

PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP PENGUASAAN KANJI PADA SISWA DI LKP TSUNAGARI INDONESIA JAPAN

Putu Cicilia Septipani^{1*}, Anak Agung Ratih Wijayanti²

Prodi S1 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Buleleng¹, Prodi DIV Pengelolaan
Perhotelan, Universitas Triatma Mulya²

Email: putucicilia@gmail.com*, ratih.wijayanti@triatmamulya.ac.id

A B S T R A K

Bahasa Jepang memiliki empat huruf yakni *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji* dan *Romaji*. Diantara keempat jenis huruf tersebut, huruf *Kanji* dianggap paling sulit dipelajari oleh siswa. dengan target penguasaan huruf *Kanji* pada siswa. Pembelajaran tidak bisa hanya pada buku panduan saja, tetapi butuh media belajar yang menarik. Media digital menjadi media yang efektif dalam hal ini, *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *games based learning* yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran huruf *Kanji*. Berdasarkan pada observasi awal melalui wawancara, siswa mengatakan huruf yang paling sulit dipelajari dan dihafalkan adalah huruf *Kanji* dengan waktu pelatihan bahasa Jepang yang dapat cukup singkat selama 6 bulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pemanfaatan aplikasi media pembelajaran digital *Quizizz* dalam peningkatan penguasaan huruf *Kanji* pada siswa di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Metode eksperimen ini digunakan untuk melakukan tes awal (*pretest*) sebelum melakukan perlakuan dan kemudian melakukan tes akhir (*posttest*). Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji normalitas, uji N-Gain dan Uji Wilcoxon yang memperoleh hasil signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima, terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap penguasaan *Kanji* pada siswa LKP *Tsunagari* Indonesia Japan.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, Kanji, Quizizz

A B S T R A C T

The Japanese language consists of four writing systems: *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji*, and *Romaji*. Among these, *Kanji* is considered the most challenging for students to learn, particularly in achieving mastery of its characters. Learning cannot rely solely on textbooks; engaging learning media is essential. Digital media, such as *Quizizz*, emerges as an effective tool in this context, being a game-based learning platform that can positively contribute to *Kanji* education. Initial observations through interviews revealed that students find *Kanji* to be the most difficult script to learn and memorize, especially given the relatively short duration of Japanese language training, which spans only six months. This study intends to explore the utilization of the digital learning application *Quizizz* in enhancing students' mastery of *Kanji* at LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. A quantitative approach is employed, utilizing the *One Group Pretest-Posttest Design* experimental method. This method involves conducting a *pretest* prior to the treatment and a *posttest* afterward. The results are analyzed using normality tests, N-Gain tests, and the Wilcoxon test, producing a significance level of $0.005 < 0.05$, indicating that the hypothesis is accepted. This suggests that *Quizizz* significantly influences *Kanji* mastery among students at LKP *Tsunagari* Indonesia Japan.

Keywords: Japanese, Kanji, Quizizz



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright© 2024 by Author. Published by Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Received: September, 2024

Revised: October, 2024

Accepted: October, 2024

Published: November, 2024

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki empat huruf yakni *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji* dan *Romaji*. Huruf *hiragana* dan *katakana* juga dikenal sebagai huruf kana. Masing-masing dari kedua huruf ini terdiri dari 46 karakter (Dinata, 2018). Dari keempat jenis huruf tersebut, bentuk dan fungsi dari setiap jenis huruf berbeda. *Hiragana* adalah huruf yang terdiri dari garis-garis yang melengkung dan digunakan untuk menulis bahasa Jepang murni. *Katakana* dengan ciri-cirinya garis tegak digunakan untuk menulis bahasa serapan, *Kanji* adalah huruf yang terdiri dari puluhan garis dan memiliki arti setiap hurufnya. Sedangkan *Romaji*, adalah huruf latin yang digunakan dalam ragam tulis di Jepang dan tidak terlalu banyak digunakan dibandingkan huruf yang lainnya (Iwabuchi dalam : Sudjianto & Dahidi, 2004). Sebagai pelajar bahasa Jepang, diwajibkan harus menguasai huruf tersebut, terutama *Hiragana*, *Katakana* dan *Kanji*. Berdasarkan pada observasi awal melalui wawancara, siswa mengatakan yang paling sulit dipelajari dan dihafalkan adalah huruf *Kanji* dengan waktu pelatihan bahasa Jepang yang dapat dikatakan cukup singkat selama 6 bulan. Penelitian awal yang dilakukan tidak hanya wawancara, tetapi agar hasil lebih kuat, peneliti meminta siswa untuk memberikan pendapatnya pada *mini survey* pada *google form*.

