

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER*
TERHADAP PENGUASAAN *GOI* BAGI SISWA SMA NEGERI 4 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang*



Oleh:

ADISTY MUTIA KHONITA

21180001/2021

Pembimbing:

Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP
PENGUASAAN *GOJ* BAGI SISWA SMA NEGERI 4 PADANG

Nama : Adisty Mutia Khonita
NIM : 21180001
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Agustus 2025

Disetujui oleh,
Pembimbing



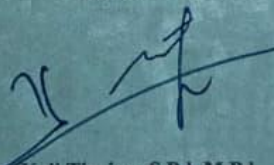
Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.

NIP. 198104082006041004

Mengetahui,

Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



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

NIP. 197707202002122002

PENGESAHAN

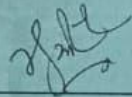
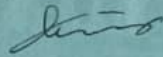
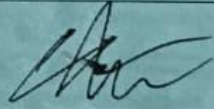
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

EFEKTIVITAS MEDIA *QUIZWHIZZER* TERHADAP PENGUASAAN *GOI* BAGI SISWA SMA NEGERI 4 PADANG

Nama : Adisty Mutia Khonita
NIM : 21180001
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Agustus 2025

Tim Penguji

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



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adisty Mutia Khonita
NIM/TM : 21180001/2021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Efektivitas Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Penguasaan Go! Bagi Siswa SMA Negeri 4 Padang* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,

Kepala Departemen

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

Saya yang menyatakan,

Adisty Mutia Khonita
NIM. 21180001

ABSTRAK

Khonita, Mutia Adisty. 2025. “Efektivitas Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Penguasaan *Goi* Bagi Siswa SMA Negeri 4 Padang.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan penulis bahwa siswa kesulitan dalam mengingat kosakata, dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak media *Quizwhizzer* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan *Pre-Experimental Design*. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah XII F.5 dengan 36 siswa sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan strategi pengambilan sampel yang sistematis dan tidak bias. Informasi dalam penelitian ini berasal dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian yang digunakan ialah tes pilihan ganda dengan 20 butir soal. Hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa media *Quizwhizzer* secara signifikan efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa di kelas XII F.5 SMAN 4 Padang, dengan sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Selain itu, setelah menggunakan *Quizwhizzer* penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan. Skor rata-rata *pre-test* adalah 70.27, dan hasil *post-test* ialah 81.38, dari data tersebut terlihat jelas mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari data tersebut media *Quizwhizzer* terbukti efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, kosakata, *quizwhizzer*

ABSTRACT

Khonita, Mutia Adisty. 2025. *“The Effectiveness of Quizwhizzer Learning Media Mastery for Students of SMA Negeri 4 Padang”*. Thesis. Japanese Language Education Study Program. Department of English Language and Literature. Padang State University.

This study was conducted based on the author's observation that students had difficulty remembering vocabulary, and the learning media used were less varied in Japanese language learning. The purpose of this study was to determine the impact of Quizwhizzer media on high school students' mastery of Japanese vocabulary. This study used a quantitative approach and Pre-Experimental Design. The experimental design used was One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this study was XII Phase 5 with 36 students as the research sample. This study used a systematic and unbiased sampling strategy. The information in this study came from the results of the pre-test and post-test. The research instrument used was a multiple-choice test with 20 questions. The results of the Paired Sample T-test showed that Quizwhizzer media was significantly effective on students' mastery of Japanese vocabulary in grade XII Phase 5 of SMAN 4 Padang, with a sig (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. In addition, after using Quizwhizzer, students' mastery of Japanese vocabulary increased. The average pre-test score was 70.27, and the post-test result was 81.38, from these data it is clear that there has been a significant increase. From the data, Quizwhizzer media has been proven effective in improving students' vocabulary mastery.

Keyword: *Efectiveness, vocabulary, quizwhizzer*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin, puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Penguasaan *Goi* Bagi Siswa SMA Negeri 4 Padang". Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Dalam skripsi ini, penulis mengucapkan ribuan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Yuli Triarina, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Departemen Bahasa Dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Damai Yani, S.Hum., M.Hum., selaku koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.
3. Bapak Hendri Zalman S.Hum. M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir (Skripsi) yang telah membimbing, memberi nasehat, masukan dan motivasi. Serta telah sabar meluangkan waktu, merelakan tenaga, pikiran, dan turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan dan kebahagiaan.

