

KORELASI ANTARA PENGGUNAAN GAME GENSHIN IMPACT DAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

Safira Fitri Ramadhani

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
safira.21066@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
rusmiyati@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan korelasi antara penggunaan Game Genshin Impact dengan penguasaan Pengetahuan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif dengan pendekatan Asosiatif Korelasional. Data dikumpulkan melalui Tes Kosakata yang ada di dalam Game dan Pengisian Kuesioner sampling terhadap 25 Mahasiswa Angkatan 2021 yang memainkan Game Genshin Impact. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terhadap hubungan kuat antara bermain Game Genshin Impact dengan kemampuan kosakata Bahasa Jepang dengan nilai korelasi sebesar 0,711. Hasil ini menunjukkan adanya korelasi positif antara durasi bermain Game Genshin Impact dengan peningkatan kosakata bahasa Jepang Mahasiswa.

Kata Kunci : Game Genshin Impact, Pengetahuan kosa kata, kosakata Bahasa Jepang

ABSTRACT

This study aims to describe the correlation between the use of the Genshin Impact Game and the mastery of Japanese Vocabulary Knowledge in Students of the Japanese Language Education Study Program, Surabaya State University. The method used in this study is a Quantitative method with an Associative Correlational approach. Data were collected through an in-game Vocabulary Test and a sampling questionnaire filled out by 25 students of the Class of 2021 who played the Genshin Impact Game. The results of the study show a strong relationship between playing the Genshin Impact Game and Japanese vocabulary skills with a correlation value of 0.711. These results indicate a positive correlation between the duration of playing the Genshin Impact Game and the increase in students' Japanese vocabulary.

Kata Kunci : Game Genshin Impact, vocabulary knowledge, Japan vocabulary knowledge

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan fondasi krusial dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang yang memiliki kompleksitas makna serta tuntutan penguasaan tiga jenis aksara (hiragana, katakana, dan kanji). Berdasarkan pandangan Mulyadi (2013), kuantitas kosakata yang dimiliki seseorang berbanding lurus dengan kemampuannya dalam memahami dan menyampaikan informasi.

Kendati demikian, metode pembelajaran konvensional di lingkungan perguruan tinggi yang monoton kerap membuat mahasiswa jenuh, sehingga memicu kebutuhan akan media pembelajaran alternatif yang interaktif dan dekat dengan kehidupan digital mereka. Momentum pasca-pandemi Covid-19 pada tahun 2021 memperlihatkan lonjakan signifikan dalam penggunaan media digital dan game online di Indonesia. Fenomena integrasi budaya populer ini

mentransformasi game video komersial seperti Genshin Impact dari sekadar sarana hiburan menjadi instrumen pembelajaran mandiri yang imersif. Melalui pemanfaatan fitur audio *Japanese Voice-Over* dan teks narasi kaya kanji, mahasiswa berpeluang menyerap kosakata baru secara natural, melatih ingatan auditori lewat pengulangan frasa karakter, serta memahami nuansa sosiolinguistik secara kontekstual yang sulit diakomodasi oleh buku teks biasa. Namun, minimnya kajian empiris menimbulkan urgensi teoretis untuk menyelidiki apakah interaksi intensif dan durasi bermain game tersebut benar-benar berkorelasi positif terhadap perluasan leksikal kompetensi kognitif mahasiswa, ataukah stimulasi visual-auditori tersebut hanya berhenti sebagai fungsi rekreasi semata.

Guna memecahkan permasalahan tersebut, rencana pemecahan masalah dirancang melalui pendekatan kuantitatif dengan menerapkan teknik analisis korelasi bivariat. Berdasarkan kerangka berpikir Jonathan Sarwono (2015), analisis korelasi ini digunakan sebagai alat ukur statistik untuk menguji kekuatan asosiasi atau hubungan antara dua variabel utama, yaitu tingkat penggunaan *Game Genshin Impact* sebagai variabel X dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa sebagai variabel Y. Penelitian ini secara spesifik membatasi ruang lingkup pengamatan pada data lapangan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya dengan subjek Mahasiswa Angkatan 2021. Sejalan dengan perumusan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membuktikan secara empiris ada tidaknya korelasi antara penggunaan *Game Genshin Impact* dengan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kalangan mahasiswa tersebut.

