PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.6, Oktober 2026

Pengaruh Penggunaan Media *Quizwhizzer* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Siswa

Nurfadilah[1], Rahmi Oktayory Wikarya[2]
[1,2] Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia E-mail: dilah47@gmail.com [1], rahmi.oktayory@fbs.unp.ac.id [2]

Article History:
Received: 19 September 2026
Revised: 30 September 2026
Accepted: 10 Oktober 2026

Keywords: *QuizWhizzer, kosakata bahasa Jepang, media pembelajaran digital, pembelajaran bahasa Jepang.*

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang akibat penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *QuizWhizzer* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain posttest-only control group. Sampel terdiri atas 44 siswa, yaitu 22 siswa kelas XII APHP sebagai kelompok eksperimen dan 22 siswa kelas XII APT sebagai kelompok kontrol, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta independent samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen mencapai 85,00, sedangkan kelompok kontrol sebesar 62,55. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,001$). Dengan demikian, penggunaan media *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif.

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan kosakata menjadi aspek penting karena mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sudjianto dan Dahidi (2004) menjelaskan bahwa kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang perlu dikuasai untuk menunjang kelancaran komunikasi dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, penguasaan kosakata perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Jepang di SMK PP Negeri Padang pada 12 Mei 2026, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Kesulitan tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, keterbatasan waktu belajar, serta kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Media pembelajaran berperan dalam membantu guru menyampaikan materi serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Haptanti et al., 2024). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media digital berbasis permainan.

QuizWhizzer merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif dengan fitur papan permainan, pengaturan skor, dan peringkat sehingga kegiatan evaluasi dapat berlangsung lebih menarik (Hidayatika & Nurhamidah, 2024; Kurniyawati & Suneki, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan potensi penggunaan media digital dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Putri et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizlet memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Putri dan Wikarya (2024) juga melaporkan bahwa aplikasi Wordwall berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMK Nasional Padang. Selain itu, penelitian Nurhanisa et al. (2025) menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* dapat mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. Temuan tersebut memberikan dasar untuk menguji penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Meskipun demikian, penggunaan *QuizWhizzer* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMK PP Negeri Padang perlu dikaji melalui pengujian empiris. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *QuizWhizzer* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang dengan membandingkan hasil tes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

LANDASAN TEORI

1. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

Kosakata bahasa Jepang atau goi merupakan kumpulan kata yang digunakan dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004), penguasaan kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa Jepang karena mendukung kemampuan berkomunikasi. Dalam penelitian ini, penguasaan kosakata difokuskan pada kemampuan siswa mengenali arti kosakata bahasa Jepang dan menghubungkannya dengan makna dalam bahasa Indonesia serta gambar yang sesuai.

2. Media Pembelajaran *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan media pembelajaran berbasis web yang memanfaatkan permainan interaktif untuk menyajikan pertanyaan dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Platform ini menyediakan fitur permainan, skor, dan peringkat yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Hermawan & Suharto, 2025; Hidayatika & Nurhamidah, 2024).

Dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, *QuizWhizzer* digunakan untuk menyajikan soal latihan berdasarkan materi yang dipelajari siswa. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa mengingat kosakata melalui latihan interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya menggunakan buku. Namun, penggunaannya juga memerlukan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil (Susanto & Ismaya, 2022).

3. Hubungan *QuizWhizzer* dengan Penguasaan Kosakata

Penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran memungkinkan siswa berlatih mengenali dan memahami kosakata melalui pertanyaan yang disajikan dalam bentuk permainan. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan kosakata yang telah dipelajari sekaligus mengetahui hasil pengerjaan soal. Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini menguji apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jepang antara siswa yang belajar menggunakan *QuizWhizzer* dan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut.