4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. sebagai Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga, dan perhatiannya dalam penulisan tugas akhir ini.
5. Bapak Shindu Krisnanda, M.Pd. sebagai Dosen Penguji II sekaligus sekretaris tim penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga, dan perhatiannya dalam penulisan tugas akhir ini.
6. Ibu Rita Arni, S.Hum., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas bimbingan selama penulis berkuliah di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang. Dan juga sebagai Validator Instrumen penulis. Terima kasih karena sudah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan telah bersedia menjadi validator instrumen.
7. Seluruh staf pengajar, karyawan dan teknisi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
8. Dengan penuh cinta dan kasih kepada orang tua, Ibunda Arfi Yenti, dan Ayahanda Muhammad Irsyad yang selalu memberikan motivasi, tak pernah lelah melantunkan do'a yang mengiringi setiap langkah penulis, memberikan nasihat, dukungan moril serta materil hingga penulis dapat berada pada titik ini. Meski Mama dan Papa tidak sempat sampai pada jenjang sarjana namun kini Mama dan Papa berhasil mengantarkan Adis hingga skripsi ini terselesaikan.
9. Ibu Reni Lestari, S.Pd, M.Si. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

10. Ibu Dewi Suryani, S.Hum. selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 4 Padang yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan masukan dan arahan dari awal observasi sampai penelitian, serta dalam proses pengumpulan data siswa.
11. Teruntuk sahabat penulis Rifqatul Mardhatillah, Nurul Aderina Fadhillah, Nisa Ilhafiza, yang telah memberikan semangat, dan dukungan tiada henti dan bantuan dalam segala hal selama menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman penulis Rut, Agung, Adit, Septia, Najmi, Shana yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam segala hal selama proses penyelesaian skripsi ini.
13. Teruntuk teman seperjuangan angkatan 2021 (*Tsuyoi Fune*) yang selalu mendukung dan menyemangati satu sama lain.
14. Teman-temanku yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini, selalu memberikan semangat, dan tidak pernah bosan menjawab berbagai pertanyaan penulis mengenai skripsi, serta senantiasa memberikan perhatian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Semua pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
16. Terakhir, Penulis ingin menyampaikan penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri, Adisty Mutia Khonita. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan

dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali tak terlihat. Penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Semoga ke depannya, raga ini tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang, menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan yang telah diberikan dengan berkali-kali lipat dan dipermudah segala urusan. Meski telah disusun secara maksimal oleh penulis, sebagai manusia biasa penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Karenanya penulis dengan segala kerendahan hati menerima kritik dan saran guna penyempurnaan skripsi ini.

Padang, Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. <i>Goi</i> (kosakata)	8
2. Pembelajaran <i>Goi</i> di SMA Negeri 4 Padang.....	17
3. Media Pembelajaran.....	18
4. <i>Quizwhizzer</i>	22
5. Hambatan dalam Proses Penelitian	33
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Konseptual	36
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Variabel dan Data Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Prosedur Penelitian.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	50