Kanji adalah huruf yang diadaptasi dari bahasa Cina, memiliki bentuk yang berasal dari gambar, dan setiap karakter dalam sistem ini dapat memiliki lebih dari satu makna. Penggunaan huruf ini telah diperkenalkan ke Jepang oleh para pedagang dan pengembara dari Cina sejak abad I, hal ini menjadikan *kanji* sebagai bagian penting dalam perkembangan sistem penulisan Jepang. Keberadaan huruf *kanji* di Jepang telah mengalami berbagai proses transformasi dan evolusi selama periode waktu yang sangat panjang, yaitu sekitar 1500 tahun. Proses ini mencakup adaptasi budaya, perubahan dalam penggunaannya, serta integrasi ke dalam sistem penulisan Jepang, sehingga *kanji* akhirnya dapat diakui dan digunakan secara resmi dalam kehidupan sehari-hari (Sunarni & Najmudin, 2018). Saat ini, terdapat sekitar 1945 karakter *kanji* yang digunakan secara umum di Jepang, dan karakter-karakter ini dikenal dengan istilah "tooyoo *kanji*." Tooyoo *kanji* tersebut berfungsi sebagai salah satu komponen penting dalam bahasa Jepang, *kanji* bukan hanya simbol, tetapi juga membantu menyampaikan informasi dan makna dengan jelas dalam tulisan (Maulia, 2020). *Kanji* memiliki cara baca yakni; (1) *Kun'yomi* (cara baca Jepang) dan (2) *On'yomi* (cara baca Cina) (Tresnasari, 2017). Sementara itu, jumlah coretannya mempengaruhi hafalan siswa untuk mengetahui lebih mendalam terkait huruf *Kanji* tersebut.

Sebagai siswa dalam program pelatihan bahasa Jepang yang mengikuti program kerja *Tokutei Ginou* maupun *Ginou Jisshusei*, siswa diberikan target yang jelas untuk mencapai kelulusan dengan tingkat kemampuan tertentu yang telah ditentukan. Oleh karena itu, sebagai pendidik, sangat penting untuk memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, untuk meminimalkan berbagai kendala dan tantangan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Mengingat target pembelajaran yang relatif singkat di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Khususnya dalam hal penguasaan huruf *Kanji* pada siswa, tidaklah cukup jika proses pembelajaran hanya mengandalkan buku panduan semata. Dalam hal ini, diperlukan penggunaan media yang menarik, interaktif, dan inovatif, sehingga siswa dapat terus melatih daya ingat mereka dalam menguasai huruf *Kanji* dengan lebih efektif dan menyenangkan. Pendekatan yang melibatkan teknologi dan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan cara ini, diharapkan siswa tidak sekedar mencapai target kelulusan saja, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai huruf *Kanji*.

Media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa ada banyak jenis, media pembelajaran digital (*digital learning*) merupakan salah satu media yang kerap digunakan sebagai salah satu strategi pendidikan yang

disempurnakan dengan pemanfaatan teknologi (Saleh dkk., 2023). Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Dalam implementasi media pembelajaran ini berfokus pada proses penyampaian pesan atau aktivitas belajar yang variatif dan menarik (Darmaningrat dkk., 2018). Sejalan dengan penelitian ini, mengaplikasikan salah satu jenis media pembelajaran digital untuk siswa. Melalui media ini diharapkan media tersebut dapat berfungsi sebagai salah satu sarana yang efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *Kanji*. Media yang dimaksud adalah *Quizizz*, yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingat karakter-karakter huruf *Kanji* dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* yang berbasis *games based learning* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran huruf *Kanji* pada siswa kursus di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Pembelajaran berbasis permainan digital ini dapat membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa (Mei dkk., 2018). Sehingga mudah diaplikasikan dan siswapun merasa tertarik untuk belajar dan bisa digunakan berulang-ulang untuk menguasai pemahaman huruf *Kanji*.

