

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN *GOI*
SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



**AZOLA MINATA
NIM 15180031/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

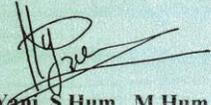
PERSETUJUAN SKRIPSI

**Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMA
Negeri 4 Padang**

Nama : Azola Minata
Nim : 15180031
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Agustus 2019

Disetujui oleh,
Pembimbing


Damai Yani, S.Hum., M.Hum
NIP. 19841121 201504 2 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS UNP


Dr. Refnaldi, S.Pd., M. litt
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

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

**Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X
SMA Negeri 4 Padang**

Nama : Azola Minata
Nim : 15180031
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Agustus 2019

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	: 
2. Sekretaris	: Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
3. Anggota	: Damai Yani, M.Hum.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jalan Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang Telp/ Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azola Minata
NIM : 15180031/ 2015
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, “Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan *Goi* Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt
NIP 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,

Azola Minata
15180031/ 2015

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

ABSTRACT

This research is backed by the lack of *goi* mastery in students. This is because the exercises in the learning process are still less varied, one example of exercises that can be used is Kahoot. This study aims to determine the effectiveness of Kahoot on the mastery of *goi* class X SMA Negeri 4 Padang. This study used a quantitative approach with a pseudo-experimental "posttest only control group design" method. The population in this study is a class X SMA Negeri 4 Padang which is registered in the period of January-July 2018/2019 school year. The research sample is 32 students in grade X MIPA 6 as an experimental class and 33 students in grade X IIS 1 as a control class. This research data is the final test score of *goi* mastery without and by the use of kahoot grade X SMA Negeri 4 Padang. The test results were compared to using the test-t formula to determine the effectiveness of kahoot mastery of *goi*. Based on test-t results, it was concluded that the learning to use kahoot significantly effectively on the mastery of *goi* in grade X students of SMA Negeri 4 Padang because $T_{count} > T_{table}$ ($5.21 > 2.00$) at a significant level of 0.05. So, it was concluded that the governance of the *goi* class X SMA Negeri 4 Padang by using kahoot is better than without using kahoot.

Keywords: *Goi*, Kahoot and effectiveness

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat dan hidayah. Shalawat beserta salam peneliti haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti telah berhasil menulis skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang”.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga peneliti sebagai pemberi saran, masukan serta do’a.
2. Ibu Damai Yani, S.Hum., M.Hum sebagai pembimbing yang telah membimbing serta memberikan nasehat, masukan selama masa perkuliahan dan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri S.S M.Pd., sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan.
4. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd. dan Ibu Meira Anggia Putri S.S M.Pd., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt., dan Fitrawati, S.S., M. Pd., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
7. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.

8. Ibu Retno Sri Wahyuningsih, S.Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 4 Padang.
9. Ibu Dewi Syuryani S.Hum., dan Ibu Rona Fitri S.Hum., selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Padang atas waktu dan bimbingannya selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Padang.
10. Shiage, sahabat-sahabat, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNP serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juni 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah..	4
D. Pertanyaan Penelitian	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Kosakata Bahasa Jepang (<i>Goi</i>).....	8
2. Kahoot	14
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Konseptual	20
D. Hipotesis Penelitian.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Variabel dan Data.....	25
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Prosedur Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Uji Persyaratan Analisis	34
H. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	39
B. Analisis Data	52
C. Pembahasan	76
D. Keterbatasan Penelitian	81

BAB V PENUTUPAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	86
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Desain Penelitian.....	24
2. Kisi-Kisi Soal Tes <i>Goi</i> Pada Pokok Bahasan Kazoku	27
3. Rubrik Penilaian Tes Objektif <i>Goi</i> Pada Pokok Bahasan Kazoku	27
4. Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	28
5. Daya Pembeda Soal Uji Coba	29
6. Interpretasi Nilai r	30
7. Prosedur Pada Tahap Pelaksanaan Pembelajaran <i>Goi</i> dengan dan Tanpa <i>Kahoot</i>	39
8. Pedoman Konversi Skala 10	37
9. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kontrol	40
10. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i>	40
11. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i>	42
12. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i>	42
13. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Eksperimen.....	44
14. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan <i>Kahoot</i>	45
15. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan <i>Kahoot</i> ...	46
16. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan <i>Kahoot</i>	46
17. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	48
18. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa dan dengan Menggunakan <i>Kahoot</i>	49
19. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa dan dengan Menggunakan <i>Kahoot</i>	50
20. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa dan Dengan Menggunakan <i>Kahoot</i>	51
21. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	53
22. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i> untuk Indikator 1.....	54
23. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i> untuk Indikator 1.....	55
24. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	57
25. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i> untuk Indikator 2.....	58
26. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i> untuk Indikator 2.....	59
27. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1	62

28. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1.....	63
29. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1.....	64
30. Hasil Perhitungan Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Modus, Median, Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2.....	66
31. Distribusi Frekuensi Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 2.....	66
32. Klasifikasi Nilai Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 2.....	68
33. Rata-rata dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 1	70
34. Rata-rata dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 2	72
35. Perbandingan Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa dan dengan Menggunakan Kahoot	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Konseptul.....	21
2. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan Kahoot	41
3. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan Kahoot	43
4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan Kahoot	45
5. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan Kahoot.....	47
6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa dan dengan Menggunakan Kahoot	50
7. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa dan dengan Menggunakan Kahoot	52
8. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1	54
9. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1	56
10. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan Kahoot untuk Indikator 2	59
11. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Tanpa Menggunakan Kahoot untuk Indikator 2	61
12. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1	63
13. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1	65
14. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 2	67
15. Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> dengan Menggunakan Kahoot untuk Indikator 1	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Identitas dan Hasil Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Sampel Pada Kelas Kontrol	86
2. Identitas dan Hasil Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Sampel Pada Kelas Eksperimen	88
3. Kisi-kisi Uji Coba Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang ...	90
4. Soal Uji Coba Tes Penguasaan <i>Goi</i> Kelas X SMAN 4 Padang	91
5. Lembar Jawaban	97
6. Kunci Jawaban Tes.....	98
7. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda	99
8. Kesimpulan Hasil Uji Coba.....	100
9. Reliabilitas Uji Coba	101
10. Instrumen Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang	103
11. Kisi-kisi Tes Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang.....	104
12. Soal Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang.....	105
13. Lembar Jawaban Tes	109
14. Kunci Jawaban Tes.....	110
15. RPP kelas Eksperimen.....	111
16. RPP kelas Kontrol	131
17. Silabus.....	150
18. Hasil Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa Menggunakan Kahoot Pada Indikator 1	154
19. Hasil Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang Tanpa Menggunakan Kahoot Pada Indikator 2	156
20. Hasil Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang dengan Menggunakan Kahoot Pada Indikator 1	158
21. Hasil Posttest Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas X SMAN 4 Padang dengan Menggunakan Kahoot Pada Indikator 2	160
22. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	162
23. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	163
24. Uji Homogenitas Data	164
25. Uji Hipotesis Penelitian	165
26. Tabel Distribusi Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors	167
27. Tabel Distribusi F.....	168
28. Tabel Nilai Persentil Distribusi T	170
29. Lembar Jawaban Sampel Kelas Kontrol dan Eksperimen	171
30. Dokumentasi Saat Melakukan Treatment dan Posttest	175
31. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	179
32. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi	180
33. Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian	181
34. Surat Konsultasi Proposal Penelitian	182
35. Surat Konsultasi Skripsi	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat dan perasaan. Untuk itu bahasa sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama sebagai alat komunikasi. Bahasa yang diajarkan saat berada di bangku sekolah terdapat bahasa ibu dan bahasa asing. Saat sekarang ini selain bahasa Indonesia yang merupakan bahasa ibu, masyarakat juga mempelajari beberapa bahasa asing, salah satunya yaitu bahasa Jepang. Menurut Alim (2014:2) di antara bahasa-bahasa asing yang diajarkan adalah *bahasa Jepang*. Dalam sejarah bangsa Indonesia, sesungguhnya bahasa Jepang sudah pernah diajarkan oleh tentara Jepang pada masa pendudukan Jepang dahulu. Meskipun belum diajarkan secara terencana di bangku sekolah, tetapi setiap orang yang sudah pernah belajar, mereka berkewajiban mengajarkannya lagi kepada orang lain.

Bahasa Jepang untuk tingkat awal masih pada tahap pengenalan bahasa dan budaya Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat SMA membahas materi-materi dasar seperti pengenalan kosakata dasar, pola kalimat sederhana, huruf dan percakapan sederhana yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Buku sumber bahasa Jepang yang digunakan untuk tingkat SMA adalah *Sakura* jilid 1, 2, dan 3.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah kosakata (*Goi*). 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. Tujuan komunikasi bisa tercapai apabila pembelajar bahasa Jepang bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan dan tulisan.

