



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* BAGI SISWA SMA

Vinda Wulandari Putri ¹, Meira Anggia Putri ²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : vinda.wputri@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2021-11-01
Diterima : 2021-12-15
Diterbitkan : 2022-07-14

Abstrak

This study discusses the effectiveness of using Kahoot on Hiragana mastery for high school students. The purpose of this study was to describe the effectiveness of using Kahoot on the mastery of hiragana for high school students. The type of research used is quantitative with quasi-experimental research methods and posttest only control group design research. The population of this research is class XI SMAN 12 Padang who learn Japanese as many as 226 people. As for the sampling, the researchers used class XI IPS 3 and XI IPS 5 at SMAN 12 Padang as many as 78 people. The test instrument is a multiple choice test. Based on the results of data analysis, it was found that the mastery of Hiragana in class XI SMAN 12 Padang using Kahoot media was in very good qualification with an average value of 87.62. While the class without using Kahoot is in good qualification with an average value of 78.22. Based on the results of hypothesis testing, it is concluded that Kahoot is effective because the value of $t_{count} > t_{table}$ ($2.96 > 1.69$).

Kata Kunci:

effectiveness, hiragana, Kahoot

PENDAHULUAN

Alat yang digunakan untuk mengutarakan gagasan, pikiran, pendapat dan perasaan disebut dengan bahasa. Bahasa diajarkan saat berada di bangku sekolah, selain bahasa ibu bahasa asing juga harus dipelajari oleh seluruh siswa di Indonesia salah satunya adalah bahasa Jepang (Alim 2014:2). Bahasa Jepang dipelajari pada tingkat SMA dengan materi dasar seperti huruf, pengenalan, pola kalimat dan percakapan sehari-hari. Huruf merupakan salah satu kendala tersulit dalam mempelajari bahasa Jepang dasar. Sebab, karakteristik yang dimiliki huruf Jepang sangat berbeda dengan Indonesia. Huruf dalam penulisan merupakan salah satu unsur yang terpenting dalam penguasaan kemampuan menulis (Kartini & Meira, 2020:80).

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 29 Oktober 2021

² Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

Huruf Jepang terbagi kedalam empat bentuk yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Salah satu dasar dalam mempelajari bahasa Jepang adalah menguasai huruf *hiragana*. Hiragana merupakan huruf dasar yang pertama kali dikenal ketika mempelajari bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2009:72) mengungkapkan bahwa *hiragana* terbentuk atas garis ataupun coretan yang memiliki bentuk melengkung. Bagi pembelajar pemula seperti di Indonesia tentunya akan mengalami kesulitan dalam mempelajari seluruh huruf *hiragana*, antara huruf あ (A) dengan お (O) , antara わ (Wa) dengan ね (Ne) dan huruf れ (Re), antara huruf む (Nu) dengan huruf め (Me) , antara huruf は (Ha) dengan huruf ほ (Ho), antara huruf た (Ta) dengan huruf な (Na) , kemudian antara huruf さ (Sa) dengan huruf き (Ki), dan juga antara huruf る (Ru) dengan ろ (Ro), merupakan contoh dari beberapa huruf yang terbilang sering ditemukan kesalahan dalam pembedanya. Inilah yang menjadi salah satu faktor penghambat pembelajar pemula sehingga pembelajar lebih sering menggunakan huruf *romaji* ketika pembelajaran sehari-hari. Faktor lain yang peneliti temukan selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan dan wawancara bersama guru bahasa Jepang di SMAN 12 Padang ialah: (1) kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. (2) media pembelajaran yang kurang menarik perhatian bagi siswa saat proses pembelajaran *hiragana* sehingga pembelajaran cenderung tidak interaktif. (3) media pembelajaran yang tidak menunjang potensi belajar siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya untuk menindaklanjuti permasalahan-permasalahan tersebut. Mengubah media pembelajaran merupakan salah satu pemikiran yang muncul dalam pemikiran peneliti saat melaksanakan pembelajaran. *Kahoot* adalah media yang dipilih peneliti dalam melaksanakan pembelajaran agar mewujudkan suasana belajar yang efektif dan juga aktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian Kocakoyun (2017) terbukti bahwa *kahoot* ialah salah satu aplikasi atau media yang paling sering digunakan sebagai media pendamping pembelajaran. Terkait *kahoot* penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh irwan, zaky farid Luthfi, dan atri waldi (2019) yang membuktikan *kahoot* bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran interaktif yang dapat menunjang potensi belajar siswa karena, telah terbukti secara signifikan dapat menambah potensi maupun hasil belajar pada siswa. Nokham (2017) menambahkan bahwa *kahoot* juga meningkatkan konsentrasi siswa, kerjasama, kenyamanan, dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hayyu, dkk (2018) menyatakan jika hasil belajar dari proses pembelajaran kelas/kelompok eksperimen yang menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran yang berbasis *game* menghasilkan peningkatan yang jauh lebih tinggi. Dari uraian tadi, bisa disimpulkan jika *kahoot* dapat menjadi salah satu media pada mempelajari *hiragana* secara efektif. *Kahoot* merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Oleh karena itu, berdasarkan asumsi tersebut dan juga fakta bahwa *kahoot* sendiri belum pernah digunakan ketika pembelajaran bahasa Jepang pada kelas 11 SMA Negeri 12 Padang, maka penting dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* bagi siswa SMA”.

