

***THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON RIAU UNIVERSITY  
JAPANESE LANGUAGE EDUCATION STUDENT'S GRAMMATICAL  
ABILITY***

**Alifa Jul Fardian Rosadi<sup>1</sup>, Hadriana<sup>2</sup>, Arza Aibonotika<sup>3</sup>**  
email: alifajfr01@gmail.com, ad1208@yahoo.co.id, aibonotikas@yahoo.co.id  
Phone Number: 085263379908

*Japanese Language Education Study Program  
Language and Arts Department  
Teachers Training and Education Faculty  
Riau University*

**Abstrack:.** *The ease of accessing the internet has brought a change to gaming, which was originally played offline into a game that can be done online. The purpose of this study was to find out the correlation between the usage of online gaming and Japanese grammatical capabilities. This study is limited to imperative sentence pattern in Japanese. The method used in this research is the quantitative correlation method. The instruments used were questionnaires and tests. The result of the quantitative analysis shows that there was a positive correlation between the usage of online gaming and the ability of grammar, namely in imperative setence, which is 40,4%. Based on these figures it can be concluded that the usage of online games also has an effect on improving language skills.*

**Key Words:** *game online, gramatical, ability*

# PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KEMAMPUAN GRAMATIKA BAHASA JEPANG MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS RIAU

**Alifa Jul Fardian Rosadi<sup>1</sup>, Hadriana<sup>2</sup>, Arza Aibonotika<sup>3</sup>**  
email: alifajfr01@gmail.com, ad1208@yahoo.co.id, aibonotikas@yahoo.co.id  
Phone Number: 085263379908

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Kemudahan mengakses internet telah membawa perubahan pada permainan *game*, yang semula dimainkan secara *offline* menjadi permainan yang dapat dilakukan secara *online*. Banyaknya *game* yang berbahasa Jepang juga mempengaruhi keinginan orang untuk belajar bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan korelasi penggunaan *game online* oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dan kemampuan gramatika bahasa Jepang. Batasan penelitian ini adalah pola kalimat imperatif bahasa Jepang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif korelasional. Instrumen yang digunakan adalah kuisioner dan tes. Berdasarkan analisis kuantitatif terdapat korelasi positif antara penggunaan *game online* dengan kemampuan gramatika sebesar 40,4%. Berdasarkan angka tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* juga berpengaruh pada peningkatan kemampuan bahasa.

**Kata Kunci:** *game online*, gramatika, kemampuan

## PENDAHULUAN

Banyak produk budaya Jepang yang sangat familier bagi masyarakat dunia, seperti musik, film/drama, komik, *anime* dan juga permainan modern seperti *video game*. Menurut data hasil Google Analytic (dalam Christianti *et.al*, 2016) tahun 2012-2013, penggunaan *game online* telah meningkat setiap tahunnya dan diketahui bahwa 80% dari pengguna *game online* di Indonesia adalah remaja usia 15 sampai usia 25 tahun, data ini menjadi kecenderungan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

. *Game online* mempunyai dampak positif untuk pembelajaran Bahasa. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Pia Sundqvist dan Liss Kerstin Sylven dalam jurnal 'Focus on Young L2 English Learners in Sweden' dari University of Gothenburg dan Karlstad University pada tahun 2014 terhadap 76 anak-anak berumur 10-11 tahun bahwa anak yang sering bermain *video game* biasanya akan memiliki kosakata dalam bahasa Inggris yang jauh lebih luas daripada mereka yang tidak bermain *game*.

*Game online* terutama jenis *game RPG* banyak memuat penggunaan kalimat-kalimat dan gramatika tertentu, salah satunya adalah bentuk instruksi perintah atau disebut dengan kalimat imperatif. Kalimat imperatif dalam bahasa Indonesia dapat berkisar antara suruhan yang sangat keras atau kasar sampai dengan permohonan yang sangat halus atau santun. Kalimat imperatif dapat pula berkisar antara suruhan untuk melakukan sesuatu (Rahardi, 2000). Iwabuchi (1989:254) untuk menjelaskan arti dari gramatika (*bunpou*), Iwabuchi memberikan contoh tujuh buah kata, yaitu *desu*, *aru*, *tokoro*, *uchi*, *ta*, *no*, dan *e*. dari contoh tersebut, Iwabuchi mengartikan gramatika sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menyusun dan menggunakan kata-kata menjadi sebuah kalimat.