Guru dapat memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan pembelajaran *goi* yang menarik dan menyenangkan. Selain menciptakan suasana yang menyenangkan guru dapat menggunakan media yang menarik saat melakukan proses pembelajaran sebagai upaya dalam penguasaan *goi* yang dilihat melalui hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irawati (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kahoot menunjukkan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian kahoot merupakan salah satu media berupa latihan yang diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kahoot merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Menurut Irawati (2018:3) Media berbasis permainan ini berupa soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan seperti mengerjakan kuis *online*. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot* dapat memberikan tantangan tersendiri bagi siswa. Media pembelajaran *kahoot* digunakan sebagai media untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara yang berbeda. Latihan soal dengan menggunakan media *kahoot* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih giat. Karena pada media *kahoot* siswa dapat berlomba untuk mendapatkan peringkat

teratas. Dengan *kahoot* guru dapat mengetahui langsung sejauh mana pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah dipelajari. Pada penelitian ini *kahoot* digunakan untuk pembelajaran *goi* pada materi *Kazoku* yang terdapat dalam buku sakura jilid 1.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irawati (2018) yang berjudul “Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*” menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Peneliti memilih SMA Negeri 4 Padang sebagai tempat penelitian ini dikarenakan rendahnya penguasaan *goi* dan kurang variatifnya latihan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti selama menjalankan praktik lapangan kependidikan di SMA Negeri 4 Padang dari hasil ujian semester satu terdapat 50% soal ujian mengenai *goi*, hampir 75% siswa kelas X terkategori belum memenuhi batas KKM yaitu 80. Dan kurang variatifnya latihan yang dilakukan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, guru hanya menggunakan latihan pada buku sakura jilid 1. Dengan adanya *kahoot* diharapkan guru dapat melakukan latihan setiap memulai atau pada akhir pembelajaran, sehingga guru dan peserta didik dapat melihat langsung penguasaan materi yang di pelajari pada hari itu ataupun pada pertemuan sebelumnya.

Dari uraian diatas, penulis memilih *kahoot* untuk diujicobakan dalam penelitian penguasaan *goi* di kelas X IIS 1 dan X MIPA 6 SMA Negeri 4 Padang. Dikarenakan berdasarkan pengalaman selama praktik lapangan kependidikan kedua kelas ini kurang menguasai *goi* dan ketika disertakan media dalam proses pembelajaran kedua kelas ini lebih bersemangat untuk belajar. *Kahoot* sendiri belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Padang. Sehingga dengan digunakannya *kahoot* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan penguasaan *goi*.

Berdasarkan paparan diatas peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, rendahnya penguasaan *goi*. Kedua, kurang variatifnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya *goi*. Ketiga, *Kahoot* belum pernah digunakan pada proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi, yaitu hanya meneliti tentang efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *goi* dengan pokok bahasan *Kazoku* (bab 16-18) dalam buku *Sakura Jilid 1* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penguasaan *goi* tanpa menggunakan *kahoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang?
2. Bagaimanakah penguasaan *goi* dengan menggunakan *kahoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang?
3. Apakah penggunaan *kahoot* efektif terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penguasaan *goi* tanpa menggunakan *kahoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.
2. Untuk mengetahui penguasaan *goi* dengan menggunakan *kahoot* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan penguasaan *goi* peserta didik khususnya pada penerapan *kahoot* dalam proses pembelajaran. Selain itu, mampu menjadi salah satu sumbangan bagi ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat menjadi pilihan alternatif untuk pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Jepang.

b. Bagi siswa

Dapat menjadi sarana alternatif untuk mengingat materi pembelajaran dengan sering dilakukannya kuis atau latihan yang menarik dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Jepang.

c. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan informasi kepada peneliti lain sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan penguasaan *goi*.

G. Definisi Operasional

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan hasil penelitian, digunakan tiga definisi operasional, yaitu:

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan keefektifan atau hasil yang dicapai dari penggunaan media *Kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.

2. Penguasaan *goi*

Penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam menguasai *goi*.