Quizizz merupakan aplikasi untuk pembelajaran *online E-learning* yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat siswa dan memotivasi siswa agar tidak terlalu tegang dan bosan dalam menjawab soal-soal. *Quizizz* memiliki sejumlah karakteristik yang menyerupai elemen permainan, seperti penggunaan avatar, berbagai tema menarik, meme lucu, dan musik yang menghibur (Fadhilawati, 2021). Seluruh elemen ini berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, *platform* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi satu sama lain, yang dapat memotivasi peserta untuk lebih giat lagi belajar huruf *kanji*. Selama sesi pembelajaran, siswa dapat mengikuti kuis secara bersamaan di dalam kelas dan secara langsung melihat peringkat pada papan peringkat. Di sisi lain, pengajar memiliki akses untuk memantau perkembangan penguasaan *Kanji* pada siswa sepanjang proses tersebut dan dapat mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja masing-masing siswa lebih mendalam. *Quizizz* telah disiapkan berbagai bentuk soal latihan secara *online* dapat diakses dimana saja dan berbagai fitur-fitur kuis yang disajikan dengan sederhana yang berbasis *games based learning*. Aktivitas kelas dapat diakses bersamaan oleh seluruh siswa atau *multiplayer*. *Platform* ini memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dapat diakses dengan perangkat komputer, *iPad*, *tablet*, dan *smartphone*. Permainan ini juga dilengkapi dengan aplikasi untuk IOS, aplikasi untuk Android, serta aplikasi untuk *Chrome* yang dapat diakses oleh para siswa. Dengan demikian, semua siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaksi dan kolaborasi di dalam kelas melalui teknologi yang mudah diakses. Selain itu, kelebihan dari aplikasi tersebut yaitu bisa diakses secara langsung tanpa di *download* baik untuk pengguna *android* maupun *IOS* (Mei dkk., 2018)

Penelitian sejenis yang telah dilakukan oleh (Purba, 2019) dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Kuliah Kimia Fisika I” Didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan konsentrasi belajar kimia mahasiswa sebesar 0,45 dengan kategori sedang. Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I dapat meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa pendidikan kimia FKIP-UKI.

Berdasarkan Penelitian (Anisah & Wahyuningsih, 2023) yang berjudul “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Menulis Latihan Teks Rupang Siswa Kelas XI-7 SMA Negeri 1 Menganti” didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara media *Quizizz* dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji mengerjakan *posttest* menggunakan media *Quizizz* yang diikuti oleh 30 siswa terdapat peningkatan nilai nya dari pada hasil awal yang sebelum dikasih perlakuan (*pretest*), sedangkan pada uji Wilcoxon, pada data *pretest* dan

posttest menunjukkan hasil bahwa ada perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*.

Hal ini juga didukung dalam penelitian sejenis yang dilakukan oleh (Ahlina & Forsia, 2021) dengan penelitian yang berjudul “*Using Quizizz Application For Learning And Evaluating Grammar Material*” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *pretest* dan *posttest* menggunakan *Quizizz* terhadap kemampuan siswa mengenai pemahaman tata bahasa (*grammar*) pada kelas VIII SMPN 108 Jakarta. Karena itu, *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan siswa pemahaman tata bahasa pada kedelapan kelas SMPN 108 ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif antara *pretest* dan *posttest* penggunaan *Quizizz* terhadap kemampuan siswa terhadap pemahaman gramatikal pada kelas VIII SMPN 108 Jakarta. Dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman tata bahasa (*grammar*) pada kedelapan kelas di SMPN 108 Jakarta.

