



**The Effectiveness of Quizwhizzer Learning Media on Students' Mastery of Goi
State Senior High School 4 Padang**

Adisty Mutia Khonita¹, Hendri Zalman²

¹Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang

²Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang
adistyxhonita@gmail.com¹, hendrizarman.unp@gmail.com²

ABSTRACT

The author's observation that students struggled to recall terminology led to the conduct of this study. The learning media used were less varied in Japanese language learning. Finding out how much of an effect Quizwhizzer had on high school students' Japanese vocabulary knowledge was the driving force for this research. In this work, the researchers used a quantitative technique and a pre-experimental design. The experimental design was a One-Group Pretest-Posttest Design. A total of 36 students made up the research sample for this XII F.5 study. This research used a fair and methodical sampling technique. This study was built using both pre-test and post-test data. A twenty-question multiple-choice exam was used as the research instrument. A mean score of 70.27 on the pretest and 81.38 on the posttest were obtained. The results on the pretest had a standard deviation of 9.92 and those on the posttest of 9.82. A significant level of $0.000 < 0.05$ was shown by the paired sample t-test findings. Furthermore, after using Quizwhizzer, students' Japanese vocabulary mastery improved. These data demonstrate that Quizwhizzer is effective in improving students' vocabulary mastery.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 1 Agustus 2025

Accepted: 29 Juni 2026

Publish online: 30 Juni 2026

Keywords:

effectiveness; vocabulary;
quizwhizzer

Open access

Jurnal Omiyage
is a peer-reviewed open-access
journal

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan penulis bahwa siswa kesulitan dalam mengingat kosakata, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak media Quizwhizzer terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan Pre-Experimental Design. Desain eksperimen yang digunakan yaitu One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini adalah XII F.5 dengan 36 siswa. Penelitian ini menggunakan strategi pengambilan sampel yang sistematis dan tidak bias. Informasi dalam penelitian ini berasal dari hasil pre-test dan post-test. Instrumen penelitian yang digunakan ialah tes pilihan ganda dengan 20 butir soal. Hasil uji Paired Sample T-tes menunjukkan bahwa media Quizwhizzer secara signifikan efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa di kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang, dengan sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Selain itu, setelah menggunakan Quizwhizzer penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata pre-test adalah 70.27, dan hasil post-test ialah 81.38, dari data tersebut terlihat jelas mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari data tersebut media Quizwhizzer terbukti efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, kosakata, quizwhizzer

Citation (APA Style) :

Khonita, A. M., & Zalman, H. (2026). The effectiveness of Quizwhizzer learning media on students' mastery of goi at State Senior High School 4 Padang. Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang, 9(1), 123–131. <https://doi.org/10.24036/9yv8p863>

INTRODUCTION

Bahasa punya fungsi sangat krusial dalam hidup manusia sehari-hari. Selain jadi alat bicara, bahasa dipakai juga untuk memberi informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, bahasa jadi cara penting untuk komunikasi utama dalam hidup manusia. Tarigan berpendapat bahwa kuantitas dan kualitas kosakata seseorang menentukan seberapa baik mereka dapat menggunakan bahasa (dalam Pauji 2017: 270). Peluang untuk menjadi mahir meningkat seiring bertambahnya kosakata.

Kata dan frasa Jepang disebut sebagai "goi" oleh Wibowo (2019: 90). "Goi" mengacu pada sekelompok istilah yang berkaitan dengan bahasa Jepang. Menurut Kridalaksana (1993: 75), kosakata seseorang adalah kumpulan kata-kata yang mereka ketahui dan definisinya, serta penggunaan dan jumlah istilah. Saleh (2000: 29) berpendapat bahwa kosakata seseorang terdiri dari semua kata yang mereka gunakan saat berkomunikasi, serta istilah-istilah yang memiliki makna khusus. Menurut Zalman (2014: 27) Kosakata yang dipakai dalam bahasa Jepang, secara historis dibagi menjadi empat (4) jenis, yaitu; *wago*, *kango*, *gairaigo*, dan *konshuugo*. Selanjutnya, dalam pemakaiannya, kata-kata bahasa Jepang dikelompokkan dalam beberapa kelas kata. Kelas kata tersebut adalah *meishi*, *doushi*, *joshi*, *jodoushi*, *keiyoushi*, dan *fukushi*.

