

***THE EFFECTIVENESS OF KAHOOT IN LEARNING KANJI
FOR STUDENTS FOR THE BATCH OF 2021 JAPANESE
LANGUAGE EDUCATION PROGRAM RIAU UNIVERSITY FKIP***

Nadia Adam Sulistiowati¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

Email: nadia.adam2701@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 087789294513

*Japanese Language Education Study Program
Departement of Language and Arts Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *The research aims to determine the effectiveness of Kahoot in learning kanji for students the class 2021 of the Japanese Language Education Study Program, FKIP, Riau University. In this study, researchers conducted research to find out wheather there was a significant difference in the reading comprehension ability of kanji students in class of 2021 before and after using learning media in the form of Kahoot. The type of research used is pre-experiment with a One Group Pretest-Posttest Design pattern. The sample in this study consisted of 35 Japanese Language Education students class of 2021. The learning materials used for the pretest, treatment and posttest were taken from the kanji lecturer manual, namely the *どんどんつながる漢字練習帳* book. The results of the research can be concluded that the Kahoot learning media is effective as a kanji learning media.*

Keywords: *Kahoot Media, Kanji, Experiment*

**EFEKTIVITAS *KAHOOT* DALAM PEMBELAJARAN KANJI
PADA MAHASISWA ANGKATAN 2021
PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FKIP UNIVERSITAS RIAU**

Nadia Adam Sulistiowati¹, Merri Silvia Basri², Adisthi Martha Yohani³

Email: nadia.adam2701@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id,
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 087789294513

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Kahoot* dalam pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2021 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2021 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa *Kahoot*. Jenis penelitian yang digunakan ialah pra-eksperimen dengan pola *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 35 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2021. Materi pembelajaran yang digunakan untuk *pretest*, *treatment*, dan *posttest* diambil dari buku pedoman dosen kanji yaitu buku *どんどんつながる漢字練習帳*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Kahoot* efektif dijadikan sebagai media pembelajaran kanji.

Kata Kunci: Media *Kahoot*, Kanji, Eksperimen

PENDAHULUAN

Sesuai dengan perkembangan dunia saat ini, bahasa mempunyai peran yang sangat penting sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan pesan, perasaan, ide ataupun pendapat kepada orang lain. Mengingat bahasa di dunia sudah bersifat global, maka penggunaan bahasa terutama bahasa asing menjadi salah satu aspek paling penting dalam berkomunikasi sehari-hari. Bahasa asing khususnya bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki keunikan dalam penulisannya. Sistem penulisan bahasa Jepang terdiri dari kanji, hiragana dan katakana. Hal ini sesuai dengan Sudjianto dan Dahidi (dalam Khosiro, 2020) yang mengatakan bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf yaitu kanji, hiragana, dan katakana.

Dalam mempelajari tulisan bahasa Jepang, terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi khususnya pada tulisan kanji. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dan Dahidi (dalam Karyati & Rahmawati, 2019) bahwa kanji menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Jepang sulit untuk dipelajari terutama bagi orang Indonesia yang terbiasa menggunakan huruf alphabet atau huruf romaji. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah sulitnya mengingat kanji yang berjumlah cukup banyak dan cara baca kanji yang bervariasi.

Kesulitan membaca dan memahami makna kanji juga dirasakan oleh mahasiswa angkatan 2021 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yang mendapat kendala pada mata kuliah kanji. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran kanji, beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca dan mengingat makna kanji. Mahasiswa mengeluh bahwa ada banyak kanji yang sulit untuk diingat.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membangun suasana kelas menjadi menarik dan mampu memotivasi mahasiswa untuk fokus pada pembelajaran kanji sehingga kanji menjadi mudah dipelajari. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses pembelajaran yang dapat

dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran (Rohmat dalam Moto, 2019).

Dalam realitanya, penerapan media pembelajaran yang dilakukan secara terencana akan mewujudkan lingkungan belajar yang maksimal, kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Ada banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan dalam meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa, salah satunya adalah *Kahoot* yang dapat di implemmentasikan dalam pembelajaran di kelas.