Dari hasil positif penggunaan *game online* dalam pembelajaran, maka dari itu penulis hendak melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan gramatika terutama pola kalimat imperatif dari penggunaan *game online* mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

### Pengertian *Game Online*

Menurut Winn dan Fisher (2004: 33) *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama seperti semua *game* lain. Perbedaannya adalah bahwa *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. *Game online* memiliki banyak jenis yaitu:

1. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter games* (MMOFPS)
2. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy games* (MMORTS)
3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)
4. *Cross-platform Online Play*
5. *Massive Multiplayer Online Browser Game*
6. *Simulation Games*
7. *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG), jenis-jenis MMOG yaitu:
  - a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
  - b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
  - c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
  - d. MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

## Pengertian Gramatika/Tata Bahasa Jepang

Dalam tata bahasa Jepang (Gramatika), pembelajaran *bunpou* dibagi berdasarkan perbedaan orang yang mempelajarinya, yaitu *kakugo bunpou* dan *nihongo bunpou*. *Kakugou bunpou* adalah pembelajaran bahasa Jepang untuk orang Jepang sebagai bahasa ibunya. *Nihongo bunpou* adalah pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa kedua, bahasa ketiga, dan seterusnya atau sebagai bahasa asing yang diselenggarakan bagi orang asing.

Iwabuchi (1989:254) untuk menjelaskan arti dari gramatika (*bunpou*), Iwabuchi memberikan contoh tujuh buah kata, yaitu *desu*, *aru*, *tokoro*, *uchi*, *ta*, *no*, dan *e*. dari contoh tersebut, Iwabuchi mengartikan gramatika sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menyusun dan menggunakan kata-kata menjadi sebuah kalimat.

Yasuo (1985:44) mengungkapkan bahwa gramatika adalah suatu fenomena yang umum pada saat menyusun kalimat, yang secara teoritis merupakan sistem bentuk kata, urutan kata, fungsi kata, dan kalimat.

Dalam buku 文法を教える, menurut 町田健 (2002) 「まちがいだらけの日本語文法」文法とは、文字どおり「文」についての「法」、つまり正しい文を作るための決まり. “Secara harafiah, *bunpou* adalah aturan dari kata, dengan kata lain, aturan untuk membuat kalimat yang benar.”

Dari penjelasan diatas, bahwa tata bahasa adalah aturan-aturan atau hukum yang menjelaskan bagaimana kalimat dapat terbentuk dari sebuah kata dengan benar dan tepat.

## Kalimat Imperatif

Kalimat imperatif lebih dikenal sebagai kalimat perintah. Untuk lebih jelas akan pengertian kalimat imperatif dalam bahasa Jepang, berikut ini pengertian para ahli akan kalimat imperatif bahasa Jepang.

Menurut Iori (2000: 146-147), “命令とは何らかの行為をすること (または、しないこと) を聞き手に強制することなので、原則的には、話してが聞き手に強制力を発揮できるよう人間関係や状況のもとで使われる表現です”。*Meirei to wa nan raka kouji wo suru koto (matawa, shinaikoto) wo kikitani kyousei suru koto nanode, gensokuteki ni wa, hanashite ga kikitani kyousei ryoku wo hakki dekiru youna ningen kankei ya jyoukyou no moto de tsuwakawareru hyougen desu*. Kalimat imperatif adalah suatu bentuk paksaan pada lawan bicara untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, maka pada prinsipnya *meirei* merupakan ungkapan yang digunakan pada kondisi dan hubungan dimana pembicara memiliki kuasa atas lawan bicaranya.

