

THE INFLUENCE OF KAHOOT ON THE VOCABULARY MASTERY OF CLASS X STUDENTS OF KANSAI PEKANBARU VOCATIONAL SCHOOL

Lidia Dewi Marlina Pardede¹, Nana Rahayu², Adisthi Martha Yohani³

Email: lidia.dewi4935@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082283959214

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

Abstract: *The research aims to determine the effect of Kahoot in improving vocabulary mastery in class X students at Kansai Vocational School, Pekanbaru. This research uses a true experimental method. There are two classes selected, namely the experimental class and the control class. The data collection methods applied in this research were providing a pretest, carrying out treatment, providing a posttest, and carrying out data analysis techniques. The results of the research show that there is an increase in learning outcomes in the experimental class using Kahoot. Kahoot media can improve mastery of Japanese vocabulary when compared to students who were not given treatment with Kahoot. Apart from that, students in the experimental class seemed more enthusiastic and active in learning Japanese. However, in the control class, students who only used conventional learning methods seemed less enthusiastic while learning Japanese.*

Keywords: *Media, Kahoot, Vocabulary*

PENGARUH KAHOOT TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA SISWA KELAS X SMK KANSAI PEKANBARU

Lidia Dewi Marlina Pardede¹, Nana Rahayu², Adisthi Martha Yohani³

Email: lidia.dewi4935@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082283959214

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas X SMK Kansai Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode true-experimental. Terdapat dua kelas yang dipilih, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun metode pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah memberikan pretest, melakukan treatment, memberikan posttest, dan melakukan teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan Kahoot. Media Kahoot dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang jika dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan treatment dengan Kahoot. Selain itu, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih berantusias dan aktif didalam pembelajaran bahasa Jepang. Akan tetapi pada kelas kontrol, siswa yang hanya menggunakan metode belajar secara konvensional terlihat kurang berantusias selama mengikuti pembelajaran bahasa Jepang.

Kata Kunci: Media, Kahoot, Kosakata

PENDAHULUAN

Pada abad ke 21, diketahui sebagai era globalisasi dan kemajuan teknologi-komunikasi yang sangat pesat. Di era digitalisasi, menawarkan kemudahan dan juga perubahan dalam kehidupan manusia diberbagai bidang. Perubahan yang terjadi menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Selain itu, perkembangan pada bidang pendidikan menuntut siwa agar dapat memiliki keterampilan yaitu, mampu berpikir secara kritis, berkolaborasi. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang aawalnya berpusat pada guru, berubah menjadi kegiatan yang berpusat pada siswa. Pendidik harus memiliki keterampilan dalam mengikuti perkembangan tersebut.

Menurut Hidayah *et al* (2017), proses pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan pembelajaran yang sesuai bagi siswa. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mengkondisikan suasana kelas. Penggunaan media pada tahap awal pembelajaran sangat membantu efisiensi proses pembelajaran dan penyampaian pesan/isi atau mata pelajaran (Tafonao,2018). Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk proses pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa didalam proses pembelajaran berlangsung.

Saat ini, media pembelajaran bersifat interaktif telah banyak digunakan untuk memicu kemampuan dan keterampilan siswa. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menarik dan meningkatkan minat siswa salah satunya ada dengan menggunakan media Kahoot (Ilmiyah, 2019).

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau *platform* pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, Kahoot adalah permainan berbasis *website* sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara *online*. Maka dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis permainan yang menyenangkan. Didalamnya terdapat beberapa fitur gratis yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Belajar dan bermain dengan Kahoot ini membuat peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan didalam proses pembelajaran berlangsung.

Kahoot sendiri sudah banyak digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu sekolah yang mempelajari bahasa Jepang adalah SMK Kansai Pekanbaru. Bahasa Jepang di SMK Kansai Pekanbaru dijadikan sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu, guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional dan penguasaan kosakata pada siswa juga masih minim. Hal ini dapat di lihat dari kesulitan siswa dalam mengerjakan tugas dan hafalan. Selain itu, banyak siswa terlihat kurang aktif dan mudah merasa bosan saat proses pembelajaran bahasa Jepang berlangsung.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut. Peneliti ingin menerapkan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK Kansai Pekanbaru. Penggunaan Kahoot didalam pembelajaran bahasa Jepang, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa dan meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Adapun cara dalam menggunakan Kahoot terbagi menjadi dua langkah. Langkah pertama adalah membuat kuis di Kahoot, sedangkan langkah kedua memainkan kuis di Kahoot. Adapun langkah awal yang perlu dipelajari dari Kahoot adalah :

1. Membuat akun pada www.kahoot.com
2. Menyiapkan soal-soal kuis
3. Menyiapkan gambar-gambar yang dapat menunjang maksud dari topik kuis, baik secara keseluruhan maupun pernomor
4. Menyiapkan video-video

Ketika kuis telah dibuat, maka kuis tersebut dapat dimainkan didalam kelas.