Di dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA, *goi* diajarkan bersamaan dengan *bunpo*, *hiragana*, dan teks transaksional, baik di kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Tujuan pengajaran bahasa Jepang di sekolah menengah adalah untuk memastikan bahwa siswa memiliki kosakata yang cukup luas sehingga tidak mengalami kesulitan untuk melanjutkan ke mata pelajaran yang lebih lanjut (Afdhol, 2022: 123).

Media pembelajaran bahasa Jepang saat ini di SMA Negeri Padang 4 adalah materi yang dibuat oleh guru yang dicetak di papan tulis dan presentasi *PowerPoint*, menurut pengamatan yang dilakukan selama wawancara dengan instruktur bahasa Jepang. Proses pembelajaran bahasa Jepang tidak terfokus dan terbilang jarang pada pembelajaran *goi*, dikarenakan hanya terpaku pada pembelajaran *hiragana* dan *katakana*. Setelah melakukan wawancara pada siswa, mereka mengatakan kurang mengingat *goi* yang telah dipelajari dan merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Jepang. Siswa kesulitan memahami *goi* dan menjadi lelah dengan bahasa Jepang karena tidak ada beragam sumber belajar. Dalam konteks mempelajari bahasa Jepang, *goi* menjadi unsur yang paling penting untuk dikuasai. Akan tetapi, banyak pembelajar yang menghadapi tantangan dalam mempelajari *goi* sehingga membuat penguasaan bahasa Jepang menjadi cukup sulit (Nurlaelatin, 2009: 5).

Dari permasalahan tersebut perlunya media yang bervariasi dan menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dalam analisis penelitian Wafara (2021) yang berjudul "Pemanfaatan *Quizwhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online", menyimpulkan *Quizwhizzer* merupakan pilihan yang tepat untuk digunakan di kelas daring saat ini. Untuk memastikan pembelajaran tidak membosankan, pendidik dan siswa dapat memanfaatkan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran berbasis web. Dengan cara ini, pembelajaran dapat diubah menjadi permainan kuis yang menyenangkan. Menurut Wafara (2023: 244), *Quizwhizzer* adalah perangkat lunak yang membantu pendidik membuat kuis daring dengan pertanyaan pilihan ganda yang dapat dikerjakan siswa secara kompetitif. *Quizwhizzer* merupakan alat yang hebat untuk pendidikan karena mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan kuis yang dibuat guru. Dengan menempatkannya dalam lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif, siswa akan lebih cenderung memperhatikan di kelas, yang akan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan kuis dan bentuk penilaian lainnya.

Menurut hasil penelitian dari Setianawati (2023) yang berjudul "Efektifitas Media Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI IBB SMA NEGERI 1 Waru Sidoarjo", Ditemukan bahwa terjadi peningkatan penguasaan kosakata dan kemampuan menulis bahasa Jerman menggunakan *Quizwhizzer*. Penggunaan *Quizwhizzer* sebagai alat pembelajaran di kelas eksperimen meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa, menurut temuan tersebut. Skor mean *posttest* sebesar 78 jauh lebih tinggi daripada skor mean *pretest* sebesar 47.

Kesimpulannya, *Quizwhizzer* adalah alat yang bagus untuk memperluas kosakata bahasa Jerman seseorang. Saya perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengkonfirmasi gagasan saya tentang pengetahuan kosakata

bahasa Jepang. Dalam kasus ini, penulis memilih judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Penguasaan *Goi* Bagi Siswa SMA Negeri 4 Padang”.

Tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas XII SMA Negeri 4 Padang” menurut latar belakangnya.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk memeriksa populasi atau kelompok tertentu menggunakan pendekatan yang optimis dan metodis. Studi ini menggunakan strategi penelitian eksperimental. Menurut Abdullah (2022: 96), penelitian eksperimental adalah pendekatan kuantitatif yang melibatkan pelaksanaan eksperimen terkontrol untuk mengetahui bagaimana berbagai faktor independen memengaruhi berbagai variabel dependen.

