

**PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN *GOI***

**SISWA SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang*



**SEPHIA NURFARDINA**

**19180069/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN *GOJ*

SISWA SMA

Nama : Sephia Nurwardina  
NIM : 19180069  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2024

Disetujui oleh,  
Pembimbing

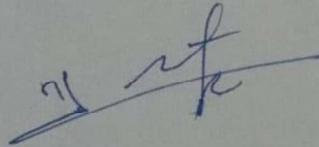


Rita Arni, S.Hum, M.Pd  
NIP. 19850105.201903.2.014

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197707202002122002

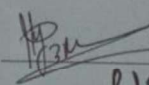

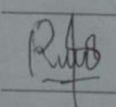
PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul:

PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN *GOI*  
SISWA SMA

Nama : Sephia Nurfardina  
NIM : 19180069  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2024

Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Damai Yani, S.Hum., M.Hum	: 
2. Sekretaris	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	: 
3. Anggota	: Rita Arni, S.Hum., M.Pd	: 



### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sephia Nurfardina  
NIM/TM : 19180069/2019  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMA* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,  
Kepala Departemen

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,

Sephia Nurfardina  
NIM. 19180069

## ABSTRAK

**Nurfardina, Sephia. 2024** “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMA.” *Skripsi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa menganggap sulit untuk mengingat *goi* saat belajar bahasa Jepang, ada beberapa faktor yang membuat siswa sulit mengingat *goi* salah satunya media pembelajaran yang digunakan kurang menarik siswa sehingga banyak siswa yang tidak fokus saat proses belajar. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam menguasai *goi* dan dapat dilihat dari nilai *goi* siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Lalu melalui wawancara kepada guru-guru Jepang dapat disimpulkan siswa SMA N 6 Padang kurang semangat saat belajar. Karena kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari *goi*, kemampuan mereka untuk memahaminya terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat siswa dan mempermudah proses pembelajaran *goi*. Aplikasi *quizizz* dapat membantu mengatasi masalah ini. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan *quizizz* terhadap kemampuan *goi* pada siswa kelas sebelas SMA Negeri 6 Padang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan strategi *true experimental* yaitu *post-test only control group design*. Data yang dikumpulkan melibatkan 62 siswa kelas sebelas dari jurusan IPS yaitu IPS 4 dan IPS 5. Berdasarkan hasil uji-t sampel independen, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima dengan tingkat signifikan  $0,001 < 0,05$ , menunjukkan bahwa kemampuan *goi* siswa dengan menggunakan media *quizizz* di kelas eksperimen berpengaruh dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan *goi* siswa kelas sebelas SMA N 6 Padang.

**Kata Kunci:** *Goi, bahasa Jepang, media, quizizz*

## ABSTRACT

**Nurfardina, Sephia. 2024** “The Effect of Quizizz Media on Students Goi Ability of High School.” *Thesis*. Padang: Japanese Language Education Study Program, Department of English Language and Literature, Faculty of Language and Arts, Padang State University.

*This research is motivated by the fact that many students find it difficult to remember goi when learning Japanese, there are several factors that make it difficult for students to remember goi, one of which is that the learning media used is less interesting to students so that many students are not focused during the learning process. Based on preliminary studies that have been conducted, it is found that students face challenges in mastering goi and can be seen from the goi scores of students who do not reach the Minimum Completeness Criteria (KKM). Then through interviews with Japanese teachers it can be concluded that SMA N 6 Padang students lack enthusiasm when learning. Due to students' lack of interest and motivation in learning goi, their ability to understand it is limited. Therefore, it is necessary to use learning media to attract students' interest and facilitate the goi learning process. The quizizz application can help overcome this problem. This study aims to assess the impact of using quizizz on goi skills in eleventh grade students of SMA Negeri 6 Padang. This study uses quantitative methods with a true experimental strategy, namely post-test only control group design. Based on the results of the independent sample t-test, it can be concluded that the research hypothesis is accepted with a significant level of  $0.001 < 0.05$ , indicating that the goi skills of students in the experimental class are better than those in the control group. In other words, the use of the quizizz application affects the goi skills of eleventh grade students of SMA N 6 Padang.*

**Keywords:** *Goi, Japanese, media, quizizz*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji beserta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas berkat dan limpahan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kemampuan Goi Siswa SMA*”. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadikan kita sebagai insan berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Selama penyelesaian dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan ribuan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kepada Allah SWT., yang selalu mempermudah jalan hambanya dalam mengerjakan skripsi.
2. Kepada kedua orang tua saya yang sudah berjuang dan membantu saya dalam memenuhi setiap kebutuhan agar tetap lancar dalam melanjutkan studi dan tiada henti-hentinya dalam memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa agar dapat menyelesaikan studi tepat waktu.