3. Kahoot

Kahoot adalah media pembelajaran berupa *platform* berbasis permainan. Media pembelajaran *Kahoot* ini berupa soal-soal pilihan ganda yang di buat oleh

pendidik dengan materi yang sudah dipelajari. Soal-soal dibuat pada *platform Kahoot*, setelah itu peserta didik log in pada google yang ada di telfon genggam, desktop atau laptop dengan koneksi internet.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, teori yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini adalah: (1) *Goi*, (2) *Kahoot*. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. *Goi* (Kosakata Bahasa Jepang)

a. Pengertian *Goi*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:757) kosakata adalah perbendaharaan kata. Menurut Soejito (dalam Retyanto 2010: 7) arti kosakata adalah: a) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, b) kekayaan kata yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa, c) kata-kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, d) daftar kata yang disusun dalam kamus disertai penjelasan singkat dan praktis.

Dalam bahasa Jepang istilah kosakata dikenal dengan *Goi*. Sudjianto (2009:97) *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian *goi* ialah kumpulan beberapa kata atau bahasa yang mengandung makna yang dimiliki setiap pembicara yang digunakan sebagai penunjang komunikasi baik lisan maupun tulisan.

b. Macam-Macam Goi

Menurut Sudjianto (2009:98) kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Misalnya berdasarkan karakteristik gramatikalnya terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyoshi* atau ada yang menyebutnya *keiyoshi* (ajektiva-i), *na-keiyoshi* atau ada yang menyebutkan *keiyodoshi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbial), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).

Goi dapat diklasifikasikan juga berdasarkan para penuturnya dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Didalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja), *roojigo* (bahasa orang tua), *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa), dan sebagainya.

Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya didalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yoogo* (istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian) termasuk didalamnya kata-kata yang tergolong dalam bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya.

Selain itu ada juga klasifikasi *goi* berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya. Bahkan ada juga yang mengklasifikasikan kosakata pada *hyoogen goi* atau *shiyoo goi*, *rikai goi*, *kihon goi*, *kiso goi*, *doo'on igigo*, *ruigigo*, *keigo* yang didalamnya

mencakup kosakata *sonkeigo*, *kenjoogo* atau *kensongo*, *teineigo* atau *teichoogo*, dan sebagainya.

Menurut Zalman (2014:18) Berdasarkan asal-usulnya, *goi* dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- 1) *Wago* adalah istilah untuk kosakata yang merupakan produk penutur asli bahasa Jepang, yaitu orang Jepang. Ciri utama *wago* adalah ditulis dengan *hiragana* dan *kanji* yang hanya punya satu cara baca, yaitu *kunyomi*.
- 2) *Kango* adalah istilah kosakata bahasa Jepang yang berasal dari China. Pengambilan *kango* ini berhubungan dengan latar belakang historis antara Jepang dan China. *Kango* ini biasanya ditulis dengan menggunakan huruf *kanji* dan dibaca dengan *onyomi*.
- 3) *Gairaigo* adalah istilah untuk kosakata bahasa Jepang yang berasal dari luar Jepang. Pengambilan kosakata *gairaigo* ini didominasi oleh bahasa negara-negara Eropa, terutama bahasa Inggris. Hal ini berhubungan dengan isu bahwa bahasa Inggris adalah bahasa dengan jumlah penutur terbesar di dunia. *Gairaigo* ini ditulis dengan menggunakan huruf *katakana*.
- 4) *Konshuugo* merupakan kata yang terbentuk dari penggabungan dua asal kata yang berbeda. Kata ini bisa berasal dari penggabungan dari *wago* dan *kango*, *wago* dan *gairaigo*, dan seterusnya. Misalnya: kata “*saboru*” yang merupakan penggabungan *gairaigo* dan *wago*, dan lain-lain.

Sama seperti kata di dalam bahasa Indonesia, kata di dalam bahasa Jepang juga dikelompokkan menjadi beberapa kelas kata. Kelas kata ini di dalam linguistik Jepang disebut dengan *hinshi bunrui*. *Hinshi bunrui* terdiri dari, kata

benda (*meishi*), kata kerja (*doushi*), kata sifat (*keiyoushi*), kata keterangan (*fukushi*), partikel (*joshi*), kopula (*jodoushi*).

1) Kata Benda (*Meishi*)

Meishi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk. Contoh: *Kodomo* (anak), *Reibun: kodomo ga futari imasu* (saya punya 2 orang anak).

2) Kata Kerja (*Doushi*)

Doushi merupakan kelas kata yang mengalami perubahan bentuk, dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3.

3) Kata Sifat (*Keiyoushi*)

Keiyoushi dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kata sifat “i” bentuk dasarnya mengalami perubahan, sedangkan kata sifat “na” bentuk dasarnya tidak berubah. Perubahan dialami oleh kata/partikel yang menyatu dengan kata sifat “na”. Kata “i” dan kata sifat “na” juga mengalami perubahan dalam beberapa bentuk. Bentuk tersebut adalah bentuk positif, negatif, dan bentuk “te” yang mengandung fungsi penggabungan.

