

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN  
*HIRAGANA* BAGI SISWA SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan*



**VINDA WULANDARI PUTRI  
17180050/2017**

**Dosen Pembimbing  
MEIRA ANGGIA PUTRI, S.S.,M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN  
*HIRAGANA* BAGI SISWA SMA

Nama : Vinda Wulandari Putri  
NIM : 17180050  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Oktober 2021

Disetujui oleh,  
Pembimbing



Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd  
NIP. 198705132014042001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris  
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D  
NIP. 197105251998022002

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

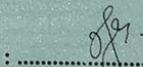
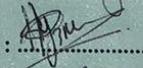
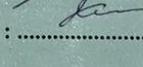
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra  
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang  
dengan Judul

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *KAHOOT* TERHADAP PENGUASAAN  
*HIRAGANA* BAGI SISWA SMA**

Nama : Vinda Wulandari Putri  
NIM : 17180050  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Oktober 2021

**Tim Penguji**

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



UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
**JURUSAN BAHASA DAN SAstra INGGRIS**  
Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347  
Web: <http://english.unp.ac.id>

### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vinda Wulandari Putri  
NIM : 17180050  
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 Hiragana Bagi Siswa SMA” 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 secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D  
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Vinda Wulandari Putri  
NIM. 17180050

## ABSTRAK

**Vinda Wulandari Putri.** 2021. “Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Bagi Siswa SMA”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang Efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *Hiragana* bagi siswa SMA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* bagi siswa SMA. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu dan desain penelitian *posttest only control group design*. Populasi penelitian ini adalah kelas XI SMAN 12 Padang yang belajar Bahasa Jepang sebanyak 226 orang. Sedangkan untuk pengambilan sampel peneliti menggunakan kelas XI IPS 3 dan XI IPS 5 SMAN 12 Padang sebanyak 78 orang. Instrument tes berupa tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa penguasaan *Hiragana* pada siswa kelas XI SMAN 12 Padang dengan menggunakan media *Kahoot* berada pada kualifikasi baik sekali dengan nilai rata-rata 87,62. Sedangkan pada kelas tanpa menggunakan *Kahoot* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,22. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka disimpulkan bahwa *Kahoot* efektif karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,96 > 1,69$ ).

**Kata Kunci :** Efektivitas, *Hiragana*, *Kahoot*

## **ABSTRACT**

**Vinda Wulandari Putri.** 2021. “Efektivitas Penggunaan *Kahoot* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Bagi Siswa SMA”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

*This study discusses the effectiveness of using Kahoot on Hiragana mastery for high school students. The purpose of this study was to describe the effectiveness of using Kahoot on the mastery of hiragana for high school students. The type of research used is quantitative with quasi-experimental research methods and posttest only control group design research. The population of this research is class XI SMAN 12 Padang who learn Japanese as many as 226 people. As for the sampling, the researchers used class XI IPS 3 and XI IPS 5 at SMAN 12 Padang as many as 78 people. The test instrument is a multiple choice test. Based on the results of data analysis, it was found that the mastery of Hiragana in class XI SMAN 12 Padang using Kahoot media was in very good qualification with an average value of 87.62. While the class without using Kahoot is in good qualification with an average value of 78.22. Based on the results of hypothesis testing, it is concluded that Kahoot is effective because the value of  $t_{count} > t_{table}$  ( $2.96 > 1.69$ ).*

**Keywords :** *Effectiveness, Hiragana, Kahoot*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan segenap rahmat, hidayah, kekuatan, dan kesanggupan. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian berjudul **“Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Hiragana Bagi Siswa SMA”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada

1. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd., selaku ketua prodi Pendidikan Bahasa Jepang dan sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) sekaligus pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Damai Yani, M.Hum., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Desvalini Anwar, S.S., M.Hum dan bapak Dr. Mhd, Al Hafizh, S.S., M.A sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
5. Bapak dan Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Ibu Prisyanti Suciaty, S.Hum., M.Pd selaku validator instrument tes pada

penelitian skripsi ini.

7. Orang tua tersayang, ayahanda Mutrizal,S.Pd dan Ibunda Lemy Rismawati yang tidak pernah henti memberikan segalanya kepada penulis dan selalu mendukung serta memberikan perhatian kepada penulis.
8. Saudara-saudara penulis yaitu Vernando Ricco Saputra, S.T., Vernanda Rianti Putri, S.Farm,Apt., dan Vilda Mutiara Putri yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Sahabat penulis Hidayah Putri, S.Kom yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Sahabat-sahabat GLG sejak 2018 Desi Ramadiani, S.Pd dan Mayang Gita Tamara yang telah membantu, menghibur, dan memberi motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman *Hibike* serta seluruh keluarga yang ada didalam Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari jika dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

