nilai sig $0,061 > 0,05$, sedangkan data kelompok kontrol berdistribusi normal karena H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan nilai sig $0,82 > 0,05$.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Hasil_Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.260	1	70	.612

Dari tabel di atas diketahui angka sig $0,612 > 0,05$ maka bisa di asumsikan data yang digunakan berasal dari populasi homogen.

Tabel 5. Uji Independent Sample T-Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig.	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	

								Lower	Upper	
Hasil_	Equal	.260	.612	2.701	70	.009	9.833	3.640	2.574	17.093
Posttest	variances assumed									
	Equal			2.701	69.99	.009	9.833	3.640	2.574	17.093
	variances not assumed									

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menggunakan Independent sample T-test untuk menguji hipotesis. Diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,0045 < 0,05$, H_0 ditolak H_1 diterima, maka diasumsikan bahwa media game educandy berdampak pada peningkatan kemampuan goi siswa kelas X SMAN 6 Padang.

Pembahasan

1. Indikator 1

Menurut temuan penelitian, pada indikator 1 siswa dapat mengidentifikasi arti dari goi dalam bahasa Jepang atau sebaliknya. Rata-rata posttest siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media educandy adalah 86,63. Rata-rata hasil posttest indikator 1 pada kelompok kontrol tanpa penggunaan media educandy adalah 76,5. Kemampuan goi siswa kelas eksperimen dan kontrol untuk indikator 1 sudah memenuhi KKM dengan kategori “sangat baik” dan klasifikasi “cukup” jika nilai rata-ratanya mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa Jepang di kelas X SMA Negeri 6 Padang. Berikut tabel perhitungan nilai max, nilai min, standar deviasi, mean, median, dan modus siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 1.

Tabel 6. Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1

Hasil Perhitungan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Max	100	100
Nilai Min	50	53
Standar Deviasi	12,33	13,25
Mean	86,63	76,5
Median	87	80
Modus	87	80

2. Indikator 2

Menurut temuan penelitian, pada indikator 2, siswa dapat mengidentifikasi goi berdasarkan gambar dan sebaliknya. Ditemukan nilai rata-rata pada posttest kelas eksperimen untuk siswa yang menggunakan media educandy adalah 81,41. Sedangkan nilai rata-rata skor hitung posttest kelas kontrol tanpa menggunakan media educandy adalah 70,6. Kemampuan goi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada

indikator 2 sudah memenuhi KKM dengan kualifikasi “baik sekali” dan “lebih dari cukup” jika nilai rata-ratanya mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk kelas X SMA Negeri 6 Padang pada mata pelajaran bahasa Jepang. Berikut tabel perhitungan nilai max, nilai min, standar deviasi, mean, median, dan modus siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk indikator 2.

Tabel 7. Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2

Hasil Perhitungan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Max	100	100
Nilai Min	47	27
Standar Deviasi	18,42	20,70
Mean	81,41	70,6
Median	87	73
Modus	100	73

Selain itu, 29 siswa di kelas eksperimen lulus standar KKM, dibandingkan dengan 20 siswa di kelas kontrol, sesuai standar KKM 75. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media educandy memberi siswa kesempatan yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional untuk mencapai standar KKM.

Kelas X MIPA 3 memiliki rata-rata nilai belajar 83,6 sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas X MIPA 2 memiliki nilai belajar kelas kontrol sebesar 73,7. Nilai akhir setelah ditangani dengan media educandy menunjukkan nilai sig sebesar 0,0045, berdasarkan temuan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, diasumsikan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Kemudian, jika dibandingkan dengan penelitian relevan pengaruh penggunaan media educandy oleh Buhori (2021) berjudul “Implikasi Media Pembelajaran Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Jepang” bahwa sebelum menggunakan media educandy hasil belajar siswa kurang baik, namun setelah menggunakan media pembelajaran educandy hasil belajar siswa meningkat. Hal ini juga menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar bahwa nilai rata-rata pada pre-test lebih rendah dari pada post-test. Hasil pengujian hipotesis lebih menguatkan kecenderungan ini dengan menunjukkan variasi yang lebih signifikan pada hasil belajar sebelum maupun sesudah tes. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa media pembelajaran educandy memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan teori dan survei literatur, penelitian ini menemukan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang yang menggunakan media pembelajaran educandy menunjukkan peningkatan nilai secara keseluruhan dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media educandy.

KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media educandy berdampak pada kemampuan goi siswa kelas X SMAN 6 Padang, dengan kelompok eksperimen mencapai rata-rata 83,6 dan kelompok kontrol rata-rata 73,6, kelompok eksperimen pada kualifikasi "baik" dan kelompok kontrol pada kualifikasi "lebih dari cukup". Hasil rata-rata kelas eksperimen adalah 86,63 pada indikator 1 termasuk dalam kategori "sangat baik" dan 81,41 pada indikator 2 termasuk dalam kategori "baik". Sedangkan pada kelas kontrol pada indikator 1 dinilai "cukup" dengan nilai 76,5. sedangkan indikator 2 dinilai "lebih dari cukup" dengan nilai 70,6. Hasil temuan data menjelaskan bahwa penggunaan media educandy berpengaruh terhadap kemampuan goi siswa kelas X SMAN 6 Padang dengan nilai sig $0,0045 > 0,05$. Hasil uji t menunjukkan bahwa penggunaan media educandy berpengaruh terhadap kemampuan goi siswa kelas X SMAN 6 Padang, dengan nilai thitung $>$ ttabel sebesar $2,701 > 1,667$.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (1989). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). Prosedur Penelitian Suatu Penekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arni, Rita. (2021). Penggunaan Games Educandy Dengan Wordwall Solusi PJJ Yang Menyenangkan. Padang: Prociding Minasan III
- Minata, Azola. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Universitas Negeri Padang
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 17(2), 255-264. doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.465>
- P., Azlina, R., Buhori, N., & Karnawati, R. A. (2022). Jepang : Implikasi Media Pembelajaran Educandy Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Jepang. 01, 55–63
- Putri, Anindya Mirza Kurnia. (2021). Pengaruh Media Educandy pada Pembelajaran PPKn terhadap Motivasi Belajar Daring Siswa Sekolah Dasar
- Sudjianto dan Dahidi. (2007). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Bandung: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, Sri. (2021). Penerapan Game Educandy Educandy Dalam Meningkatkan

Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Pada Materi Shape. Skripsi. Pendidikan Indonesia

Widyastuti, Ayu. (2022). Optimalisasi Penggunaan Game Based Learning Educandy Dalam Menciptakan Keaktifan Siswa Di Kelas X Ips 2 Di Sman 14 Batam. Skripsi. Universitas Negeri Padang

Widiyowati, E., Suryanto, B., Suyono, A. (2018). Korelasi Antara Penguasaan Goi (Kosakata) dan Pemahaman Dokkai (Membaca) Mahasiswa Politeknik Negeri Malang