

**Efektivitas Kahoot dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Kanji Terhadap Mahasiswa Bahasa Asing Terapan****Fitri Alfariy^{1*}, Amelia Jannati², Alifina Hamidah Amalia³, Mutiara Risiko Siagian⁴**Universitas Diponegoro Semarang, Indonesia^{1,2,3,4}Email: fitrialfariy@gmail.com¹, amelijannati@gmail.com²,
alifinahamidahamalia@gmail.com³, mutiararisko@gmail.com⁴

*Correspondence : Fitri Alfariy

INFO ARTIKEL**Diajukan**

20 Januari 2022

Diterima

19 Maret 2022

Diterbitkan

21 Maret 2022

Kata kunci: Kanji; Kahoot;
Daring; Mahasiswa Bahasa
Asing Terapan**ABSTRAK**

Pembelajaran dosen terhadap mahasiswa Bahasa Asing Terapan dengan menggunakan Aplikasi *kahoot* pembelajaran yang menyajikan kuis di dalamnya. Menjelaskan efektivitas media *kahoot* pada perkuliahan daring mahasiswa Bahasa Asing Terapan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Metode Penelitian survei berkenan dengan pertanyaan tentang keyakinan dan perilaku dirinya sendiri. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diantaranya: a) Mahasiswa mengetahui apa itu aplikasi *kahoot*; b) 70% mahasiswa menganggap *kahoot* penting dalam pembelajaran kanji; c) Secara keseluruhan ebagian besar mahasiswa puas terhadap aplikasi *kahoot*; d) Model pembelajaran dengan media *kahoot* menghasilkan pengaruh positif bagi konsep pemahaman mahasiswa. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman mata kuliah kanji mahasiswa Bahasa Asing Terapan, penerapan aplikasi *kahoot* lebih baik saat pembelajaran daring dalam meningkatkan pemahaman mata kuliah kanji.

ABSTRACT

Lecturer learning of Applied Foreign Language students by using a learning kahoot application that presents a quiz in it. Explaining the effectiveness of kahoot media in online lectures for Applied Foreign Language students. This research is a quantitative research with survey method. Methods Survey research deals with questions about one's own beliefs and behavior. Based on the descriptions that have been submitted including: a) Students know what a kahoot application is; b) 70% of students consider kahoot important in learning kanji; c) Overall, most of the students are satisfied with the Kahoot application; d) The learning model with kahoot media produces a positive influence on the concept of student understanding. As the results of the research conducted, it can be concluded that the use of the Kahoot application is quite effective in improving the understanding of kanji courses for Applied Foreign Language students, the application of the Kahoot application is better when learning online in improving the understanding of kanji courses.

Keywords: Kanji; Kahoot;
Online; Applied Foreign
Language StudentAttribution-ShareAlike 4.0
International
(CC BY-SA 4.0)**Pendahuluan**

Awal tahun 2020 masyarakat dunia digegerkan dengan kemunculan fenomena virus. Virus ini dikenal dengan nama *corona virus disease 2019 (COVID-19)* ([Hairunisa & Amalia](#), 2020). Pada jumpa pers 24 Maret 2020 di Jenewa WHO

menjelaskan bahwa virus ini merupakan virus yang berasal dari hewan. COVID-19 pertama kali ditemukan di Kota Wuhan, China dan hingga saat ini terus menyebar secara luas hingga ke Indonesia. Akibat peristiwa ini banyak aktivitas yang terhenti, baik dari segi ekonomi, pariwisata dan Pendidikan ([Hadiwardoyo](#), 2020); ([Nasution et al.](#), 2020); ([Ananda et al.](#), 2021). Banyak upaya yang dilakukan demi menekan angka persebaran virus. Salah satu upayanya adalah dengan pembatasan sosial dan pembatasan kontak fisik ([Sukardi & Sulaiman](#), 2021). Dengan adanya ketentuan ini proses pembelajaran mengalami perubahan sistem, yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring berlaku bagi siswa maupun mahasiswa perguruan tinggi ([Tamami](#), 2021).

Kebijakan pembelajaran berbasis daring merupakan keputusan resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang memutuskan untuk memberlakukan pembelajaran daring di setiap lini pendidikan. Hal ini merupakan upaya pencegahan penyebaran virus COVID-19 ([Candra et al.](#), 2020).

Pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan wujud dari perkembangan teknologi ([Fatmawati](#), 2021). Pada pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat dan aplikasi. Hal ini menyebabkan kemunculan berbagai macam aplikasi-aplikasi belajar online, salah satunya aplikasi kahoot ([Gusty et al.](#), 2020).

Kahoot adalah salah satu aplikasi berbasis *online* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring. *Kahoot* memudahkan penggunaannya dalam pelaksanaan kuis dan pembelajaran ([Hartanti](#), 2019). Keunggulan *kahoot* adalah dapat diakses di setiap perangkat, bisa menyertakan gambar atau video disetiap pertanyaan, estimasi dalam menjawab soal bisa diatur sendiri oleh penggunaannya, dilengkapi oleh fitur kuis, *game*, diskusi dan survei ([Primayana](#), 2021).

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di prodi Bahasa Asing Terapan ([Saputri](#), 2020). Dalam bahasa jepang terdapat tiga jenis huruf salah satunya yaitu kanji. Dalam pembelajaran kanji, dosen menggunakan media *kahoot* untuk mengadakan kuis ([Minata & Yani](#), 2019).