Studi ini menggunakan desain pre-eksperimen. Baik sampel maupun kelompok kontrol dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak. Desain *One-Group Pretest-Posttest* digunakan sebagai strategi eksperimental. Tidak adanya kelompok kontrol merupakan salah satu kekurangan desain eksperimental, namun demikian, hal ini memungkinkan penggunaan data skor sebelumnya untuk tujuan perbandingan. *Pretest* juga disertakan dalam desain ini sebelum pemberian *treatment*. Pada kelas uji coba, skor dihitung untuk membandingkan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini melibatkan 72 murid kelas XII SMA Negeri 4 Padang. Siswa XII F.5 berjumlah 36 siswa yang menjadi sampel penelitian ini. Kurangnya penguasaan dan hafalan siswa kelas XII F.5 menyebabkan peneliti menggunakan pendekatan *Purposive Sampling*. Namun, kelas ini penuh dengan orang-orang yang bersemangat untuk belajar.

Dalam penelitian ini digunakan ujian objektif pilihan ganda. Peneliti akan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta penelitian untuk mengukur tingkat kemahiran *goi* mereka baik sebelum maupun sesudah *treatment*. Validitas isi digunakan dalam penelitian ini. Untuk validasi instrumen penelitian, *Expert Judgement* digunakan sebagai validator. Untuk menentukan apakah elemen atau komponen instrumen tersebut valid, para ahli harus memeriksa dan meninjaunya secara ekstensif. Rumus KR-20 dan reliabilitas IBM SPSS 22 digunakan dalam penelitian ini. Nilai 0.78 untuk perhitungan reliabilitas percobaan, menunjukkan bahwa reliabilitas dianggap kuat. Nilai signifikansi > 0.05 ($0.176 > 0.05$) dalam uji normalitas *pretest* dan signifikansi > 0.05 ($0.173 > 0.05$) dalam uji normalitas *posttest*, masing-masing, menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Data juga tampaknya mengikuti distribusi normal, karena uji homogenitas menghasilkan hasil signifikan sebesar 0.751.

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Dari data analisis nilai test, penguasaan *goi* bahasa Jepang kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang yaitu:

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

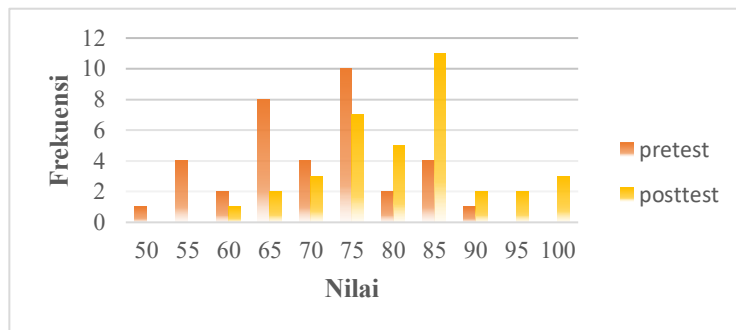
<i>Pre-test</i>	<i>Nilai</i>	<i>Post-test</i>
90	Nilai Maksimum	100
50	Nilai Minimum	60
70.27	Rata-Rata	81.38
9.92	Simpangan Baku	9.82
70	Median	82.5
75	Modus	85

Dengan hasil maksimum 90 dan hasil minimum 50, mean 70.27, simpangan baku 9.92, median 70, dan modus 75 adalah hasil *pretest*, menurut data dalam tabel. Dengan simpangan baku 9.82, median 82.5, rata-rata 81.38, nilai maksimum 100, nilai minimum 60, dan modus 85 pada hasil *posttest*. Setelah penggunaan media ini dapat dilihat kemampuan membaca dan menulis siswa meningkat. Hal tersebut terjadi karena simpangan baku yang lebih kecil menunjukkan bahwa nilai siswa terdistribusi lebih konsisten dan variasinya lebih kecil.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Hasil	Frekuensi	Hasil	Frekuensi
50	1	60	1
55	4	65	2
60	2	70	3
65	8	75	7
70	4	80	5
75	10	85	11
80	2	90	2
85	4	95	2
90	1	100	3
Total	36	Total	36