4) Kata Keterangan (*fukushi*)

Kata keterangan bahasa Jepang tidak mengalami perubahan bentuk seperti kata kerja dan kata sifat. Contoh: *Totemo* (sangat), *Reibun: totemo oishii desu* (sangat enak).

5) Partikel (*Joshi*)

Partikel dalam bahasa Jepang tidak mengalami perubahan bentuk, dan tidak bisa diterjemahkan secara lepas (disesuaikan dengan konteks kalimat).

Contoh: *Ha, Reibun: Kore wa isu desu* (ini kursi).

6) Kopula (*Jodoushi*)

Kopula kadang disebut juga dengan istilah verba bantu. Kopula di dalam bahasa Jepang mengalami perubahan bentuk.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam *goi* memiliki banyak keragaman berdasarkan asal usul maupun kelas kata. Namun untuk tingkat dasar atau tingkat SMA, siswa hanya mengetahui 3 macam *goi* yaitu kata benda, kata kerja dan kata sifat.

c. Pembelajaran *Goi* di SMA

Goi yaitu salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Dalam setiap pembelajaran selalu membahas tentang *goi* sesuai dengan topik yang sedang dipelajari. Pada kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang untuk SMA, *goi* terdapat pada kompetensi membaca dan menulis. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum pendidikan adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Tarigan (1993: 4) menyatakan bahwa kurikulum mencakupi maksud, tujuan, isi, proses, sumber daya, dan sarana-sarana evaluasi baik di dalam maupun di luar sekolah dan masyarakat melalui pengajaran kelas dan program-program terkait.

Pada SMA Negeri 4 Padang, mata pelajaran bahasa Jepang memakai kurikulum 2013 tetapi dalam penggunaannya belum maksimal. Menurut Permendikbud (2013: 3) kurikulum 2013 merupakan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, terjadi interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, pola belajar menjadi berkelompok.

Kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran *goi* khususnya bahasa Jepang adalah siswa mampu menyatakan *goi* berhubungan dengan topik yang dipelajari, mampu menyatakan *goi* berdasarkan gambar yang berhubungan dengan topik dan bisa menyatakan kata yang tepat dengan lawan kata tersebut.

Buku pegangan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah buku pelajaran さくら (*sakura*) jilid 1 untuk siswa kelas X. Pada tingkat dasar atau tingkat SMA, *goi* yang dipelajari adalah kosakata dasar yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti kata benda, kata kerja dan kata sifat. Pada penelitian ini penulis hanya meneliti tentang kosakata dengan pokok bahasan *Kazoku* pada bab 16,17 dan 18. Materi *kazoku* di dalam buku *sakura* jilid 1 membahas tentang kosakta benda yaitu anggota keluarga sendiri, anggota keluarga orang lain dan pekerjaan/profesi anggota keluarga. Kosakata yang akan dipelajari dalam tiga bab tersebut yaitu:

Keluarga:

かぞく、きょうだい、ひとりっこ

Jumlah orang:

ひとり、ふたり、さん一にん、よ一にん、ご一にん、ろく一にん、しち一にん、はち一にん、きゅう一にん、じゅう一にん、なんにん

Anggota Keluarga sendiri:

そふ、そば、ちち、はは、あに、あね、わたし、おとうと、いもうと

Anggota Keluarga orang lain:

おじいさん、おばあさん、お母さん、お兄さん、おねえさん、おとうとさん、いもうとさん

Usia:

いっさい、にさい、さんさい、よんさい、ごさい、ろくさい、ななさい、はっさい、きゅうさい、じゅっさい、じゅいっさい、はたち、なんさい

Status:

こうむいん、かいしゃいん、ぎんこういん、ぐんじん、えんじにあ、けいさつかん、いしゃ、きょうし、のおか、りょうし、しゅふ、しょうがくせい、ちゅうがくせい、こうこうせい、だいがくせい