Penelitian ini difokuskan secara khusus pada pemanfaatan kuis *online* yang diadakan melalui *platform Quizizz* sebagai sebuah upaya yang strategis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *Kanji*. Fokus sasaran penelitian ini berfokus pada siswa yang mengikuti kursus Bahasa Jepang, dengan target yang telah ditetapkan untuk lulus pada level N4 dalam jangka waktu maksimal enam bulan. Proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan hingga akhir periode pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga penguasaan huruf *Kanji* pada siswa meningkat.

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan *Kanji* dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Penguasaan *Kanji* pada Siswa di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi media pembelajaran digital *Quizizz* dalam peningkatan penguasaan huruf *Kanji* pada siswa di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Pentingnya penggunaan *Quizizz* dalam penelitian ini untuk membantu siswa secara interaktif dikarenakan *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar tema, meme dan musik penghibur sehingga dapat membuat suasana belajar menjadi tidak monoton, sehingga materi khususnya penguasaan *Kanji* yang bersifat hafalan dapat terbantu dengan pemberian kuis secara berulang-ulang sehingga bisa menghitung selisih *pretest* dan *posttest*. Selain itu dapat melatih ketelitian manajemen waktu dalam mengerjakan soal.

Adapun cara pengambilan data dalam penelitian ini dengan memberikan soal terkait soal-soal *Kanji* level N4 dan meminta siswa untuk menjawabnya dengan batas waktu yang telah ditentukan. Setelah diperoleh hasil *pretest* terdapat hasil evaluasi dibawah rata-rata, peneliti memberikan *posttest* soal-soal *Kanji* dengan memunculkan soal yang sama seperti sebelumnya dengan sistem random (acak). Setelah didapatkan hasil kedua *test* tersebut, peneliti melakukan *compare* yaitu membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest* kemudian dilakukan analisis apakah mengalami kenaikan atau penurunan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif* dengan metode eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2017). Metode eksperimen ini digunakan untuk melakukan tes awal (*pretest*) sebelum melakukan perlakuan dan kemudian melakukan tes akhir (*posttest*). Subjek penelitian ini berjumlah 10 orang.

Pada penelitian ini digunakan sebagai alat ukur mendapatkan data-data yang diperlukan oleh penelitian. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya 1) melakukan tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum diterapkan pemberian aplikasi *Quizizz*, bermaksud untuk memperoleh hasil awal dan mengetahui kemampuan awal siswa. *Pretest* tersebut menggunakan media *Quizizz* dengan jumlah soal 40 dengan masing-masing waktu

pengerjaan per soalnya yaitu 1 menit, 2) melakukan *posttest* dengan maksud untuk mengetahui hasil akhir setelah diterapkan pembelajaran secara rutin menggunakan *Quizizz* dengan jumlah soal 40 Masing-masing soal diberikan waktu 1 menit.

Teknik analisis data pengujian menggunakan *output SPSS for windows 25* dengan menggunakan : 1) Uji normalitas, 2) Uji Homogenitas, yang digunakan untuk melihat homogen atau tidaknya sampel yang digunakan, adapun dasar diambil keputusan melalui uji homogenitas adalah a) N-Gain dikatakan tinggi jika $n\text{-Gain} > 0,7$, b) N-Gain dikatakan sedang jika $n\text{-Gain}$ terletak antara $0,03 < n\text{-Gain} \leq 0,7$. b) N-Gain dikatakan rendah jika $n\text{-Gain} \leq 0,3$. 3) Uji Wilcoxon pada uji ini digunakan pada saat mengukur perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran melalui *Quizizz* dengan keputusan: 1) Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka hipotesis diterima, 2) Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka hipotesis ditolak (Sugiyono, 2017). Rumusnya sebagai berikut: H_1 : Tidak terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap penguasaan *Kanji* pada siswa LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. H_0 : Terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap penguasaan *Kanji* pada siswa LKP *Tsunagari* Indonesia Japan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap penelitian awal yang telah dilakukan, siswa diminta untuk menjawab soal *Kanji* pada *Quizizz* dengan jumlah soal 40 diberikan waktu pengerjaan masing-masing soal 1 menit. Dikarenakan rata-rata nilai siswa yang diperoleh masih dibawah rata-rata, diberikan *treatment* dengan menjawab soal yang sama secara berulang-ulang dengan waktu yang sama. Dilihat dari hasil *treatment* yang diberikan telah adanya peningkatan nilai yang diperoleh, sehingga untuk memastikannya kembali diberikan *posttest* dengan soal yang telah *ditreatment* sebelumnya dengan jumlah soal 40. Untuk lebih jelasnya, hasil skor penguasaan *Kanji* dari hasil *pretest*, *treatment* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut di bawah.