3. Kepada Adik-adik saya yang sudah mau mengerti, bersabar dan membantu saya dalam memberi dukungan, motivasi, semangat dan doa agar menyelesaikan studi tepat waktu.
4. Ibu Rita Arni, S, Hum, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing tugas akhir (skripsi) yang telah sabar membimbing, memberikan nasehat, masukan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd., dan Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum selaku dosen penguji dan sekaligus sebagai ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan masukan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Yuli Tiarina, M.Pd selaku ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Bapak Dr. Mhd. Al Hafizh, S.S, M.A., selaku sekretaris Departemen Bahasa dan Sastra Inggris.
7. Kepada bapak dan ibu dosen prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang.
8. Ibu Yessy Novita, S.Hum., selaku guru bahasa Jepang SMA N 6 Padang yang telah membantu penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada Lamuna Coffee and Eatery yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Farhat Taufiq selaku *partner* saya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi, maupun diluar masa perkuliahan.



11. Kepada Irpan Sopian, SM., MM., Fahrur Rozi, S.T dan Redo Wahyu Aranski selaku orang yang telah membantu, memberikan dukungan dan semangat kepada saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada sahabat akademis saya Dzulmi Raina Syifa, S.Pd dan Muhammad Irvan, S.Pd yang selalu membantu dan memberikan dukungan, nasehat dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada sahabat dan teman-teman saya Jimi, Gilang, Izzah, dan Noel yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada kucing saya Jojo yang selalu menemani saya dalam mengerjakan skripsi pada malam hari.
15. Semua pihak yang telah membantu penulis selama proses perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Mudah-mudahan Skripsi ini bermanfaat sebagai sumber informasi bagi pembaca yang budiman.

Padang, Agustus 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II</b> .....	9
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. <i>Goi</i> (kosakata) .....	9
2. Media .....	18
3. <i>Quizizz</i> .....	20
4. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 6 Padang.....	30
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual .....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III</b> .....	37
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	37
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	37

B. Populasi dan Sampel .....	39
C. Variabel dan Data Penelitian .....	40
D. Instrumen Penelitian .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data .....	46
F. Prosedur Penelitian.....	47
G. Validitas dan Reabilitas.....	49
H. Uji Persyaratan Analisis .....	51
I. Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV.....</b>	<b>55</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Deskriptif Data .....	55
B. Analisis Data .....	58
1. Analisis kemampuan <i>goi</i> siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan indikator .....	58
a. Indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya).....	58
b. Indikator 2 (Siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar maupun sebaliknya).....	63
C. Pembahasan.....	69
<b>BAB V .....</b>	<b>72</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 .....	21
Gambar 2 .....	22
Gambar 3 .....	22
Gambar 4 .....	23
Gambar 5 .....	24
Gambar 6 .....	24
Gambar 7 .....	25
Gambar 8 .....	25
Gambar 9 .....	26
Gambar 10 .....	26
Gambar 11 .....	35
Gambar 12 .....	57
Gambar 13 .....	57
Gambar 14 .....	60
Gambar 15 .....	61
Gambar 16 .....	62
Gambar 17 .....	62
Gambar 18 .....	64
Gambar 19 .....	65
Gambar 20 .....	66
Gambar 21 .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Posttest Kemampuan Goi.....	43
Tabel 2. Tingkat Kesukaran .....	45
Tabel 3. Daya Pembeda.....	46
Tabel 4. Uji Normalitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 5. Test of Homogeneity of Variances .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 6. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku Post Test Kemampuan Goi pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	55
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Kemampuan Goi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	56
Tabel 8. Konversi Penilaian KKM Kemampuan Goi Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	58
Tabel 9. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1 .....	59
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kemampuan Goi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1 .....	60
Tabel 11. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Standar Deviasi, Mean, Median, dan Modus Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2 .....	63
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Kemampuan Goi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2 .....	64
Tabel 13. Uji Hipotesis Independent Sample T-test .....	68
Tabel 14. Grup Statistik .....	68