G. Uji Persyaratan Analisis	51
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	54
A. Deskripsi Data	54
1. Pemusatan Dan Sebaran Data	54
2. Distribusi Frekuensi	55
3. Konversi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).....	57
B. Analisis Data	58
1. Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Indikator 1.....	58
2. Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Indikator 2	61
C. Uji Hipotesis	65
D. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Perubahan Bentuk <i>Doushi</i>	13
Tabel 2. Contoh Perubahan Bentuk <i>Keiyoushi</i>	14
Tabel 3. Contoh Perubahan Bentuk <i>Jodoushi</i>	17
Tabel 4. Indikator Kisi-Kisi Soal	42
Tabel 5. Indikator Soal Tes.....	43
Tabel 6. Rubik Penilaian Tes Pilihan Ganda Penguasaan <i>Goi</i>	44
Tabel 7. Tingkat Kesukaran Butir Soal	46
Tabel 8. Daya Pembeda Butir Soal	47
Tabel 9. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	49
Tabel 10. Uji Normalitas Data	51
Tabel 11. Uji Homogenitas Data	52
Tabel 12. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	54
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	55
Tabel 14. Konversi Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Dalam KKTP	57
Tabel 15. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Indikator 1	58
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Indikator 1	59
Tabel 17. Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Indikator 2.....	62
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Indikator 2	62
Tabel 19. Uji Hipotesis Menggunakan <i>Paired Sample T-Test</i>	66
Tabel 20. Uji T-Test Indikator 1 <i>Pretest-Posttest</i>	66
Tabel 21. Uji T-Test Indikator 2 <i>Pretest-Posttest</i>	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	37
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal.....	24
Gambar 2. Tampilan <i>Dashboard</i>	24
Gambar 3. Tampilan Membuat Kuis	25
Gambar 4. Tampilan Metode Kuis	25
Gambar 5. Tampilan Mode Kuis	26
Gambar 6. Tampilan Arena Kuis.....	26
Gambar 7. Tampilan Map Kuis	27
Gambar 8. Tampilan Start Kuis.....	27
Gambar 9. Tampilan Ruang Tunggu Pemain	28
Gambar 10. Tampilan <i>Display</i> Guru	28
Gambar 11. Tampilan <i>Display</i> Siswa	29
Gambar 12. Tampilan Selesai Kuis	29
Gambar 13. Tampilan Ulasan Pertanyaan	30
Gambar 14. Tampilan Pemenang	30
Gambar 15. Desain Penelitian.....	39
Gambar 16. Variabel Penelitian.....	40
Gambar 17. Diagram Batang Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	56
Gambar 18. Diagram Batang Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Indikator 1.....	59
Gambar 19. Lembar Jawaban <i>Pre-test</i> Siswa (SP-19) Indikator 1	60
Gambar 20. Lembar Jawaban <i>Post-test</i> Siswa (SP-19) Indikator 1	61
Gambar 21. Diagram Batang Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Indikator 2.....	63
Gambar 22. Lembar Jawaban <i>Pre-test</i> Siswa (SP-02) Indikator 2	64
Gambar 23. Lembar Jawaban <i>Post-test</i> Siswa (SP-02) Indikator 2	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	76
Lampiran 2. Validasi Instrumen	84
Lampiran 3. Soal <i>Pre-Test</i>	92
Lampiran 4. Soal <i>Post-Test</i>	97
Lampiran 5. Analisis Butir Soal	102
Lampiran 6. Data Hasil <i>Pretest</i>	103
Lampiran 7. Data Hasil <i>Posttest</i>	104
Lampiran 8. Realibilitas	105
Lampiran 9. Validitas Instrumen Uji Coba	106
Lampiran 10. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data.....	110
Lampiran 11. Uji Hipotesis	111
Lampiran 12. Dokumentasi.....	112
Lampiran 13. Surat Izin Validator	113
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	114
Lampiran 15. Surat Izin Dinas Pendidikan	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain sebagai alat komunikasi bahasa juga digunakan untuk mengungkapkan informasi dari seseorang kepada orang lain. Maka dari itu bahasa menjadi sarana penting komunikasi yang utama didalam kehidupan manusia. Menurut Tarigan (dalam Pauji 2017: 270) kualitas ketrampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.

Kosakata menurut Wibowo (2019: 90) mengatakan dalam bahasa Jepang kosakata disebut “*goi*”. *Goi* memiliki arti kumpulan atau himpunan kata yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Kridalaksana (1993: 75) mendefinisikan kosakata sebagai komponen bahasa yang menuntut semua informasi tentang makna dan pemakaian kata, serta kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis suatu bahasa. Sedangkan, menurut Saleh (2000: 29) kosakata adalah kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu serta keseluruhan kata yang digunakan oleh seseorang dalam kegiatan komunikasi. Menurut Zalman (2014: 27) Kosakata yang digunakan di dalam bahasa Jepang, secara historis dikelompokkan menjadi empat (4) jenis, yaitu; *wago*, *kango*, *gairaigo*, dan *konshuugo*. Selanjutnya, dalam pemakaiannya, kata-kata bahasa Jepang dikelompokkan dalam beberapa kelas kata. Kelas kata tersebut adalah *meishi*, *doushi*, *joshi*, *jodoushi*, *keiyoushi*, dan *fukushi*.