Dengan arah dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan *kahoot* dalam menguasai huruf *hiragana* siswa kelas 11 SMA Negeri 12 Padang.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yang memakai metode eksperimen untuk menguji keefektifan media *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* siswa. Sugiyono (2017:8) menjelaskan jika penelitian yang didasarkan pada *filsafat positivisme*, yang digunakan untuk meneliti sebuah populasi atau sampel pada daerah tertentu, menggunakan teknik pengumpulan data melalui instrumen. Sedangkan untuk analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan penelitian untuk uji hipotesis yang telah ditetapkan merupakan bagian dari penelitian kuantitatif. Penelitian ini dikatakan kuantitatif sebab data yang diperoleh berupa nilai *posttest* dan data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis dengan menggunakan metode statistik. Metode berbentuk eksperimen juga digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas dan efisiensi. Sutedi (2011:64) menyatakan bahwa penelitian eksperimen dipakai dengan tujuan menguji keefektifitasan dan keefisienan dari suatu pendekatan atau media pembelajaran. Pada penelitian ini jenis eksperimen yang digunakan ialah eksperimen semu. Sugiyono (2017:77) menyatakan bahwa eksperimen semu ialah pengembangan dari *true experimental desain* yang sulit untuk diaplikasikan.

Desain *posttest only control group design* ialah desain penelitian yang digunakan saat melakukan penelitian. Arikunto (1998) menjelaskan bahwa sistemika *posttest control group design* ialah sebuah perlakuan yang dilakukan dengan cara ada kelompok perbandingan. Dalam penelitian ini *kahoot* digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol menggunakan media *power point*. Siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang ada 6 kelas yaitu 11 IPA 1, 11 IPA 3, 11IPA 5, 11 IPS 1, 11 IPS 3, dan 11 IPS 5 merupakan populasi penelitian ini. Dengan Teknik penarikan sampel *purposive sample* siswa kelas 11 IPS 3 dan 11 IPS 5 SMA Negeri 12 Padang. Pengambilan sampel dua kelas tersebut berdasarkan nilai akademik bahasa Jepang siswa tersebut relatif sama, terlihat pada hasil ujian tengah semester yang telah dilakukan siswa. Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan terikat. Variabel bebas ialah pada saat penggunaan *kahoot* sedangkan untuk variabel terikatnya ialah penguasaan huruf *hiragana* oleh siswa kelas 11 SMA Negeri 12 Padang.

Instrumen penelitian merupakan teks objektif pilihan ganda untuk mengukur penguasaan *hiragana* siswa. Tes suatu alat yang dipakai untuk mengukur kemampuan siswa yang terdiri dari kumpulan pertanyaan yang harus dijawab, dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dan hasil dari proses pembelajaran Masidjo (1995:38).

Analisis butir soal dalam penelitian ini ialah tingkat kesukaran dan daya pembeda. Djiwandono (2011:224) menambahkan bahwa analisis tingkat kesulitan butir soal bertujuan untuk mengetahui tingkat kesulitan dan kemudahan test yang dilakukan. Berdasarkan analisis butir soal uji coba soal diperoleh hasil tingkat kesukaran mudah terdapat 14 soal sedangkan tingkat kesulitan sedang terdapat 26 soal. Sedangkan analisis daya pembeda pada penelitian ini ialah kemampuan tes

untuk membedakan peserta tes yang mampu menjawab dan kurang mampu menjawab pertanyaan tes (Djiwandono, 2011:226). Pada uji coba soal yang telah dilakukan saat melakukan analisis butir soal, diperoleh hasil daya pembeda lemah terdapat 23 butir soal dan daya pembeda sedang terdapat 17 butir soal.