METODE PENELITIAN

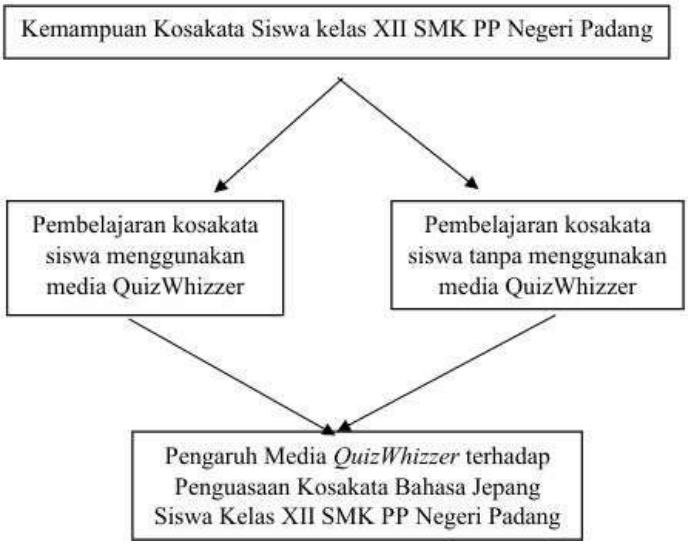
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah posttest-only control group design, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan menggunakan *QuizWhizzer*. Kedua kelompok kemudian diberikan tes akhir untuk membandingkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang. Populasi penelitian terdiri atas 99 siswa, sedangkan sampel berjumlah 44 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Sampel tersebut terdiri atas 22 siswa kelas XII APHP sebagai kelompok eksperimen dan 22 siswa kelas XII APT sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kedua kelas didasarkan pada pertimbangan peneliti bersama guru mata pelajaran mengenai kesamaan kemampuan awal dan kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Soal disusun berdasarkan materi buku Nihongo Raku-Raku, yaitu tema 1 aisatsu *(あいさつ)*, tema 2 jikoshoukai *(じこしょうかい)*, dan tema 3 mochimono *(もちもの)*. Tes mengukur tiga indikator, yaitu kemampuan mengidentifikasi kosakata bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang, mengidentifikasi arti kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, serta menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar. Instrumen divalidasi melalui expert judgment dan soal diuji berdasarkan tingkat kesukaran, daya pembeda, serta reliabilitas.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian perlakuan menggunakan *QuizWhizzer* kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media *QuizWhizzer*. Setelah pembelajaran, kedua kelompok mengerjakan posttest yang sama. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, kemudian skor dikonversi menjadi nilai.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, median, simpangan baku, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas Levene sebagai prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent samples t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 22 pada taraf signifikansi 0,05.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Statistik Deskriptif

Hasil penelitian diperoleh dari tes akhir yang diikuti oleh 44 siswa, terdiri atas 22 siswa kelompok eksperimen dan 22 siswa kelompok kontrol. Hasil tes digunakan untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *QuizWhizzer*.

Tabel. 1 Descriptive Statistics

EKSPERIMEN	**N**	**Valid**	**22**
		Missing	**0**
	Mean		**85,00**
	Median		**85,00**
	Std. Deviation		**9,452**
	Minimun		**67**
	Maximum		**100**
KONTROL	**N**	**Valid**	**22**
		Missing	**0**
	Mean		**62,55**
	Median		**63,00**
	Std. Deviation		**10,322**
	Minimun		**43**
	Maximum		**80**

Berdasarkan diatas, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 85,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 62,55. Dengan demikian, rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 22,45 poin berdasarkan statistik deskriptif tersebut. Nilai maksimum kelompok eksperimen mencapai 100, sedangkan kelompok kontrol mencapai 80. Hasil ini memperlihatkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *QuizWhizzer* memperoleh capaian tes kosakata yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelompok kontrol.

2. Hasil Penguasaan Kosakata Berdasarkan Indikator

Penguasaan kosakata bahasa Jepang dianalisis berdasarkan tiga indikator yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian. Hasil rata-rata setiap indikator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rata-Rata Nilai Penguasaan Kosakata Berdasarkan Indikator 1

		EKSPERIMEN	KONTROL
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		85.91	58.18
Median		90.00	60.00
Mode		100	50
Std. Deviation		14.361	14.680
Minimum		60	30
Maximum		100	80

Tabel 3. Rata-Rata Nilai Penguasaan Kosakata Berdasarkan Indikator 2

		EKSPERIMEN	KONTROL
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		82.73	64.09
Median		80.00	70.00
Mode		80	70
		100	
Std. Deviation		15.176	18.168
Minimum		50	40
Maximum		100	90