Di dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA, *goi* diajarkan bersamaan dengan *bunpo*, *hiragana*, dan teks transaksional, baik di kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pendidikan bahasa Jepang di SMA ditunjukkan agar siswa dapat memiliki penguasaan terhadap kosakata yang banyak sehingga apabila siswa ingin melanjutkan jenjang pendidikannya yang lebih tinggi mereka tidak mengalami banyak kesulitan (Afdhol, 2022: 123).

Berdasarkan hasil observasi pada saat wawancara dengan guru bahasa Jepang SMA Negeri 4 Padang media pembelajaran bahasa Jepang di sekolah yang berlangsung selama ini menggunakan *Powerpoint* dan materi yang dicatatkan di papan tulis oleh guru saja. Proses pembelajaran bahasa Jepang tidak terpaku dan terbilang jarang pada pembelajaran *goi*, dikarenakan hanya terpaku pada pembelajaran *hiragana* dan *katakana*. Setelah melakukan wawancara pada siswa, mereka mengatakan kurang mengingat *goi* yang telah dipelajari dan merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Jepang. Karena minimnya media pembelajaran yang bervariasi, hal inilah yang menyebabkan siswa merasa bosan belajar bahasa Jepang dan juga mengalami kesulitan untuk penguasaan *goi*. Dalam konteks mempelajari bahasa Jepang, *goi* menjadi unsur yang paling penting untuk dikuasai. Akan tetapi, banyak pembelajar yang menghadapi tantangan dalam mempelajari *goi* sehingga membuat penguasaan bahasa Jepang menjadi cukup sulit (Nurlaelatin, 2009: 5).

Dari permasalahan tersebut perlunya media yang bervariasi dan menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dalam penelitian Wafara (2021) yang berjudul “Pemanfaatan *Quizwhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis

Web dalam Kegiatan Belajar Online”, menyimpulkan *Quizwhizzer* dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dalam kegiatan belajar online saat ini. Pemanfaatan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran berbasis web ini sangat mempunyai peranan penting untuk pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar online agar pembelajaran berlangsung tidak monoton, serta pembelajaran dapat dikreasikan menjadi sebuah kuis games yang menyenangkan lewat media *Quizwhizzer* ini. *Quizwhizzer* merupakan sebuah perangkat lunak yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital dalam bentuk kuis, pada kuis tersebut peserta didik dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan (Wafara 2023: 244). *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berkompetisi dalam mengerjakan kuis yang telah disediakan oleh guru. Game edukasi yang bersifat kompetitif akan besar kemungkinan peserta didik dapat lebih memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab soal-soal dari kuis dengan jawaban yang benar dan dapat bersaing dengan peserta didik lainnya dengan situasi yang menarik dan menyenangkan.

Menurut hasil penelitian dari Setianawati (2023) yang berjudul “Efektifitas Media Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo”, menyimpulkan bahwa media edukasi *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam keterampilan menulis bahasa jerman kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. Dari hasil tersebut media pembelajaran *Quizwhizzer* pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai hasil rata-rata (*mean*) *pre-test* yakni sebesar 47 dengan hasil rata-rata (*mean*) *post-test* sebesar 78.

Berdasarkan penelitian di atas dapat diasumsikan bahwa *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran bahasa Jerman efektif terhadap penguasaan kosakata. Untuk membuktikan asumsi tersebut terhadap penguasaan *goi* bahasa Jepang, perlu dilakukan penelitian. Dalam hal ini, penulis menetapkan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Penguasaan *Goi* Bagi Siswa SMA Negeri 4 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dalam pembelajaran *goi* bahasa Jepang.
2. Siswa kesulitan mengingat *goi* pada pembelajaran bahasa Jepang.
3. *Quizwhizzer* belum pernah diimplementasikan pada pembelajaran *goi*.

