



Efektivitas Media Pembelajaran *Blooket* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Padang

Pitri Melsi¹, Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : pitrimelsi7gmail.com

Sejarah Artikel

Abstrak

Submit : 2025-07-30
Diterima : 2025-12-31
Diterbitkan : 2026-01-06

Keywords: *Blooket*
Media, Hiragana
Mastery

The present study is driven by learners' lack of proficiency in mastering hiragana, especially in writing hiragana and distinguishing between different forms of hiragana characters. The aim as to improve students' proficiency in understanding hiragana characters by utilizing the interactive digital learning medium Blooket. The research sample involved 36 students from SMA Negeri 4 Padang. The findings indicate that the average score increased from 64.31 on the pretest to 79.31 on the posttest. For the first indicator, the score increased from 61.94 to 81.39, while for the second indicator, to increased from 66.67 to 77.22. The recorded significance value of the overall data is $0.00 < 0.05$. Indicating that the implementation of Blooket successfully improved the mastery of hiragana among 11th grade students in phase 3 at SMA Negeri 4 Padang.

PENDAHULUAN

Hiragana adalah sistem huruf Jepang yang digunakan untuk menulis kata-kata asli bahasa Jepang, seperti nama orang, tempat, kata benda, kata kerja, pembacaan *kanji* (*furigana*), akhiran kata tanpa *kanji*, dan lainnya (Farida, 2020). Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA adalah mengembangkan pemahaman

siswa untuk dapat mengenal huruf *hiragana* (Sutedi, 2009). Dalam proses belajar, huruf *hiragana dan katakana* sangat penting untuk dipelajari agar siswa dapat lebih mudah mendalami bahasa Jepang (Putrilani, 2016). Namun, pembelajar pemula bahasa Jepang sering menghadapi kesulitan, seperti menguasai 46 huruf *hiragana*, menulis sesuai aturan, dan membedakan bentuk huruf yang hampir mirip. Hal ini menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lebih lanjut (Rachmawati, 2021). Kemudian Cici dkk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Karuta terhadap Penguasaan *Hiragana*” mengatakan bahwa dari pembelajaran bahasa Jepang ditemui beberapa masalah terkait pembelajaran *hiragana*, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mengingat atau menghafal *hiragana*.

Berdasarkan pengamatan selama PLK dari Juli – Desember 2024, serta melalui wawancara yang dilakukan dengan pengajar mata pelajaran bahasa Jepang, terlihat bahwa sebagian besar siswa menghadapi hambatan dalam menguasai *hiragana*, yakni: 1) Kesulitan menulis *hiragana* sesuai aturan, 2) Kesulitan membedakan bentuk huruf *hiragana*, 3) Kurangnya minat dan motivasi siswa. Masalah ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran, yang terbukti dari rendahnya keaktifan siswa di kelas dan capaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang hanya mencapai 80.

Upaya yang selama ini dilakukan untuk meningkatkan penguasaan *hiragana* pada siswa umumnya masih terbatas pada penggunaan metode konvensional, seperti ceramah, latihan menulis berulang, serta pemanfaatan buku teks dan lembar kerja siswa. Namun, pendekatan tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat dan penguasaan siswa secara optimal. Oleh karena itu, solusi lain yang dapat dilakukan ialah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini menerapkan media belajar berbasis digital, yaitu *Blooket*, yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran dan diharapkan dapat membantu siswa menguasai *hiragana*.

Blooket merupakan *platform* media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan elemen visual yang menarik, video interaktif, dan animasi dalam kegiatan belajar. *Blooket* memiliki 14 jenis permainan yang menarik yang dapat dimainkan oleh siswa dengan *genre* yang berbeda. Beberapa permainan menawarkan variasi tugas rumah dan variasi langsung. Variasi tugas rumah memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas di rumah, sementara variasi langsung memungkinkan siswa berkompetisi secara bersamaan dengan tampilan peringkat dan item yang digunakan dari layar guru. Menurut Bratel, dkk. (2021) *Blooket* menyajikan dorongan kuat sebuah kompetisi yang memotivasi peserta didik dengan fitur kuis langsung.

Berdasarkan temuan penelitian Faruq (2023), pemanfaatan media pembelajaran *Blooket* terbukti efektif dalam mendukung siswa mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Blooket* berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu, media *Blooket* diperkirakan juga dapat membantu siswa dalam menguasai *hiragana*. Namun, untuk membuktikan efektivitas media tersebut pada konteks dan materi yang berbeda, diperlukan penelitian lebih lanjut, dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Blooket* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4

Padang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan prosedur eksperimen untuk menguji pengaruh perlakuan yang diberikan. Menurut Sugiyono (2019) mengemukakan penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang diterapkan adalah pra-eksperimental tipe satu-kelompok yang melakukan pengukuran sebelum dan setelah intervensi. Melibatkan populasi sebanyak 71 orang yang terbagi dalam 2 kelas dan sampel diambil berdasarkan *purposive sampling*, yaitu kelas XI Fase 3 sebanyak 36 orang siswa. Penentuan ini didasarkan kriteria kemampuan awal siswa yang berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan PLK, keseragaman karakteristik pembelajaran, meminimalkan pengaruh variabel luar serta kesesuaiannya dengan desain penelitian. Validitas instrumen menggunakan metode *expert judgement* dan data penelitian berupa *pretest* dan *posttest*. Data penelitian adalah sejumlah informasi penting yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian melalui prosedur pengolahannya (Sutedi, 2018).

Analisis data dilakukan dengan menghitung pemusatan dan sebaran data menggunakan IBM SPSS 22, penyusunan tabel dan diagram distribusi frekuensi, mengkonversi nilai ke KKTP (80), pengklasifikasian data berdasarkan indikator, pengujian hipotesis serta penyusunan pembahasan dan kesimpulan. Kemudian, uji reliabilitas instrumen dilakukan dan menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,820, artinya instrumen tes reliabel. Untuk menguji asumsi dasar analisa informasi, digunakan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas. Pengujian normalitas pada *pretest* didapatkan hasil nilai signifikansi, yaitu 0,393. Pada *posttest* nilai signifikansinya 0,004. Sementara itu, hasil pengujian homogenitas yang dilakukan mendapatkan nilai signifikansi, yaitu 0,034. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *non-parametrik*, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test*, untuk mengetahui perbedaan penguasaan *hiragana* siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Blooket*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut disajikan hasil *pretest-posttest* penguasaan *hiragana* siswa:

Tabel 1. Perbandingan Penguasaan *Hiaragana*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Max	95	100
Nilai Min	30	45
Simpangan Baku	17,97	14,69
Mean	64,31	79,31
Median	62,5	80
Modus	60, 55, 50	100, 90, 85, 80

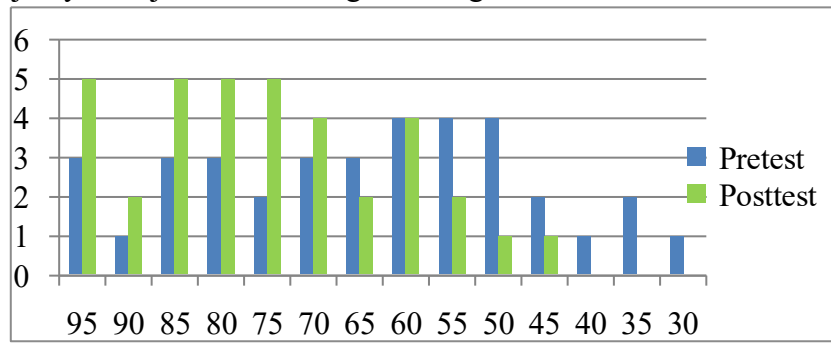
Dari tabel yang disajikan, terdapat perbandingan nilai rata-rata. Sebelum menggunakan media *blooket*, rata-rata penguasaan *hiragana* siswa adalah 64,31, sedangkan setelah menggunakan media *blooket*, rata-ratanya meningkat menjadi 79,31. Hal ini membuktikan terjadinya peningkatan penguasaan *hiragana* siswa setelah menggunakan media *blooket* dalam pembelajaran. Selain itu, simpangan baku penguasaan *hiragana* sebelum menggunakan media *blooket* adalah 17,97, sedangkan setelah menggunakan media *blooket* menjadi 14,69. Semakin kecil simpangan baku, semakin kecil variasi nilai siswa, serta semakin kecil juga selisih semua nilai dalam kelompok dengan nilai rata-ratanya. Selanjutnya, data disusun dalam bentuk sebaran frekuensi.

