

**PENGARUH PERMAINAN NANATSU NO TAIZAI HIKARI TO YAMI NO
KOUSEN : GURANDO KUROSU TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA PEMBELAJAR BAHASA JEPANG TINGKAT MENENGAH
(TERHADAP MAHASISWA STBA - JIA SEMESTER 6 TAHUN 2021)**

Jivan Handrian Vizal

43131.520170.054

STBA - JIA

2021

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Games *NANATSU NO TAIZAI HIKARI TO YAMI NO KOUSEN : GURANDO KUROSU* sebagai media belajar mandiri dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat menengah. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, dengan desain penelitian *pre test - post test* satu kelompok (*One Group Pre-test – Post-test Design*), dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa STBA - JIA Bekasi semester 6 tahun 2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, observasi, referensi dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan *NANATSU NO TAIZAI HIKARI TO YAMI NO KOUSEN : GURANDO KUROSU* terhadap penguasaan kosakata pembelajar bahasa Jepang tingkat menengah (terhadap mahasiswa STBA - JIA semester 6 tahun 2021).

Kata Kunci : Belajar Mandiri, *Games*, Kosakata

STBA - JIA Bekasi の 2021 年の六学期大学生における中級日本語学習者の
語彙会得に対する『七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス』ゲーム
の影響

Jivan Handrian Vizal

43131.520170.054

STBA - JIA

2021 年

要旨

本研究は自立学習で中級日本語語彙を会得するためのメディアとして『七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス』というゲームの利用を知ることが目的とした。研究者が「One Group Pre-test – Post-test Design」の調査法での実験的な調査法による定量的研究方法を使用し、STBA - JIA Bekasi の2021 年の六学期大学生が研究対象とした。データ収集法はテスト、面談、観察、参照、及び文書化を通じて行われた。研究活動は2週間に行われ、研究結果は自立学習で中級日本語語彙を会得するためのメディアとして『七つの大罪光と闇の交戦：グランドクロス』というゲームが有効と分かっていた。

キーワード：自立学習、ゲーム、言葉