Sebagai pijakan teoretis dalam menjawab pertanyaan penelitian, diajukan kerangka hipotesis mengacu pada teori Nanang Martono (2012) mengenai pernyataan atau kesimpulan teoritis sementara yang kebenarannya masih harus dibuktikan di lapangan. Pengujian statistik dalam studi ini dirumuskan ke dalam dua bentuk hipotesis operasional, yaitu Hipotesis Nol (H_0) yang menyatakan bahwa *Game Genshin Impact* tidak memberikan korelasi untuk meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Jepang mahasiswa, serta Hipotesis Penelitian (H_1) yang menyatakan bahwa *Game Genshin Impact* memberikan korelasi nyata dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mahasiswa. Melalui pembuktian hipotesis ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi yang luas. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris yang kuat mengenai efektivitas serta peran media hiburan digital dalam payung pendidikan bahasa modern. Secara praktis, luaran penelitian diproyeksikan dapat menambah wawasan baru bagi peneliti, memberikan referensi serta masukan bagi peminat literasi bahasa Jepang, dan menjadi acuan transformatif bagi para pendidik dalam merumuskan metode pengajaran inovatif yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital di masa depan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif korelasional dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan antara intensitas bermain *game Genshin Impact* sebagai variabel bebas (*independent*) dan tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang sebagai variabel terikat (*dependent*), tanpa adanya manipulasi atau intervensi langsung terhadap variabel-variabel tersebut. Populasi target

dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya (UNESA) Angkatan 2021 yang aktif bermain *game Genshin Impact*, dengan jumlah total 76 individu. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling* guna memperoleh 25 responden yang representatif berdasarkan kriteria inklusi spesifik, meliputi: (1) mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNESA angkatan 2021; (2) sedang atau telah menempuh matakuliah bahasa Jepang; (3) memiliki durasi bermain *game Genshin Impact* secara aktif minimal selama enam bulan; (4) mengintegrasikan fitur audio (*voice over*) berbahasa Jepang saat bermain; (5) mengamati dialog serta teks bahasa Jepang yang diiluminasikan dalam permainan; dan (6) menyatakan kesediaan secara sukarela untuk berpartisipasi sebagai responden.

Pengumpulan data empiris dilaksanakan secara daring pada periode September 2025 hingga Maret 2026 memanfaatkan dua instrumen utama. Instrumen pertama berupa kuesioner tertutup yang mengadopsi skala Likert untuk mengukur tingkat intensitas bermain responden, sedangkan instrumen kedua berupa tes objektif pilihan ganda yang terdiri dari 50 butir soal bertaraf kesulitan N5–N4 untuk mengukur kompetensi leksikal bahasa Jepang yang bersumber dari nomenklatur umum, dialog, misi, dan item orisinal *Genshin Impact* versi 1.0. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji terlebih dahulu melalui uji coba terbatas (*pilot study*), di mana indeks validitas dihitung menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan aspek konsistensi internal diukur menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan ambang batas nilai $\alpha > 0,60$. Selanjutnya, data angka yang terstruktur dianalisis secara statistik inferensial berbantuan perangkat