r

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	77
Lampiran 2. Soal Uji Coba Tes Kemampuan <i>Goi</i> .....	104
Lampiran 3. Kunci Jawaban.....	108
Lampiran 4. Validasi Instrumen Penelitian .....	109
Lampiran 5. Analisis Butir Soal .....	118
Lampiran 6. Reabilitas Instrumen .....	119
Lampiran 7. Soal <i>Posttest</i> .....	121
Lampiran 8. Nilai Kemampuan <i>goi</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	125
Lampiran 9. Nilai Kemampuan <i>goi</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 1 .....	126
Lampiran 10. Nilai Kemampuan <i>goi</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Indikator 2 ...	127
Lampiran 11. Uji Normalitas dan Homogenitas IBM SPSS 22 .....	128
Lampiran 12. Uji Hipotesis Independen Sampel T-Test.....	129
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian .....	130
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	132
Lampiran 15. Surat Tugas Validator .....	133

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam mempelajari suatu bahasa, ada beberapa unsur-unsur dalam kebahasaan yang harus dikuasai oleh pembelajar. Salah satu yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah kosakata (*Goi*). Dengan bertambahnya kosakata, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa, begitu juga dalam mempelajari bahasa Jepang. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:736) menyebutkan kosakata adalah pembendaharaan kata.

Hal ini sesuai dengan pendapat Yuriko dalam Sudjianto (2009:97) bahwa penguasaan *goi* yang memadai adalah faktor penunjang untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Machi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 204:109) *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* (kumpulan kata). Sedangkan Takamizawa (2004:139) menyatakan bahwa *goi* merupakan *go no shuugou* (seperangkat kata-kata). Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) menyebutkan *goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Tujuan komunikasi bisa tercapai apabila pembelajar bahasa Jepang bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan dan tulisan. Dalam mempelajari bahasa, membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan adalah empat keterampilan penting (Febrianti, Eka, & Mayarni, 2022). Kemampuan ini

dibuat dengan tujuan agar dapat terampil berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan baik (Njoroge, 2013). Dalam pengajaran bahasa asing, khususnya pengajaran bahasa Jepang, siswa juga dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut (Ratnah, 2017).

Selanjutnya penuturan dari instruktur atau guru bahasa Jepang SMA N 6 yang Padang Bernama Yessy Novita, S.Hum menginformasikan penelitian eksplorasi ini pada tanggal 29 Agustus 2023, beliau menyampaikan bahwa pembelajaran *goi* terhadap sebagian siswa mengalami kesulitan saat belajar *goi*, terlihat dari nilai *goi* mereka yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 75. Pembelajaran *goi* dilakukan menggunakan media papan tulis dan audio yang mana setiap pertemuan pembelajaran, guru akan menuliskan *goi* dipapan tulis dan memutar audio *goi*. Sedangkan pembelajaran bahasa Jepang, dilakukan sebanyak hanya 3 jam pelajaran selama 1 minggu. Setelah itu, peneliti melakukan wawancara ke kurang lebih 15 siswa SMA N 6 Padang yang belajar bahasa Jepang . Kebanyakan para siswa menyatakan sulit untuk mengingat *goi* dikarenakan tidak diulang dan media pembelajarannya monoton. Berdasarkan wawancara di atas, peneliti menyimpulkan hasil dari metode pembelajaran menggunakan media papan tulis dan audio dinilai kurang efektif berdasarkan pernyataan siswa SMA N 6 Padang. Dengan kesimpulan tersebut, peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 6 Padang.

*Quizizz* merupakan permainan yang menguji pikiran dimana siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan dari soal – soal yang disajikan. Sebagaimana pendapat Purba



(2019) *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa kegiatan multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran dalam kelas terasa menyenangkan dan lebih interaktif. Pada media *quizizz*, pertanyaan – pertanyaan akan muncul pada layar, pertanyaan akan disajikan oleh guru, selanjutnya pada pertanyaan tersebut terdapat estimasi waktu yang ditentukan dan harus dijawab dengan cepat. Aplikasi *quizizz* ini merupakan aplikasi yang sudah banyak digunakan oleh kalangan pendidikan, tentunya dengan berbasis permainan akan memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi *quizizz* tersebut. Siswa dapat mengikuti latihan-latihan soal yang diberikan oleh guru pada perangkat *smartphone* mereka. Aplikasi *quizizz* ini juga dapat melatih siswa untuk bisa mengerjakan soal kapan pun dan dimana pun siswa berada, tentunya tetap membutuhkan jaringan internet. Melalui media aplikasi *quizizz* banyak permainan yang bisa dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran bahasa Jepang di sekolah khususnya SMA atau sederajat saat ini juga mempelajari bahasa Jepang sebagai salah satu pembelajaran yang ada di sekolah.

