

## Efektivitas Kahoot Pada Pembelajaran *Bunpou Nouryoku Shiken Level 5*

Putri Rahayuningtyas

Pendidikan Bahasa Jepang, FKIP, Universitas Riau

\*e-mail: [putriahayuningtyas@lecturer.unri.ac.id](mailto:putriahayuningtyas@lecturer.unri.ac.id)

(Received: 9 Agustus 2022; Reviewed: 15 Maret 2023; Accepted: 29 Juni 2023)

### Abstrak

Pembelajaran *bunpou* (tata bahasa) masih sangat jarang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran online berupa kahoot terhadap penguasaan *bunpou* (tata bahasa) pada mata kuliah *nihongo kentei 1*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif. Populasi penelitian yakni mahasiswa berjumlah 26 orang terbagi dalam dua kelompok yakni kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian merupakan nilai kuis materi *bunpou* (tata bahasa) dengan menggunakan aplikasi kahoot dan tanpa aplikasi kahoot. Nilai rata-rata yang diperoleh kontrol sebanyak 69,8. Kelas eksperimen memperoleh nilai 85,6. Hasil akhir yang didapatkan kahoot efektif digunakan pada kelas eksperimen. Sehingga kesimpulan akhir yang diperoleh adalah kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran *bunpou* (tata bahasa) mata kuliah *nihongo kentei 1* pada mahasiswa semester IV. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan pada pembelajaran bahasa Jepang, materi membaca dan mendengarkan dengan menggunakan media pembelajaran online yang menarik.

**Kata Kunci:** kahoot, media pembelajaran, tata bahasa

## Effectiveness Of Kahoot In Learning *Bunpou Nouryoku Shiken Level 5*

### Abstract

Learning *bunpou* (grammar) is still very rarely done by utilizing learning media that is fun and technology-based. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using online learning media in the form of kahoot on mastery of *bunpou* (grammar) in the *nihongo kentei 1* course. This research is an experimental study. This type of research uses quantitative methods. The study population was 26 students divided into two groups, namely control and experimental. The results of the study are the quiz scores of *bunpou* (grammar) material using the kahoot application and without the kahoot application. The average value obtained by the control was 69.8. The experimental class obtained a score of 85.6. The final results obtained by kahoot were effective in the experimental class. So the final conclusion obtained is that kahoot is effective in learning *bunpou* (grammar) in *nihongo kentei 1* courses for fourth semester students. Further research that can be done on Japanese language learning, reading and listening materials using interesting online learning media.

**Keywords:** *bunpou N5, instructional Media, kahoot*

## PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu usaha untuk membawa perubahan dalam hal-hal yang diinginkan dan berkaitan dengan pengetahuan. Menurut (Slameto, 2020), belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mengubah tingkah laku baru secara menyeluruh, dan hasil dari pengalaman pribadinya berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini didukung oleh pendapat (Hamalik, 2011) yang

menyatakan bahwa belajar adalah proses di mana perilaku individu dirubah melalui interaksi dengan lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha melalui perubahan dan terjadi dengan adanya interaksi. Belajar dapat dilakukan di mana saja, seperti di Pendidikan formal maupun nonformal. Salah satu hal yang dipelajari oleh seorang pembelajar dalam kehidupan sehari-hari adalah belajar bahasa. Karena dengan belajar bahasa seseorang dapat melakukan komunikasi dengan baik dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Bahkan di era perkembangan zaman yang cukup pesat, belajar bahasa Asing dianggap penting.

Pembelajaran Bahasa asing merupakan salah satu upaya untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, selain itu juga sebagai alat untuk menjebatani seseorang masuk dalam dunia global (Supriadi, 2019). Bahasa asing adalah salah satu bahasa yang harus dipelajari agar dapat berkomunikasi dengan baik. Bahasa asing yang populer untuk dipelajari adalah bahasa Jepang. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari (Alim, 2014) bahwa bahasa asing yang diajarkan pada kehidupan sehari-hari adalah bahasa Jepang. Secara khusus, pengajaran bahasa Jepang di Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Sejarah pengajaran bahasa Jepang di Indonesia dimulai sejak kedatangan tentara Jepang pada masa pendudukan bangsa Jepang di Indonesia.