Data dalam tabel menunjukkan bahwa dari total 36 siswa, distribusi pengetahuan *goi* mereka sebelum menggunakan media *Quizwhizzer* tersebar di skor 75 dengan distribusi frekuensi 10, dan penguasaan *goi* setelah menggunakan media *quizwhizzer* meningkat dengan skor 85 dengan distribusi frekuensi 11. Selain itu, berikut adalah deskripsi diagramatis berdasarkan data dalam tabel:



Gambar 1. Diagram Batang Dari Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum menggunakan *Quizwhizzer*, skor penguasaan *goi* siswa sangat bervariasi, dengan pengelompokan di sekitar 75, seperti yang terlihat pada grafik batang di atas. Setelah menggunakan media *Quizwhizzer* nilai penguasaan *goi* siswa berkisar antara 85.

Tabel 3. Konversi Nilai Dalam KKTP

<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>		KKTP (80)
Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
7	19%	23	64%	>KKTP
29	81%	13	36%	<KKTP

Berdasarkan data pada tabel, terdapat dua kategori nilai penguasaan *goi* murid XII F.5 SMA Negeri 4 Padang sebelum menggunakan media *Quizwhizzer*: pertama, terdapat tujuh siswa (19%) yang nilainya lebih tinggi dari KKTP. Fakta menarik lainnya adalah 29 siswa, atau 81% dari total, memiliki nilai di bawah KKTP. Setelah menggunakan media *Quizwhizzer*, penguasaan *goi* siswa kelas XII F.5 di SMA Negeri 4 Padang dikategorikan menjadi dua kategori. Kelompok pertama terdiri dari 23 siswa, atau 64% dari total, yang nilainya

lebih tinggi dari KKTP. Selain itu, 13 siswa atau 36%, memiliki nilai di bawah KKTP. Jelas dari perbandingan persentase dan frekuensi jawaban sebelum dan sesudah menggunakan media *Quizwhizzer* bahwa terdapat peningkatan 55% antara kedua hasil tersebut.

Discussion

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Indikator I

Hasil Indikator 1 untuk siswa kelas XII F.5 di SMA Negeri 4 Padang yang menggunakan media *Quizwhizzer* ditunjukkan pada tabel di bawah ini, berdasarkan temuan analisis data:

Tabel 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Indikator 1

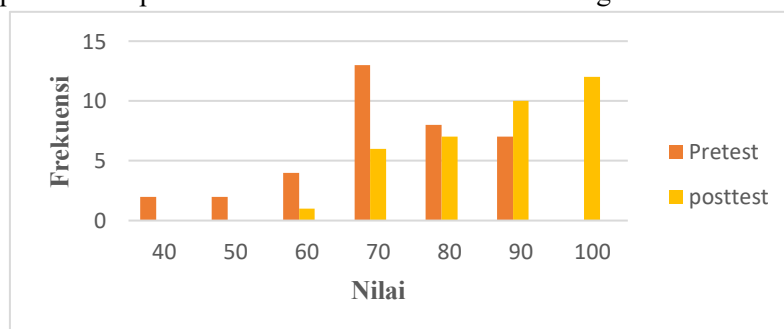
<i>Nilai</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	40	60
Rata-Rata	72.22	87.22
Simpangan Baku	13.54	11.85
Median	70	90
Modus	70	100

Berdasarkan data pada tabel, hasil mean indikator I pada *pretest* adalah 72.22 yang mana < hasil *post-test* sebesar 87.22. Selain itu, simpangan baku turun dari 13,54 menjadi 11,85. Tabel di bawah ini menunjukkan distribusi frekuensi penguasaan *Goi* siswa kelas XII F.5 di SMA Negeri 4 Padang:

Tabel 5. Frekuensi *Pretest* dan *Posttest* Indikator I

<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
<i>Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Nilai</i>	<i>Frekuensi</i>
40	2	60	1
50	2	70	6
60	4	80	7
70	13	90	10
80	8	100	12
90	7		
Jumlah	36	36	