Pembagian pola kalimat imperatif menurut Niita dalam Sutedi (2003: 69-70):

### 1) 命令 ‘meirei’ (perintah)

Digunakan untuk memerintah lawan bicara agar melakukan sesuatu.

#### a. Bentuk V～なさい (V~*nasai*)

Menurut Sunagawa (1998:384), pola ini digunakan untuk memerintah secara halus tetapi tegas. Biasanya digunakan oleh orang tua kepada anaknya, guru kepada muridnya, juga teman akrab.

Contoh: Kochi e kinasai!

Sini!

#### b. Bentuk perintah 命令系 (*meireikei*)

Kalimat imperatif juga bisa ditandai dengan perubahan akhiran bentuk

kamus menjadi akhiran *e* atau *o*. Pada kata kerja golongan I, bentuk kamus yang berakhiran *u* berubah menjadi *e*. Misal 読む(*yomu*) “membaca” menjadi 読め (*yome*) “bacalah”. Untuk kata kerja golongan ke II, bentuk kamus yang berakhiran *u* berubah menjadi akhiran *o*. Contohnya kata 食べる (*taberu*) “makan” menjadi 食べろ (*tabero*) “makanlah”. Sedangkan untuk kata kerja golongan III, 来る (*kuru*) “datang” berubah menjadi 来い (*koi*) “datanglah”, dan する (*suru*) “melakukan” menjadi しろ (*shiro*) “lakukanlah”.

Penggunaan perubahan kata kerja ini berkonotasi kasar. Digunakan kepada orang yang kedudukannya lebih rendah, kepada teman sebaya, atau saat-saat darurat, saat latihan olahraga dan pada tanda lalu lintas (Tanaka et al., 2001:50).

Contoh: 静かにしろ。

*Shizuka ni shiro!*  
Tenang/diam!

2) 禁止 ‘*kinshi*’ (larangan)

Digunakan untuk menyatakan larangan dan ijin untuk melakukan suatu perbuatan. Yang termasuk dalam pola kalimat ini yaitu bentuk ~な (*~na*). Penambahan な di belakang kata kerja bentuk kamus juga dapat digunakan untuk menyatakan perintah.

Contoh: 動くな。

*Ugoku na!*  
Jangan bergerak!

3) 以来 ‘*irai*’ (permohonan)

Digunakan untuk menyatakan permohonan kepada orang lain agar melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Untuk menyatakan permohonan ini, dapat menggunakan bentuk ~てください (*~te kudasai*). Pola ini digunakan dengan cara mengubah kata kerja ke dalam bentuk て.

Contoh: お名前尾聞いてください。

*Oname o kiitekudasai*  
Mohon tuliskan nama

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional, yaitu untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada suatu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain berdasarkan koefisien korelasi. Adapun populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang berjumlah 55 orang.

Kemudian data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan memberikan kuisioner dan tes kepada objek penelitian, adapun tes yang diberikan bertujuan untuk mengukur kemampuan gramatika pada pola kalimat imperatif.

Pada penelitian ini kuisioner *game online* menggunakan indikator yang dikutip oleh Hamari *et.al* (2016). Adapun kuisioner yang diberikan terdiri dari 38 soal. Untuk

tes, butir-butir soal terdiri dari pola kalimat imperatif yang dikemukakan oleh Niita dalam Sutedi (2003: 69-70) dan Isao Iori (2000:148). Adapun tes yang diberikan terdiri dari 16 butir soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