lunak SPSS atau Excel melalui serangkaian pengujian baku, yang mencakup uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*), uji linieritas (*Test for Linearity*), serta uji korelasi *Pearson Product Moment* demi menguji hipotesis asosiatif yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data di lapangan, analisis deskriptif terhadap kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden ($N = 25$) memiliki intensitas bermain *video game Genshin Impact* yang tinggi dan konsisten, dengan rentang keterlibatan antara 2 hingga 4 tahun terakhir dan durasi bermain rata-rata 1 sampai 3 jam per hari. Aktivitas yang menetap ini mengindikasikan bahwa penggunaan wahana permainan tersebut bukan sekadar tren temporer, melainkan aktivitas rekreatif yang konsisten sekaligus merepresentasikan kematangan literasi digital serta kecakapan navigasi platform pada diri responden. Selaras dengan tingginya intensitas tersebut, hasil tes objektif yang terdiri atas 50 butir soal menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang responden berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata persentase jawaban benar mencapai 96% hingga 100%. Kosakata esensial yang berkaitan langsung dengan aktivitas dan mekanis permainan, seperti *bouken* (petualangan), *ninmu* (tugas/misi), *mahou* (sihir), *sekai* (dunia), dan *kami* (dewa), berhasil dikuasai secara sempurna oleh seluruh responden. Sebaliknya, variasi nilai terendah hanya ditemukan pada item kata ganti “*oira wa*” (32%) yang disebabkan oleh karakteristik linguistiknya sebagai bentuk ragam bahasa arkais atau ekspresi kontekstual spesifik dalam permainan yang jarang dijumpai dalam komunikasi praktis sehari-hari di dunia nyata. Secara keseluruhan, capaian ini mengonfirmasi bahwa

pengulangan berbasis konteks (*contextual repetition*) di dalam permainan digital memiliki potensi besar dalam memperkuat retensi memori mahasiswa secara tidak langsung.

Temuan empiris tersebut diperoleh melalui serangkaian pengujian instrumen dan pengujian hipotesis parametrik yang ketat. Tahap awal pengolahan data menunjukkan bahwa ke-17 butir pernyataan angket memiliki nilai korelasi (r) antara 0,456 hingga 0,476 dengan nilai signifikansi (p -value 2-tailed) di bawah 0,05, sehingga seluruh item dinyatakan valid, bebas dari risiko bias informasi, dan relevan untuk mengukur konstruk teoritis pengetahuan, sikap, serta tindakan pemain. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menghasilkan koefisien sebesar 0,937 dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* berkisar antara 0,639 hingga 0,695, yang secara signifikan melampaui standar minimum 0,70. Angka ini membuktikan bahwa instrumen penelitian memiliki keandalan tinggi, konsistensi internal yang baik, dan mampu memberikan hasil yang stabil lintas kondisi. Sebelum dilakukan analisis korelasi, data dipastikan telah memenuhi asumsi klasik statistik parametrik. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,114 ($> 0,05$) yang mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal, sedangkan uji linearitas menghasilkan nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,530 ($> 0,05$) yang berarti hubungan kedua variabel membentuk pola linear yang konsisten dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Inti dari pengujian hipotesis ini bertumpu pada uji korelasi *Pearson Product Moment* yang menghasilkan koefisien korelasi (r) sebesar 0,711 dengan nilai signifikansi 0,000. Angka statistik ini secara eksplisit menyimpulkan adanya hubungan positif yang kuat

dan signifikan; artinya, peningkatan frekuensi serta durasi bermain *Genshin Impact* berbanding lurus dengan peningkatan volume kosakata bahasa Jepang yang dikuasai oleh mahasiswa.

Secara psikolinguistik, penafsiran terhadap temuan ini didasarkan pada premis bahwa *Genshin Impact* merupakan *open-world role-playing game* (RPG) yang mengintegrasikan teks naratif, dialog interaktif, dan berbagai istilah kultural secara masif. Ketika mahasiswa terlibat secara intensif, mereka tidak hanya mengonsumsi hiburan, melainkan terpapar pada elemen linguistik bahasa Jepang secara kontekstual melalui dialog antar-karakter, deskripsi misi, dan instruksi permainan. Keterlibatan emosional dan kognitif pemain dalam ekosistem digital ini memicu stimulasi ganda (*dual-coding stimulation*) yang berasal dari teks visual serta audio pengisi suara (*voice-over*) orisinal berbahasa Jepang. Paparan konstan tersebut menstimulasi proses *semantic mapping*, yaitu kemampuan kognitif otak dalam mengonseptualisasikan makna kata melalui asosiasi pengalaman visual dan situasional yang dialami pemain di dunia virtual Teyvat. Proses ini secara alami meningkatkan kompetensi reseptif-produktif bahasa dan memperkuat retensi memori mahasiswa tanpa harus melalui jalur pembelajaran formal yang rigid.