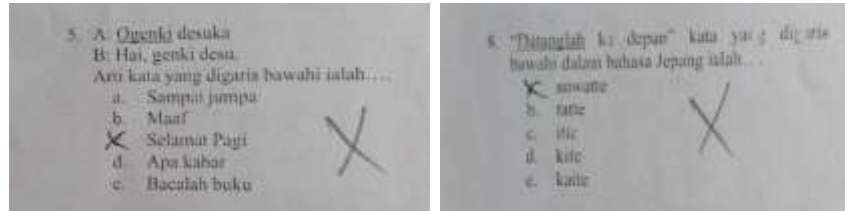
Selanjutnya, mendeskripsikan data pada tabel tersebut kedalam bentuk diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Nilai *Pretest* dan *Posttest* Indikator 1

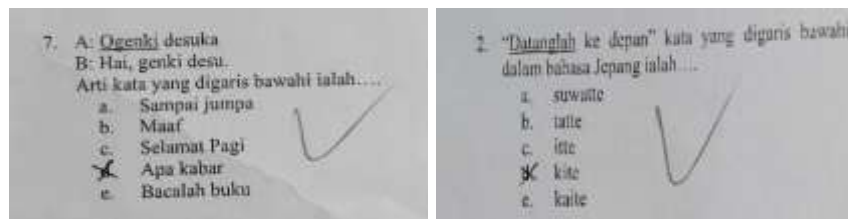
Hasil penguasaan *goi* siswa sebelum menggunakan media *Quizwhizzer* tersebar dan menumpuk pada nilai 70. Setelah menggunakan *Quizwhizzer*, nilai penguasaan *goi* siswa sangat bervariasi, dengan puncak tertinggi di angka 100.

Siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang memiliki nilai penguasaan *goi* rata-rata 72.22 sebelum menggunakan *Quizwhizzer* pada indikator 1. Jadi, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata ($72.22 < 80$) lebih rendah dari nilai minimal KKTP. Selain itu, setelah menggunakan *Quizwhizzer* pada indikator 1, skor mean penguasaan *goi* di antara murid kelas XII F.5 di SMA Negeri 4 Padang ialah 87.22. Dengan skor rata-rata $87.22 > 80$, dapat disimpulkan bahwa KKTP terpenuhi. Indikator 1 (Siswa mampu mengenali arti kosakata dalam bahasa Jepang dan sebaliknya) lembar jawaban pra-tes siswa (SP-19) untuk pertanyaan penguasaan *Goi* ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. Lembar Jawaban *Pre-test* Siswa (SP-19) Indikator 1

Namun, tabel berikut menampilkan jawaban post-test siswa (SP-19) untuk indikator 1 (Siswa mampu menentukan arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya) tentang pertanyaan penguasaan *goi*:



Gambar 4. Lembar Jawaban *Post-test* Siswa (SP-19) Indikator 1

Siswa yang menggunakan kode contoh (SP-19) salah menjawab sejumlah pertanyaan pra-tes sebelum mengakses media *quizwhizzer*, seperti yang terlihat pada dua lembar jawaban di atas untuk item pertanyaan pada indikator 1. Siswa tersebut berhasil menyelesaikan pertanyaan pasca-tes setelah menggunakan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran *goi* menggunakan media *Quizwhizzer* yang menjadikan siswa berperan aktif, sehingga dengan menggunakan tambahan media *Quizwhizzer* ini menjadikan siswa lebih menguasai *goi* dengan baik.

2. Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Indikator 2

Berikut merupakan nilai *goi* penguasaan siswa pada indikator 2 sebelum menggunakan media *Quizwhizzer*:

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Indikator II

<i>Nilai</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>
Nilai Maksimum	90	100
Nilai Minimum	50	50
Rata-Rata	68.33	75.55
Simpangan Baku	12.30	14.62
Median	70	75
Modus	70	70