(a) Tabel Hasil Kuisisioner *Game Online*

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Waktu senggang yang saya miliki digunakan untuk bermain <i>game online</i> .	21,8%	36,4%	16,4%	25,5%
2	Saya sering bermain <i>game online</i> .	18,2%	25,5%	30,9%	25,5%
3	Saya suka menggunakan bahasa Jepang untuk pengaturan bahasa pada permainan yang saya mainkan.	14,5%	23,6%	32,7%	29,1%
4	Saya bermain <i>game online</i> hanya untuk hiburan.	34,5%	45,5%	16,4%	3,6%
5	Saya tertarik bermain <i>game online</i> sambil belajar bahasa Jepang.	27,3%	38,2%	20,0%	14,5%
6	Saya selalu memperhatikan kata-kata, ekspresi singkat, atau kalimat singkat bahasa Jepang yang muncul saat bermain <i>game online</i> .	18,2%	52,7%	21,8%	7,3%
7	Saya bisa memahami pola kalimat perintah yang sering muncul dalam <i>game online</i> .	18,2%	45,5%	29,1%	7,3%
8	Saya bisa menggunakan pola kalimat perintah yang sering muncul dalam <i>game online</i> .	18,2%	41,8%	34,5%	5,5%
9	Saya memahami penggunaan bentuk, fungsi, dan makna pola kalimat perintah ~なさい Contoh: 这儿来なさい	36,4%	50,9%	12,7%	0%
10	Saya bisa menggunakan penggunaan bentuk, fungsi, dan makna pola	29,1%	47,3%	23,6%	0%

	kalimat perintah ~なさい Contoh: 这儿来なさい				
11	Saya memahami bentuk, fungsi dan makna perubahan kata kerja akhiran <i>e</i> atau <i>o</i> pada kalimat perintah. Contoh: 静かにしろ	21,8%	50,9%	23,6%	3,6%
12	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna perubahan kata kerja akhiran <i>e</i> atau <i>o</i> pada kalimat perintah. Contoh: 静かにしろ	20,0%	49,1%	27,3%	3,6%
13	Saya memahami bentuk, fungsi dan makna pola kalimat perintah ~て Contoh: 早く帰ってきて	25,5%	58,2%	14,5%	1,8%
14	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna pola kalimat perintah ~て. Contoh: 早く帰ってきて	27,3%	58,2%	12,7%	1,8%
15	Saya memahami bentuk, fungsi dan makna pola kalimat larangan ~な. Contoh: 動くな	34,5%	50,9%	14,5%	0%
16	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna pola kalimat larangan ~な Contoh: 動くな	34,5%	47,3%	18,2%	0%
17	Saya memahami bentuk, fungsi dan makna pola kalimat permintaan/permohonan ~てください Contoh: お名前を聞いてください	49,1%	41,8%	9,1%	0%
18	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna pola kalimat permintaan/permohonan ~てください Contoh: お名前を聞いてください	52,7%	32,7%	14,5%	0%
19	Saya bisa memahami bentuk, fungsi dan makna pola kalimat	34,5%	49,1%	16,4%	0%

	permintaan/permohonan ～てくれ Contoh: 早く帰ってきてくれ				
20	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna pola kalimat permintaan/permohonan ～てくれ Contoh: 早く帰ってきてくれ	29,1%	47,3%	21,8%	1,8%
21	Saya memahami bentuk, fungsi dan makna pola kalimat ajakan ～おう Contoh: 一緒に帰ろう	32,7%	45,5%	18,2%	3,6%
22	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna pola kalimat Ajakan ～おう. Contoh: 一緒に帰ろう	32,7%	45,5%	20,0%	1,8%
23	Saya memahami bentuk, fungsi dan makna pola kalimat ajakan ～ませんか Contoh: 一緒に食べませんか	54,5%	34,5%	10,9%	0%
24	Saya bisa menggunakan bentuk, fungsi dan makna pola kalimat ajakan ～ませんか Contoh: 一緒に食べませんか	49,1%	40,0%	9,1%	1,8%
25	Saya berkomunikasi tertulis menggunakan bahasa Jepang saat bermain <i>game online</i> ketika ada lawan main yang bisa berbahasa Jepang.	10,9%	32,7%	32,7%	23,6%
26	Saya berkomunikasi lisan menggunakan bahasa Jepang saat bermain <i>game online</i> ketika ada lawan main yang bisa berbahasa Jepang.	16,4%	16,4%	45,5%	21,8%
27	Saya suka menirukan ungkapan-ungkapan pendek seperti kalimat perintah yang muncul pada <i>game online</i> .	29,1%	43,6%	10,9%	16,4%
28	Saya memahami sebuah pola kalimat perintah berdasarkan konteks pada <i>game online</i> yang dimainkan.	21,8%	40,0%	27,3%	10,9%