Sutedi (2018:216) juga menambahkan suatu tes yang telah diujikan akan reliabilitas jika dapat mengukur secara ajeg, yang berarti walaupun tes ditujukan pada sampel yang sama dalam rentang waktu yang tidak terlalu jauh, maka hasil yang akan didapatpun akan sama. Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas uji coba diperoleh hasil 0,92 yang berarti reliabilitas dinyatakan sangat kuat.

Uji persyaratan analisis pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan membuktikan apakah perolehan data pada kelompok sampel dan eksperimen normal atau tidak. Untuk menerima atau menolak nilai hipotesis L_0 yang diperoleh dibandingkan nilai L_0 kritis pada tabel. Kriterianya yaitu menerima hipotesis kerja (H_1) jika $L_0 < L_t$ (Sudjana, 2005:446). Pada kelompok eksperimen dengan taraf signifikan sebesar 0,05 dengan jumlah $N=40$ hasil uji normalitas data berdistribusi normal, karena $L_0 < L_t$ ($0,122 < 0,14$). Sama halnya dengan data dari kelompok kontrol dengan taraf signifikan 0,05 dengan jumlah $N=38$ berdistribusi normal karena $L_0 < L_t$ ($0,115 < 0,14$). Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan apakah perolehan data bersifat homogenitas atau tidak. Hasil uji homogenitas kelompok data dalam penelitian ini memiliki varian yang tidak homogen dengan taraf 0,05, Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $2,8 > 1,64$, maka dapat disimpulkan data tidak homogen sebab kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang kemampuannya heterogen.

Kemudian untuk teknik analisis yang digunakan dengan cara (1) mencari rata-rata penguasaan huruf *hiragana* siswa, (2) mencari simpangan baku, nilai maksimum dan minimum, (3) mencari distribusi frekuensi, (4) membuat bagan distribusi, (5) mengkonversi nilai ke KKM, (6) mengklasifikasikan data berdasarkan indikator, (7) melakukan uji normalitas dan homogenitas, (8) pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui keefektivitasan media kahoot terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA Negeri 12 Padang, (9) membuat pembahasan dan (10) membuat simpulan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Penelitian

Dari analisis data penguasaan *hiragana* kelas dengan menggunakan *kahoot* (kelas eksperimen) dan kelas tanpa menggunakan *kahoot* (kelas kontrol), didapatkan data berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku Penguasaan *Hiragana* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Nilai Max	Nilai Min	Rata-rata	Standar Deviasi
Kelas Kontrol	100	40	78,22	17,64
Kelas Eksperimen	100	65	87,62	10,54

Berdasarkan data tersebut, ditemukan bahwa *Pertama*, diketahui penguasaan huruf *hiragana* pada kelas kontrol berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,22. Standar deviasi yang diperoleh dari penguasaan *hiragana* siswa kelas tanpa menggunakan media *kahoot* secara keseluruhan yaitu 17,64. *Kedua*, diketahui penguasaan huruf *hiragana* pada kelas eksperimen berada pada kualifikasi baik sekali dengan nilai rata-rata 87,62. Standar deviasi yang diperoleh dari penguasaan *hiragana* siswa kelas dengan menggunakan media *kahoot* secara keseluruhan yaitu 10,54.

Penguasaan *hiragana* siswa kelas tanpa menggunakan media *kahoot* per indikator, yaitu *Pertama*, pada indikator 1 diperoleh nilai rata-rata hitung 74,47 berada pada kualifikasi lebih dari cukup. *Kedua*, pada indikator 2 diperoleh nilai rata-rata hitung 81,97 berada pada kualifikasi baik.

Penguasaan *hiragana* siswa kelas dengan menggunakan media *kahoot* per indikator, yaitu *Pertama*, pada indikator 1 diperoleh rata-rata hitung 87,5 terletak pada kualifikasi baik sekali. *Kedua*, pada indikator 2 juga diperoleh nilai rata-rata hitung 87,5 berada pada kualifikasi baik sekali.

2. Pembahasan

Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap masing-masing indikator. Indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi huruf *hiragana* jenis *seion*, *dakuon*, *handakuon*), dihasilkan rata-rata nilai 74,47 untuk kelas tanpa menggunakan *kahoot*, dan pada kelas dengan menggunakan *kahoot* dihasilkan nilai rata-rata 87,5. Pada indikator 2 (siswa mampu mengidentifikasi cara baca huruf *hiragana* jenis *seion*, *dakuon*, *handakuon*), kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata hitung 81,97, dan di kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata hitung senilai 87,5.