Hasil Penguasaan *Kanji*

Tabel 1. Hasil Penguasaan *Kanji* pada *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest*

Kode Nama	Pretest	Treatment	Posttest
TR	65	85	100
CA	30	65	85
SW	45	75	100
SP	56	80	100
DD	35	83	100
SA	30	78	85
WP	30	79	84
AR	46	76	89
YK	40	72	95
KF	39	70	88

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Test of Normality

	Kolmogrov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	0,162	10	0,200	0,894	10	0,189
Post test	0,253	10	0,070	0,809	10	0,019

Hasil uji normalitas pada tabel 2 di atas, didapatkan hasil *pretest* yang menunjukkan nilai signifikan 0,189, yang berarti distribusi normal, dan hasil *posttest* menunjukkan hasil yang signifikan 0,019 yang berarti distribusi tidak normal. Maka uji homogenitas berikutnya dilakukan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasilnya pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Uji n-Gain

Kelas Eksperimen				
Nama	Nilai		n-Gain	Kriteria
	Pre Test	Post Test		
TR	65	100	1,00	Tinggi
CA	30	85	0,79	Tinggi
SW	45	100	1,00	Tinggi
SP	56	100	1,00	Tinggi
DD	35	100	1,00	Tinggi
SA	30	85	0,79	Tinggi
WP	30	84	0,77	Tinggi
AR	46	89	0,80	Tinggi
YK	40	95	0,92	Tinggi
KF	39	88	0,80	Tinggi

Pada tabel 3 menunjukkan hasil rata-rata kriteria yang dikatakan tinggi sebanyak 10 orang siswa. Selanjutnya dilihat pada uji Wilcoxon pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Wilcoxon Test Statistik

Test Statistic ^a	
	Posttest-Pretest
Z	-2,821
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks	

Pada tabel 4 di atas menunjukkan hasil $0,005 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima dan terdapat perbedaan secara signifikan terhadap sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau *treatment*. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa H_1 diterima yang

artinya terdapat Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Penguasaan *Kanji* Pada Siswa LKP *Tsunagari* Indonesia Japan.

Pembahasan

Pembelajaran menggunakan media daring sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh pengajar mempermudah menyampaikan informasi kepada siswa dan kesannya tidak monoton (Nurseto, 2011). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi ini selain membangkitkan minat baru dapat juga meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Melalui aplikasi *Quizizz* ini peneliti merancang model kuis interaktif yang mencakup membaca *Kanji*. Kemudahan oleh peneliti dalam merancang model kuis *Kanji* dapat memudahkan memahami dan menghafalkan dengan baik materi *Kanji*. Penggunaan media *Quizizz* ini selain membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan juga dapat memunculkan kompetisi antara siswa sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas (Tazkiah & Isro, 2021). Aplikasi *Quizizz* ini dapat disebut dengan *game based learning* yaitu pembelajaran berbasis teknologi digital melibatkan siswa, pada permainannya siswa memiliki keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional (Sutirna, 2018).

Aplikasi *Quizizz* dapat diakses melalui *handphone* maupun laptop. Saat pengambilan data, siswa sebagian besar mengakses dengan *handphone* di kelas. Dari fitur-fitur yang telah disediakan pada aplikasi ini, pengajar dapat memantau proses menjawab soal sampai dengan hasil secara langsung (*live*). Hal ini dapat menjadi motivasi dalam penguasaan huruf *kanji*. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang dibutuhkan oleh siswa. Harahap (dalam Yulianto dkk., 2020) menyatakan bahwa intensitas (kekuatan) belajar dipengaruhi oleh motivasi. sehingga dalam pembelajaran, semakin kuat motivasi seseorang dalam belajar maka akan semakin optimal pula aktivitas dan hasil belajarnya.