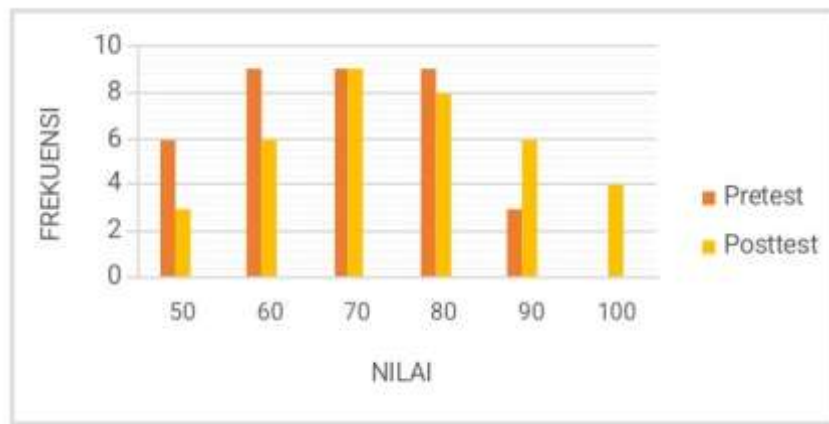
Indikator 2 memiliki skor mean $< (68.33)$ dari *pretest* dibandingkan dengan *posttest* (75.55). Disamping itu, simpangan baku *posttest* adalah 14.62, sedangkan simpangan baku *pretest* adalah 12.30. Menggunakan

Quizwhizzer untuk indikator 2, tabel di bawah ini menunjukkan distribusi frekuensi penguasaan *Goi* siswa kelas XII F.5 di SMA Negeri 4 Padang:

Tabel 7. Frekuensi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Indikator 2

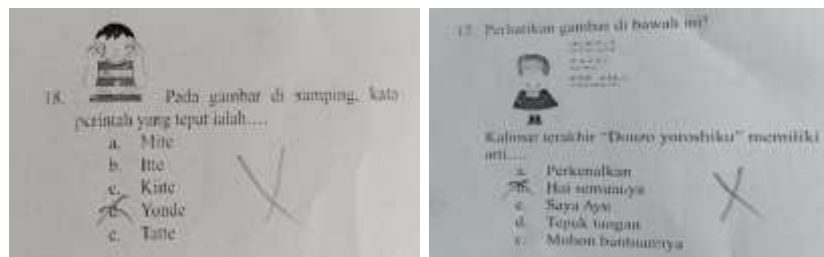
<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Hasil	Frekuensi	Hasil	Frekuensi
50	6	50	3
60	9	60	6
70	9	70	9
80	9	80	8
90	3	90	6
		100	4
Total	36	Total	36

Selanjutnya, mendeskripsikan data tabel tersebut ke dalam bentuk diagram berikut:



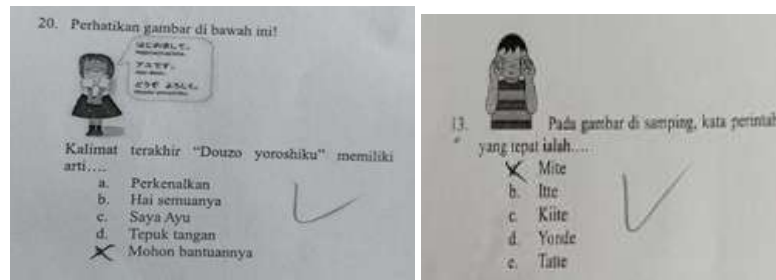
Gambar 5. Diagram Batang *Pretest* dan *Posttest* Indikator 2

Grafik batang menunjukkan bahwa terdapat sembilan siswa dengan skor penguasaan *goi* sebesar 60, 70, dan 80 sebelum menggunakan media *Quizwhizzer* pada indikator 2, , sesudah menggunakan media *Quizwhizzer* pada indikator 2 Sebanyak 4 siswa meraih nilai sempurna 100 dengan menggunakan media *Quizwhizzer* pada indikator 2. Berikut adalah gambar lembar jawaban *pre-test* (SP-02) siswa untuk pertanyaan penguasaan *goi* pada indikator II (Siswa dapat mengenali kosakata berbasis gambar atau sebaliknya):



Gambar 6. Lembar Jawaban *Pre-test* Siswa (SP-02) Indikator 2

Dan berikut ini adalah tabel yang menampilkan jawaban *post-test* siswa (SP-02) untuk indikator 2 dari ujian penguasaan *Goi* (Siswa dapat mengenali apakah kata-kata digunakan dalam konteks melalui gambar atau sebaliknya):