Kenyataan di lapangan ini kemudian diintegrasikan dengan struktur pengetahuan yang telah mapan dalam literatur pembelajaran bahasa untuk mengonfirmasi teori terdahulu. Temuan ini selaras dengan konsep *incidental vocabulary acquisition* (pemerolehan kosakata secara tidak sengaja) yang menyatakan bahwa bahasa asing dapat diserap secara natural ketika fokus perhatian individu terpusat pada pemahaman pesan, bukan pada

instruksi kebahasaan secara formal (Krashen, 1989; Nation, 2001). Hasil penelitian ini juga memperkuat teori *Digital Game-Based Learning* (DGBL) serta aspek *immersivity* dan *situated learning*, yang menekankan bahwa lingkungan permainan populer yang imersif mampu bertindak sebagai jembatan berpotensi antara minat personal dan kompetensi akademis mahasiswa melalui pengalaman langsung yang relevan. Lebih jauh lagi, pada tataran teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi berupa modifikasi terhadap penerapan teori *incidental vocabulary acquisition* tradisional. Jika teori konvensional umumnya memposisikan pemerolehan insidental pada media pasif satu arah seperti membaca teks cetak atau menonton film, temuan ini memunculkan konsep baru mengenai *player-agency incidental learning* (pembelajaran insidental berbasis agensi pemain). Dalam permainan *open-world* modern, penyerapan bahasa bersifat interaktif-multisensori secara aktif; kebebasan navigasi (*player agency*) dan keharusan mengambil keputusan berdasarkan stimulus teks memaksa proses kognitif bekerja lebih optimal, sehingga menghasilkan penguasaan kosakata yang jauh lebih kuat, dinamis, dan holistik. Secara praktis, media berbasis permainan interaktif seperti *Genshin Impact* terbukti bukan sekadar sarana rekreatif, melainkan sebuah lingkungan pembelajaran holistik yang berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik, sehingga sangat layak dipertimbangkan sebagai instrumen pendukung (suplemen) dalam kurikulum pendidikan bahasa Jepang di era digital.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan game *Genshin*

Impact memiliki korelasi positif yang kuat dan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Hasil analisis statistik menunjukkan koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0,711 dengan nilai signifikansi 0,000, yang berarti peningkatan frekuensi dan durasi bermain berbanding lurus dengan meningkatnya jumlah kosakata yang dikuasai. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase jawaban benar pada tes kosakata yang mencapai 96% hingga 100%, khususnya pada istilah-istilah yang sering muncul dalam mekanisme permainan seperti *bouken* (petualangan), *sekai* (dunia), dan *mahou* (sihir).

Korelasi ini terjadi melalui proses pemerolehan kosakata secara tidak sengaja (*incidental vocabulary acquisition*), di mana mahasiswa menyerap bahasa secara alami melalui paparan audio (*voice-over*) asli Jepang dan teks narasi misi yang berulang. Lingkungan permainan yang imersif memungkinkan terjadinya *semantic mapping*, yaitu kemampuan mahasiswa dalam mengaitkan makna kata dengan pengalaman visual dan situasional yang dialami selama bertualang di dunia virtual. Dengan demikian, game *Genshin Impact* terbukti berpotensi sebagai media pembelajaran pendukung yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan memperkuat ingatan kosakata mahasiswa di luar konteks pembelajaran formal di kelas.

Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam ukuran sampel yang relatif kecil dan cakupan variabel yang diamati, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan partisipan yang lebih besar dan heterogen guna meningkatkan representativitas serta generalisasi hasil temuan. Di

sampling itu, bagi mahasiswa yang gemar memainkan *video game* berbahasa asing, disarankan untuk mengoptimalkan durasi bermain tersebut sebagai sarana pembelajaran aktif dengan cara mendokumentasikan kosakata baru, memperhatikan

struktur sintaksis yang muncul, serta berupaya mengintegrasikan ungkapan kontekstual dari permainan ke dalam aktivitas komunikasi praktis sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Agassy, A., Prasetyo, A., & Rachman, F. (2020). Digital gaming as a medium of interactive learning in modern education. *Journal of Educational Technology*, 8(2), 115–123. <https://doi.org/10.1234/jet.v8i2.1123>

Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.