Tabel 2. Perbandingan Distribusi Frekuensi

No	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai (X)	Frekuensi (F)
1	95	3	100	5
2	90	1	95	2
3	85	3	90	5
4	80	3	85	5
5	75	2	80	5
6	70	3	75	4
7	65	3	70	2
8	60	4	65	4
9	55	4	60	2
10	50	4	50	1
11	45	2	45	1
12	40	1		
13	35	2		
14	30	1		
	Jumlah	36	Jumlah	36

Berdasarkan diagram distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa sebelum menggunakan media *blooket*, nilai penguasaan *hiragana* siswa terpusat pada nilai 60, 55, dan 50. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dalam penguasaan *hiragana* siswa setelah menggunakan media *blooket*. Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diubah sesuai dengan sistem penilaian sekolah yang menerapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai 80.

Selanjutnya disajikan ke dalam grafik diagram distribusi.



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa sebelum menggunakan media *blooket*, nilai penguasaan *hiragana* siswa terpusat pada nilai 60, 55, dan 50. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dalam penguasaan *hiragana* siswa setelah menggunakan media *blooket*. Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diubah sesuai dengan sistem penilaian sekolah yang menerapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai 80.

Tabel 3. Konversi hasil Pretest dan Posttest Ke KKTP

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		KKTP (80)
Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
10	27,8%	22	61,1%	> KKTP
26	72,2%	14	38,9%	< KKTP

Berdasarkan tabel di atas, Sebelum menggunakan media *blooket*, ada 10 siswa yang mencapai nilai melampaui KKTP dengan jumlah persentase 27,8%. Sementara itu, 26 siswa lainnya belum mencapai KKTP dengan jumlah persentase 72,2%. Setelah menggunakan media *blooket*, jumlah siswa yang nilainya melampaui KKTP meningkat menjadi 22 orang, yaitu 61,1%, sedangkan yang belum mencapai KKTP berkurang menjadi 14 siswa dengan jumlah persentase 38,9%. Dari hasil ini, menunjukkan terjadinya peningkatan siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah menggunakan media *blooket*.

Pembahasan

a. Indikator Pertama

Hasil data pada indikator pertama disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan Penguasaan Hiragana Siswa Pada Indikator Pertama

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Max	100	100
Nilai Min	30	40
Simpangan Baku	20,95	15,33
Mean	61,94	81,39
Median	60	80
Modus	60	80

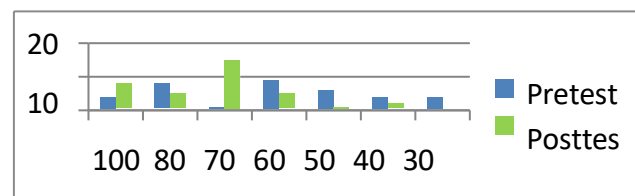
Berdasarkan data yang disajikan, Pada tes *pretest*, nilai rata-ratanya, yaitu 61,94, sedangkan pada tes *posttest*, naik menjadi 81,39. Selain itu, tingkat

Efektivitas Media Pembelajaran *Blooket* – Pitri Melsi¹ Hendri Zalman² variasi nilai (simpangan baku) pada tes *pretest*, yaitu 20,95, dan menurun menjadi 15,33 pada tes *posttest*. Selanjutnya, dianalisis melalui distribusi frekuensi, seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Perbandingan Distribusi Frekuensi Nilai Pada Indikator Pertama

No	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	(X)	Frekuensi (F)	Nilai (X)	Frekuensi (F)
1	100	4	100	8
2	80	8	80	5
3	70	1	70	15
4	60	9	60	5
5	50	6	50	1
6	40	4	40	2
7	30	4		
Jumlah		36	Jumlah	36

Dari data yang disajikan, selanjutnya dideskripsikan ke dalam grafik diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Pada Indikator Pertama

Berdasarkan diagram distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa sebelum menggunakan media *blooket*, nilai penguasaan *hiragana* siswa terpusat pada nilai 60 total siswa 9 orang. Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diubah sesuai dengan sistem penilaian sekolah yang menerapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai 80.