C. Batasan Masalah

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

1. Menggunakan materi pada buku *Sakura* kelas XI yaitu pada Bab 1 *Aisatsu*, Bab 2 *Tatte kudasai*, Bab 3 *Hajimemashite*.
2. Media yang digunakan hanya menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*.
3. Siswa kelas XII SMA Negeri 4 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Penguasaan *Goi* Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 4 Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap penguasaan *goi* pada siswa kelas XII SMA Negeri 4 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat berupa manfaat teoritis dan praktis terhadap hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sarana yang berhubungan dengan efektivitas media pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap pembelajaran *goi* bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran agar lebih bervariasi selama proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi meningkatkan minat

dan penguasaan *goi*, memudahkan dan memahami pembelajaran bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber wawasan dan pengalaman dalam penelitian.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang berhubungan dengan game edukasi berupa *Quizwhizzer* agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

G. Definisi Operasional

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

1. Efektivitas

Menurut Razak (2023) Efektivitas adalah ukuran keberhasilan yang didasarkan pada tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Efektivitas yang tinggi berarti hasil yang mendekati tujuan. Sebaliknya, efektivitas yang rendah berarti menjauh dari tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas dalam penelitian ini diuji menggunakan IBM SPSS 22 dengan rumus *Paired Sample T-test*.

2. *Goi*

Goi adalah perbendaharaan kata-kata atau kosakata. Sedangkan menurut Machi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004) *Goi* adalah

kumpulan kata dalam suatu bahasa yang dikuasai masyarakat tertentu. Berdasarkan hal tersebut *goi* yang akan digunakan adalah materi buku *Sakura* kelas XII pada bab 1 *Aisatsu*, Bab 2 *Tatte kudasai*, Bab 3 *Hajimemashite*.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran multimedia adalah proses pembelajaran yang melibatkan media sebagai salah satu faktor untuk menyajikan dan menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada siswa dan juga menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

4. *Quizwhizzer*

Quizwhizzer merupakan permainan menguji pengetahuan yang mana siswa berusaha untuk mengerjakan soal-soal yang telah disajikan. Situs *web* ini menyediakan berbagai fitur permainan sesuai preferensi dan kebutuhan pengguna. Terdapat juga fitur yang memungkinkan akses ke hasil jawaban siswa. Siswa dapat berpartisipasi tanpa harus mendaftar, namun diminta untuk memasukkan nama sebelum memulai permainan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Penguasaan *goi* siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang sebelum menggunakan media *Quizwhizzer* rendah, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar nilainya berada di bawah nilai KKTP yang memperoleh nilai rata-rata yakni 70.27 dengan standar deviasi sebesar 9.92. Setelah menggunakan media *Quizwhizzer* penguasaan *goi* siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang meningkat, hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang sebagian besar nilainya berada di atas nilai KKTP yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 81.38, dengan standar deviasi sebesar 9.82.

Kemudian terjadi peningkatan hasil *post-test* pada masing-masing indikator, dibandingkan hasil *pre-test*, yaitu rata-rata indikator 1 pada *pre-test* 72.22, sedangkan pada *post-test* 87.22. Rata-rata indikator 2 pada *pre-test* 68.33, sedangkan pada *post-test* 75.55. Dari hasil *pre-test post-test* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *post-test* meningkat secara signifikan dibandingkan nilai rata-rata *pre-test*.

Penggunaan media *Quizwhizzer* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran *goi* siswa kelas XII F.5 SMA Negeri 4 Padang. Hal ini dinyatakan dari hasil uji hipotesis yang menggunakan *paired sampel t-test*. Dari hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat

efektivitas yang cukup signifikan dari penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran *goi* siswa yang dilihat dari nilai $\text{sig} < 0.05$ ($0.000 < 0.05$).

Dari hasil rata-rata kedua indikator, indikator 1 lebih baik daripada indikator 2. Hal ini dapat dikarenakan sebagian besar soal pada indikator 1 berada pada tingkat kesukaran rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis butir soal pada uji coba soal yang telah dilakukan. Sedangkan untuk indikator terendah yaitu indikator 2. Hal ini dikarenakan sebagian besar butir soal pada indikator 2 berada pada tingkat kesukaran sedang. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis butir soal pada uji coba soal yang telah dilakukan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi guru media *Quizwhizzer* ini dapat dijadikan salah satu tambahan media untuk diterapkan kepada siswa tidak hanya pada pembelajaran *goi*, tetapi bisa juga diterapkan pada huruf bahasa Jepang, maupun pada mata pelajaran lain. *Kedua*, bagi siswa, masing-masing siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran *goi* menggunakan media *Quizwhizzer* ini dan melakukan pengulangan pembelajaran secara berkala agar lebih menguasai *goi*. Hal ini dilakukan agar hasil pada proses pembelajaran dapat dicapai dengan baik. *Ketiga*, bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi, karena dengan adanya pembandingan dari peneliti lain, akan menjadi acuan dalam