Sesuai dengan hasil penelitian dari Anugrah (2022), yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Topik Schule Pada Siswa SMA Negeri 31 Jakarta” Universitas Negeri Jakarta, menyimpulkan bahwa media pembelajaran *quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman topik Schule pada siswa SMA Negeri 31 Jakarta. Dari hasil tersebut maka dapat dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman pada

topik Schule. Menurut penelitian Solikah (2020), Hasil analisis data yang mengacu pada  $df=50$ ,  $t_0=5\%$ , menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Fauziah (2019), yang judul “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN”. Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional. Menurut penelitian Pawestri dan Saragih (2021), yang berjudul “Pengaruh Metode *Drill* Menggunakan *Quizizz* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menghafal Huruf Hiragana Kelas X SMA Negeri 1 Batu” hasil kuesioner yang disebarkan kepada siswa memiliki perolehan rata-rata persentase keseluruhan yaitu sebesar 88,2 persen, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah memberikan persepsi yang baik terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz*.

Berdasarkan penelitian di atas maka peneliti memilih media *quizizz* untuk dijadikan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Kemampuan *Goi* Siswa SMA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan mengingat *goi*.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hanya menggunakan materi pada buku *Nihongo Kira Kira* kelas XI yaitu pada Bab 13 *Padang ni sunde imasu*, Bab 14 *Yoku souji o shimasu*, Bab 15 *Ima de shukudai o shimasu*.
2. Media yang digunakan hanya menggunakan aplikasi *quizizz*.

## **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap kemampuan *goi* kelas XI siswa SMA N 6 Padang?

## **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap kemampuan *goi* kelas XI siswa SMA N 6 Padang.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang berhubungan dengan pengaruh media *quizizz* terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran peneliti terhadap pentingnya kemampuan *goi* dalam pembelajaran bahasa Jepang dan juga dapat menjadi wawasan dan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian, serta dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap *goi* siswa.

#### b. Bagi Siswa.

Dengan adanya penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memecahkan masalah persoalan yaitu dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa, memudahkan untuk memahami pelajaran bahasa Jepang, serta dapat menambah motivasi belajar sehingga, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### c. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini, *quizizz* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas. Selain itu, dapat membantu guru dalam

mengelola kelas agar lebih bervariasi selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi Sekolah

*Quizizz* dapat digunakan untuk mengubah pola pembelajaran menjadi lebih bervariasi serta dapat memperbaiki mutu pembelajaran dalam bidang bahasa Jepang.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya.

*Quizizz* dapat menawarkan kesempatan untuk menggali lebih dalam tentang dampak penggunaan platform pembelajaran digital terhadap hasil pembelajaran siswa.

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk menghindari ambiguitas makna. Dalam konteks penelitian ini, definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menurut buku Sosiologi Perdesaan karya Muhammad Zid & Ahmad Tarmiji, pengaruh adalah sesuatu yang bisa mengakibatkan suatu individu atau kelompok, sehingga dalam penelitian ini kata pengaruh dimaknai sebagai sesuatu yang dapat membuat perubahan terhadap kemampuan *goi* bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 6 Padang dalam mata pelajaran bahasa Jepang yang menggunakan media *quizizz*.
2. *Quizizz* adalah aplikasi yang akan digunakan untuk berlangsungnya pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 6 Padang.

3. *Goi* (語彙, ごい) adalah perbendaharaan kata atau kosakata dalam bahasa Jepang yang dapat diklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu. Berdasarkan hal tersebut *goi* yang digunakan adalah materi buku *Nihongo Kira Kira* kelas XI pada Bab 13 *Padang ni sundē imasu*, Bab 14 *Yoku souji o shimasu*, Bab 15 *Ima de shukudai o shimasu*