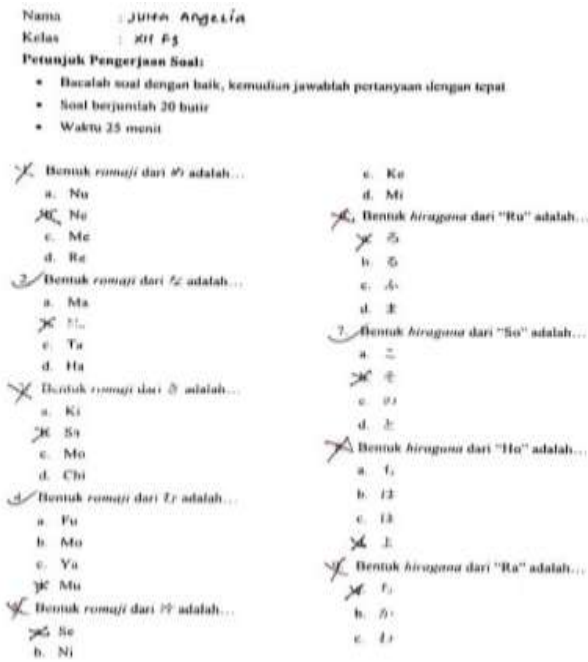
Tabel 6. Konversi ke dalam Penilaian KKTP Indikator Pertama

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		KKTP (80)
Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
12	33,3%	28	77,8%	> KKTP
24	66,7%	8	22,2%	< KKTP

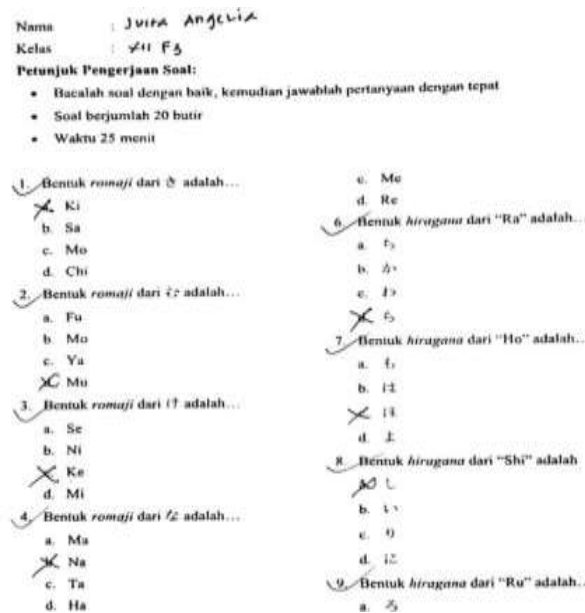
Berdasarkan tabel di atas, hasil penguasaan *hiragana* siswa sebelum dan setelah menggunakan media *blooket* bisa dibagi menjadi dua kelompok. Sebelum menggunakan media *blooket*, ada 12 siswa yang mencapai nilai melampaui KKTP dengan jumlah persentase 33,3%. Sementara itu, 24 siswa lainnya belum mencapai KKTP dengan jumlah persentase 66,7%. Setelah menggunakan media *blooket*, jumlah siswa yang mencapai nilai melampaui KKTP naik menjadi 28 siswa dengan jumlah persentase 77,8%. Sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKTP berkurang menjadi 14 siswa dengan jumlah persentase 22,2%. Dari hasil ini, menunjukkan terjadinya peningkatan siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP) setelah menggunakan media *blooket*.

Dari lembar jawaban *pretest* dan *posttest* siswa (SP-18), dapat dilihat bagaimana siswa menjawab beberapa soal di indikator pertama.



