



## Pengaruh Penggunaan Kahoot! terhadap Motivasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Pekanbaru

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Nur Awfiah Nadhila Universitas Riau <a href="mailto:nur.awfiah5593@student.unri.ac.id">nur.awfiah5593@student.unri.ac.id</a>  Merri Silvia Basri Universitas Riau <a href="mailto:merri.silvia@lecturer.unri.ac.id">merri.silvia@lecturer.unri.ac.id</a>  Dini Budiani Universitas Riau <a href="mailto:dini.budiani@lecturer.unri.ac.id">dini.budiani@lecturer.unri.ac.id</a>	ISSN: 2808-1307 Vol. 5, No. 2, Agustus 2025 <a href="https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh">https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh</a>

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Nadhila, N. A., Basri, M. S., & Budiani, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Kahoot! terhadap Motivasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Pekanbaru. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5 (2), 2784-2792.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XII SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design dengan 60 responden yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi belajar, yang berdasarkan lima indikator motivasi menurut Uno (2016), dan dinilai menggunakan skala Likert 5 poin. Uji t independen, uji normalitas, uji homogenitas, dan statistik deskriptif digunakan untuk analisis data. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar di kelompok eksperimen meningkat secara signifikan, dari kategori sedang (58,7%) menjadi kategori sangat tinggi (88,7%), sedangkan motivasi kelompok kontrol tetap relatif stabil (59,3% menjadi 60,0%). Peningkatan terbesar terjadi pada indikator penghargaan dan kegiatan yang marik dalam belajar. Uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan ( $p < 0.05$ ) antara kedua kelompok, menunjukkan bahwa Kahoot! secara efektif meningkatkan motivasi belajar. Hasil ini mendukung penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif.

**Kata kunci:** Kahoot!, Motivasi Belajar, Bahasa Jepang

### Abstract

This study aims to examine the effect of using Kahoot! on the Japanese language learning motivation of 12th grade students at SMA Negeri 9 Pekanbaru. The study used a nonequivalent control group quasi-experimental design with 60 respondents divided into an experimental group and a control group. Data were collected using a learning motivation questionnaire based on five motivation indicators according to Uno (2016) and evaluated using a 5-point Likert scale. Independent t-tests, normality tests, homogeneity tests, and descriptive statistics were used for data analysis. The results showed that the average learning motivation in the experimental group increased significantly, from the moderate category (58.7%) to the very high category (88.7%), while the control group's motivation remained relatively stable (59.3% to 60.0%). The greatest increase occurred in the indicators of appreciation and engaging activities in learning. The t-test revealed a significant difference ( $p < 0.05$ ) between the two groups, indicating that Kahoot! effectively enhances learning motivation. These results support the implementation of interactive game-based learning media to create a more engaging, competitive, and participatory learning environment.

**Keywords:** Kahoot!, Learning Motivation, Japanese Language

### A. Pendahuluan

Di era globalisasi sangat penting mengembangkan keterampilan bahasa asing dan meningkatkan daya saing sumber daya manusia (Hilmi & Humaira, 2024). Sebagian besar pekerjaan, seperti pendidikan, pariwisata, diplomasi, dan tenaga kerja global, membutuhkan kemampuan berbahasa asing untuk berkomunikasi antara negara. Salah satu bahasa asing yang telah berkembang pesat di Indonesia adalah bahasa Jepang. Perkembangan ini dipengaruhi oleh hubungan ekonomi, sosial, dan budaya antara Indonesia dan Jepang, serta keberadaan bisnis Jepang di Indonesia yang memerlukan kemampuan berbahasa Jepang untuk magang atau bekerja di Jepang (Suriyarti et al., 2017).

Data yang dikumpulkan oleh The Japan Foundation pada tahun 2021 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belajar bahasa Jepang di Indonesia berada di peringkat kedua di dunia dan di peringkat pertama di Asia Tenggara, dengan pembelajar sebanyak 711.732 siswa, dimana 642.605 di antaranya pendidikan tingkat menengah. Menurut angka-angka ini, belajar bahasa Jepang telah menjadi bagian dari kurikulum banyaknya di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam Kurikulum 2013, SMA Negeri 9 Pekanbaru menawarkan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran lintas minat. Berdasarkan pengamatan awal di SMA Negeri 9 Pekanbaru menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang masih didominasi oleh model pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan bergantung pada buku teks. Seringkali, model ini tidak memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan teknologi yang dapat meningkatkan partisipasi siswa (Rakhman, dkk. 2024). Proses evaluasi pembelajaran yang biasanya dilakukan melalui kuis manual atau sistem poin cenderung monoton dan kekurangan struktur sistematis dan umpan balik yang membangun. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, penurunan minat, dan ketidakmampuan untuk tetap fokus belajar bahasa Jepang.