**Padang, Oktober 2021**

**Vinda Wulandari Putri**  
**NIM.17180050**

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b>	
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Huruf <i>Hiragana</i> .....	9
2. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
b. Karakteristik Media Pembelajaran .....	15
c. Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran .....	17
3. <i>Kahoot</i> .....	20
a. Pengertian <i>Kahoot</i> .....	20
b. Cara Mengakses <i>Kahoot</i> .....	21
c. Kelebihan dan kekurangan <i>Kahoot</i> .....	23
4. Pembelajaran <i>Hiragana</i> dalam Pembelajaran Bahasa Jepang .....	25
B. Penelitian Relevan .....	25
C. Kerangka Konseptual .....	29
D. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	31
B. Populasi dan Sampel.....	32
C. Variabel dan Data .....	33
D. Instrumen Penelitian .....	34
E. Prosedur Penelitian .....	41
F. Teknik Pengumpulan Data .....	43
G. Uji Persyaratan Analisis .....	44

H. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	49
B. Analisis Data.....	53
C. Pembahasan .....	66
D. Hambatan Penelitian.....	69
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Huruf <i>Hiragana Seion</i> .....	10
Tabel 2. Huruf <i>Hiragana Dakuon</i> .....	12
Tabel 3. Huruf <i>Hiragana Yoon</i> .....	13
Tabel 4. Desain Penelitian.....	32
Tabel 5. Kisi-kisi soal tes penguasaan <i>hiragana</i> .....	35
Tabel 6. Rubrik Penilaian Tes Objektif huruf <i>Hiragana</i> .....	35
Tabel 7. Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	38
Tabel 8. Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	39
Tabel 9. Prosedur tahap pembelajaran huruf <i>hiragana</i> dengan dan tanpa Menggunakan <i>Kahoot</i> .....	42
Tabel 10. Uji Normalitas.....	45
Tabel 11. Uji Homogenitas.....	46
Tabel 12. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Dan Modus <i>Posttest</i> siswa kelas kontrol dan eksperimen.....	49
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	50
Tabel 14. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 15. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1.....	53
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen dilihat dari Indikator 1.....	54
Tabel 17. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2.....	58
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen dilihat dari Indikator 2.....	59
Tabel 19. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan kerangka konseptual .....	29
Gambar 2. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol .....	51
Gambar 3. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen ....	51
Gambar 4. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Indikator 1 .....	55
Gambar 5. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Indikator 1 .....	55
Gambar 6. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol dalam Menjawab Beberapa Soal untuk Indikator 1 .....	56
Gambar 7. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen dalam Menjawab Beberapa Soal untuk Inikator 1 .....	57
Gambar 8. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Indikator 2 .....	60
Gambar 9. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Indikator 2 .....	60
Gambar 10. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol dalam Menjawab Beberapa Soal untuk Indikator 2 .....	61
Gambar 11. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen dalam Menjawab Beberapa Soal untuk Indikator 2 .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Nilai Hasil <i>Post-test</i> Sampel Kelas Eksperimen .....	74
Lampiran 2. Nilai Hasil <i>Post-test</i> Sampel Kelas Kontrol .....	76
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	78
Lampiran 4. Tes Kemampuan <i>Hiragana</i> .....	79
Lampiran 5. Kunci Jawaban Tes Kemampuan <i>Hiragana</i> .....	83
Lampiran 6. Analisis Kesukaran dan Analisis Daya Pembeda .....	84
Lampiran 7. Perhitungan Uji Reliabilitas Uji Coba.....	86
Lampiran 8. Tabel Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Per Indikator .....	87
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	92
Lampiran 10. Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 11. Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	105
Lampiran 12. Uji Homogenitas.....	106
Lampiran 13. Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	107
Lampiran 14. Nilai Kritis Sebaran F .....	108
Lampiran 15. Sebaran Komulatif Normal Baku F(z).....	109
Lampiran 16. Nilai Kritis Sebaran t .....	111
Lampiran 17. Surat Tugas Validator .....	112
Lampiran 18. ACC Validitas Soal Tes Kemampuan <i>Hiragana</i> .....	113
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 20. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	122
Lampiran 21. Dokumentasi.....	123

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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 di Indonesia terdapat bahasa ibu dan bahasa asing. Alim (2014:2) menyatakan bahwa salah satu di antara bahasa-bahasa asing yang diajarkan di Indonesia adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang sebagai bahasa asing merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa di sekolah menengah tingkat atas. Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat SMA membahas materi-materi dasar seperti huruf, pengenalan kosakata dasar, pola kalimat sederhana dan percakapan sederhana yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dari materi-materi tersebut huruf merupakan salah satu materi yang menjadi kendala dalam mempelajari bahasa Jepang, karena huruf-huruf Jepang memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan huruf Indonesia. Penggunaan huruf dalam tulisan sangat penting karena penguasaan huruf merupakan salah satu unsur yang menunjang kemampuan menulis selain kompetensi kosakata dan tata bahasa (Kartini dan Meira, 2020:80). Dalam bahasa Jepang terdapat empat jenis huruf yang harus dikuasai oleh pembelajar, yaitu *Romaji* (huruf Alfabet), *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*.