29	Saya memahami sebuah pola kalimat permohonan/permintaan berdasarkan konteks pada <i>game online</i> yang dimainkan.	21,8%	49,1%	20,0%	9,1%
30	Saya memahami sebuah pola kalimat perintah berdasarkan konteks pada <i>game online</i> yang dimainkan.	14,5%	50,9%	29,1%	5,5%
31	Saya memahami sebuah pola kalimat ajakan berdasarkan konteks pada <i>game online</i> yang dimainkan.	21,8%	45,5%	23,6%	9,1%
32	Saya memahami sebuah pola kalimat perintah berdasarkan situasi permainan pada <i>game online</i> yang dimainkan.	21,8%	50,9%	18,2%	9,1%
33	Saya memahami sebuah pola kalimat permohonan/permintaan berdasarkan situasi permainan pada <i>game online</i> yang dimainkan.	20,0%	50,9%	20,0%	9,1%
34	Saya memahami sebuah pola kalimat ajakan berdasarkan situasi permainan pada <i>game online</i> yang dimainkan.	20,0%	54,5%	18,2%	7,3%
35	Saya memahami sebuah pola kalimat perintah berdasarkan intonasi suara karakter pada <i>game online</i> yang dimainkan.	23,6%	45,5%	25,5%	5,5%
36	Saya memahami sebuah pola kalimat permohonan/permintaan berdasarkan intonasi suara karakter pada <i>game online</i> yang dimainkan.	25,5%	47,3%	20,0%	7,3%

(b) Tabel Hasil Uji Validitas Kuisisioner *Game Online*

No Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r Tabel	Keterangan
1	0,455	0,2656	Valid
2	0,493	0,2656	Valid
3	0,608	0,2656	Valid
4	0,394	0,2656	Valid
5	0,479	0,2656	Valid

6	0,580	0,2656	Valid
7	0,569	0,2656	Valid
8	0,659	0,2656	Valid
9	0,501	0,2656	Valid
10	0,470	0,2656	Valid
11	0,571	0,2656	Valid
12	0,547	0,2656	Valid
13	0,609	0,2656	Valid
14	0,574	0,2656	Valid
15	0,664	0,2656	Valid
16	0,699	0,2656	Valid
17	0,449	0,2656	Valid
18	0,415	0,2656	Valid
19	0,486	0,2656	Valid
20	0,499	0,2656	Valid
21	0,518	0,2656	Valid
22	0,483	0,2656	Valid
23	0,429	0,2656	Valid
24	0,435	0,2656	Valid
25	0,589	0,2656	Valid
26	0,755	0,2656	Valid
27	0,513	0,2656	Valid
28	0,245	0,2656	Tidak Valid
29	0,175	0,2656	Tidak Valid
30	0,714	0,2656	Valid
31	0,729	0,2656	Valid
32	0,745	0,2656	Valid
33	0,705	0,2656	Valid
34	0,701	0,2656	Valid
35	0,733	0,2656	Valid
36	0,677	0,2656	Valid
37	0,720	0,2656	Valid
38	0,677	0,2656	Valid

(c) Hasil Uji Realibilitas Kuisisioner *Game Online*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.949	36