Motivasi belajar sangat penting untuk keberhasilan belajar. Motivasi belajar adalah pendorong dari dalam dan dari luar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam mencapai tujuan akademik (Sardiman & Uno, 2016). Motivasi yang tinggi meningkatkan ketekunan, minat, dan sikap positif terhadap pembelajaran (Djamarah, 2011). Sebaliknya, motivasi yang rendah sering mengakibatkan kinerja akademik yang buruk. Penelitian lain telah menunjukkan bahwa menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai adalah cara yang efektif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Febrita & Ulfah, 2019; Pertiwi, dkk. 2019).

Mayer (2009) menjelaskan teori pembelajaran multimedia bahwa menyajikan informasi melalui kata-kata dan gambar akan membuat pembelajaran lebih efektif. Prinsip ini menekankan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan verbal membantu pemrosesan informasi dalam memori kerja, mengurangi beban kognitif. Dalam

pembelajaran bahasa asing, media interaktif memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi verbal, seperti kosakata atau tata bahasa, dengan penggambaran visual, yang meningkatkan pemahaman mereka dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Pembelajaran berbasis *game*, yang menggabungkan beberapa elemen ke dalam proses pembelajaran untuk mendorong siswa belajar sambil bermain, adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dengan teori Mayer (2009). *Game* edukasi memiliki tiga komponen utama yang dapat meningkatkan motivasi, menurut Maimunah & Kusmiyati (2025): tantangan, imajinasi, dan keingintahuan. Kahoot! adalah platform pembelajaran *online* interaktif berbasis kuis yang menawarkan latihan soal, dan penguatan materi. Menurut Ningrum (2018), Kahoot! memiliki banyak keunggulan. Beberapa di antaranya adalah tampilannya yang menarik, kemampuan untuk mengaksesnya melalui berbagai perangkat tanpa menginstal aplikasi, fitur kuisnya yang fleksibel, dan umpan balik yang diberikan secara *real time*, yang memungkinkan guru dan siswa melihat hasil secara langsung. Selain itu, Kahoot! dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan persaingan dengan memberikan penghargaan dalam bentuk peringkat (Rahmawati, dkk. 2019). Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar di berbagai bidang, seperti pendidikan agama Islam (Lestari & Masitah, 2022) dan penguasaan kosakata bahasa asing (Akbar, dkk. 2023). Berdasarkan penjelasan ini, jelas bahwa inovasi dalam pembelajaran media yang menggabungkan teori pembelajaran multimedia dan pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang.

## B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2022: 127) metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan model Nonequivalent Control Group Design.

Tabel 1.  
*Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2022)

Keterangan:

- O<sub>1</sub>: *Pre-test* yang diberikan kepada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal siswa
- X: Perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran *Kahoot!*
- O<sub>2</sub>: *Post-test* yang diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*)
- O<sub>3</sub>: *Pre-test* yang diberikan kepada kelompok kontrol sebelum pembelajaran konvensional untuk mengetahui motivasi belajar siswa
- O<sub>4</sub>: *Post-test* yang diberikan kepada kelompok kontrol setelah proses pembelajaran konvensional dilakukan, untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa tanpa perlakuan (*treatment*)

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 9 Pekanbaru yang mempelajari bahasa Jepang, dengan sampel 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Terpilih kelas XII IPS 3 sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran menggunakan *Kahoot!* selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelas XII IPS 2 sebagai kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) motivasi belajar dengan 30 pernyataan yang mengukur enam indikator motivasi menurut Uno (2016). Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang berarti bahwa responden memiliki pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya, dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Pendapat, sikap, atau persepsi seseorang terhadap masalah tertentu dapat diukur dengan menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2022: 134).

Tabel 2.  
Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	Nomor Pernyataan
1	Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usaha untuk meraih pencapaian belajar</li> <li>Tidak cepat putus asa</li> <li>Aktif dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>Inisiatif untuk memperjelas materi</li> <li>Usaha dalam perbaikan setelah evaluasi belajar</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar</li> <li>Disiplin dalam menyelesaikan tugas</li> <li>Kesadaran dalam mengikuti pembelajaran</li> <li>Upaya dalam mencari hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan</li> </ul>	
2		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Antusiasme dalam menyelesaikan tugas</li> <li>Keinginan untuk memahami materi</li> <li>Strategi belajar untuk membantu pemahaman pelajaran</li> <li>Tanggung jawab terhadap proses belajar</li> <li>Keinginan belajar untuk meraih masa depan</li> </ul>	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengakuan dalam bentuk pujian atas keberhasilan menyelesaikan tugas</li> <li>Pemberian penghargaan atas partisipasi dalam pembelajaran</li> <li>Keinginan mendapatkan prestasi melalui kegiatan kompetisi</li> <li>Ketertarikan terhadap kegiatan dalam pembelajaran</li> </ul>	
3	Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketertarikan terhadap bimbingan belajar secara individu</li> <li>Minat terhadap aktivitas diskusi</li> <li>Senang dengan cara guru mengajar di kelas</li> <li>Keinginan belajar dengan keberagaman metode pembelajaran</li> </ul>	19, 20, 21, 22, 23
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran</li> <li>Pengaruh suasana tempat belajar</li> </ul>	
4		Adanya lingkungan yang kondusif		24, 25, 26, 27, 28
5				29, 30

Data dianalisis dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics* 27. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi skor motivasi. Uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (Levene's test) dilakukan sebelum uji-t independen untuk membandingkan perubahan skor motivasi antar kelompok. Tingkat signifikansi ditetapkan pada  $p < 0,05$ .