Tempat: レストラン、みせ、きっさてん

2. Kahoot

Menurut Irawati (2018:26) *Kahoot* merupakan *website* edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Broker dan Morten Versvik dalam sebuah proyek bersama dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 *Kahoot* dibuka untuk publik. *Kahoot* memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <http://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar. *Kahoot* dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada didalamnya. Platform “*Kahoot!*” dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiga bentuk asesmen tersebut memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini salah satu yang menarik dari *Kahoot* yaitu kuis online

atau kuis pilihan ganda. Aktivitas permainan pilihan ganda ini merupakan adaptasi dari kuis *multiple choice* (pilihan ganda) yang sering kita gunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas. Lewat aktivitas permainan kuis pilihan ganda akan dibuat dalam bentuk presentasi dimana siswa akan diperlihatkan dengan beberapa pertanyaan untuk kemudian memilih jawaban. Kuis ini bisa digunakan pada saat pre-test sebelum masuk pada materi baru, latihan, post-test, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, yang pasti sebagai variasi dalam menyampaikan materi agar siswa tetap fokus dan minat pada pembelajaran. Peralatan yang harus dipersiapkan dalam memainkan *Kahoot*-Kuis ini adalah:

- a. Laptop utama, digunakan untuk membuka soal
- b. Proyektor, digunakan untuk menampilkan tampilan soal pada laptop ke layar agar mampu dilihat banyak siswa
- c. Perangkat siswa bisa berupa laptop, ponsel cerdas atau tablet, digunakan untuk menjawab
- d. Jaringan internet

Untuk menyediakan permainan pembelajaran, terlebih dahulu guru perlu mendaftarkan akun di <https://getkahoot.com/>. Guru perlu merancang dan menyediakan permainan pembelajaran dalam bentuk kuis, sesuai dengan materi yang dibahas. Sesudah pendaftaran, untuk mengunjungi ke laman web *Kahoot*, guru hanya login menggunakan URL <https://kahoot.com/>. Kemudian guru dapat membuat soal-soal yang diinginkan dan menentukan waktu untuk masing-masing soalnya. Setelah guru mendaftar dan merancang permainan pembelajaran dalam bentuk kuis maka kuis tersebut siap untuk dimainkan oleh siswa. Untuk

memainkan *Kahoot* ini terdapat dua pilihan cara bermain yaitu *Classic* atau *Team Mode*. Bermaian cara *Classic* dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu *Team Mode*. Untuk mengakses permainan diperlukan nomor PIN, nomor PIN ini secara otomatis tersedia.

Menurut Lime (2018:12) terdapat dua cara mengakses *Kahoot*, yaitu untuk admin dan untuk peserta. Admin dapat mengakses *Kahoot* melalui <https://getkahoot.com/> dan untuk peserta dapat mengakses *Kahoot* melalui [kahoot.it \(https://create.kahoot.it/\)](https://create.kahoot.it/). Berikut langkah-langkah dalam mengakses *Kahoot*:

- a. Silahkan masuk pada <https://getkahoot.com> dan klik sign in pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman sign in.
- b. Masuk menggunakan *account* yang telah dibuat dengan memasukkan email dan passwordnya.
- c. Klik pada menu *My Kahoot* pada menu disebelah kiri atas.
- d. Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol play.
- e. Terdapat dua pilihan bermain yaitu classic atau team mode. Jika memilih bermain cara classic akan muncul satu nama siswa sedangkan jika memilih bermain cara team mode akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok.

- f. Setelah memilih *Classic* atau *Team mode*, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses *Kahoot*.
- g. Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.
- h. Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.
- i. Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban.
- j. Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan di tampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai perangkat.
- k. Ulangi langkah tersebut hingga soal berakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab.
- l. Untuk analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik save result, lalu pilih direct download dan klik save to my computer. File yang di download berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda.
- m. Pada perangkat siswa akan muncul survei kepuasan menggunakan *Kahoot*. Pilihan yang terdapat pada perangkat siswa antara lain: rating bintang, tanda jempol dan emoticon.

Berdasarkan uraian diatas *Kahoot* adalah game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah

satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *Kahoot* untuk pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, juga dapat meningkatkan penguasaan *goi* siswa khususnya untuk pembelajaran bahasa Jepang.