Huruf Jepang yang terlebih dahulu diajarkan pada pembelajaran bahasa Jepang adalah huruf *hiragana*. *Hiragana* adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti

あ,い,う,え,お dan sebagainya. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:72) huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung. Huruf *hiragana* merupakan salah satu huruf dasar bahasa Jepang yang fungsinya untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Oleh karena itu, huruf *hiragana* memiliki peranan yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Bagi pelajar pemula di Indonesia tentunya hal ini bukanlah hal yang mudah, banyak pembelajar pemula yang kesulitan dalam mempelajarinya. Kesulitan yang dialami oleh pembelajar pemula tersebut berupa kesulitan membaca atau mengucapkan huruf, kesulitan dalam menuliskan huruf dengan urutan yang benar, kesulitan mengingat bentuk huruf dan membedakan bentuk huruf yang hampir mirip seperti huruf あ (A) dan お (O) , わ (Wa) ,ね (Ne) dan れ (Re), ん (Nu) dan め (Me) , は (Ha) dan ほ (Ho), た (Ta) dan な (Na) , さ (Sa) dan き (Ki), る (Ru) dan ろ (Ro). Hal ini merupakan salah satu faktor yang menjadi penghambat pembelajar pemula sehingga pembelajar sering menggunakan huruf *romaji* dalam pembelajaran sehari-hari.

Pernyataan tersebut sesuai dengan observasi yang dilakukan pada siswa SMAN 12 Padang, bahwa siswa kelas XI yang belajar sebagian besar belum mengenal huruf *hiragana*. Hal itu dibuktikan dengan kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang ada di buku *Kira-kira*. Dilihat dari tugas-tugas siswa, dari 40 siswa hanya 5 orang yang mampu menulis tugas dengan huruf *hiragana*, 35 siswa lainnya menuliskan tugas dengan huruf *romaji*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan *hiragana* di kelas XI SMAN 12 Padang masih tergolong rendah. Untuk itu penulis merasa perlu untuk membatasi penelitian

terhadap huruf *hiragana* jenis *seion*, *dakuon* dan *handakuon* saja karena terfokus untuk meningkatkan penguasaan *hiragana* dasar bagi siswa kelas XI SMAN 12 Padang.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan dan wawancara bersama guru bahasa Jepang di sekolah tersebut, hal di atas disebabkan karena beberapa faktor. Beberapa faktornya ialah: (1) kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. (2) kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam melakukan pembelajaran *hiragana* sehingga terkesan tidak interaktif. (3) guru belum menemukan media pembelajaran yang tepat.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menindaklanjuti permasalahan-permasalahan tersebut. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Sehingga menimbulkan sebuah pemikiran peneliti untuk menggunakan sebuah media pembelajaran yang mampu menjadikan situasi belajar yang aktif dan juga efektif dengan memilih media *kahoot*.

*Kahoot* merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. 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 huruf *hiragana*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dalam penelitian huseyin, dkk (2017) membuktikan bahwa *kahoot* merupakan aplikasi yang paling digemari sebagai media pembelajaran, selain itu hasil penelitian menurut irwan, zaky farid Luthfi, dan atri walid (2019) ini menunjukkan bahwa *kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif, di perguruan tinggi karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nokham (2017) *kahoot* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Minata (2019) yang berjudul “Efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang” menyimpulkan bahwa 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.

Dari uraian diatas, diasumsikan bahwa *kahoot* dapat menjadi media pembelajaran *hiragana* yang efektif. Oleh sebab itu, berdasarkan asumsi tersebut dan juga fakta bahwa *kahoot* sendiri belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI SMA Negeri 12 Padang untuk tahun ajaran 2020/2021, maka penting dilakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas**

**penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan huruf *hiragana* bagi siswa SMA”.**

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Siswa kesulitan mempelajari dan mengingat huruf *hiragana* pada pelajaran bahasa Jepang.
2. Media yang digunakan kurang interaktif dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar huruf *hiragana* bahasa Jepang.
3. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* bahasa Jepang

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian dibatasi pada efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap kemampuan membaca dan mengingat huruf *hiragana* berjenis *seion* (あーん), *dakuon* (か, ぎ, ぐ, げ, こ, ざ, じ, ず, ぜ, ぞ, だ, ち, づ, で, ど, ば, び, ぶ, べ dan ぼ), dan *handakuon* (ぱーぽ) pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* bagi siswa kelas XI SMAN 12 Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* bagi siswa kelas XI SMAN 12 Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini dapat memberikan dua manfaat. Manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

#### 1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian lain yang berhubungan dengan efektivitas penggunaan media *kahoot* terhadap penguasaan huruf *hiragana* bahasa Jepang.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Bagi guru mata pelajaran bahasa Jepang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran huruf *hiragana* bahasa Jepang dengan menggunakan media *kahoot*.

##### b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana alternatif untuk mengingat huruf *hiragana* bahasa Jepang dengan sering dilakukannya diskusi/tanya jawab maupun kuis yang menarik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

##### c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan

bacaan dan bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang berkaitan nantinya.

### G. Definisi Operasional

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

#### 1. Efektivitas

Efektivitas bisa diartikan sebagai dampak perubahan suatu perlakuan. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai dari penggunaan media *kahoot* terhadap penguasaan huruf *hiragana* terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang.

