

## ABSTRAK

**Azola Minata.** 2019. “Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kurangnya penguasaan *goi* pada siswa. Hal ini disebabkan karena latihan dalam proses pembelajaran yang masih kurang bervariasi, salah satu contoh latihan yang dapat digunakan adalah Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu “*posttest only control grup design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang yang terdaftar pada periode Januari-Juli tahun ajaran 2018/2019. Sampel penelitian adalah 32 orang siswa kelas X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen dan 33 orang siswa kelas X IIS 1 sebagai kelas kontrol. Data penelitian ini adalah skor hasil tes akhir penguasaan *goi* tanpa dan dengan menggunakan Kahoot siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Skor hasil tes tersebut dibandingkan dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui efektivitas penggunaan Kahoot pada penguasaan *goi*. Berdasarkan hasil uji-t, disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Kahoot efektif secara signifikan terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( 5,21 > 2,00 ) pada taraf signifikan 0,05. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang dengan menggunakan Kahoot lebih baik dari pada tanpa menggunakan Kahoot.

**Kata Kunci:** *Goi*, Kahoot dan Efektivitas