Penelitian ini bertujuan menjelaskan efektivitas media *kahoot* pada perkuliahan daring mahasiswa Bahasa Asing Terapan. Manfaat Penelitian Mengetahui efektivitas media *kahoot* terhadap pembelajaran daring.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Menurut ([Yusuf](#), 2016) penelitian survei adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian survei, peneliti menanyakan ke beberapa orang (responden) tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu obyek dan perilaku yang telah lalu atau sekarang. Metode Penelitian survei berkenan dengan pertanyaan tentang keyakinan dan perilaku dirinya sendiri. Pada penelitian ini, responden yang dituju adalah mahasiswa Bahasa Asing terapan. Pengambilan sampel menggunakan metode survei dengan membagikan beberapa butir pertanyaan dalam kuesioner. Responden akan diberikan beberapa butir pertanyaan terkait efektivitas dalam penggunaan *kahoot* pada mata kuliah kanji.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh setelah melakukan sebuah penelitian. Berikut ini akan dipaparkan mengenai data hasil kuesioner mengenai efektivitas kahoot:

1. Hasil Analisis Penggunaan Kahoot

Berikut ini merupakan data jawaban intensitas penggunaan kahoot pada mahasiswa Bahasa Asing Terapan pada proses pembelajaran kanji, disajikan dalam:

Tabel 1
Penggunaan Kahoot

Kategori	Presentase
Pernah	95%
Tidak Pernah	5%

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan 95% mahasiswa pernah menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran kanji. 5% mahasiswa tidak pernah menggunakan aplikasi *kahoot* dalam proses pembelajaran kanji. Hal itu dikarenakan tidak hadir pada masa perkuliahan dengan kahoot. Secara keseluruhan mahasiswa Bahasa Asing Terapan sudah mengenal aplikasi kahoot.

2. Hasil Analisis Penting Menggunakan Kahoot Menurut Mahasiswa

Tabel 2
Penting Menggunakan Kahoot Menurut Mahasiswa

Kategori	Presentase
Penting	70%
Tidak Penting	30%

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan 70% mahasiswa menganggap penting menggunakan *kahoot* dalam pembelajaran kanji. 30% mahasiswa menganggap tidak penting menggunakan *kahoot* dalam pembelajaran kanji. Secara keseluruhan mahasiswa Bahasa Asing Terapan menganggap *kahoot* penting dalam proses pembelajaran kanji.

3. Hasil Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kahoot

Tabel 3
Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kahoot

Kategori	Presentase
Setuju	80%
Tidak Setuju	5%
Sangat Setuju	15%

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa 85% mahasiswa paham dalam penggunaan aplikasi *kahoot*. 10% mahasiswa kurang memahami aplikasi *kahoot*. 5% mahasiswa sangat paham dalam menggunakan aplikasi *kahoot*. Secara keseluruhan dapat dikatakan, penggunaan model pembelajaran dengan media *kahoot* menghasilkan pengaruh positif bagi konsep pemahaman mahasiswa. Tujuan pembelajaran kanji dengan media *kahoot* adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan mahasiswa terhadap teknologi.

B. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan melalui *platform google form* dengan target mahasiswa Bahasa Asing Terapan. Permasalahan yang ada di antara beberapa mahasiswa yaitu tingkat pemahaman yang kurang dalam penggunaan *kahoot* dikarenakan mahasiswa belum dapat mengoperasikan aplikasi *kahoot* dengan baik. Kami ingin melihat apakah terdapat pengaruh *game* interaktif aplikasi *kahoot* dan apakah rata-rata pemahaman pembelajaran kanji dengan menggunakan *kahoot* dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pemahaman mata kuliah kanji terhadap mahasiswa. Berdasarkan analisis data dan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa peningkatan pemahaman mata kuliah kanji dengan menggunakan aplikasi *kahoot* menjadi lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman mata kuliah kanji mahasiswa Bahasa Asing Terapan, penerapan aplikasi *kahoot* lebih baik saat pembelajaran daring dalam meningkatkan pemahaman mata kuliah kanji.

Bibliografi

- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1689–1694.
- Candra, A. I., Santoso, S., Hendy, H., Ajiono, R., & Nursandah, F. (2020). Upaya Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19 Di Kelurahan Lirboyo Kota Kediri. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 150–153.
- Fatmawati, N. (2021). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Pembelajaran E-Learning Google Classroom Pada Mata Pelajaran IPS. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 31–45.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Hadiwardoyo, W. (2020). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19. *Baskara: Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.83-92>
- Hairunisa, N., & Amalia, H. (2020). Penyakit virus corona baru 2019 (COVID-19). *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 3(2), 90–100.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1).
- Minata, A., & Yani, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot terhadap Penguasaan GOI Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Padang. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 2(1), 29–36. <https://doi.org/10.24036/omg.v2i1.124>
- Nasution, D. A. D., Erlina, E., & Muda, I. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, 5(2), 212. <https://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>
- Primayana, K. H. (2021). Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51–62. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v2i1.1392>
- Saputri, L. A. D. E. (2020). Pengembangan Materi Basic English Berbasis Pariwisata Untuk Program Studi Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Jepang. *KIRYOKU*, 4(2), 137–141. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i2.137-141>
- Sukardi, S., & Sulaiman, L. (2021). Dampak Physical Distancing dan Sosial Distancing pada Kesehatan Fisik dan Mental Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal*

Efektivitas Kahoot dalam Pembelajaran Daring Mata Kuliah Kanji Terhadap
Mahasiswa Bahasa Asing Terapan

Ilmiah STIKES Kendal, 11(3), 673–680.

Tamami, F. (2021). Evaluasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(8), 1332–1352.*

Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan.* Prenada Media.