Gambar 3. Lembar Jawaban *Pretest*



Gambar 4. Lembaran Jawaban *Posttest*

Berdasarkan jawaban siswa tersebut, soal dari indikator pertama menunjukkan bahwa siswa yang diberi identitas (SP-18) sebelum menggunakan media *blooket* hanya mengambil beberapa jawaban yang benar saat mengerjakan tes. Setelah menggunakan media *blooket*, siswa tersebut mengambil pilihan jawaban yang benar saat mengerjakan tes.

b. Indikator Kedua

Hasil data pada indikator kedua disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Perbandingan Penguasaan Hiragana Siswa Pada Indikator Kedua

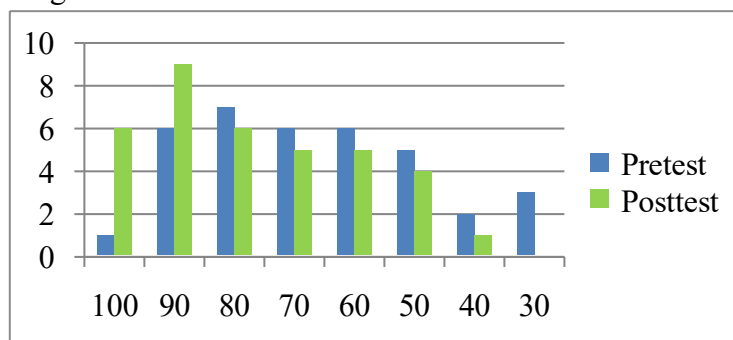
Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Max	100	100
Nilai Min	30	40
Simpangan Baku	19,12	17,50
Mean	66,67	77,22
Median	70	80
Modus	80	90

Berdasarkan data yang disajikan, Pada tes *pretest*, nilai rata-ratanya, yaitu 66,67, sedangkan pada tes *posttest*, naik menjadi 77,22. Selain itu, tingkat variasi nilai (simpangan baku) pada tes *pretest*, yaitu 19,12, dan menurun menjadi 17,50 pada tes *posttest*. Selanjutnya, penguasaan *hiragana* siswa sebelum dan setelah menggunakan media *blooket* juga dianalisis melalui distribusi frekuensi, seperti terlihat pada table berikut:

Tabel 8. Penguasaan Hiragana Siswa Pada Indikator Kedua

No	<i>Pretest</i>		<i>Pottest</i>	
	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai (X)	Frekuensi (F)
1	100	1	100	6
2	90	6	90	9
2	80	7	80	6
3	70	6	70	5
4	60	6	60	5
5	50	5	50	4
6	40	2	40	1
7	30	3		
Jumlah		36	Jumlah	36

Dari data yang disajikan di atas, selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk garfik diagram berikut:



Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi Pada Indikator Kedua

Berdasarkan diagram distribusi frekuensi di atas, terlihat bahwa sebelum menggunakan media *blooket*, nilai penguasaan *hiragana* siswa terpusat pada nilai 80 total siswa 7 orang. Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* tersebut

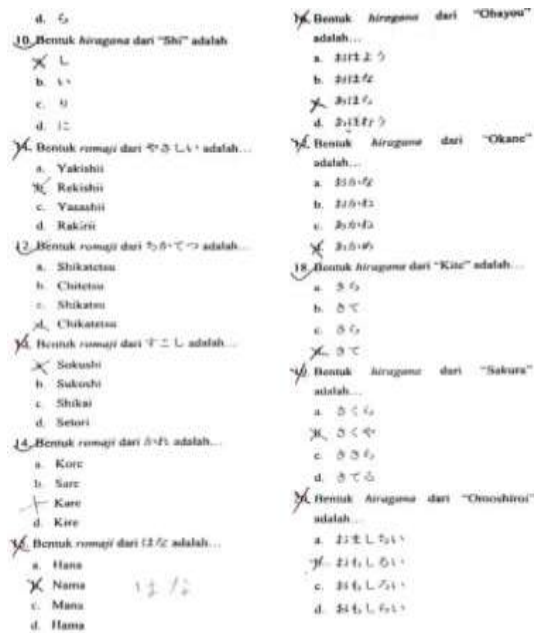
diubah sesuai dengan sistem penilaian sekolah yang menerapkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai 80.