Seseorang yang ingin belajar bahasa membutuhkan informasi tentang bentuk bahasa yaitu bentuk kata, dan tata bahasa serta penggunaan bentuk bahasa itu dalam berkomunikasi. Tata bahasa dideskripsikan sebagai sintaksis atau struktur bahasa atau berkaidah, termasuk di dalamnya mengenai bentuk kata dan susunan kalimat (Utami, t.t.). Pembelajar bahasa tidak hanya harus menguasai kemampuan bidang pengetahuan berbahasa dan bersastra, namun juga harus menguasai tata bahasa sebagai kemampuan yang sifatnya praktis (Rosalinah, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tata bahasa merupakan salah bagian terpenting dalam penguasaan bahasa.

Pada pembelajaran bahasa asing pembelajar diharapkan memiliki keterampilan dasar penguasaan bahasa. Selain itu dalam belajar bahasa tata bahasa juga salah satu aspek utama yang harus dikuasai untuk memahami bahasa pertama kita dengan baik ataupun belajar bahasa asing. Aspek penting dalam penguasaan bahasa Jepang yakni memahami *bunpou* atau tata bahasa. Penguasaan *bunpou* adalah aspek yang harus dikuasai dengan baik oleh pembelajar bahasa Jepang. Keberhasilan penguasaan bahasa khususnya bahasa Jepang terletak pada penguasaan *bunpou* (tata bahasa) (Dahidi, 2008). Termasuk susunan tata bahasa yang baik dan benar. Machidaken (2002) menyatakan, *bunpou wa bunpoutoori (bun) nitsuiteno (pou), tsumaritadashiibun wo tsukurutame no kamarinokodesu* yang artinya tata bahasa, secara harfiah terdiri dari ‘aturan’ tentang ‘kalimat’, dengan kata lain adalah aturan untuk membuat kalimat yang benar.

Dewasa ini, penguasaan tata bahasa masih menjadi tolak ukur ketercapaian pembelajaran dalam menilai kemampuan berbahasa. Hal ini dibuktikan dengan tes uji kemampuan bahasa Jepang yang menjadi tolak ukur bagi pembelajar untuk mendapatkan pengakuan kemahiran berbahasa Jepang. Ujian kemampuan bahasa Jepang menyajikan soal-soal yang berkaitan dengan pemahaman mengenai *bunpou*. Ujian kemampuan bahasa Jepang yang banyak diikuti saat ini yaitu JLPT (Japanese Language Proficiency Test). JLPT merupakan tes yang diselenggarakan oleh JEES (Japan Educational Exchanges and Services) (Nirmala, 2020).

Tes JLPT terbagi dalam lima tingkat kesulitan. Tingkat kesulitan JLPT yakni N1 (nouryoku shiken level 1), N2 (nouryoku shaken level 2), N3 (nouryoku shiken level 3), N4 (nouryoku shiken level 4) , dan N5 (nouryoku shiken level 5). Tingkat kesulitan paling dasar terdapat pada JLPT N5.

Pada tes JLPT N5 pembelajar diharapkan mampu menguasai 100 kanji, 800 kosakata, serta pengetahuan bahasa (kosakata dan tata bahasa) dan membaca sekaligus mendengarkan (reading & listening) (Nirmala, 2020). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan pada tes uji kemahiran bahasa Jepang, uji tata bahasa/*bunpou* terletak pada kemampuan memahami penggunaan kosakata, struktur pembentukan kalimat, dan membaca paragraf pendek. Untuk itu penting bagi pembelajar dalam menguasai *bunpou* sebagai dasar pembelajaran bahasa Jepang. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa pada pembelajaran bahasa kedua, tata bahasa menjadi salah satu kesulitan bagi sebagian pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang (Sudjianto dalam Rifai, 2020). Salah satu cara untuk memperkuat kemampuan tata bahasa Jepang ialah dengan berlatih. Latihan merupakan aspek penting dalam proses belajar (Rifai, 2020). Sehingga disimpulkan penting kiranya bagi pembelajar bahasa Jepang untuk dapat mengerti dan memahami dengan baik tata bahasa melalui latihan pada proses belajar.