Gambar 7. Lembar Jawaban *Posttest* Siswa (SP-02) Indikator 2

Dari dua lembar jawaban siswa yang diberikan, butir pertanyaan pada indikator 2 menunjukkan bahwa siswa dengan kode contoh (SP-02) banyak salah menjawab pertanyaan *pretest* sebelum menggunakan media *Quizwhizzer*. Pada saat yang sama, siswa tersebut menjawab semua pertanyaan *posttest* dengan benar setelah menggunakan media *Quizwhizzer* dalam proses belajarnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran *goi* menggunakan media *Quizwhizzer* yang menjadikan siswa berperan aktif, sehingga dengan menggunakan tambahan media *Quizwhizzer* ini menjadikan siswa lebih menguasai *goi* dengan baik. Dari hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran *goi*, penggunaan media *Quizwhizzer* mampu meningkatkan penguasaan *goi* siswa dan mampu meningkatkan suasana belajar siswa. Peningkatan prestasi siswa di kelas dan ketepatan waktu pembelajaran mereka sendiri memberikan bukti akan hal ini. Siswa lebih aktif saat belajar menggunakan media *Quizwhizzer* ini.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penguasaan *Goi* siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang masih rendah sebelum penerapan *Quizwhizzer*. Hasil pembelajaran jelas menunjukkan hal ini, karena sebagian besar nilai siswa (rata-rata 70.27 dengan standar deviasi 9.92) masih di bawah KKTP (Kualifikasi Standar Kompetensi). Siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang menunjukkan peningkatan penguasaan *Goi* setelah menggunakan *Quizwhizzer*. Sebagian besar hasil siswa (rata-rata 81.38 dengan standar deviasi 9.82) lebih tinggi dari KKTP, seperti yang terlihat pada hasil pembelajaran.

Selain itu, temuan menunjukkan peningkatan ketika membandingkan tes sebelum dan sesudah. Rata-rata sebelum untuk Indikator 1 memiliki rata-rata 72.22 dan 87.22 setelah *treatment*. Skor mean Indikator 2 melonjak dari 68.33 pada hasil *pretest* jadi 75.55 pada *posttest*. Peningkatan yang signifikan pada skor tes sesudah dan sebelum terlihat ketika membandingkan skor mean *pre-test* dan *post-test* pada *treatment*. Hasil indikator 1 memiliki nilai mean yang lebih tinggi daripada nilai indikator 2, menurut hasil rata-rata kedua indikator. Ini disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar soal indikator 1 memiliki tingkat kesukaran rendah, sedangkan nilai indikator 2 memiliki nilai mean yang lebih rendah, karena mayoritas pertanyaan indikator 2 memiliki tingkat kesukaran sedang.

Media *quizwhizzer* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran *goi* pada siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang. Hal ini divalidasi oleh hasil uji hipotesis, dengan menggunakan uji *t sampel t-test*. Uji hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran *goi* siswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan media *Quizwhizzer*, seperti yang ditunjukkan oleh nilai $\text{sig} < 0.05$ ($0.000 < 0.05$)

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Afdhol, M. R., Saragih, F. A., & Paskaliana, V. R. (2022). Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Oleh Siswa SMA Negeri 6 Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* 8(2), 123.
- Kridalaksana, H. (1993). Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia.

- Nurlaelatin. (2009). Analisis Kesulitan Belajar Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Xii Bahasa SMA Negeri 1 Warungkiara Tahun Ajaran 2008/2009. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia
- Pauji, M. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X Smk Al-Huda Turalak). *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 268-272.
- Saleh, M. (2000). Pengantar Semantik. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Setianawati, L., & Pujosusanto, A. (2023). Efektifitas Media Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI IBB SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo. *Laterne*, 12(02), 11-18.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan *Quizwhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Dalam Kegiatan Belajar Online. Madani: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10).
- Wibowo, D. A., & Supriatnaningsih, R. (2019). *Analisis Kosakata yang Menunjukkan Profesi dalam Buku Ajar Bahasa Jepang yang Digunakan di UNNES*. Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching, 7(1), 90.
- Zalman, H. (2014). Kosakata Bahasa Jepang Dasar. Padang: Fbs Unp Press.