penelitian yang menggunakan media yang berbeda, tetapi masih pada kemampuan *goi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Afdhol, M. R., Saragih, F. A., & Paskaliana, V. R. (2022). *Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Oleh Siswa Sman 6 Malang*. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang 8(2), 123.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). *Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang*. Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 2(7), 699-706.
- Aqib, Zainal. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Dari, S. W., & Ulayya, S. (2025). *Evaluasi Perbandingan Metode Pembelajaran Digital Dan Konvensional: Strategi Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pendidikan Kontemporer*. In Proceeding International Seminar Of Islamic Studies, (2227-2230).
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras*. Phi: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 118-123.
- Hardiansyah, S. (2012). *Identifikasi Kesulitan Mempelajari Bahasa Jepang Pada Siswa Sma Islam Sudirman Ambarawa*. Chi'e: Journal Of Japanese Learning And Teaching, 1(1), 5.
- Hasan, Muhammad Et Al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hayashi, Ooki. (1990). *Nihongo Kyooiku Handobukku*. Tokyo: Taishuukan Shoten.
- Kridalaksana, H. (1993). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Mudhofir. (1993). *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurlaelatin. (2009). *Analisis Kesulitan Belajar Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 1 Warungkiara Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni. Universitas Pendidikan Indonesia

- Pauji, M. (2017). *Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X Smk Al-Huda Turalak)*. Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(2), 268-272.
- Priadana, M. Sidik., Sunarsi Denok. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Penerbit Pascal Book.
- Putra, Y. A. S., Rulviana, V., & Hs, A. K. (2023). *Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 4, 638-643.
- Putri, T. H., Basri, M. S., & Budiani, D. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru*. Kiryoku, 7(1), 117-125.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Iain Antasari Press.
- Razak, S. A., & Rivauzi, A. (2023). *Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK N 10 Padang*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 896-904.
- Sa'idah N., Yulistianti H. D., Dan Megawati E. (2019). *Analisis Instrumen Tes Higher Order Thinking Matematika SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 43.
- Saleh, M. (2000). *Pengantar Semantik*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). *Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi*. In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 1(1), 5-8.
- Setianawati, L., & Pujosusanto, A. (2023). *Efektifitas Media Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo*. Laterne, 12(02), 11-18.
- Silahuiddin, Anang. (2022). *Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati*. Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI), 4(2), 168–175.
- Soedjito. (2009). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjianto Dan Ahmad Dahidi. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

- Sudjianto Dan Dahidi (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen Penelitian*. Jawa Timur: Mahameru Press
- Surianda, A, V., & Haq, M. (2023). *Pengaruh Media Hiragana Goi Karuta Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa*. Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang, 6(2), 283-293.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. Jurnal Ilmu Multidisplin, 3(1), 1-12.
- Sutedi, D. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Upi Press.
- Takamizawa, Akira. (2004). *Hajimeteno Nihongo Kyouiku*. Jepang: Japan Foundation.
- Tarigan, Hendry Guntur. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan*. Bandung: Angkasa A Berbahasa.
- Wafara, P. C. (2023). *Pemanfaatan Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Dalam Kegiatan Belajar Online*. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(10).
- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). *Utilization Of Quizwhizzer Educational Game Applications As Learning Evaluation Media*. In International Joint Conference On Science And Engineering 2021 (Ijcse 2021), 148-152.
- Wibowo, D. A., & Supriatnaningsih, R. (2019). *Analisis Kosakata yang Menunjukkan Profesi dalam Buku Ajar Bahasa Jepang yang Digunakan di UNNES*. Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching, 7(1), 90.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi, 3(2), 96-102.
- Zalman, Hendri. (2014). *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: Fbs Unp Press.