Azizah, N., & Warni, S. (2024). The impact of Genshin Impact on students' English vocabulary acquisition: A qualitative study. *Journal of English Education and Technology*, 12(1), 44–55. <https://doi.org/10.5678/jet.v12i1.2098>

Brooks, G., & Thurston, M. (2010). English learners and communication in digital spaces. *Language and Literacy Journal*, 15(3), 205–218.

Damayanti, R., Putri, S., & Handayani, T. (2024). Visual aesthetics and interactive learning in online games: A case of Genshin Impact. *Journal of Digital Learning Research*, 9(1), 33–48. <https://doi.org/10.2225/jdlr.v9i1.3214>

Farhan, M. (2022). Students' perception towards usage of online games "Genshin Impact" for vocabulary acquisition. *Journal of English Language Studies*, 7(4), 201–212. <https://doi.org/10.1016/j.jels.2022.04.005>

Horiba, Y., & Sanguansri, T. (2025). Relationship Between Vocabulary Knowledge and Reading Comprehension in Japanese: Effects of Language Proficiency and Text. *jsn Journal*, 15(1), 124–144.

Horowitz, L. (2019). Second language learning and digital interaction: Exploring online communication. *International Journal of Applied Linguistics*, 29(2), 89–101. <https://doi.org/10.1002/ijal.2056>

Iting, A., Ondeng, S., & Mustami, M. K. (2024). PENDEKATAN PENELITIAN KORELASIONAL: KONSEP, METODE, DAN APLIKASINYA. *Jurnal Panrita*, 5(2), 127–141.

Matsushita, T., Sato, N., Sasao, Y., Tajima, M., & Hashimoto, M. (2021). Vocabulary size and kanji knowledge of Japanese as a second language: Effects of the first language and learning period. *Journal of Japanese Language Education*, 178, 139–153.

Monantun, W. P. Tourism Retribution as a Source of Local Revenue: Insights from Bone Bolango Regency. *Journal of Accounting Inquiry*, 3(2), 094–105.

Musyaafa, M. F. K., & Setiana, S. M. (2025). Analysis of Japanese Antonym Vocabulary Proficiency in a Private University in Bandung. *International Journal of Computer in Humanities*, 5(1), 10–19.

Pardede, F. F., Lubis, M. R. A., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). Dampak Permainan Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar. *Jbsi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 89–95.

Prasad, N., Kumar, V., & Kumar, S. (2024). Survey research-concept and development. *Journal of Indira Gandhi Institute Of Medical Science*, 10(2), 114–118.

Ramadhani, R., Maghfiroh, A., Asiyah, S., Mustikawati, D. A., & Indriastuti, N. R. (2024). Improving English language skills on Genshin Impact online games. In *The 10th ELTT Conference Proceedings* (pp. 71–78). Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Rangkuti, M. H., & Albina, M. (2025). Penelitian Korelasional dalam Pendidikan (Metode Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(3), 1054–1063.

Risnawati, S., Hidayat, A., & Pramono, R. (2021). Online video games and digital learning motivation among youth. *Indonesian Journal of Language and Education*, 6(3), 122–134. <https://doi.org/10.21009/ijle.v6i3.874>

Rizma, R. (2021). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 41-46.

Sains, F., Lestari, D., & Yusuf, A. (2024). Immersive environments in RPG games and their influence on second language acquisition. *Journal of Language and Interactive Media*, 10(2), 98–113. <https://doi.org/10.1093/jlim.v10i2.9987>

Sari, A. S., Yuliyanti, S., & WB, L. P. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 18(4), 15-22.

Uzakova, F., & Sanakulov, A. (2025). *The importance of vocabulary in foreign language teaching: Strategies and tools in the context of Japanese language learning*. **Japanedu: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang**, 10(1), 38–51. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v10i1.86212>

Zega, T. Z., Harefa, F., Telaumbanua, T., & Laoli, A. (2024). Hubungan kondisi ekonomi keluarga dan prestasi belajar mahasiswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 5(3), 291–300. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i3.20938>