(d) Tabel Total Skor Tes Kemampuan Gramatika

Rentang Skor	Jumlah Mahasiswa
0-3	0
4-8	4
9-13	22
14-16	29

(e) Tabel Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Gramatika

No Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r Tabel	Keterangan
1	0,349	0,2656	Valid
2	0,359	0,2656	Valid
3	0,473	0,2656	Valid
4	0,465	0,2656	Valid
5	0,456	0,2656	Valid
6	0,325	0,2656	Valid
7	0,550	0,2656	Valid
8	0,457	0,2656	Valid
9	0,557	0,2656	Valid
10	0,294	0,2656	Valid
11	0,664	0,2656	Valid
12	0,557	0,2656	Valid
13	0,521	0,2656	Valid
14	0,631	0,2656	Valid
15	0,379	0,2656	Valid
16	0,308	0,2656	Valid

(f) Tabel Hasil Uji Realibilitas Tes Kemampuan Gramatika

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.738	16

(g) Tabel Hasil Analisis Korelasi

		<i>Game Online</i>	<i>Gramatika</i>
<i>Game Online</i>	<i>Pearson Correlation</i>	1	.636**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.000
	<i>N</i>	55	55
<i>Gramatika</i>	<i>Pearson Correlation</i>	.636**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	
	<i>N</i>	55	55

\*\**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).*

Hasil uji korelasi antara *game online* (X) dengan kemampuan gramatika (Y) adalah 0,636. Interval korelasi berada pada rentang 0,60-0,799. Hasil korelasi yang terdapat pada rentang tersebut adalah korelasi kuat. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang kuat pada *game online* (X) dengan kemampuan gramatika (Y).

(h) Tabel Hasil Analisis Regresi (Uji Hipotesis)

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>		
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
<i>(Constant)</i>	28.200	9.331		3.022	.004
<i>Game Online</i>	.757	.126	.636	5.995	.000

*a. Dependent Variable: Kemampuan Gramatika*

Dari tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dan kemampuan gramatika.

(i) Tabel Hasil Analisis Regresi Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

<i>Model Summary</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.636 <sup>a</sup>	.404	.393	12.0718

a. Predictors: (Constant), Game Online

Dari tabel di atas diketahui nilai koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) sebesar 0,404 atau 40,4%. Sehingga dari hasil koefisien determinasi ini dapat diketahui bahwa variabel independen (*game online*) memberikan pengaruh sebesar 40,4% terhadap variabel dependen (kemampuan gramatika).

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan *game online* terhadap kemampuan gramatika pada mahasiswa angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Pada penelitian ini *game online* mempengaruhi sekitar 40,4% terhadap kemampuan gramatika sedangkan sisanya 59,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *game online* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dan bisa mempengaruhi hasil belajar terutama pada faktor internal mahasiswa tersebut.

### Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis masih memiliki kekurangan pada penelitian ini sehingga penulis merekomendasikan beberapa hal untuk bisa dilakukan pada penelitian berikutnya, adapun rekomendasi yang penulis ajukan yaitu :

1. Pada penelitian ini pernyataan untuk mengukur penggunaan *game online* masih kurang lengkap, kekurangan ini bisa dilanjutkan dengan penelitian berikutnya yang bisa dilakukan oleh peneliti lain.
2. Agar penggunaan *game online* bisa digunakan secara lebih efektif lagi, pengguna *game online* bisa mencoba *game* yang mempunyai tata bahasa dan kosakata yang akurat, dieja dan didefinisikan dengan benar, menyenangkan dan mudah untuk dimainkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Christianti, A., Nanik & Setiono, V. 2016. *Psychological Well-Being pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Surabaya*. Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 5(1), 1-12.
- Iori, Isao. 2005. *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- Iwabuchi, T. 1989. *Nihon Bunpoo Yooga Jiten*. Tokyo: Sanseido.
- Kitahara, Yasuo, *et.al.* 1988. *Nihon Bunpou Jiten*. Tokyo.
- Mari, Kida & Kodama, Y. 2010. *Bunpou O Oshieru*. The Japan Foundation.
- Sundqvist, P. and Sylvén, L., 2014. *Language-related computer use: Focus on young L2 English learners in Sweden*. *ReCALL*, 26(1), pp.3-20
- Winn, B. M dan Fisher, J. W. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Computer Technology Conference: Toronto, Canada.