Pengajar bahasa asing, melalui perkembangan ilmu dan teknologi dapat memanfaatkan hal-hal yang menunjang pembelajaran agar tujuan yang ingin dicapai berhasil. Pembelajar juga dapat dengan mudah memahami ilmu yang dipelajari khususnya pada proses belajar bahasa Jepang melalui berbagai latihan menjawab soal-soal. Solusi agar proses pembelajaran berjalan baik serta hasil yang diharapkan tercapai adalah menghadirkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran, meliputi peralatan yang menunjang dan membantu guru pada proses pembelajaran selain itu dapat membawa pesan dari sumber belajar (guru) kepada pembelajar (siswa) (Suryani, 2018).

Kemajuan teknologi menuntut peran pendidik agar lebih kreatif melaksanakan proses belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Beberapa teknologi sangat mendukung untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Contohnya laptop dan *smartphone* yang menarik minat pembelajar jika digunakan dan hasil pembelajaran akan sesuai dengan kriteria capaian yang diinginkan. Teknologi yang mendukung melahirkan aplikasi sebagai media pembelajaran menarik. Aplikasi online yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satunya menggunakan aplikasi online kahoot (Mustikawati, 2019).

Kahoot merupakan aplikasi online yang cukup dikenal di dunia Pendidikan sebagai media pembelajaran. Website di internet ini menyajikan kuis yang menyenangkan. Penggunaan kahoot memerlukan laptop, *handphone*, dan proyektor (Mustikawati, 2019). Selain itu diperlukan koneksi internet yang memadai saat menggunakan kahoot. Kahoot hanya dapat digunakan pada saat online dengan jaringan internet yang stabil. Pembelajar akan belajar dengan menyenangkan berdasarkan materi yang telah dibuat, mengerjakan kuis yang dibuat pada kahoot. Hal ini dikarenakan aplikasi kahoot tidak hanya berisi mengenai fitur kuis namun juga disertai dengan musik yang dapat membangkitkan semangat pembelajar.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memanfaatkan kahoot sebagai media pembelajaran. Pertama penelitian yang dilakukan Minata (2019) yang menerapkan penggunaan media kahoot pada pembelajaran bahasa Jepang, menunjukkan hasil penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 4 Padang kelas eksperimen memperoleh hasil yang baik sekali dengan nilai rata-rata 92,50 dan kelas kontrol tanpa menggunakan kahoot memperoleh hasil baik dengan nilai rata-rata 81,06. Jadi dapat disimpulkan penguasaan *goi* siswa kelas X SMAN 4 Padang dengan menggunakan kahoot lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan kahoot. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mustikawati (2019) yang membahas mengenai fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini adalah kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan berbagai media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan

tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar dikarenakan aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan dan peran aktif partisipasi siswa. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Irwan (2019) yakni efektivitas penggunaan kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian keempat dilakukan oleh Meinindartato (2020) mengenai “Implementasi Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Gunung Jati” yang menyimpulkan bahwa implementasi media kahoot dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Sagala (2021) yaitu “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” yang menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa kahoot merupakan alternatif media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dan menekankan gaya belajar yang menuntut peran aktif partisipasi peserta didik.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan maka peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen yakni efektivitas penggunaan kahoot terhadap penguasaan tata bahasa/ *bunpou* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran. Karena berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dirasa berhasil pada pembelajaran bahasa Jepang terutama pada penguasaan *goi/* huruf. Namun, untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan kemampuan tata bahasa (*bunpou*) belum pernah diteliti lebih lanjut. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap efektivitas kahoot pada penguasaan *bunpo* (tata bahasa) pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya tata bahasa pada level *nouryoku shiken 5*. Mahasiswa semester IV dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan telah sebagian besar mendapatkan materi mengenai *bunpou* (tata bahasa) level *nouryoku shiken 5* dan mata kuliah *nihongo kentei 1* memuat materi tersebut. Namun penguasaan *bunpou* (tata bahasa) masih rendah dan kurang beragamnya latihan. Dibuktikan dengan nilai *pre-test* penguasaan *bunpou* (tata bahasa) mata kuliah *nihongo kentei 1* memiliki hasil yang rendah.

Pembelajaran *bunpou* masih sangat jarang lakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Peneliti memilih aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran menyenangkan untuk pembelajaran *bunpou*. Hal ini didasari oleh beberapa penelitian eksperimen yang telah menggunakan aplikasi kahoot mendapatkan hasil yang maksimal. Hampir 61,5% mahasiswa semester IV dengan populasi 26 orang dan tingkat kepercayaan 95% adalah 13 orang mahasiswa memiliki nilai yang belum mencapai kategori baik berdasarkan standar nilai di Universitas Riau. Selama ini mahasiswa hanya mendapatkan latihan tata bahasa tertulis, menunjukkan kurang variatifnya latihan. Dosen hanya memberikan latihan penguasaan *bunpou* level *nouryoku shiken 5* melalui tes tertulis yang dirasa cukup membosankan. Sehingga tidak bisa dipungkiri menimbulkan rasa bosan dan kurangnya daya juang untuk mendapatkan hasil maksimal terhadap kemampuan berbahasa yang diperlukan.

Dosen diharapkan dapat memberikan latihan pemahaman *bunpou* dengan lebih variatif. Untuk itu penggunaan kahoot diharapkan mendorong minat mahasiswa berlatih soal-soal *bunpou* (tata bahasa) secara menyenangkan. Sehingga mahasiswa memiliki nilai yang meningkat pada pemahaman *bunpou* (tata bahasa) dan bersemangat untuk belajar serta mengikuti tes kecil setiap akhir perkuliahan. Penggunaan kahoot dalam proses pembelajaran *bunpou* (tata bahasa) diharapkan mampu

meningkatkan nilai penguasaan *bunpou* (tata bahasa). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk menjawab hipotesis mengenai efektivitas penggunaan kahoot terhadap penguasaan *bunpou* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis kuansi eksperimen membandingkan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Data kuantitatif dijadikan bukti empiris dan pengujian hipotesis (Iskandar, 2010). Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari suatu pengaruh terhadap sebuah perlakuan tertentu. Populasi adalah jumlah keseluruhan yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2020). Pada penelitian ini populasinya, mahasiswa semester IV di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang berjumlah 27 mahasiswa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 26 mahasiswa. Pada kelas kontrol diberlakukan pembelajaran dengan cara konvensional. Kelas eksperimen pada saat pembelajaran mendapatkan perlakuan dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran.

Penelitian berikut menggunakan teknik pengambilan sampel *quota* (quota sampling) sebagai teknik penelitian. Hal ini didasarkan pada jumlah kuota yang ditentukan dan diinginkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan. Dipilihnya mahasiswa semester IV di Universitas Riau dikarenakan telah menempuh pembelajaran mengenai *bunpou* N5 (*nouryoku shiken level 5*). Mahasiswa semester IV berjumlah 26 orang. Terbagi menjadi kelas kontrol sebanyak 13 mahasiswa dan kelas eksperimen sebanyak 13 mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes kemampuan menjawab soal-soal *bunpou* (tata bahasa) *nouryoku shiken level 5 (N5)*. Tes tersebut terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Tes yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* adalah tes tertulis. Soal tes diadaptasi dari buku *nihongo nouryoku shiken N5, minna no nihongo I* dan Marugoto level A1. Hasil tes yang dimaksud yakni penguasaan *bunpou* N5 dengan menggunakan media pembelajaran kahoot.

Langkah-langkah prosedur penelitian yang dilakukan yaitu, tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan terdiri dari penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa kahoot dan membuat perangkat pembelajaran berupa RPP serta lembar kerja. Kemudian tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran *bunpou* N5 sebelum diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran kahoot di kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional serta *treatment* di kelas eksperimen menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran *bunpou* N5. Pertemuan pertama dilaksanakan *treatment* satu sebagai bentuk *pre-test* untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan *bunpou* N5. Pada pertemuan kedua sampai ke enam dilaksanakan *treatment* kedua. Selanjutnya pada pertemuan ketujuh dilaksanakan *treatment* ketiga berupa *post-test*. *Post-test* dilakukan pada pertemuan terakhir pada perkuliahan *nihongo kentei 1* dan diberikan soal berupa pemahaman *bunpou* N5. Hal ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas kahoot terhadap pembelajaran *bunpou* N5 di kelas eksperimen.

Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Untuk mengetahui apakah nilai mahasiswa sudah memenuhi kriteria atau kurang berdasarkan nilai ambang batas ketuntasan. Skala nilai ketuntasan pada prodi Pendidikan Bahasa Jepang berdasarkan standar nilai yang mengacu pada nilai di Universitas Riau, nilai minimal untuk dapat lulus pada mata kuliah *nihongo kentei 1* ini memiliki predikat B- dengan nilai 65-70.

Analisis akhir dilakukan dengan melakukan uji-t untuk menyimpulkan hasil analisis penelitian lebih lanjut. Sebelum melakukan uji-t maka ditentukan terlebih dahulu hipotesis yang digunakan yakni  $H_0 =$  tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran *bunpou N5*.  $H_1 =$  terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran *bunpou N5*.

Hasil perhitungan yang dilakukan, menunjukkan  $t_{hitung} = 0,872$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,064$  dengan taraf signifikansi  $5\% = -18,12$ . Karena  $t_{hitung}$  memiliki angka yang lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  2,064 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh terdapat perbedaan nilai rata-rata untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran *bunpou N5*. Hasilnya *kahoot* efektif digunakan dalam pembelajaran *bunpou N5* pada kelas eksperimen.

## Hasil

Pelaksanaan penelitian diawali dengan adanya observasi yang dilakukan di Prodi Bahasa Jepang Universitas Riau pada mata kuliah *nihongo kentei 1*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, proses pembelajaran *nihongo kentei 1* dirasa cukup membosankan bagi mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya antusias mahasiswa dalam mengikuti pelaksanaan perkuliahan. Selain itu ketika diadakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan soal-soal *bunpou N5* masih mendapatkan hasil di bawah standar nilai kelulusan mata kuliah dalam skala nilai Universitas Riau.

Penelitian ini menghasilkan deskripsi penguasaan *bunpou N5* pada mata kuliah *nihongo kentei 1* pada kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan penggunaan *kahoot* dalam penguasaan *bunpou N5*. Pendeskripsian data diperoleh berdasarkan hasil tes penguasaan *bunpou N5* yang telah diberikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah mahasiswa yang mengikuti tes yakni 26 mahasiswa yang terbagi dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 13 mahasiswa dalam satu kelas. Peskoran dapat dilakukan setelah tes selesai diberikan. Kemudian dilanjutkan dengan mengubah skor menjadi nilai. Perhitungan nilai terdiri dari nilai maksimal yang diperoleh, nilai minimal, rata-rata, modus, median dan standar deviasi. Berikut tabel hasil perhitungan nilai *pre-test bunpou N5* :

**Tabel 1. Data Hasil Analisis nilai *pre-test bunpou N5***

Perhitungan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai minimal	28	23
Nilai maksimal	92	91
Modus	50	38
Median	52,2	52
Rata-rata	53,3	57,7
Standart deviasi	19,23	22,82

Pada *pre-test* yang dilakukan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata akhir yakni 53,3 dan belum memenuhi kriteria kelulusan berdasarkan standar nilai Universitas Riau. Kesimpulan yang dapat diambil adalah mahasiswa belum memiliki standar nilai dan pemahaman yang baik pada *bunpou N5*. Tes berikutnya dilakukan setelah mahasiswa menerima pembelajaran pada beberapa pertemuan

dengan *treatment* yang dijalankan berdasarkan penjadwalan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tes kedua mengenai kemampuan *bunpou N5* kelas kontrol nilai minimal yang diperoleh masih tetap sebesar 20. Namun untuk nilai maksimal yang diperoleh mengalami sedikit peningkatan yakni menjadi sebesar 65. Kemudian untuk rata-rata diperoleh nilai sebesar 35,7 dan mengalami penurunan dari nilai 37,2. Sedangkan pada kelas eksperimen, yang pada pembelajarannya menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran memperoleh nilai maksimal sebesar 92 pada tes kedua ini. Nilai minimal pada kelas eksperimen sebesar 29. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 64,3.

Treatment selanjutnya yakni diadakannya *post-test*. Menurut hasil perhitungan nilai posttest diperoleh nilai maksimal pada kelas kontrol yakni 90. Kelas eksperimen memperoleh nilai maksimal 96. Nilai minimal kelas kontrol 54 dan 64 untuk kelas eksperimen. Pada perhitungan nilai rata-rata pada kelas kontrol diperoleh 69,8 dan 85,6 bagi kelas eksperimen. Modus di kelas kontrol memiliki nilai 65 dan 92 di kelas eksperimen. Sedangkan median kelas kontrol dengan nilai 66 dan 87 bagi kelas eksperimen. Setelah melalui perhitungan diperoleh pula standar deviasi (simpangan baku) pada kelas kontrol dengan nilai 10,12 dan 9,65 pada kelas eksperimen. Berikut tabel nilai *post-test* yang diadakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen :

**Tabel 2. Data hasil analisis nilai *post-test bunpou N5***

Perhitungan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai minimal	54	64
Nilai maksimal	90	96
Modus	65	92
Median	66	87
Rata-rata	69,85	85,62
Standar deviasi	10,12	9,65

Nilai rata-rata pada kelas eksperimen 85,6 serta memperoleh standar deviasi (S) 9,65. Sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai sebesar 69,8 dan memperoleh standar deviasi (S) sebesar 10,12. Berdasarkan pengamatan pada penjabaran dapat disimpulkan, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Hal ini menjadi bukti bahwa kemampuan mahasiswa dalam penguasaan *bunpou N5* kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan mahasiswa di kelas kontrol. Jika diamati dari segi nilai minimal juga memiliki kesimpulan sama yakni nilai mahasiswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Begitupula pada nilai median. Sedangkan hasil perhitungan standar deviasi pada kelas kontrol memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan kelas eksperimen. Sehingga jika ditarik kesimpulan, nilai pada kelas eksperimen sama dan mendekati rata-rata dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki nilai beragam.

Pada pembelajaran *kahoot* selain mendapatkan pembelajaran *bunpou* (tata bahasa) N5 juga menghafal kosakata dalam soal-soal standar N5 dalam bentuk kuis. Hal ini dirasa cukup menyenangkan karena pada *kahoot* mahasiswa akan merasa tertantang dalam mengerjakan soal-soal tes agar menjadi yang terbaik dalam penyelesaian kuis. Selain itu dalam *kahoot* mahasiswa juga merasa senang dikarenakan mengerjakan kuis dalam *kahoot* sama halnya seperti bermain *game online* yang sering kali mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari.

## Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis kuansi eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kahoot dalam pembelajaran *bunpou noryoku shiken* level 5 (N5) pada mahasiswa semester IV di Universitas Riau. Terdapat dua kelas yang menjadi sampel pada penelitian ini, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Treatment dilakukan sebanyak enam kali dengan pelatihan menjawab soal menggunakan media pembelajaran kahoot. Materi yang diberikan merupakan materi yang diambil dari *nihongo noryoku shiken N5, minna no nihongo I dan Marugoto level A1*.

Sebelum melakukan penelitian dilakukanlah observasi, agar peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran *nihongo kentei I*. Setelah observasi dilakukan muncullah sebuah permasalahan yang didapatkan bahwa kemampuan mahasiswa untuk menyelesaikan soal-soal mengenai tata bahasa (*bunpou*) sangat rendah yang didasarkan pada *pre-test* yang dilakukan setelah observasi. Selain itu, menurut pengamatan mahasiswa kurang begitu bersemangat dalam mengikuti perkuliahan yang dilaksanakan secara konvensional.

Hasil dari nilai *pre-test* yang dilakukan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata akhir yakni 53,3 dan untuk kelas eksperimen memiliki nilai 57,7. Kedua kelas tersebut memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Namun rata-rata nilai kedua kelas tersebut belum memenuhi kriteria kelulusan berdasarkan standar nilai Universitas Riau. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pada hasil perolehan nilai tersebut adalah mahasiswa belum memiliki standar nilai dan pemahaman yang baik pada *bunpou N5*. Berikut adalah skala nilai di Universitas Riau :

**Tabel 4. Skala nilai di Universitas Riau**

Nilai	Range	Predikat
A	$X \geq 85$	
A-	$80 \leq X < 85$	Sangat Baik
B+	$75 \leq X < 80$	Baik
B	$70 \leq X < 75$	
B-	$65 \leq X < 70$	
C+	$60 \leq X < 65$	Cukup
C	$55 \leq X < 60$	
D	$40 \leq X < 55$	Kurang
E	$X < 40$	Sangat Kurang

Setelah mengetahui hasil *pre-test* maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran online pada pembelajaran tata bahasa (*bunpou*) level 5. Pada kelas kontrol peneliti tetap menerapkan metode pembelajaran secara konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran kahoot digunakan untuk melatih mahasiswa dalam belajar menjawab soal-soal tata bahasa (*bunpou*) pada pembelajaran *nihongo kentei I* yakni materi tata bahasa (*bunpou*) *noryoku shiken* level 5. Materi yang dibahas dalam soal-soal tersebut meliputi tata bahasa (*bunpou*) yang telah dipelajari sebelumnya.

Pada hasil nilai *post-test* diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen 85,6 serta memperoleh standar deviasi 9,65. Sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol yang menggunakan

pembelajaran konvensional mendapatkan nilai sebesar 69,85 dan memperoleh standar deviasi sebesar 10,12. Kemudian dilakukan analisis menghitung nilai  $t$  yang dilakukan secara manual. Sebelum melakukan uji- $t$  maka ditentukan terlebih dahulu hipotesis yang digunakan yakni  $H_0$  = tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran bunpou N5.  $H_1$  = terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran bunpou N5. Berdasarkan hasil perhitungan akhir yang dilakukan, menunjukkan  $t$  hitung = 0,872 sedangkan  $t$  tabel = 2,064 dengan taraf signifikansi 5% = -18,12. Karena  $t$  hitung memiliki angka yang lebih kecil dari nilai  $t$  tabel 2,064 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasilnya kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran *bunpou N5* pada kelas eksperimen. Sehingga kesimpulan akhir yang diperoleh adalah kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran *bunpou N5* mata kuliah *nihongo kentei 1* pada mahasiswa semester IV di Universitas Riau.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Irwan (2019) yang juga menyimpulkan bahwa kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perguruan tinggi karena terbukti signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. yang menyatakan bahwa kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Meinindartato (2020) yang juga menyimpulkan bahwa implementasi media kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang khususnya tata bahasa (*bunpou*) level N5. Sehingga hal ini dapat menjadi acuan temuan baru yang mengenai pemanfaatan kahoot sebagai media pembelajaran khususnya bahasa Jepang.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Minata (2019) yang menerapkan penggunaan media *kahoot* pada pembelajaran bahasa Jepang hanya sebatas pada penguasaan *goi* (huruf) saja. Sehingga membuktikan bahwa kahoot tidak hanya efektif digunakan dalam pembelajaran *goi*/ huruf pada pembelajar bahasa Jepang yang telah diteliti sebelumnya. Namun *kahoot* juga efektif digunakan pada pembelajaran *bunpou N5*/ tata bahasa N5 khususnya. Jika dilihat dari segi perhitungan prosentase, penggunaan *kahoot* ini membuat mahasiswa memenuhi nilai standar ketuntasan pada mata kuliah dengan predikat baik sebesar 92,3%. Kesimpulan yang diperoleh yakni *kahoot* tidak hanya efektif digunakan pada pembelajaran *goi* pada Bahasa Jepang, namun juga efektif digunakan pada pembelajaran *bunpou N5* dikarenakan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan *bunpou N5*.

## Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, membentuk sebuah kesimpulan mengenai penguasaan *bunpou N5* pada mahasiswa semester IV di Universitas Riau dengan media pembelajaran menggunakan kahoot dengan nilai sangat baik sekali dengan rata-rata 85,6 pada kelas eksperimen. Kelas kontrol mendapatkan kualifikasi baik dengan rata-rata 69,8. Jika dianalisis berdasarkan standar nilai ketuntasan Universitas Riau, nilai tersebut sudah cukup memenuhi bagi mahasiswa untuk lulus dalam mengikuti mata kuliah *nihongo kentei 1*. Sebanyak 92,3% mahasiswa pada kelas eksperimen memiliki nilai ketuntasan yang sangat baik, Sedangkan pada kelas kontrol mahasiswa yang memiliki standar nilai ketuntasan baik ada dengan presentase 61,5%.

Hasilnya diperoleh sebuah kesimpulan yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran *bunpou N5*.

Sehingga kesimpulan akhir yang diperoleh adalah *kahoot* efektif digunakan dalam pembelajaran *bunpou N5* mata kuliah *nihongo kentei 1* pada mahasiswa semester IV di Universitas Riau. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yakni belum dapat mencakup seluruh materi yang diujicobakan dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot*. Salah satu contohnya, materi pada pembelajaran *choukai* (menyimak). Sehingga target capaian pembelajaran pada materi tes *nihongo noryouku shiken level 5 (N5)* belum sepenuhnya dapat diujicobakan dengan media pembelajaran ini dan hanya terbatas pada materi *bunpo* (tata bahasa) level N5.

Agar pada pelaksanaan proses pembelajaran di Universitas berjalan dengan baik dan target yang diinginkan tercapai, maka disarankan kepada dosen bahasa Jepang agar dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan seperti game online, *socrative*, dan *quizziz* pada pembelajaran bahasa Jepang seperti *sakubun*, *dokkai*, dan *choukai*. Hal ini akan menambah referensi dan memperkaya metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan pada pembelajaran bahasa Jepang, materi membaca dan mendengarkan dengan menggunakan media pembelajaran online yang menarik.

## Referensi

- Alim, B. (2014). *Ayo Belajar Bahasa Jepang* (1st ed., Vol. 1). Graha Ilmu.
- Dahidi, A. (2008, November 28). Metode & Teknik Pengajaran Bahasa Jepang. *Proceedings from PLPG*.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 1). Rineka Cipta.
- Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.  
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Machidaken. (2002). *Machigaidarake no Nihongo Bunpou*. Kodansha.
- Meinindartato, W., & Kurnia, M. D. (2020). Implementasi Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Swadaya Gunung Jati (Implementation of Kahoot Media in Indonesian Language Learning for Communication Studies Students at Swadaya University of Gunung. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 82–87.  
<http://journal.umsu.ac.id/index.php/BAHTERASIA/article/view/5136/0>
- Minata, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang. *Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang Omiyage FBS Universitas Negeri Padang*, 2(1), 29–36.
- Mustikawati, E. F. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*.
- Nirmala, I. (2020). *TOP SCORE JLPT N5-NAT Q5*. Genta Group Production.

- Rifai, M. M. (2020). Chatbot application to enhance N4 level students' Japanese grammar ability. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran JAPNEDU Universitas Pendidikan Indonesia*, 05(02), 134–140.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sujarweni, W. v. (2020). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press .
- Supriadi, N. (2019). Pengajaran menggunakan aplikasi kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin siswa di SMP Nasional 3 Bahasa putera Harapan Purwokerto. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for*
- Iskandar, M. P. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)* (M. Yamin, Ed.; 2nd ed., Vol. 2). GP Press.
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (1st ed.). Rosdakarya.
- Utami, S. R. (n.d.). PEMBELAJARAN ASPEK TATA BAHASA DALAM BUKU PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 2580–9040. <https://doi.org/10.21009/AKSIS>