B. Penelitian Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan Irawati (2018) yang berjudul “Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*” menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 8,36% ditinjau dari angket. Sedangkan analisis hasil belajar siswa dengan menggunakan *Kahoot* dalam kategori baik dan meningkat. Hal ini ditunjukkan pada analisis hasil belajar siswa dengan persentase banyak nya siswa yang tuntas pada *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test* yaitu pada *post-test* persentase banyaknya siswa yang tuntas yaitu 66,67% sedangkan pada *pre-test* yaitu 23,34%. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa yaitu 18,78%, dengan sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan hanya satu orang siswa yang mengalami penurunan hasil belajar. Hasil penelitian Magdalena Irawati dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kedua, Dewi (2018) yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”

menyimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* yang telah dikembangkan dengan tahap pengembangan instrument tes. Produk divalidasi oleh ahli materi dan mendapat persentase akhir sebesar 82% skor tersebut termasuk dalam kriteria interpretasi dalam interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat persentase akhir 83% dengan kriteria interpretasi dengan interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli bahasa mendapat persentase akhir sebesar 84% dengan kriteria interpretasi dengan interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga alat evaluasi dengan aplikasi *Kahoot* sangat layak digunakan. Sedangkan respon awal penilaian peserta didik terhadap penilaian alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* mendapat rata-rata persentase 77% dengan kriteria “menarik”, respon akhir penilaian yang didapat dari peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 81% dengan kriteria “sangat menarik”. Disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk *test online* yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

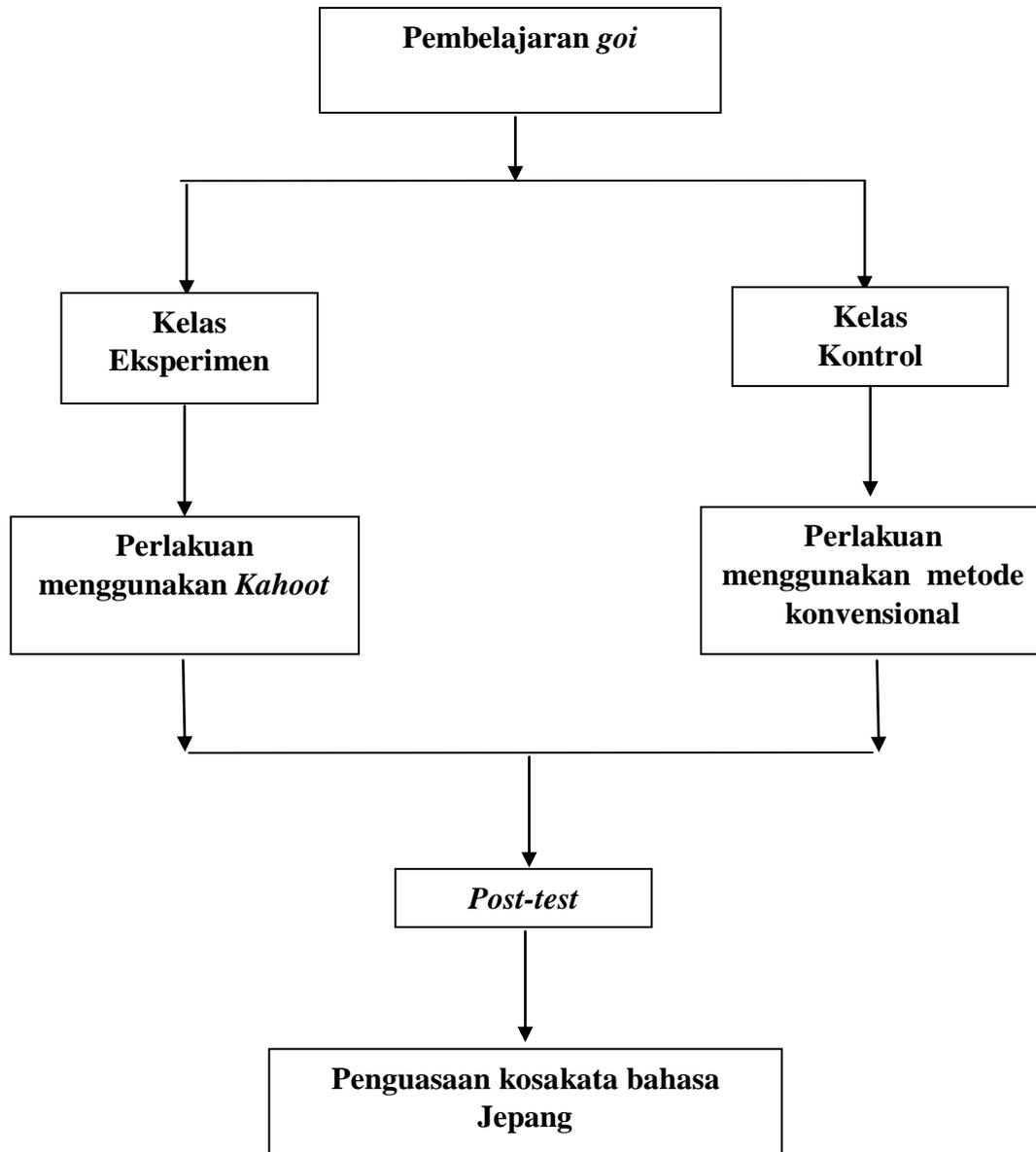
Ketiga, Lime (2018) yang berjudul “Pemanfaatan Media *Kahoot* Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *Kahoot* yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Kahoot* memenuhi lebih dari 80% aspek-aspek yang diamati dalam proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD. Sedangkan kerja sama siswa yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa

kerjasama siswa mencapai 80% dalam proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan memanfaatkan media *Kahoot*. Sedangkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD yang memanfaatkan media Kahoot sebesar 78,26%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD yang memanfaatkan media *Kahoot* termasuk dalam kategori sangat baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media *Kahoot*. Disamping ada persamaan dengan penelitian sebelumnya, juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada metode penelitian, objek penelitian, tujuan penelitian serta fokus penelitian. Metode penelitian penulis adalah kuantitatif dengan desain eksperimen, objek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *goi*. Fokus penelitian ini mengenai efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang. Kontribusi dari ketiga penelitian di atas adalah terdapat teori-teori yang dapat dijadikan referensi untuk mengkaji lebih jelas mengenai pengertian, penerapan, tahap permainan dari *Kahoot* dan sebagai acuan pembahasan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan, maka dirumuskan kerangka konseptual yang terlibat dalam penelitian ini. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada bagan kerangka konseptual dibawah ini.



Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *goi* di kelas X SMA Negeri 4 Padang. H0 diterima jika $t_{hitung} < t_{table}$ pada taraf signifikan 0,05. H0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{table}$ pada taraf signifikan 0,05.

H1: Terdapat pengaruh penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *goi* di kelas X SMA Negeri 4 Padang. H1 diterima jika $t_{hitung} > t_{table}$ pada taraf signifikan 0,05. H1 ditolak jika $t_{hitung} < t_{table}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan beberapa hal berikut. Penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang dengan menggunakan *kahoot* berada pada kualifikasi baik sekali dengan nilai rata-rata 92,50, dan tanpa menggunakan *kahoot* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 81,06. Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada SMA Negeri 4 Padang yaitu 80. Persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari kelas kontrol tanpa menggunakan *kahoot* yaitu 72,73% dan di bawah KKM sebanyak 27,27%. Sedangkan, persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari kelas eksperimen dengan menggunakan *kahoot* yaitu 96,87% dan di bawah KKM sebanyak 3,13%. Pembelajaran bahasa Jepang khususnya *goi* dengan menggunakan *kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mampu menguasai *goi* yang telah dipelajari. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang dengan menggunakan *kahoot* lebih baik dari pada tanpa menggunakan *kahoot*.

Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} ($5,21 > 2,00$). Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang dengan diberi perlakuan menggunakan *kahoot* lebih baik dari pada tanpa perlakuan

menggunakan *kahoot*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* efektif pada pembelajaran *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran-saran berikut.

1. Bagi Siswa

Diharapkan selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya *goi* sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komprehensif baik afektif, psikomotor, dan kognitif serta mempersiapkan materi yang akan dipelajari terlebih dahulu.

2. Bagi Guru

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran khususnya *goi*. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan kepada peneliti berikutnya yang melakukan penelitian sejenis mengenai penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran lain pada bahasa Jepang seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji*, *dokkai*, *kaiwa*, *bunpo*, *choukai*, dan *sakubun*, sehingga dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk memperkuat sintesa teori serta lebih mengkolaborasikannya agar lebih menarik.

Daftar Pustaka

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Aditama, Oryza. 2014. *Pintar Percakapan Bahasa Jepang Super Komplet*. Yogyakarta: Aditama Publisher.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Irawati, Magdalena. 2018. Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Lime. 2018. Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Anata Dharma.
- Mardianti, Yosla. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*) Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Padang. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Masidjo. 1995. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Qodratillah, Meity Taqdir. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Retyanto, Irwan. 2010. “Efektivitas Media Slide Power Point dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA Kesatrian 2 Semarang Tahun Ajaran 2009/ 2010”. Semarang: Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing UNNES.
- Rofindo, Deni. 2018. Pengaruh Jeopardy Game Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 2 Padang Panjang. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.