#### 2. Penguasaan huruf *hiragana*

*Hiragana* dalam Wikipedia bahasa Indonesia adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata. Dalam hal ini huruf *hiragana* yang peneliti maksud adalah huruf *hiragana* dasar, yaitu huruf *hiragana seion* dari deretan huruf *hiragana* あ “a” sampai dengan ん “n”, huruf *hiragana dakuon* (が, ぎ, ぐ, げ, ご, ぎ, じ, ず, ぜ, ぞ, だ, ち, づ, で, ど, ば, び, ぶ, べ dan ぼ), dan huruf *hiragana handakuon* (ぱーぽ).

Penguasaan huruf *hiragana* bahasa Jepang adalah kemampuan siswa dalam membaca dan mengingat huruf bahasa Jepang.

#### 3. *Kahoot*

*Kahoot* adalah media pembelajaran berupa *platform* berbasis permainan. Media pembelajaran *kahoot* ini berupa soal-soal pilihan ganda yang dibuat 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) huruf *hiragana*, (2) media pembelajaran (3) *kahoot*. Teori-teori yang berkaitan dengan penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Huruf *Hiragana***

Huruf *hiragana* merupakan salah satu huruf dasar dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Adimiharja (2007) mengungkapkan bahwa *hiragana* dan *katakana* merupakan 2 jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yang mutlak kita kuasai dalam mempelajari bahasa Jepang. Belajar bahasa Jepang tanpa huruf tak akan mencapai kesempurnaan. Menurut Sudjianto, 2007:73 yang membedakan huruf *hiragana* dengan huruf *katakana* adalah huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan huruf yang membentuk huruf *katakana* tidak melengkung. Huruf *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan terkesan kaku (*chokusenteki*).

Menurut Sudjianto, 2007:72 mula-mula huruf *hiragana* berasal dari huruf *man'yoogana*, kemudian pada akhir zaman *Nara* huruf *man'yoogana* berubah menjadi huruf *soogana*, setelah itu diperbaiki, disempurnakan dan diperindah menjadi huruf *hiragana* yang berlaku sampai sekarang. Huruf

*hiragana* merupakan huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu. Kata-kata dalam bahasa Jepang ada yang hanya terdiri dari sebuah silabel. Kata-kata yang terdiri dari satu silabel itu dapat dilambangkan hanya dengan sebuah huruf *hiragana* seperti partikel も (mo), を (o), へ (e), し (shi) dan sebagainya. Selain itu ada juga nomina yang hanya terdiri dari sebuah silabel, seperti え (e = gambar), た (ta = sawah), き (ki = pohon), め (me = mata) dan lain sebagainya. Dari contoh tersebut dapat diketahui ada dari beberapa huruf *hiragana* yang merupakan lambang-lambang silabel yang memiliki arti. Timbul pengertian bahwa masing-masing huruf *hiragana* tidak memiliki arti tertentu karena jumlah kata yang dapat ditulis dengan huruf *hiragana* sangat terbatas.

1) Huruf *Hiragana* yang berasal dari bunyi *Seion*

Bunyi *seion* adalah huruf *hiragana* dasar. Huruf *hiragana seion* berjumlah 46 huruf.

Huruf-huruf yang menggambarkan bunyi *seion* sebagai berikut:

**Tabel 1. Huruf *Hiragana Seion***

	A	I	U	E	O
	あ	い	う	え	お
K	か	き	く	け	こ
S	さ	し	す	せ	そ
T	た	ち	つ	て	と

N	な	に	ぬ	ね	の
H	は	ひ	ふ	へ	ほ
M	ま	み	む	め	も
Y	や		ゆ		よ
R	ら	り	る	れ	ろ
W	わ				を
N	ん				

し=shi ち=chi つ=tsu ふ=fu ん="n", "m", "ng", "N".

Catatan :

を hanya digunakan untuk partikel, dibaca "o".

は bila digunakan sebagai partikel, dibaca "wa".

へ bila digunakan sebagai partikel, dibaca "e".

Contoh huruf dasar (*seion*) dalam kata:

**Ejaan                      Huruf *Hiragana*      Bahasa Indonesia**

*Okane*                      おかね                      uang

2) Huruf *Hiragana* yang berasal dari bunyi *Dakuon*

Bunyi *Dakuon* adalah bunyi huruf *hiragana* dasar dengan menambahkan [ ー` ] tanda *tenten* (titik dua yang diletakkan di sebelah kanan atas huruf *hiragana* dasar). Huruf-huruf dasar yang menggunakan [ ー`] tanda *tenten* adalah huruf か(ka)、さ(sa)、た(ta) dan は(ha).

Huruf-huruf yang menggambarkan bunyi *dakuon* sebagai berikut:

**Tabel 2. Huruf *Hiragana Dakuon***

	A	I	U	E	O
G	が	ぎ	ぐ	げ	ご
Z	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
D	だ	ぢ	づ	で	ど
B	ば	び	ぶ	べ	ぼ

Catatan:

ぢ dibaca “ji”, sama seperti じ.

Contoh : ぢぢむ “*cijimu*”(mengkerut/menciut).

づ dibaca “zu”, sama seperti ず.