Kahoot merupakan perangkat lunak pintar berbasis pendidikan yang edukatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Irwan, 2019). Didalam *Kahoot* terdapat beberapa macam bentuk seperti Quiz, Discussion dan Survey. Kuis pada aplikasi *kahoot* ini menggunakan visual yang menarik dan diharapkan dapat menunjang kebutuhan belajar dan meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa. Visualisasi pada aplikasi ini dihadirkan dalam bentuk gambar, diagram, bagan, dan lain sebagainya. Lebih lanjut Irwan (2019) mengatakan bahwa dengan memanfaatkan *Kahoot* diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik akan berdampak positif pada pengetahuan serta kemampuan peserta didik dalam membaca kanji.

Langkah-langkah Penggunaan *Kahoot*:

Irwan (2019) mengatakan bahwa melalui laman <https://Kahoot.com/>, pendidik atau guru dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya :

1. Pendaftaran (*sign-up*), masuk ke laman pribadi (*log-in*), memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei.
2. Setelah memilih salah satu fitur, maka pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan beserta jawaban, durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar.
3. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disimpan, diubah, dihapus, ditambahkan serta digunakan dalam proses asesmen secara berulang tanpa ada batasan penggunaan.
4. Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat asesmen dilakukan.

- Setelah permainan selesai maka *Kahoot* otomatis menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *pre-experimental* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiono (dalam Mirani, 2019), penelitian *pre-experimental* merupakan variabel terikat yang tidak hanya dipengaruhi oleh variabel bebas. Oleh karena itu desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest*. Desain ini merupakan suatu teknik penelitian guna mengetahui efek dari sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono dalam Auliah, 2023). Berikut ini merupakan tabel dari model penelitian *One Group Pretest Posttest* :

O1	X	O2
<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>

Tabel 1. Model Penelitian *One Group Pretest Posttest*

HASIL DAN PEMBAHASAN

KEGIATAN	NILAI
<i>PRE-TEST</i>	50,5
<i>POST-TEST</i>	82,5

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *Pretest* mahasiswa adalah 50,57 dengan kategori kurang. Untuk nilai rata-rata *Posttest* adalah 82,57 dengan kategori baik. Dari kedua nilai tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* sebesar 32 poin. Hal itu membuktikan bahwa secara perlahan seluruh mahasiswa mengalami peningkatan setelah diberikannya *treatment* dengan menggunakan media *Kahoot*.

Uji Normalitas

Didalam uji normalitas ini menggunakan rumus uji normalitas *Shapiro Wilk*.

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro Wilk* adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_a ditolak. Hal ini berarti data tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka H_a diterima. Hal ini berarti data berdistribusi normal.

Tests of Normality						
Kelompok Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.281	35	.068	.768	35	.072
<i>Posttest</i>	.165	35	.025	.945	35	.111

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 2 nilai signifikansi yang diperoleh pada kelompok *Pretest* adalah 0.072 dan nilai signifikansi yang diperoleh pada kelompok *Posttest* adalah 0,111. Berdasarkan nilai hasil signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi dengan normal.

Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample T-Test. Pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample T-Test adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka penggunaan media Kahoot efektif sebagai media pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2021 dan H_a diterima.
- b. Jika nilai sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka penggunaan media Kahoot tidak efektif sebagai media pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2021 dan H_o diterima.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Penggunaan *Kahoot* selama proses belajar mengajar juga berdampak positif pada kemampuan belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas sebelum dan sesudah *treatment*. Nilai rata-rata *pretest* kelas adalah

sebesar 50,5 dan termasuk dalam kategori kurang, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas adalah sebesar 82,57 dengan kategori kategori baik. Selanjutnya berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh hasil sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang mana angka tersebut lebih kecil dari 0.05 yang merupakan nilai dasar dari pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test*. Sesuai dengan hasil tersebut maka H_a diterima dan H_o ditolak dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* efektif dalam pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2021 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian maka peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi yang sekiranya dapat berguna. Bagi pengajar, penerapan *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kanji di kelas. Hal tersebut bertujuan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian sejenis mengenai *Kahoot* dengan memanfaatkan fitur lain selain *Quiz* seperti fitur *Discussion* dan *Survey* dalam pembelajaran *kanji* agar pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi.

DAFTAR ISI

- Auliah, N. L., Asrul., & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 5(1), 91.
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2019). Pembelajaran Kanji dengan Permainan Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 25(1), 1–18.
- Khosiro, H. (2020). *Universitas Bung Hatta Universitas Bung Hatta*. 4(5), 6–7.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta