J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.2, Februari 2025

Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Strategi Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dayun

Uswatun Hasanah[1], Merri Silvia Basri[2], Dini Budiani[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Seni, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
E-mail : uswatun.hasanah4538@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Article History:
Received: 01 Januari 2025
Revised: 22 Januari 2025
Accepted: 24 Januari 2025

Keywords: *Aplikasi kahoot, kosakata bahasa Jepang*

Abstract: *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan kosakata sebagai pondasi utama yang mendukung kemampuan berbicara, menulis, serta memahami makna dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai strategi dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain pretest-posttest one group. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) dan dianalisis menggunakan rumus statistic dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun. Selain itu, pembelajaran berbasis Kahoot juga meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari respon positif yang diberikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur visual dan interaktif dari Kahoot! dapat memperkuat memori siswa dengan mengaktifkan berbagai jalur kognitif, seperti asosiasi visual dan penguatan melalui feedback langsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Kahoot efektif sebagai strategi dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun. Implikasinya, guru dapat mempertimbangkan aplikasi Kahoot! Sebagai media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang seperti pembelajaran kosakata.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang telah menjadi salah satu bahasa yang semakin diminati oleh siswa di

Indonesia, khususnya di tingkat SMA. Hal ini tidak lepas dari pengaruh kuat budaya Jepang yang populer di kalangan generasi muda, serta hubungan ekonomi yang erat antara Indonesia dan Jepang, selain itu juga dalam bidang budaya, Indonesia dan Jepang telah lama menjalin hubungan melalui pertukaran budaya dan kerjasama dalam berbagai acara seni dan festval. Budaya Jepang termasuk seni, music, dan makanan, sangat populer di Indonesia, dan banyak masyarakan Indonesia yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai bagian dari minat terhadap budaya Jepang (Sugiarto,2021).

Dalam konteks pembelajaran bahasa, komunikasi berperan sebagai tujuan utama yang ingin dicapai. Untuk mencapai komunikasi yang efektif, penguasaan kosakata yang memadai menjadi sangat penting. Kosakata berfungsi sebagai pondasi utama yang mendukung kemampuan berbicara, menulis, serta memahami makna dalam komunikasi sehari-hari. Kosakata bukan hanya alat yang memungkinkan siswa memahami bacaan atau percakapan dalam bahasa Jepang, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan ide-ide dengan lebih tepat dan akurat (Saari & Varjonen, 2021). Namun, salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan untuk mengingat dan mempertahankan kosakata baru. Banyak siswa sering kali kesulitan untuk menginternalisasi dan menggunakan kosakata yang baru dipelajari secara konsisten, yang dapat menghambat kemampuan dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Jepang (Novitasari & Purnamaningsih, 2022).

Permasalahan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sering kali menjadi tantangan bagi siswa, terutama bagi yang berada pada tahap awal pembelajaran. Kesulitan ini tidak jarang muncul ketika siswa mencoba mengingat kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Banyak dari kosakata yang pernah dihafalkan dengan cepat terlupakan dan tidak bertahan lama dalam memori jangka Panjang (Dohny & Soekarno, 2024). Fenomena ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan strategi belajar. Tanpa strategi yang tepat, siswa cenderung kesulitan mempertahankan kosakata baru dalam ingatan, yang pada akhirnya menghambat kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Jepang (Yanuarto et al., 2023).

Memori memegang peran penting dalam pembelajaran kosakata, karena kemampuan siswa untuk mengingat dan menggunakan kosakata yang telah dipelajari sangat bergantung pada seberapa efektif kosakata tersebut tersimpan dalam memori. Dalam salah satu pembagian klasifikasi pembelajaran Oxford membagi jenis strategi, salah satunya strategi memori. Strategi memori sangat di perlukan siswa untuk menyimpan informasi penting yang didapatkan dari pembelajaran. Strategi memori bagus bagi pembelajar bahasa untuk meningkatkan kosakata. Untuk memastikan kosakata dapat bertahan lama dalam memori siswa, diperlukan penerapan strategi memori yang efektif.

Salah satu strategi yang umum digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah strategi memori yang melibatkan visualisasi dan asosiasi (Kim, 2021). Dengan strategi ini, siswa diajak untuk mengaitkan kosakata baru dengan gambar, situasi, atau konsep yang sudah dikenal, sehingga membentuk hubungan yang lebih kuat dalam memori (T. Amalia et al., 2023). Melalui proses ini, memori menjadi lebih kokoh, dan kosakata yang dipelajari menjadi lebih mudah diingat dan diakses ketika diperlukan dalam komunikasi sehari-hari.

Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia dilaksanakan sejak sekolah menengah, di provinsi Riau ada banyak sekolah menengah yang sudah melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang. Di SMA Negeri 1 Dayun, pembelajaran bahasa Jepang sudah ada sejak tahun ajaran 2015/2016, namun saat ini di kelas XI, permasalahan terkait dengan kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang telah menjadi perhatian serius. Berdasarkan observasi, banyak

siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan kosakata yang telah dipelajari, yang akhirnya berdampak pada kemampuan dalam berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata dengan lebih baik.

Permasalahan-permasalaahaan tersebut muncul karena kurangnya kosakata bahasa Jepang siswa disebabkan karena tidak tepatnya strategi belajar. Selama ini di SMAN 1 Dayun dalam pembelajaran bahasa Jepang dilakukan selama 5 jam dalam seminggu 2 pertemuan dan menyelesaikan 1 bab dalam waktu 2 minggu , sehingga siswa menerima kosakata baru disetiap 2 minggu sekali . Sementara pembejaran yang dilakukan siswa untuk mengingat 20 kosakata baru yang muncul setiap babnya menggunakan strategi menghafal dan menyebutkan kata secara berulang-ulang .

Menyebutkan kata berulang-ulang memang merupakan salah satu strategi mengingat, namun yang membuat siswa gagal mengingat karena siswa hanya menggunakan satu strategi tersebut tanpa menggunakan media, sementara pada saat belajar kosakata membutuhkan banyak strategi untuk keberhasilan mengingat kosakata (Holidazia dan Rodliyah, 2020).

Media yang dapat diaplikasikan untuk peningkatan kemampuan memori. dapat berupa media audio dapat seperti ucapan, atau media visual dapat berupa gambar atau animasi. Media yang ditulis berdasarkan teori ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa, diantaranya adalah permainan edukatif. Penggunaan game edukasi dalam kegiatan pendidikan menjadi penting karena siswa saat ini termasuk dalam kelompok digital natives, yaitu siswa hidup di lingkungan teknologi. *Game* begitu meluas dan mudah diakses sehingga orang tua harus peduli dan kedekatan anak dengan teknologi (game) harus dikontrol. Apa yang kebanyakan orang tua tidak sadari adalah tidak semua video game cocok untuk anak-anak dari segala usia. Pembelajaran melalui permainan edukatif memiliki banyak manfaat, diantaranya membantu siswa memahami konsep (Arum Aditia, 2018)

Salah satu aplikasi yang berpotensi besar dalam membantu strategi belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata adalah *Kahoot!* . Aplikasi ini telah dikenal luas sebagai alat pembelajaran interaktif yang efektif dan menyenangkan, terutama dalam mengaktifkan partisipasi siswa melalui format permainan yang menarik. Namun, lebih dari sekadar alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, *Kahoot*! juga memiliki potensi yang signifikan sebagai strategi memori berbasis visual yang dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih efektif (Syahputri & Solo, 2022). Dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang, di mana penguasaan kosakata adalah kunci untuk komunikasi yang berhasil, penggunaan *Kahoot!* bisa menjadi solusi yang inovatif.

Kahoot! memungkinkan siswa untuk belajar kosakata melalui pengulangan yang dinamis, di mana dapat mengaitkan kata-kata baru dengan gambar, suara, dan situasi yang sudah dikenal. Fitur-fitur visual dan interaktif dari *Kahoot!* dapat memperkuat memori siswa dengan mengaktifkan berbagai jalur kognitif, seperti asosiasi visual dan penguatan melalui feedback langsung (Katemba et al., 2022). Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *Kahoot!* efektif sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, penggunaannya umumnya difokuskan pada media pembelajaran umum, seperti untuk menguji pemahaman materi secara keseluruhan atau untuk mengulas pelajaran yang telah diajarkan (Sibatuara, 2021).

Smith dan Johnson (2022) melakukan penelitian tentang dampak penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok

yang menggunakan *Kahoot!* mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Kahoot!* efektif dalam membantu siswa mengingat kosakata baru melalui pendekatan gamifikasi yang interaktif. Sedangkan penelitian Tanaka dan Suzuki (2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun *Kahoot!* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tidak ada perbedaan signifikan dalam peningkatan kosakata dibandingkan dengan metode digital lainnya. Penelitian ini di laksanakan tentang efektivitas *Kahoot!* dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti jenis kosakata dan frekuensi penggunaan aplikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan antar variabel melalui data yang dikumpulkan dalam bentuk angka (Sugiyono, 2022). Dalam konteks penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa hasil tes kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah intervensi dengan aplikasi *Kahoot!*, yang kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi tersebut. Tempat penelitian ini yaitu di SMA Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak. Waktu penelitian ini dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu
1	Pemberian soal pretest	Senin, 14 Oktober 2024
2	Pemberian treatment 1	Kamis, 17 Oktober 2024
3	Pemberian treatment 2	Senin, 21 Oktober 2024
4	Pemberian treatment 3	Kamis, 24 Oktober 2024
5	Pemberian treatment 4	Senin, 28 Oktober 2024
6	Pemberian soal *post test*	Kamis, 31 Oktober 2024

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa pada kelas XI. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dimana hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa dijasikan dalam bentuk angka. Kemudian, nilai tes tersebut diolah menggunakan rumus statistic dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics* 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penggunaan aplikasi *Kahoot! s*ebagai strategi dalam mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 1 Dayun dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Sebelum melaksanakan perlakuan, peneliti melaksanakan *pre-test* kepada siswa kelas XI untuk menguji kemampuan awal mengingat kosakata bahasa Jepang siswa. Kemudian, setelah dipilih sampel yang memenuhi standar, peneliti melaksanakan perlakuan sebanyak 3 pertemuan. Setelah perlakuan, siswa diberikan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil kemampuan siswa setelah digunakan aplikasi *Kahoot! s*ebagai strategi dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Nilai *Pre-Test*

Materi pada soal *pretest* adalah kosakata bahasa Jepang yang dipelajari oleh siswa. Soal *pretest* terdiri dari 20 soal berdasarkan jenis soal dan poin soal yang berbeda berdasarkan bobot

soal yang diberikan dengan total nilai pada tes adalah 100. Durasi pengerjaan *prestest* adalah selama 15 menit. Soal berbentuk pilihan ganda. Berikut hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 2. Hasil *Pretest*

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	90 – 100	Sangat Baik	0
2	B	80 – 90	Baik	1
3	C	70 – 80	Cukup	1
4	D	61 – 70	Kurang	4
5	E	≤ 60	Sangat Kurang	22

Sumber: Olahan Data (2024)

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata siswa pada *pretest* didefinisikan sangat kurang dengan rata-rata 49.64. Dari 28 orang siswa yang mengikuti *pretest* 22 siswa mendapatkan nilai dibawah 61 termasuk ke dalam kategori sangat kurang, 4 siswa mendapatkan nilai 61 - 70 berkategori kurang, 1 orang siswa mendapatkan nilai 70 – 80 berkategori cukup, 1 orang siswa mendapatkan nilai 80 – 90 berkategori baik dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai sangat baik.

Interprestasi Nilai *Pretest*

Berdasarkan nilai 28 orang siswa dari kelas yang melaksanakan *pretest* dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah 61 yang berarti tidak mencapai target capaian hasil belajar di SMA Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak masih rendah.

Ditinjau dari lembar jawaban, siswa masih banyak yang tidak mampu menyelesaikan soal dengan baik. Guru masih menggunakan metode pembelajarna ceramah. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan *Treatment* Aplikasi *Kahoot!*

Setelah diberikan *pretest* yang nilainya kemudian diuji homogenitas dan terbukti homogeny. Siswa dari kelas XI sebanyak 28 orang juga akan diberikan *treatment* berupa Aplikasi *Kahoot!* dalam Strategi Memori untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Siswa kemudian diberikan penjelasan mengenai Aplikasi *Kahoot!* Seperti apa itu Aplikasi *Kahoot!,* apa fungsinya dan bagaimana cara penggunannya di HP dan pengerjaan soalnya. *Treatment* pertama Aplikasi *Kahoot!* Pada kelas XI SMA N 1 Dayun terlaksana selama 90 menit atau dua jam pelajaran.

Pada tahap ini peneliti telah menyiapkan 4 modul ajar yang akan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini peneliti uraikan pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot*.

A. Pendahuluan

Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran bahasa Jepang dilaksanakan pada jam pertama. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum pembelajaran dilaksanakan. Guru mengecek kehadiran seluruh peserta didik.

Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya. Untuk mengawali pembelajaran secara klasikal, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini. Kemudian, dilanjutkan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat mengenai kerja sama pada lingkungan sekitar yang memiliki keberagaman untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan dipergunakan di dalam pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Mempersiapkan aplikasi Kahoot

   Pada tahap ini guru menyiapkan aplikasi *kahoot*. Lalu masuk ke alamat website *kahoot.com* dan terlebih dahulu mendaftar agar bisa masuk ke aplikasi *kahoot*



Gambar 1. Siswa mempersiapkan Aplikasi *Kahoot!*

2. Menjelaskan cara penggunaan

   Pada tahap ini guru menjelaskan cara menggunakan *kahoot!*. Lalu diminta untuk mengisi arahan dari aplikasi *kahoot!* dan menyelesaikan kuis yang ada di *kahoot!* tersebut.

3. Menjelaskan pembelajaran melalui aplikasi *Kahoot!*

   Pada tahap ini guru menjelaskan pembelajaran bahasa Jepang dengan aplikasi *kahoot!*. Penggunaan aplikasi *kahoot!* ini agar siswa lebih banyak memiliki kosakata bahasa Jepang yang lebih banyak dan baik.

4. Siswa diminta mengerjakan tugas yang diberikan guru

   Pada tahap ini guru meminta siswa menjawab pertanyaan berupa tes tertulis untuk mengetahui kosakata siswa setelah mempelajarai Bahasa Jepang menggunakan aplikasi *kahoot!*.



Gambar 2. Siswa menyelesaikan tugas

C. Penutup

Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini menggunakan uji kolmogrov-smirnov dan Shapiro-Wilk untuk membandingkan *pretest* dan *posttest* dengan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 28 siswa. Pengambilan keputusan uji normalitas dengan standar yaitu apabila nilai signifikansi < 0.05 maka Ho ditolak dengan artian data tidak berdistribusi normal. Sedangkan, apabila nilai signifikansi > 0.05 maka Ho diterima dengan artian data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Predanpost	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kosakata	pretest	.208	28	.068	.909	28	.053
	postest	.210	28	.076	.920	28	.088

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan tabel 3 nilai signifikansi (Sig) Pretest adalah 0.053 dan kelas posttest 0.088. Sehingga keduanya menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 dengan artian bahwa Ho diterima. Oleh karena itu, kesimpulan yang bisa ditarik bahwa data dari *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal.

Nilai *Postest*

Materi pada soal *postest* adalah kosakata bahasa Jepang yang dipelajari oleh siswa. Soal *postest* terdiri dari 20 soal berdasarkan jenis soal dan poin soal yang berbeda berdasarkan bobot soal yang diberikan dengan total nilai pada tes adalah 100. Durasi pengerjaan *postest* adalah selama 15 menit. Soal berbentuk pilihan ganda. Berikut hasil *postest* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Postest*

No	**Nilai**	**Rentang Nilai**	**Kategori**	**Jumlah**

1	A	90 – 100	Sangat Baik	18
2	B	80 – 90	Baik	8
3	C	70 – 80	Cukup	1
4	D	61 – 70	Kurang	0
5	E	≤ 60	Sangat Kurang	1

Sumber: Olahan Data (2024)

Berdasarkan tabel 4 nilai rata-rata siswa pada *postest* didefinisikan sangat baik dengan rata-rata 91.61. Dari 28 orang siswa yang mengikuti *postest* 18 siswa mendapatkan nilai 90 - 100 termasuk ke dalam kategori sangat baik, 8 siswa mendapatkan nilai 80-90 berkategori Baik, 1 orang siswa mendapatkan nilai 70-80 berkategori cukup, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang baik dan 1 orang siswa mendapatkan nilai ≤ 60 berkategori sangat kurang.

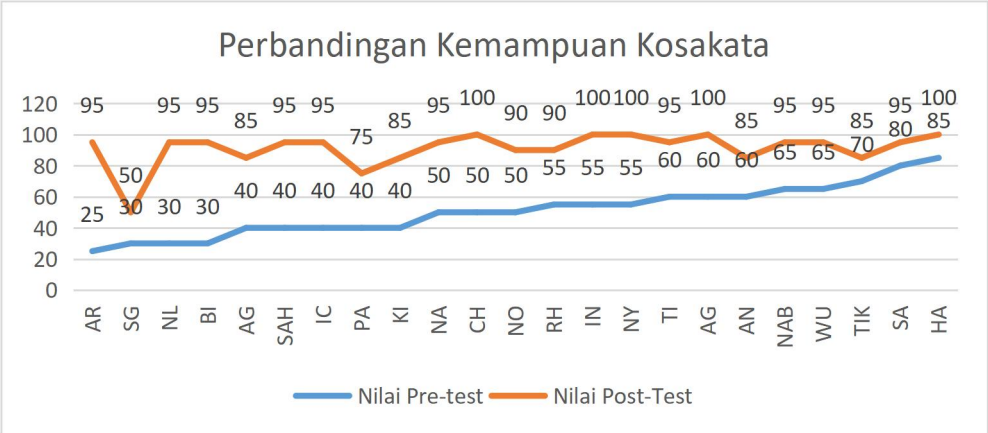
Interprestasi Nilai *Postest*

Berdasarkan nilai dari *Postest* sebanyak 28 siswa didapati 18 orang siswa mendapatkan nilai di atas capaian. Sedangkan nilai yang belum mencapai capaian ada 1 orang yang belum berhasil mencapai target capaian kosakata bahasa Jepang. ditinjau dari lembar tes siswa hampir seluruhnya mampu menyelesaikan soal meskipun pada *pretest* siswa tersebut tidak mampu menyelesaikan jawabannya. Siswa mendapatkan peningkatan nilai, akan tetapi meski ada beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah 70 hanya 1 orang.

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* memberikan efek kepada siswa kelas XI di SMA N 1 Dayun, karena merupakan media pembelajaran berbasis game yang menarik, kompetitif, dan mudah dioperasikan. Ada beberapa kelebihan *Kahoot!* yang dapat membantu siswa meningkatkan kosakata yaitu menarik dan menyenangkan: *Kahoot!* dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kompetitif: *Kahoot!* dapat memicu semangat belajar siswa karena sifatnya yang kompetitif. Latih kemampuan motorik: *Kahoot!* dapat melatih kemampuan motorik siswa dalam mengoperasikannya. Merangsang minat: *Kahoot!* dapat merangsang minat siswa untuk belajar. Meningkatkan penguasaan kosakata: *Kahoot!* dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata. Selain itu *Kahoot!* juga memiliki beberapa fitur, seperti game, kuis, survey, dan diskusi.

Hasil *Pretest* dan *Postest*

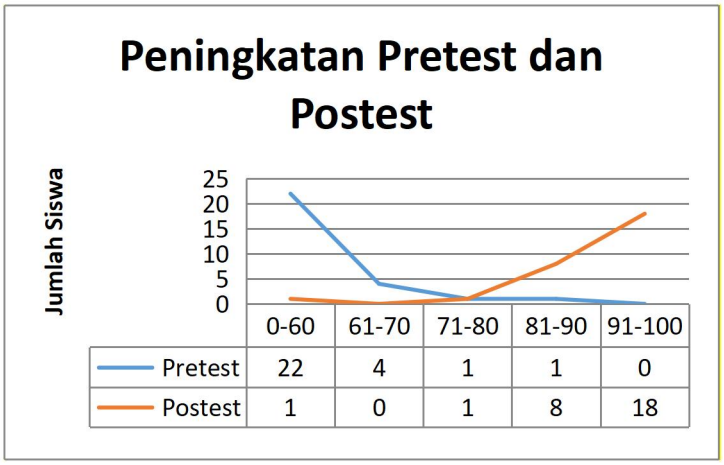
Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:



Grafik 3. Nilai *Pretest* dan *Postest*

Sumber: Olahan Data (2024)

Berdasarkan grafik 3 menjelaskan bahwa adanya peningkatan kosakata dari masing-masing siswa pada *pretest* dan *posttest*. Selain itu menunjukkan bahwa tidak ada satupun siswa yang mendapatkan nilai dibawah dari pretestnya. Meskipun ada beberapa siswa yang tidak baik peningkatan kosakatanya. Perbandingan kosakata bahasa Jepang menggunakan aplikasi *Kahoot!* pada kelas XI SMA N 1 Dayun pada pretest dan postest dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4. Perbandingan Kosakata Bahasa Jepang Siswa pada Pretest dan Postest

Grafik 4 dapat diketahui bahwa perbandingan kosakata bahasa Jepang siswa pada pretest dan posttest kurva keseluruhan bergeser di sebelah kanan. Artinya nilai siswa yang berkategori sangat baik semakin banyak. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa selisih peningkatan pada hasil kosakata bahasa Jepang *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot!* efektif sebagai strategi dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 1 Dayun.

Uji Hipotesis

Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *kahoot!* diujikan dengan uji hipotesis uji t *paired*. Uji t paired digunakan untuk membandingkan nilai kosakata bahasa Jepang siswa *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Hasil uji t *paired* digunakan untuk menjawab rumusan masalah yaitu efektif atau tidaknya aplikasi *Kahoot!* sebagai strategi dalam meningkat kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 1 Dayun. Pengambilan keputusan pada uji t *paired* dengan taraf signifikansi 0,05 berdasarkan hasil *output SPSS*, kriteria pengujian hasil hipotesis sebagai berikut:

1. Apabila nilai t hitung > t tabel maka Ha diterima
2. Apabila nilai t hitung < t tabel maka H0 ditolak

Diperoleh hasil perhitungan uji t dengan bantuan *SPSS for Windows versi 25* pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji t Paired

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

						Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Postest	-	34.2857	8.5156	1.8583	38.1620	30.4095	18.450	27	.000

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Tabel di atas merupakan hasil dari uji t *paired* sampel tes diperoleh nilai t hitung sebesar 18.450 dengan t tabel sebesar 2,080. Maka sesuai dengan keputusan uji dapat ditarik kesimpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 18.450 > 2,080. Kesimpulan adalah Ha diterima dan H0 ditolak, yaitu penggunaan aplikasi *kahoot!* sebagai strategi efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun.

Pembahasan

Hasil pretest menunjukkan bahwa kosakata bahasa Jepang siswa sangat kurang dengan rata-rata 49.64. Dari 28 orang siswa yang mengikuti *pretest* 22 siswa mendapatkan nilai dibawah 61 termasuk ke dalam kategori sangat kurang, 4 siswa mendapatkan nilai 61 - 70 berkategori kurang, 1 orang siswa mendapatkan nilai 70 – 80 berkategori cukup, 1 orang siswa mendapatkan nilai 80 – 90 berkategori baik dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai sangat baik. Artinya siswa belum mampu mengerjakan soal dengan baik. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran kepada siswa sehingga merasa bosan dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Hasil posttest kosakata bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik dengan rata-rata 91.61. Hal ini dikarenakan adanya pergantian strategi pembelajaran oleh guru yaitu menerapkan aplikasi *Kahoot!* yang memiliki kelebihan yaitu peserta didik lebih memperhatikan pendidik saat menyampaikan materi agar bisa menjawab soal menggunakan aplikasi *Kahoot!,* pembatasan waktu sehingga membuat peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal, mendorong pembelajaran kolektif, memantau kekuatan dan kelemahan peserta didik, meningkatkan minat belajar dan lain sebagainya. Dari 28 orang siswa yang mengikuti *postest* 18 siswa mendapatkan nilai 90 - 100 termasuk ke dalam kategori sangat baik, 8 siswa mendapatkan nilai 80-90 berkategori Baik, 1 orang siswa mendapatkan nilai 70-80 berkategori cukup, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang baik dan 1 orang siswa mendapatkan nilai ≤ 60 berkategori sangat kurang. Nilai kosakata bahasa Jepang siswa pada posttest ada yang belum tuntas yaitu 1 orang mendapatkan nilai ≤ 60. Hal ini karena siswa terlihat acuh tak acuh dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!* sehingga tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Perbedaan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diterapkan aplikasi *Kahoot!* yang diterapkan pada kelas XI sebagai kelas eksperimen terbukti berpengaruh untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 1 Dayun. Kosakata bahasa Jepang yang di ujikan pada penelitian ini yaitu aspek kognitif dengan aplikasi *Kahoot!*. Hasil penelitian ditentukan oleh hasil uji t *paired*. Pengambilan keputusan pada uji t *paired* berdasarkan pada nilai t hitung dan t tabel. Hasil pengolahan data menggunakan uji t *paired* diperoleh sebuah hasil dimana penggunaan aplikasi *Kahoot!* lebih tinggi dibandingkan dengan kosakata siswa yang sebelum menggunakan media pembelajaran.

Perbedaan yang diperoleh dari hasil pengolahan data dengan bantuan perangkat lunak *SPSS for windows versi 25* diperoleh hasil uji t *paired* yaitu t hitung sebesar 18.450 > t tabel sebesar 2, 080. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa 28 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Dayun memiliki kosakata bahasa Jepang yang lebih tinggi ketika diterapkan aplikasi *Kahoot!*. Berikut merupakan tabel grafik peningkatan kosakata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diterapkan aplikasi *Kahoot!*.

Sesuai dengan grafik 4.2 menunjukan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* terbukti mampu untuk meningkatkan kosakata siswa sebelum dan sesudah diterapkannya aplikasi *Kahoot!*. Pelaksanaan penelitian menunjukan bahwa ketika guru dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot!*, siswa lebih tertarik dan antusias untuk memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Siswa juga lebih fokus menghadap depan dan tidak bermain sendiri. Hal ini sesuai dengan kelebihan aplikasi *Kahoot!* yaitu dapat menampilkan gambar dan suara serta dapat menampilkan video yang akan menarik dan memudahkan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Kahoot!* memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar mengajar dikelas yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Cucum, dkk, 2018: 418).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa : Hasil pretest menunjukkan bahwa kosakata bahasa Jepang siswa sangat kurang dengan rata-rata 49.64. Artinya siswa belum mampu mengerjakan soal dengan baik. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran kepada siswa sehingga merasa bosan dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hasil posttest kosakata bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik dengan rata-rata 91.61. Hal ini dikarenakan adanya pergantian strategi pembelajaran oleh guru yaitu menerapkan aplikasi *Kahoot!* yang memiliki kelebihan yaitu peserta didik lebih memperhatikan pendidik saat menyampaikan materi agar bisa menjawab soal menggunakan aplikasi *Kahoot!,* pembatasan waktu sehingga membuat peserta didik bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal, mendorong pembelajaran kolektif, memantau kekuatan dan kelemahan peserta didik, meningkatkan minat belajar dan lain sebagainya. Nilai kosakata bahasa Jepang siswa pada posttest ada yang belum tuntas yaitu 1 orang mendapatkan nilai ≤ 60. Hal ini karena siswa terlihat acuh tak acuh dalam menggunakan aplikasi *Kahoot!* sehingga tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan guru. Penggunaan aplikasi *Kahoot!* efektif sebagai strategi memori dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 1 Dayun. Hal ini dapat dilihat dari hasil dari uji t paired sampel tes diperoleh nilai t hitung sebesar 18.450 dengan t tabel sebesar 2,080. Maka sesuai dengan keputusan uji dapat ditarik kesimpulan bahwa t hitung > t tabel yaitu 18.450 > 2,080. Kesimpulan adalah Ha diterima dan H0 ditolak, yaitu penggunaan aplikasi *kahoot!* sebagai strategi efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Dayun.

DAFTAR REFERENSI

Amalia, T., Inayati, D., & Marini, A. (2023). Improving Students' Motivation in Learning English through Gamification. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha, 11(1), 1–9. https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.63332

Katemba, C. V., Tobing, J. H. L., & Putri, T. A. (2022). Do *Kahoot!* Games Enhance Vocabulary Learning? Journal of Elementary Education, 15(3), 393–408. https://doi.org/10.18690/rei.15.3.393-408.2022

Kim, C. (2021). Implementing Online Tools for Improving English Competencies of Elementary EFL Students. International Journal of Educational Media and Technology, 15(2), 43–53.

Novitasari, I., & Purnamaningsih, I. R. (2022). Students' Perceptions of Using the Duolingo Application As an Online English Learning Medium. PROJECT Professional Journal of English Education, 5(3), 535–543.

Saari, J., & Varjonen, V. (2021). Digital Games and Second Language Acquisition: The Effect of Gimkit! and *Kahoot!* on Upper Secondary School Students' Vocabulary Acquisition and Motivation. University of Turku, November, 14–81.

Sugiyono. (2022). METODE PENELITIAN KUANTITATIF , KUALITATIF DAN RD. In NBER Working Papers. ALFABETA. http://www.nber.org/papers/w16019

Syahputri, R. H., & Solo, L. (2022). Effect of Using *Kahoot!* Application on Students' Vocabulary. Dialectical Literature and Educational Journal, 7(1), 23–34. https://doi.org/10.51714/dlejpancasakti.v7i1.76.pp.23-34

Yanuarto, W. N., Setyaningsih, E., & Umiatun, K. N. (2023). *Kahoot!* As a collaborative gamified mathematics learning platform for Indonesian junior school students. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 14(1), 99–108. https://doi.org/10.24042/ajpm.v14i1.16623