Contoh: つづく “*tsuzuku*”(berlanjut).

Contoh bunyi *Dakuon*:

<b>Ejaan</b>	<b>Huruf Hiragana</b>	<b>Bahasa Indonesia</b>
<i>Gaikokujin</i>	がいこくじ	orang asing
<i>Daigaku</i>	だいがく	universitas

### 3) Huruf *Hiragana* yang berasal dari bunyi *Handakuon*

Bunyi *Handakuon* adalah bunyi huruf *hiragana* dasar dengan menambahkan [—<sup>o</sup>] *tanda maru* (lingkaran kecil yang diletakkan di sebelah kanan atas huruf *hiragana* dasar). Huruf dasar yang menggunakan [—<sup>o</sup>] tanda

*maru* adalah huruf は(ha).

Huruf-huruf yang menggambarkan bunyi *handakuon* sebagai berikut:

ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
---	---	---	---	---

ぴゃ	ぴゅ	ぴょ
----	----	----

(Sudjianto, 2009:77)

#### 4) Huruf *Hiragana* yang berasal dari bunyi *Yoon*

Bunyi *Yoon* adalah bunyi huruf hiragana dasar dengan menambahkan huruf や(ya), ゆ(yu) dan よ(yo) yang ditulis lebih kecil daripada huruf dasar. Apabila huruf や(ya)、ゆ(yu) dan よ(yo) ditulis sama dengan huruf dasar maka akan terbaca masing-masing hurufnya, misalnya huruf ひや(hiya) berbeda dengan ひゃ(hya). Untuk itu perlu diperhatikan penulisan huruf tersebut. Huruf dasar yang menggunakan huruf や(ya)、ゆ(yu) dan よ(yo) adalah huruf dasar urutan kedua, misalnya; huruf き(ki)、し(shi)、ち(chi)、に(ni)、ひ(hi)、み(mi)、dan り(ri).

**Tabel 3. Huruf *Hiragana Yoon***

	A	U	O
Ky	きゃ	きゅ	きょ
Sh	しゃ	しゅ	しょ
Ch	ちゃ	ちゅ	ちょ

Ny	にや	にゆ	によ
My	みや	みゆ	みよ
Ry	りや	りゆ	りよ

Contoh bunyi Yoon:

<b>Ejaan</b>	<b>Huruf Hiragana</b>	<b>Bahasa Indonesia</b>
<i>Byouki</i>	びょうき	Sakit

### 5) Bunyi *Hiragana* Konsonan Rangkap

Bunyi konsonan rangkap dinyatakan dengan huruf dasar つ (tsu) kecil yang ditempatkan di depan huruf yang mengandung bunyi konsonan. つ (tsu) kecil ini menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku-kata.

Contoh:

<b>Ejaan</b>	<b>Huruf Hiragana</b>	<b>Bahasa Indonesia</b>
<i>Kekkon</i>	けっこん	pernikahan
<i>Shippai</i>	しっぱい	gagal

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) media adalah alat atau sarana komunikasi. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Arsyad (2008:4), media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran menurut

Daryanto (2016:7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Miarso (2004: 458), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan uraian di atas mengenai media pembelajaran, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah salah satu perangkat yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

#### b. **Karakteristik Media Pembelajaran**

Berdasarkan klasifikasinya, media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan.

Adapun karakteristik media pembelajaran menurut Jalius dan Ambiyar (2016:16-18) adalah sebagai berikut :

- 1) **Media Grafis**, pada dasarnya media jenis ini dikelompokkan ke dalam media yang menyampaikan pesan melalui simbol-simbol visual yang merangsang indra penglihatan. Karakteristik media grafis diantaranya,

bersifat konkret, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, fleksibel, mudah dalam segi penggunaannya, dan bersifat ekonomis. Selain itu media grafis juga memiliki ciri abstrak pada jenis diagram, dan terkadang menggunakan simbol-simbol verbal dalam jenis grafis, serta mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

- 2) **Media Audio**, jenis ini adalah media yang menyampaikan pesan dalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non verbal), yang melibatkan rangsangan pada indra pendengaran. Secara umum karakteristik media audio diantaranya, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengaran, dapat mengatasi kekuarangan guru, dan bersifat satu arah.
- 3) **Media Proyeksi Diam**. Salah satu yang termasuk media jenis ini adalah memerlukan alat bantu (missal, proyektor) dalam penyajiannya, adakalanya disajikan dalam bentuk visual saja, atau disertai dengan audio. Karakteristik umumnya antara lain, penyajiannya dibawah kontrol guru, disajikan secara serentak kepada siswa secara keseluruhan, praktis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra, menyajikan objek secara diam, lebih mahal dari media grafis, sesuai untuk pembelajaran kelompok maupun individual, fungsional atau dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, serta merangsang indra penglihatan maupun indra pendengaran.
- 4) **Media Permainan dan Simulasi**. Beberapa istilah dalam media jenis ini, misalnya simulasi dan permaianan peran, atau permaian simulasi.

Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan kedalam satu istilah yaitu permainan. Karakteristik dari media jenis ini diantaranya, melibatkan pembelajar secara aktif dalam proses, pengajar berperan aktif dalam proses pembelajaran dan perannya tidak menojol akan tetapi aktif dalam interaksi dengan pembelajar, bersifat umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran kedalam situasi nyata di masyarakat, komunikatif, mengatasi keterbatasan pembelajar yang sulit belajar dengan metode tradisonal, dan serta mudah dalam penyajian.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti memilih media permainan, karena media *kahoot* termasuk ke dalam karakteristik media permainan yang memberikan penyajian pembelajaran yang berguna untuk siswa.

### c. **Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

#### 1) **Keunggulan Media Pembelajaran**

Menurut Rasyid (2018) (dalam buku Hamalik 1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sedangkan keunggulan media pembelajaran menurut Arsyad (2009:26) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
  - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal;
  - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;

- e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
  - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa guru dapat memilih media berdasarkan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan guru juga dapat merangsang minat siswa untuk belajar sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

## **2) Kekurangan Media Pembelajaran**

Berdasarkan karakteristik masing-masing media pembelajaran yang dijelaskan dalam Jalius dan Ambiyar (2016:16-18) memiliki beberapa kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat ditutupi oleh jenis media lain. Contoh kekurangan media grafis dan media audio yang masing-masing

memiliki sifat umum yang berbeda (berbeda rangsangan indra yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran) dapat ditutupi oleh media proyeksi diam yang menyajikan video atau film yang memiliki rangsangan visual dan audio. Contoh lain kekurangan pada media proyeksi diam yang lebih mahal bagi sebagian pengajar, dapat diatasi dengan media grafis yang relatif yang lebih murah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif dan menarik minat belajar. Selain memiliki keunggulan dan banyak manfaat, media pembelajaran juga memiliki kekurangan, dimana kekurangan tersebut dapat diatasi dan diminimalisir oleh pengajar sesuai dengan media yang digunakan.

### **3. Kahoot**

#### **a. Pengertian Kahoot**

Menurut Wedyawati, (2018). *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat *Kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. *Kahoot* memiliki empat fitur *game*, kuis, diskusi, dan survey. Untuk *game* bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya jawaban nantinya

akan diawali oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pretest, post-tes, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

#### b. Cara Mengakses *Kahoot*

Menurut Rofiyarti dan Sari, (2017) terdapat dua cara mengakses kahoot, yaitu 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/>). Berikut langkah-langkah dalam mengakses kahoot :

- 1) Silahkan masuk pada (<https://getkahoot.com>) dan klik sign in pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman sign in.
- 2) Masukkan menggunakan account yang telah dibuat dengan memaasukkan email dan passwordnya.
- 3) Klik pada menu My Kahoot pada menu disebelah kiri atas.
- 4) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol play.
- 5) Terdapat dua pilihan bermain yaitu classic dan team mode. Jika memilih

cara bermain classic akan muncul satu nama siswa sedangkan jika memilih bermain cara team mode akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok.

- 6) Setelah memilih classic atau team mode, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses kahoot.
- 7) Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan pin untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.
- 8) 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.
- 9) Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 10) Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 11) Ulangi langkah tersebut hingga soal terakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab.
- 12) Ulangi analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik save result, lalu pilih direct download dan klik save to my computer. File yang diunduh berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda.
- 13) Perangkat siswa akan muncul surei kepuasan menggunakan kahoot.

Pilihan yang terdapat pada perangkat siswa antara lain : rating bintang, tanda jempol dan emoticon.

c. **Kelebihan dan Kekurangan Kahoot dalam Proses Pembelajaran**

Menurut Riyani dkk (2019) kehadiran *kahoot* menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *game based learning* untuk diintegrasikan di dalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smarthphone* dan komputer, menjadikan menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari 2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun di luar sekolah seperti pelatihan.

*Kahoot* dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan *kahoot* tidak perlu *menginstal software* baik di komputer maupun *smarthphone* karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi *hardware* dan *software* khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com. Jika

sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai *user* peserta didik hanya menggunakan alamat URL Kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika *kahoot* di terapkan. Khusus di *smartphone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. *mobile app* untuk memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu-waktu diperlukan perubahan melalui *smartphone* tanpa harus melalui komputer.

Keunggulan lain adalah adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

*Kahoot* memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat *smartphone* ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun *smartphone* saat ini. Serta harus tersedianya *Overhead Projector* serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui *Kahoot*. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media *Kahoot*. Keterbatasan lain dari media *kahoot* adalah media *kahoot* tidak bisa digunakan untuk menulis.

#### 4. Pembelajaran *Hiragana* dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA

Huruf merupakan salah satu aspek pembelajaran yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa. Dalam kurikulum belajar siswa tingkat SMA, huruf terdapat dalam kompetensi membaca dan menulis. Menurut UU Sisdiknas 2003 Bab 1 Pasal 1, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pelajaran Bahasa Jepang di SMAN 12 Padang menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran bahasa Jepang tersebut dipelajari oleh siswa kelas X, XI, dan XII. Pembelajaran huruf bahasa Jepang *hiragana* secara khusus dibahas pada kelas X semester satu. Huruf yang dipelajari adalah huruf *hiragana* dasar jenis *seion*, *dakuon*, *handakuon* dan *yoon*. Bahan ajar yang digunakan adalah buku "*Nihongo Kira-Kira*". Namun, walaupun kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, masih banyak siswa yang belum mampu menulis dan membaca huruf *hiragana* dengan baik. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan sebuah penelitian lanjut dengan menggunakan media *kahoot* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *hiragana* siswa.