Tabel 4. Rata-Rata Nilai Penguasaan Kosakata Berdasarkan Indikator 3

		EKSPERIMEN	KONTROL
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		86.36	64.55
Median		90.00	70.00
Mode		100	70
Std. Deviation		13.290	11.343
Minimum		60	40
Maximum		100	80

Berdasarkan ketiga tabel diatas, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelompok kontrol pada ketiga indikator. Pada indikator pertama, rata-rata kelompok eksperimen mencapai 85,91, sedangkan kelompok kontrol sebesar 58,18. Pada indikator kedua, rata-rata masing-masing kelompok sebesar 82,73 dan 64,09. Sementara itu, pada indikator ketiga, rata-rata kelompok eksperimen sebesar 86,36 dan kelompok kontrol sebesar 64,55.

Nilai tertinggi kelompok eksperimen terdapat pada indikator menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar, yaitu 86,36. Adapun nilai terendah kelompok eksperimen terdapat pada indikator mengidentifikasi arti kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, yaitu 82,73. Temuan ini menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan *QuizWhizzer* memiliki capaian lebih tinggi pada seluruh indikator penguasaan kosakata yang diukur.

3. Hasil Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data posttest kedua kelompok. Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,555 pada kelompok eksperimen dan 0,638 pada kelompok kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas.

Hasil uji homogenitas Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,799. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, varians kedua kelompok dapat dianggap homogen. Dengan demikian, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan independent samples t-test.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples t-Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	.005	.943	7.680	42	.000	22.773	2.965	16.789	28.757
	Equal variances not assumed			7.680	41.757	.000	22.773	2.965	16.788	28.758

Hasil uji-t menunjukkan nilai t (42) = 7,680 dengan nilai signifikansi p < 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang antara siswa yang belajar menggunakan *QuizWhizzer* dan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut.

KESIMPULAN

Beri Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai penguasaan kosakata bahasa Jepang kelompok eksperimen yang menggunakan *QuizWhizzer* lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 85,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata 62,23 pada tabel statistik deskriptif. Hasil independent samples t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan, yaitu t (42)=7,680 dengan p < 0,000. Dengan demikian, penggunaan media *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang.

Media *QuizWhizzer* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran interaktif untuk membantu siswa berlatih mengenali arti kosakata dan menentukan kosakata berdasarkan gambar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan serta melibatkan sampel yang lebih luas agar perkembangan kemampuan siswa dan keberlakuan hasil penelitian dapat dikaji lebih mendalam.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak SMK PP Negeri Padang, guru mata pelajaran bahasa Jepang, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak telah membantu kelancaran proses pengumpulan data hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Bahasa Indonesia. Journal of Language Literature and Arts, 4(9), 972–973.

Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan aplikasi *QuizWhizzer* untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada model pembelajaran berbasis permainan. Journal of Language, Literature, and Arts, 5(2), 140–141.

Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (2024). *QuizWhizzer* as an innovative evaluation learning media Bahasa Indonesia. Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 79–90.

Kurniyawati, I. C., & Suneki, S. (2024). Aplikasi *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMKN 4 Semarang sebagai implementasi media belajar interaktif. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(1), 1724–1733.

Nurhanisa, N., Hasmawati, H., & Ulum, F. (2025). Penggunaan aplikasi *QuizWhizzer* dalam peningkatan penguasaan kosakata (mufradat) bahasa Arab. FONDATIA, 9(2), 352–367.

Putri, E. R., & Wikarya, R. O. (2024). Pengaruh aplikasi Wordwall dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa SMK Nasional Padang. Omiyage, 7(1), 136–147.

Putri, T. H., et al. (2023). Pengaruh media pembelajaran Quizlet terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 8 Pekanbaru. Kiryoku, 7(1), 117–124.

Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). Pengantar linguistik bahasa Jepang. Bekasi: Kesaint Blanc.

Sugiyono. (2024). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi 2, Cetakan ke-30). Bandung: Alfabeta.

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi *QuizWhizzer* pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1), 104–110.