Kanji yang banyak salah diulang kembali pada pemberian *treatment* disela-sela proses pembelajaran. Pemanfaatan *Quizizz* tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi oleh pengajar sendiri. Aplikasi *Quizizz* mudah diaplikasikan dan menarik karena ketika menjawab soal-soal sama seperti bermain *game*. Waktu untuk menjawab soal dapat diatur sesuai kebutuhan sehingga capaian tugas bisa 100% terkumpul sesuai target. Hal ini sejalan dengan pendapat (Zhao, 2019) yang mengungkapkan bahwa siswa dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz* dengan mudah, dan mengerjakan kuis dengan senang hati. Selain itu, dilaporkan bahwa aplikasi *Quizizz* membantu siswa dalam meninjau materi dan membangkitkan motivasi mereka untuk mempelajarinya. Selain itu, dengan adanya fitur untuk memantau evaluasi hasil belajar siswa, pengajar dapat membuat rencana pembelajaran yang tepat sasaran terutama beberapa *Kanji* yang terhitung masih banyak yang menjawab salah, bisa diulang kembali untuk *ditreatment*. Sejalan dengan penelitian (Ningtyas & Syaodih, 2020) menyatakan aplikasi *Quizizz* merupakan multimedia interaktif yang memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, misalnya terdapat data dan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi tindak lanjut pembelajaran.

Hasil dari uji normalitas, dapat dilihat pada tabel 2 menggunakan Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro Wilk menghasilkan nilai signifikansi Sig. 0,189 yang artinya Sig. > 0,05 sedangkan pada data *posttest* menghasilkan Signifikansi Sig. 0, 019 yang artinya Sig. > 0,05 maka hasil dari uji normalitas *pretest* menunjukkan data berdistribusi normal dan *posttest* berdistribusi tidak normal.

Pada tabel 3 uji n-Gain dalam uji ini berfungsi untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan *treatment*, data ditentukan berdasarkan nilai dari *pretest* dan *posttest* yang sudah dilaksanakan oleh peserta didik. Hasil dari uji n-Gain berdasarkan

kriteria perhitungan rata-rata n-Gain mengungkapkan hasil penguasaan *Kanji* siswa di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan tergolong dalam kriteria tinggi.

Pada tabel 4 yaitu uji wilcoxon menunjukkan hasil $0,005 < 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima dan terdapat perbedaan secara signifikan terhadap sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau *treatment*. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa H_1 diterima yang artinya terdapatnya pengaruh media Quizizz terhadap penguasaan *Kanji* pada siswa LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Sama halnya dengan penelitian (Supraba Lastari, 2022) berdasarkan hasilnya, terdapat perbedaan rata-rata skor antara *pre* dan *posttest* yang menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran digital di tingkat perguruan tinggi Begitu pula dengan adanya pemanfaatan media ini siswa LKP *Tsunagari* Indonesia Japan mengatakan bahwa pembelajaran *Kanji* menjadi lebih menarik daripada sebelumnya. Sama halnya dengan penelitian yang mengungkapkan mayoritas siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Quizizz* yang menarik terutama pada fitur-fitur di *Quizizz* seperti musik latar belakang, meme dan *power-up*.