Tabel 9. Konversi Penilaian KKTP Indikator Kedua

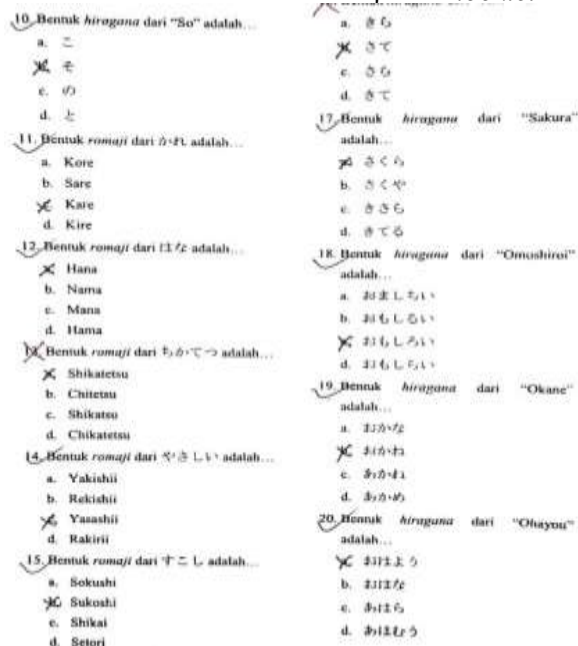
Pretest		Posttest		KKTP (80)
Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
14	38,9%	21	58,3%	> KKTP
22	61,1%	15	41,7%	< KKTP

Berdasarkan tabel di atas, hasil penguasaan *hiragana* siswa sebelum dan setelah menggunakan media *blooket* bisa dibagi menjadi dua kelompok. Sebelum menggunakan media *blooket*, ada 14 siswa yang mencapai nilai melampaui KKTP dengan jumlah persentase 38,9%. Sementara itu, 22 siswa lainnya belum mencapai KKTP dengan jumlah persentase 61,1%. Setelah menggunakan media *blooket*, jumlah siswa yang mencapai nilai melampaui KKTP naik menjadi 21 orang (58,3%), sedangkan yang belum mencapai KKTP berkurang menjadi 15 orang (41,7%). Hasil ini menunjukkan terjadinya peningkatan siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah menggunakan media *blooket*.

Dari lembar jawaban *pretest* dan *posttest* siswa (SP-29) dapat dilihat bagaimana siswa menjawab beberapa soal.



Gambar 6. Hasil Pretest



Gambar 7. Hasil Posttest

Berdasarkan jawaban siswa tersebut, soal yang termasuk indikator kedua menunjukkan bahwa siswa yang diberi identitas (SP-29) sebelum menggunakan media *blooket* mengambil beberapa jawaban yang benar saat mengerjakan tes. Setelah menggunakan media *blooket*, siswa tersebut mengambil pilihan jawaban yang benar saat mengerjakan tes.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,31 dengan median 62,5 dan modus 60, 55, dan 50. Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,31 dengan median 80 dan modus 100, 90, 85, dan 80. Selain itu, nilai rata-rata pada setiap indikator juga mengalami peningkatan, yaitu dari 61,94 menjadi 81,39 pada indikator pertama dan dari 66,67 menjadi 77,22 pada indikator kedua setelah menggunakan *Blooket*. Kemudian, hasil dari analisis statistik pengujian hipotesis didapatkan nilai signifikansi dari keseluruhan data, yaitu sebesar 0,000, yang berarti H_1 di terima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penggunaan media *Blooket* efektif dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan *hiragana*.

REFERENSI

- Bratel, O., Kostiuk, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). *Student-Centered Online Assesment in Foreign Language Classes. Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926-941.
- Cici, I., & Putri, M. A. (2022). Efektifitas Media *Karuta* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas XII SMAN 2 Sungai Limau. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 5(2), 187-198.
- Farida, A. (2020). Panduan Lengkap Kuasai Bahasa Jepang Tanpa Kursus. Anak Hebat Indonesia.
- Faruq, D., & Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed., Ph.D. 2023. Efektivitas Penerapan Permainan *Blooket* Mode *Gold Quest* Terhadap Pembelajaran *Kosakata* Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita

- Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa* 1(1), 1-8.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam *Gim Blooket* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.
- Putrilani, K. A., Renariah, & Sutjiati, N. (2016). Efektivitas Media Permainan *Sudoku* Dalam Menghafal Huruf *Kana* (Menggunakan Metode *Eksperimen Quasi* Terhadap Siswa *Japanese Club* SMP Laboratorium Percontohan UPI). *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Pengajaran Bahasa Jepang*, 1(3), 34-45.
- Rachmawati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “*Hiramaru*” (*Puzzle Hiragana*) Untuk Mempelajari Huruf *Hiragana*. *HIKARI*, 5(2), 771-779.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.