Dalam memainkan kuis, para siswa harus menggunakan *smartphone* dengan membuka situs www.kahoot.it dan memasukkan PIN yang muncul pada tampilan layar proyektor. Adapun kuis Kahoot ini, dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Pada akhir permainan, Kahoot akan menampilkan hasil dari kuis dan para siswa dapat melihat nilai yang mereka dapatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *true- experimental*. Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*, dimana terdapat dua kelas yang dipilih, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas akan diberikan *pretest* dan *posttest* yang tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dari kedua kelas. Penelitian ini dilakukan di SMK Kansai Pekanbaru, dengan mengambil responden dari siswa kelas X AKL/OTKP sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKJ/TITL sebagai kelas kontrol. Sehingga total dari keseluruhan sampel sebanyak 38 siswa.

Adapun metode pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, memberikan perlakuan Kahoot kepada kelas eksperimen, lalu memberikan soal *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, setelah data terkumpul peneliti melakukan teknik uji analisis data dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 26*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kegiatan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretest	60	63,78
Posttest	87	67,33

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 60 dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 63,78. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 87 dan pada kelas kontrol sebesar 67,33. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan Kahoot.

Uji Mann Whitney

Dikarenakan terdapat data yang tidak berdistribusi normal. Maka untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata kelas yang menggunakan media Kahoot dengan kelas yang tidak menggunakan media Kahoot, yaitu dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney* yaitu :

- Jika nilai Asymp. signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai Asymp. signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 2. Hasil Uji Mann Whitney
Test Statistics^a

Hasil Belajar Siswa	
Mann-Whitney U	34.500
Wilcoxon W	205.500
Z	-4.282
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Uji *Mann Whitney* diatas diketahui bahwa nilai Asymp. signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata siswa kelas X SMK Kansai Pekanbaru yang menggunakan media Kahoot dengan siswa yang tidak menggunakan media Kahoot.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Media Kahoot dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang jika dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan *treatment* dengan Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest*. Nilai pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol.

Selain itu, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih berantusias dan aktif didalam pembelajaran bahasa Jepang. Akan tetapi pada kelas kontrol, siswa yang hanya menggunakan metode belajar secara konvensional terlihat kurang berantusias dan mudah bosan selama mengikuti pembelajaran bahasa Jepang.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti akan memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya. Bagi pendidik, saat mengajar kosakata dapat menggunakan Kahoot untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Bagi peneliti, penelitian ini hanya berfokus pada kosakata saja, diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam lagi mengenai Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Kurniawan, G. (2022). *PENGARUH GAME DAN ANIME TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG DI KALANGAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI TAMBUN SELATAN (STUDI KASUS SMA NEGERI 04 TAMBUN SELATAN)* (Doctoral dissertation, Unsada).
- Anviani, R., & Pujiriyanto, P. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Epistema*, 3(1), 1-9.
- Christiani, N., Adrianto, M. P. H., & Anggraini, M. K. T. L. D. (2019). Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata kuliah teori ekonomi moneter. *JEKPEND (Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan)*, 4(1), 1-7.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117-123.
- Irawati, M. (2018). Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Jamiludin, J., Darnawati, D., Uke, W. A. S., & Ayu, A. P. (2020). Pelatihan Media Kahoot pada Guru dalam Proses Evaluasi Belajar. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63-67.
- Kholis, Nur. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Unggulan Miftahul Ulum Bandar Sribhawono Lampung Timur TP. 2015/2016). *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 2(1), 69-88.
- Lukman, S. A. 2019. Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagenyan Kabupaten Banjarnegara, Universitas Islam Riau.
- Mardianto, D. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN FISIKA MATERI KALOR DI SMP. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(8), 814-822.

- Miarso, Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Maryati, M., & Brataningrum, N. (2021). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3 BANTUL. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, 15(1), 31-41.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATA KULIAH ZOOLOGI INVERTEBRATA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76-87.
- Yuniarti, Fatma, and Dian Rakhmawati. "Studi Kasus: Game Digital “Kahoot” Dalam Pengajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 1.1 (2021): 46-59.
- Zakiah, Ismi dan Ritanti, Ns. 2021. Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya. Bandung: Media Sains Indonesia