

***THE EFFECT OF VRCHAT ONLINE GAMES ON CHOUKAI'S
ABILITY ON STUDENTS FOR THE CLASS OF 2020 JAPANESE
LANGUAGE EDUCATION, RIAU UNIVERSITY***

Nur Ainun Habibah Nasution¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

Email: nurainun.habibah4910@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,

adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082386201826

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Education Departement
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *The purpose of this study is to examine the differences in understanding learning outcomes between students who use the VRchat game and students who do not use the VRchat game on the basic level 2 A-2 Marugoto material on topic 1 atarashii tomodachi. The research method used is a quasi-experimental method of Nonequivalent Control Group Design. This study involved 2 classes, namely the experimental class and the control class. The experimental class was given treatment using the VRchat game, while the control class only received material. Each was given a pretest and posttest. The results of data processing showed the calculation of the posttest average value of the experimental class was 64.64 while the control class was 44.28. The conclusion of the research is that there are differences in understanding learning outcomes between groups that use VRchat games and groups that do not use VRchat games. The learning outcomes of students' understanding using VRchat games were higher than the group that did not use learning games.*

Key Words: *VRchat, Online Game, Japanese Language, Choukai, Influence*

PENGARUH *GAME ONLINE VRCHAT* TERHADAP KEMAMPUAN *CHOUKAI* PADA MAHASISWA ANGKATAN 2020 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS RIAU

Nur Ainun Habibah Nasution¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

Email: nurainun.habibah4910@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,

adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Nomor HP: 082386201826

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

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji adanya perbedaan hasil belajar pemahaman antara mahasiswa yang menggunakan *game VRchat* dengan mahasiswa yang tidak menggunakan *game VRchat* pada materi *marugoto* tingkat dasar 2 A-2 pada topik 1 *atarashii tomodachi*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen *Nonequivalen Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan *game VRchat*, sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan materi saja. Masing-masing diberikan pretest dan posttest. Hasil pengolahan data menunjukkan perhitungan nilai rata-rata posttest dari kelas eksperimen sebesar 64,64 sedangkan kelas kontrol 44,28. Kesimpulan hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan hasil belajar pemahaman antara kelompok yang menggunakan *game VRchat* dengan kelompok yang tidak menggunakan *game VRchat*. Hasil belajar pemahaman siswa yang menggunakan *game VRchat* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan *game* pembelajaran.

Kata Kunci: *VRchat*, *game online*, bahasa jepang, *choukai*, pengaruh

PENDAHULUAN

Dalam bahasa Jepang keterampilan menyimak dikenal juga dengan istilah *choukai*. Menurut Yuko (2015) *choukai* mempunyai pengertian sebagai tindakan mendengar cerita orang lain yang bersifat pasif tetapi aktif dalam memahami informasi, orang yang mampu mendengar dapat memuaskan pembicara. Pada waktu proses pembelajaran bahasa, keterampilan menyimak jelas mendominasi aktivitas mahasiswa dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Dimana melalui proses keterampilan menyimak seseorang dapat berkomunikasi dengan baik serta dapat menguasai penggunaan fonem, kosakata, dan kalimat dengan baik. Sutedi (2011: 40) dalam berkomunikasi secara lisan, seseorang harus mempunyai kemampuan *choukai* yang baik agar tidak terjadi kesalah pahaman (salah tafsir) antar pemakai bahasa yang dapat menyebabkan berbagai hambatan dalam proses komunikasi. Dan dapat disimpulkan bahwa berkomunikasi dalam bahasa Jepang tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak mampu untuk menyimak dengan baik juga. Oleh karena itu mahasiswa dituntut untuk dapat menguasai keterampilan menyimak terlebih dahulu.

Dalam mempelajari suatu bahasa mahasiswa harus kreatif dalam memilih media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan pelajaran yang akan dipelajari. Penggunaan yang tepat oleh mahasiswa dapat menanamkan pemahaman konsep materi yang baik. Media pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Contoh bentuk dari media pembelajaran adalah *game*. Menurut Alessi & Trollip (2001) *game* memiliki berbagai macam keuntungan bagi lingkungan belajar, *game* mampu memberikan motivasi dalam diri pada peserta didik, dalam beberapa kasus bahkan mendorong peserta didik untuk belajar, serta *game* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Pada era ini telah berkembang sebuah *game online VRchat* yang dapat memudahkan para player nya untuk berkomunikasi secara leluasa meski antar negara Nugroho (2018) *VRchat* merupakan *game multiplayer online virtual reality* yang dirilis pada Februari 2017 oleh *VRchat Inc*. *Game* ini menyediakan karakter visual dan lingkungan *virtual* bagi penggunanya untuk membuat ataupun menjelajahi lingkungan tersebut dengan tujuan untuk memberikan wadah bagi pemain dari berbagai negara untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara lisan. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin mengadakan penelitian tentang Pengaruh *Game VRchat* Terhadap Kemampuan *Choukai* Pada Mahasiswa Angkatan 2020 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen ada dua bentuk desain yaitu : *Times-Series Design* dan *Nonequivalen Control Group Design* (Sugiyono, 2014) . Peneliti menggunakan *Nonequivalen Control Group Design*. Penelitian dibagi ke dalam dua kelompok yang ditentukan dengan cara random atau diundi, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian dilakukan pada mahasiswa angkatan 2020 pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau yang berjumlah 28 orang. Kelompok eksperimen akan menerapkan pembelajaran menggunakan *game VRchat*. Sedangkan kelompok kontrol akan menerapkan pembelajaran seperti biasanya

yaitu dengan mendapatkan materi. Masing-masing kelompok berjumlah 14 orang. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut : 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam penelitian ini akan dibuat 2 RPP berbeda untuk 2 kelas, yaitu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2) *Game online VRchat*. *Game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game VRchat*, Tujuan dari *game* adalah berinteraksi atau bersosialisasi dengan sesama pemain dari berbagai Negara, serta *game* ini adalah *game* dunia maya, yang mana dapat berinteraksi dan bergerak serta mengelilingi dunia yang di sediakan layaknya dunia maya. 3) Soal Tes. Untuk memenuhi tujuan dari penelitian ini, yaitu melihat ada tidaknya perbedaan antara kelompok yang menggunakan *game VRchat* dengan kelompok yang tidak menggunakan *game VRchat*, maka peneliti menggunakan essay menyimak atau tanya jawab lisan. Akan dibuat dua tes, yaitu untuk pretest dan posttest, masing-masing soal 10 butir. Soal pretest dan posttest diambil dari *Marugoto* tingkat dasar 2 A-2 pada topik 1 “*Atarashii Tomodachi*”. Berikut pembobotan soal pretest dan posttest.

Analisis data pada penelitian terdiri dari dua tipe, yaitu uji prasyarat analisis data serta uji hipotesis dengan bantuan SPSS 20. Analisis data dilakukan terhadap hasil belajar pemahaman siswa. Uji prasyarat analisis data terdapat 2 tahap, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan.

Tabel 1. Deskriptif data

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest eksperimen	14	30	85	56,07	17,993
posttest eksperimen	14	30	95	64,64	21,525
pretest kontrol	14	20	80	51,43	17,368
posttest kontrol	14	20	70	44,29	15,915
Valid N (listwise)	14				

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada kedua kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji Shapiro Wilk karena data sampel lebih kecil dari 50. Pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu jika angka signifikansi di atas 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. sebaliknya jika angka signifikansi di bawah 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest eksperimen	,171	14	,200	,936	14	,367
	posttest eksperimen	,191	14	,179	,922	14	,234
	pretest kontrol	,118	14	,200	,981	14	,979
	posttest kontrol	,172	14	,200	,935	14	,362

Diperoleh nilai signifikansi posttest kelas eksperimen 0,234 dan nilai posttest signifikansi kelas kontrol 0,234. Nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih tinggi dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki kemampuan yang sama atau tidak. Pengambilan keputusannya yaitu jika angka signifikansi di atas 0,05 maka bervariasi sama atau memiliki kemampuan yang sama, sebaliknya jika angka signifikansi di bawah 0,05 maka tidak bervariasi sama atau tidak memiliki kemampuan yang sama.

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	1,186	3	52
	Based on Median	,716	3	52	,547
	Based on Median and with adjusted df	,716	3	46,312	,548
	Based on trimmed mean	1,204	3	52	,318

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada uji levene adalah 0,324 yang artinya nilai lebih besar dari 0,05 yang berarti data bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Menggunakan *Independent Sample T-test*. Pengujian didasarkan pada hipotesis berikut.

Ha : Penggunaan *game VRchat* dapat meningkatkan kemampuan *choukai* mahasiswa angkatan 2020 dalam bahasa Jepang.

Ho: Penggunaan *game VRchat* tidak dapat meningkatkan kemampuan *choukai* mahasiswa angkatan 2020 dalam bahasa Jepang.

Dengan kriteria keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
hasil	Equal variances assumed	3,226	,084	2,845	26	,009	20,357	7,155	5,651	35,063	
	Equal variances not assumed			2,845	23,943	,009	20,357	7,155	5,589	35,125	

Dari tabel didapatkan nilai Signifikansi (2-tailed) adalah 0,009. Nilai 0,009 lebih rendah dari 0,05 yang membuktikan bahwa Ha diterima dan Ho di tolak. Ada

perbedaan hasil belajar pemahaman yang signifikan antara mahasiswa yang menggunakan *game VRchat* dengan mahasiswa yang tidak menggunakan *game VRchat*.

Pembahasan

Berberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan *choukai* mahasiswa, salah satunya adalah dengan menggunakan *game* dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, Widiyatmoko, Alimah, & Juliyani, 2015) menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan para siswa. *Game* pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, siswa juga akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. (Kocadere & Çağlar, 2015) juga menyatakan bahwa siswa merasa lebih menikmati dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media digital (*game*). Media digital juga secara efektif dapat membantu mempraktikkan beberapa teori pembelajaran penting yang dikembangkan (Pischetola & Cattolica, 2011).

Dapat dilihat bahwa pada grup eksperimen sebanyak 14 orang, masing-masing dari mereka mengalami peningkatan. Hal itu disebabkan oleh daya ingat mahasiswa selama perlakuan pertama hingga posstest sangat kuat serta mahasiswa sering menggunakan pola kalimat yang diberikan kepada player lain di dalam *game VRchat*, sehingga mempengaruhi tingkat kemampuan *choukai*. Peningkatan kemampuan ini dengan mengandalkan pembelajaran melalui *game VRchat* dimana mahasiswa dapat dengan leluasa berbicara bahasa jepang dan memperaktekkan materi yang diberikan dengan pemain lainnya. Fitur avatar dan dunia yang ada di *VRchat* dapat menjadi penambah imajinasi mahasiswa sehingga mahasiswa merasakan suasana seakan sedang berada di jepang. Meskipun ada beberapa mahasiswa yang punya kepribadian pemalu atau juga ada yang tidak dapat menatap layar monitor yang berwarna sehingga beberapa mahasiswa itu kurang berinteraksi dengan pemain lainnya. Dari hasil uji hipotesis didapatkan nilai Signifikansi (2-tailed) adalah 0,009. Nilai 0,009 lebih rendah dari 0,05 yang membuktikan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar pemahaman siswa dengan digunakannya *game* pembelajaran. *Game* pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif bagi siswa. Selain itu, juga meningkatkan keaktifan siswa dikelas dan meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Huang dkk (2018) pada penelitiannya mengatakan bahwa virtual reality memberikan representasi nyata dari konsep abstrak dan juga memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa untuk fokus pada pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan *game online VRchat* sebagai media belajar dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa dan juga membuat mereka menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil nilai antara kelompok yang menggunakan *game VRchat* dengan kelompok yang tidak menggunakan *game VRchat*. Dimana hasil belajar pemahaman mahasiswa menggunakan *game VRchat* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan *game VRchat*. Selain itu, *game VRchat* dapat meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi mahasiswa dalam mengulang kembali pembelajaran.

Rekomendasi

Bagi pengajar dapat menjadikan *game online VRchat* sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam melatih menyimak dan berbicara bahasa Jepang dalam pembelajaran *choukai*. Dan bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat meneruskan variable yang lain dan meneruskan penelitian ini baik menggunakan media yang sama maupun berbeda, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M., & Trollip, Stanley R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. 3rd. ed. Massachusetts : Allyn & Bacon A Pearson Education Company.
- Huang, Xiuli., He, Juhou., Liang, Y., Han, Guangxin., Wang, wei. (2018). *The Effect of Learning Styles and Scaffolding Strategy on Students' Achievement in a VR Learning Environment*. Shaanxi Normal University, DOI: <https://doi.org/10.3217/978-3-85125-609-3-34>
- Kocadere, S. A., & Çağlar, Ş. (2015). *The design and implementation of a gamified assessment*. *Journal of eLearning and Knowledge Society*, 11
- Lestari, A., Widiyatmoko, A., Alimah, S., & Juliyani, I. (2015). *Sounds Learning Using Teams Games Tournament With Flash Card As Media At The 13Th Junior High School Of Magelang*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(2).
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.