#### B. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menggunakan media game *kahoot* pada proses belajar mengajar.

Pertama, pada penelitian Hayyu, dkk (2018) dengan judul pengaruh

penggunaan media pembelajaran game edukasi KAHOOT! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar, menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *kahoot* mengalami peningkatan yang pesat. Pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 51,57. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan tes rata-rata nilai naik menjadi 83,80. Berdasarkan hasil pre-test, hasil belajar siswa kelompok kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 51,87. Setelah proses pembelajaran dan dilakukan tes rata-rata nilai kelompok kontrol meningkat menjadi 74,33.

Kedua, pada penelitian Nelly (2018) dengan judul media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot terhadap hasil belajar siswa. dapat diketahui bahwa sebanyak 23 siswa (52,3%) memiliki respon yang sangat baik terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *kahoot*, 15 siswa (34,1%) memiliki respon baik, 4 siswa (9,1%) cukup, dan hanya 2 siswa (4,5%) yang memiliki respon kurang terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *kahoot*.

Ketiga, hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Sumarni, dkk (2017) dengan menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar pada siswa di SMA Negeri 01 Monokoari. Penelitian ini yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kahoot dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kognitif siswa dan untuk mengukur persentase efek media tersebut. Penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen dengan desain *posttest-pretest*. Teknik pengambilan sampel dilakukan

dengan purposive sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa adalah esai tes. Pada penelitian ini didapat bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* secara signifikan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat terjadi karena dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *kahoot* lebih melibatkan siswa untuk aktif dan bekerja sama dalam belajar. Hal ini tentu dapat merangsang keterampilan berpikir intuitif dan motivasi belajar siswa. Hasil belajar kognitif siswa yang menerima pembelajaran dengan media *kahoot* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menerima pelajaran dengan model konvensional.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Minata (2019) yang berjudul “Efektivitas penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas X SMA Negeri 4 Padang” menyimpulkan bahwa 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. 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

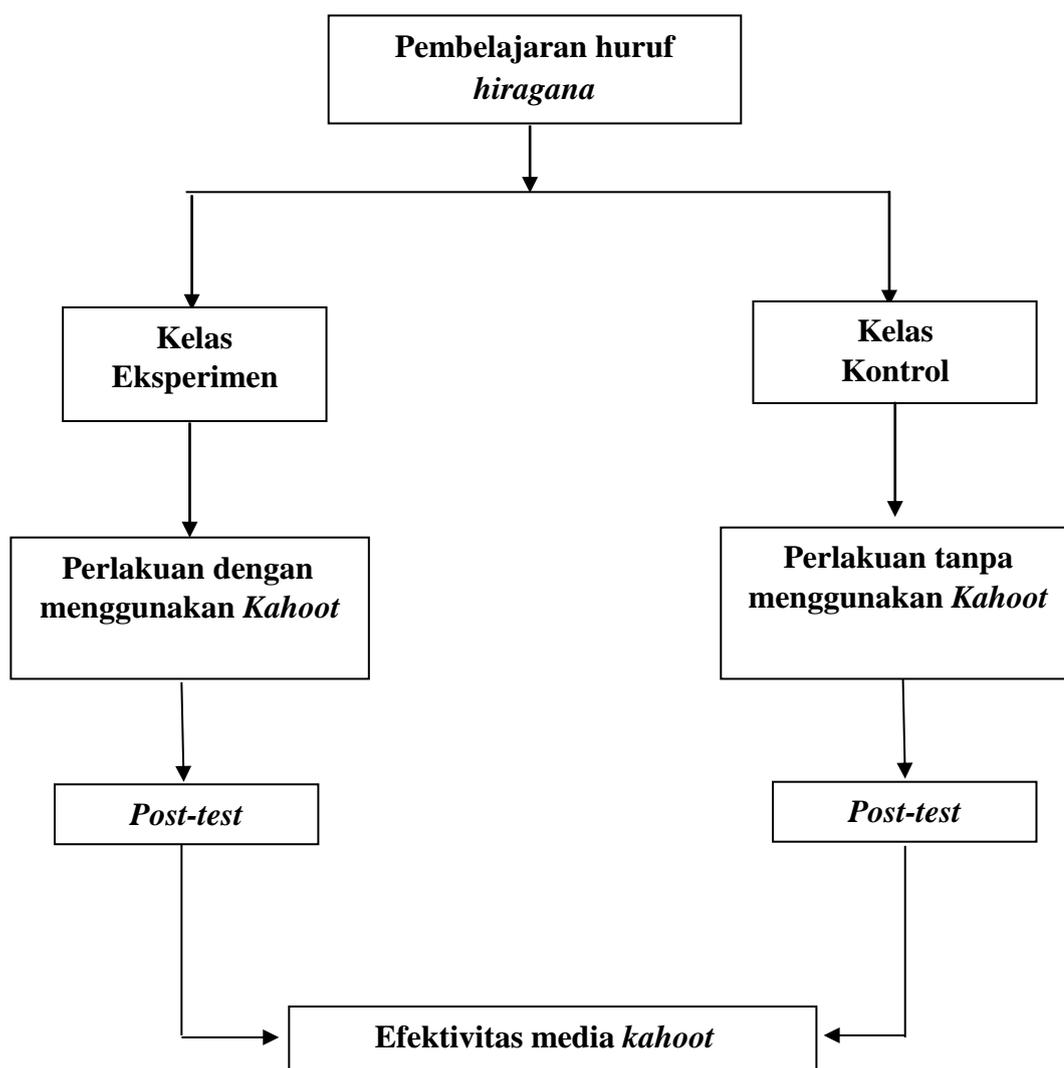
di bawah KKM sebanyak 3,13%.

Berdasarkan keempat penelitian di atas, dapat disimpulkan dengan menggunakan media *kahoot* dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran. Penelitian pertama menghasilkan kesimpulan bahwa *game* edukasi *kahoot* berpengaruh dalam terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. Pada penelitian kedua mendapatkan hasil bahwa media kuis berbasis *game* edukasi *kahoot* mendapatkan respon baik oleh siswa sebagai media kuis yang interaktif. Penelitian ketiga juga menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media *kahoot* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang aktif dan bekerja sama dalam belajar. Pada penelitian keempat penggunaan *kahoot* juga berpengaruh signifikan terhadap penguasaan *goi* karena siswa yang lebih termotivasi dalam belajar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media *kahoot*. Disamping ada persamaan dengan penelitian sebelumnya, juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada objek penelitian, tujuan penelitian serta fokus penelitian. Metode penelitian penulis adalah kuantitatif dengan desain eksperimen, objek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Kahoot* terhadap penguasaan huruf *hiragana*. Dengan penelitian tersebut menjadi acuan bagi penulis sebagai dasar dalam menguatkan data hasil penelitian.

### 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 Penelitian

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

H<sub>0</sub> : Media *kahoot* tidak efektif terhadap penguasaan *Hiragana* bagi siswa SMA. Hipotesis tidak diterima bila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (N_1+N_2)-2$  pada taraf signifikan 0,05.

H<sub>1</sub> : Media *kahoot* efektif terhadap penguasaan *Hiragana* bagi siswa SMA. Hipotesis diterima bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (N_1+N_2)-2$  pada taraf signifikan 0,05.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan beberapa hal berikut. Penguasaan *hiragana* pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan *kahoot* berada pada kualifikasi baik sekali dengan nilai rata-rata 87,62 dan tanpa menggunakan *kahoot* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,22. Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada SMA Negeri 12 Padang yaitu 80, persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari kelas kontrol yang tanpa menggunakan *kahoot* yaitu 63,15% dan di bawah KKM sebanyak 36,84%. Sedangkan persentase siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dari kelas eksperimen yang dengan menggunakan *kahoot* yaitu 82,50% dan di bawah KKM sebanyak 17,50%. Pembelajaran Bahasa Jepang khususnya *hiragana* berpengaruh secara signifikan karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mampu menguasai *hiragana* yang telah dipelajari. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan menggunakan *kahoot* lebih baik daripada tanpa menggunakan *kahoot*.

Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *kahoot* terhadap penguasaan *hiragana* bagi siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,96 > 1,69$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMA Negeri 12 Padang dengan diberi perlakuan menggunakan *kahoot* lebih baik daripada tanpa perlakuan menggunakan *kahoot*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* efektif pada pembelajaran *hiragana*

bagi siswa SMA.

## **B. Saran**

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

### **1. Bagi Pengajar**

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

### **2. Bagi Siswa**

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

### **3. Bagi Peneliti Lain**

Diharapkan kepada peneliti berikutnya yang melakukan penelitian sejenis mengenai penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran lain pada bahasa Jepang seperti *katakana*, *kanji*, *goi*, *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.
- Adimiharja, Mulyana. 2007. *Bahasa Jepang Dasar Hiragana Katakana*. Bandung: Humaniora.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- \_\_\_\_\_. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Penekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Hayyu Desi Setiawati, & dkk. (2018). “Pengaruh Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar”. *JKTP* Vol 1 No 4.
- Irwan, Zaky, dan Atri. (2019). “Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. *Jurnal Pendidikan*. Vol.8(1).
- Jalius dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kadir. 2015. *Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kartini, Apriyani dan Meira Anggia Putri. 2020. “Penguasaan Hiragana bentuk sokuon dan youon pada siswa kelas XII SMAN 7 Padang”. *Jurnal Omiyage*, Vol.3,No.2.
- Kocakoyun, H. B. S. (2017). “Determination of university students’ most preferred mobile application for gamification” *World J. Educ. Technol. Curr. Issues* 9, 18–23