Penelitian ini dapat dikatakan bahwa dari hasil *pretest*, setelah itu diterapkannya *treatment* dan hasil akhir (*posttest*) dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dinyatakan berpengaruh dalam peningkatan penguasaan *Kanji* siswa di LKP *Tsunagari* Indonesia Japan. Penerapan media pembelajaran *Quizizz* ini yang telah dilakukan secara rutin dan berulang-ulang dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan menghafal *Kanji*. Selain itu pembelajaran yang dilakukan dengan pemanfaatan media *Quizizz* ini juga dapat memotivasi siswa dalam menghafal *Kanji* dengan adanya fitur-fitur seperti bermain *game* yang terdapat dalam *Quizizz* sehingga siswa dalam mengerjakan soal tidak merasa bosan dan tegang, tetapi belajar *Kanji* menjadi menyenangkan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *Kanji* pada siswa LKP *Tsunagari* Indonesia-Japan. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan tindakan (*Quizizz*) dan setelah diberikan tindakan (*Quizizz*) melalui *treatment* secara rutin dan dibuktikan hasilnya melalui *posttest*. Serta dapat dikatakan bahwa penguasaan *Kanji* yang termasuk pemahaman dan hafalan dapat tercapai dengan baik.

Saran

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan dalam upaya meningkatkan penguasaan *Kanji* khususnya siswa yang mengupayakan target lulus dengan cepat. Dalam pengambilan data, peneliti memiliki keterbatasan yaitu ketika menjawab soal siswa banyak mengalami *error* pada aplikasi, sehingga harus menjawab soal dengan mengulang kembali dari awal. Maka dari itu, jaringan internet salah satu faktor utama yang harus dipastikan agar tidak terjadi *error* dan lain sebagainya ketika dalam mengerjakan soal.

REFERENSI

- Ahlina, H., & Forsia, L. (2021). The Effect Of Using Quizizz Toward Students Grammatical Understanding. *Foremost Journal*, 2 (2), 16–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33592/Foremost.V2i2.1731>
- Anisah, N., & Wahyuningsih, F. (2023). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Menulis Latihan Teks Rupang Siswa Kelas XI-7 SMA Negeri 1 Menganti. *E-Journal Laterne*, 12.

- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Quizizz Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya. Dalam *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Dinata, A. B. J. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Materi Bahasa Jepang Level Dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 438–445.
- Fadhilawati, D. (2021). Using Quizizz Application For Learning And Evaluating Grammar Material. *Online) JOSAR: Journal Of Students Academic Research*, 6(1), 2503–1155. <https://doi.org/10.35457/Josar.V6i1.1448>
- Maulia, D. (2020). Pembelajaran Kanji Secara Mandiri Dengan Menggunakan Aplikasi Daring. Dalam D. E. Putri (Ed.), *Prosiding Lokakarya Dan Webinar Nasional Strategi Pembelajaran Mandiri Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jepang* (Hlm. 45). Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom. *European Journal Of Social Sciences Education And Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/Ejser.V12i1.P208-212>
- Ningtyas, R. K., & Syaodih, E. (2020). *The Utilization Of Quizizz Learning Media For Learning Basic Education* (Vol. 2020). International Conference On Elementary Education.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 29–39.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, L., & Sahabuddin, S. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* (Cet.1). Blanc.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Cet. 26). Alfabeta.
- Sunarni, N., & Najmudin, O. (2018). Sejarah Perkembangan Bahasa Jepang Dan Penelitiannya. *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, Dan Budaya*, 3(1), 77–93.
- Supraba Lastari, D. (2022). Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan USING QUIZZZ APPLICATION TO ENHANCE STUDENTS' GRAMMAR COMPETENCE. *Februari*, 7(2), 79.
- Sutirna. (2018). *Peran Teknologi Informasi Dalam Mendukung Stabilitas Nasional. Seminar Nasional Semnas Ristek*. 269–279.
- Tazkiah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 42–51.
- Tresnasari, N. (2017). Struktur Dan Makna Kanji Jukujikun Dalam Bahasa Jepang. *Jurnal Ayumi*, 9, 96–109.
- Yulianto, I., Warsono, W., Nasution, N., & Rendy A.P, D. B. (2020). The Effect Of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted By Media Quizizz On Motivation And Learning Outcomes In Class XI Indonesian History Subjects At SMA Trimurti Surabaya. *International Journal For Educational And Vocational Studies*, 2(11). <https://doi.org/10.29103/Ijevs.V2i11.2746>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom. *International Journal Of Higher Education*, 8(1), 37–43.