Pada indikator 1 dan 2 rata-rata hitung kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen, Ini terjadi karena kelas eksperimen menggunakan media *kahoot* dalam proses pembelajaran. Setelah diberikan materi tentang huruf *hiragana*, siswa diberikan latihan tentang materi yang telah dipelajari dengan menggunakan media *kahoot*.

Selanjutnya nilai akhir penguasaan *hiragana* siswa pada kelas tanpa menggunakan *kahoot* dilihat secara umum dengan rata-rata nilai hitung 78,22 dengan standar deviasi 17,64 kemudian pada kelas dengan menggunakan *kahoot* dengan rata-rata nilai hitung 87,62 dan standar deviasi 10,54. Dari hasil nilai rata-rata dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Dari analisis data akhir menunjukkan bahwa diperoleh $t_{hitung} = 2,96$ sedangkan $t_{tabel} = 1,69$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,96 > 1,69$), pada posisi yang taraf signifikan 0,05, maka hipotesis dapat diterima. Sesuai dengan penelitian relevan yang membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media *kahoot* terbukti efektif dan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan *hiragana* sebagai mata pelajaran bahasa Jepang pada siswa SMA.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka bisa disimpulkan, *Pertama*, pada siswa kelas XI SMAN 12 Padang yang dengan menggunakan media *kahoot* atau kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 87,62 sehingga berada pada kualifikasi baik sekali sedangkan untuk kelas tanpa menggunakan media *kahoot* atau kelas kontrol menghasilkan kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,22. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada SMA Negeri 12 Padang yaitu 80, persentase siswa yang bisa mencapai nilai KKM atau lebih pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan *kahoot* yaitu 63,15% dan di bawah KKM sebanyak 36,84%. Sedangkan persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM pada kelas eksperimen yang dengan menggunakan *kahoot* yaitu 82,50% dan di bawah KKM sebanyak 17,50%. Pembelajaran bahasa Jepang khususnya *hiragana* berpengaruh secara signifikan karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mampu menguasai *hiragana* yang telah dipelajari. Sehingga, dapat disimpulkan penguasaan *hiragana* siswa kelas 11 SMA Negeri 12 Padang menggunakan media *kahoot* lebih baik daripada anpa menggunakan media *kahoot*.

Kedua, penggunaan media *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* siswa SMA efektif untuk semua indikator. Yang dapat dibuktikan dari rata-rata indikator 1 kelas kontrol 70,47 sedangkan pada kelas eksperimen 87,5. Indikator 2 kelas kontrol 81,97 sedangkan pada kelas eksperimen 87,5. Berdasarkan nilai per indikator tersebut, sehingga dapat disimpulkan, jika rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol.

Ketiga, berdasarkan hasil uji-t yang diperoleh, adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas 11 SMAN 12 Padang karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,96 > 1,69$). Sehingga, dapat disimpulkan penguasaan *hiragana* siswa kelas 11 SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan *kahoot* pada proses pembelajaran lebih mengalami kemajuan daripada tanpa menggunakan *kahoot* pada proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* efektif pada pembelajaran bagi siswa.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran berikut: (1) Bagi pengajar bahasa Jepang, disarankan untuk menerapkan penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran. (2) Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian sejenis penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran lain pada bahasa Jepang seperti *katakana*, *goi*, *dokkai*, *kaiwa*, *bunpou*, *choukai* dan *sakubun* sehingga dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk memperkuat sintesa teori serta lebih mengkolaborasikannya agar lebih menarik.

REFERENSI

- Alim, Burhanuddin. (2014). *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Penekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djiwandono, Soenardi. (2011). *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Hayyu Desi Setiawati, & dkk. (2018). Pengaruh Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP*, Vol.1,No.4.
- Irwan, Zaky, dan Atri. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.Vol.8(1).
- Kartini, Apriyani dan Meira Anggia Putri. 2020. Penguasaan Hiragana Bentuk Sokuon dan Youon Pada Siswa Kelas XII SMAN 7 Padang. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, Vol.3,No.2.
- Kocakoyun, H. B. S. (2017). Determination Of University Students' Most Preferred Mobile Application For Gamification World J. Educ. Technol. Curr. Issues 9, 18–23
- Masidjo. (1995). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nokham, Y. C. R. (2017). *The Effect Of Kahoot, Quizizz and Google Forms On The Student's Perception In The Classrooms Response System*,. econ. sustain. Growth, ICDAMT , 178– 182
- Sudjana. (2005). *Metode Statiska*. Bandung: Tarsito.
- Sudjianto dan Dahidi. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung:UPI Press.