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Adapun instrumen dalam penelitian

ini adalah kuesioner tertutup berdasarkan skala Likert 5 poin digunakan untuk mengukur lima indikator motivasi belajar (Uno, 2016): (1) keinginan untuk berhasil, (2) motivasi dan kebutuhan untuk belajar, (3) pengakuan, (4) aktivitas belajar yang menarik, dan (5) lingkungan belajar yang kondusif. Data dianalisis secara berurutan: pertama, analisis statistik deskriptif dan interpretasi skor kategori dilakukan (Riduwan, 2016); kemudian, hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis per-indikator; selanjutnya, uji asumsi (normalitas dan homogenitas) dilakukan; terakhir, uji hipotesis t-test.

Statistik deskriptif menyajikan data dalam bentuk yang lebih sederhana dengan menghitung nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Analisis ini berguna untuk merangkum data agar lebih mudah diinterpretasikan. Melalui analisis ini, peneliti dapat menilai kondisi awal kedua kelompok dalam hal motivasi belajar bahasa Jepang. Tabel berikut menyajikan hasil statistik deskriptif skor *pre-test* motivasi belajar siswa di kedua kelompok.

Tabel 3.  
Statistik Deskriptif *Pre-test Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group	Test	N	Min	Max	M	SD
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	30	38%	79%	58,7%	16,9
Kontrol		30	39%	77%	59,3%	15,5
Eksperimen	<i>Post-test</i>	30	79%	98%	88,7%	7,88
Kontrol		30	51%	69%	60,0%	7,23

Sebelum diberi *treatment*, skor rata-rata motivasi pada kelas eksperimen (58,7%) hampir sama dengan skor rata-rata kelas kontrol (59,3%). Perbedaan kecil ini menunjukkan kesetaraan dasar antara kedua kelas. Setelah perlakuan menggunakan Kahoot! di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 88,7% (peningkatan 30 poin), sementara rata-rata kelas kontrol tetap relatif stabil di 60,0%. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memiliki efek positif yang signifikan pada kelompok eksperimen.

Pedoman kategori interpretasi Riduwan (2016) digunakan untuk memberikan makna kepada skor. Dengan menggunakan kategori interpretasi, tingkat motivasi belajar siswa diidentifikasi dan dikelompokkan berdasarkan skor yang diperoleh. Tujuan penerapan kategori ini adalah untuk menyajikan persebaran data secara sistematis dan membantu menilai kecenderungan respon siswa.

Tabel 4.  
Kategori Interpretasi Skor Motivasi Belajar Siswa

Persentase Skor (%)	Kategori
0% – 20%	Sangat rendah
21% – 40%	Rendah
41% – 60%	Sedang
61% – 80%	Tinggi
81% – 100%	Sangat tinggi

Sumber : Riduwan (2016)

Hasil angket *pre-test* kedua kelas berada dalam kategori **sedang** berdasarkan kategori interpretasi ini. Sementara itu, hasil angket *post-test* kelas eksperimen meningkat ke kategori **sangat tinggi**, sedangkan hasil kelas kontrol tetap berada dalam kategori **sedang**. Perubahan ini memperkuat bukti bahwa menggunakan Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tabel berikut menunjukkan rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa untuk masing-masing indikator pada tahap *pre-test*; ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kecenderungan motivasi belajar siswa sebelum perlakuan.

Tabel 5.  
Hasil Angket *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Indikator	Kelas Eksperimen	Kategori Interpretasi	Kelas Kontrol	Kategori Interpretasi
1	Hasrat dan keinginan berhasil	56%	Sedang	60%	Sedang
2	Dorongan dan	69%	Tinggi	68%	Tinggi

	kebutuhan dalam belajar					
3	Penghargaan dalam belajar	44%	Sedang	42%	Sedang	
4	Kegiatan yang menarik dalam belajar	60%	Sedang	60%	Sedang	
5	Lingkungan belajar yang kondusif	54%	Sedang	56%	Sedang	
	Rata-rata	57%	Sedang	57%	Sedang	

Sebelum *treatment*, sebagian besar indikator motivasi belajar di kedua kelas berada pada tingkat **sedang**, dengan indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar menunjukkan skor tertinggi, masing-masing 69% dan 68%, di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor ini dikategorikan sebagai **tinggi**. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah cukup termotivasi secara intrinsik untuk belajar bahasa Jepang sebelum pengobatan, seperti memiliki keinginan untuk memahami materi secara lebih mendalam dan mencari informasi tambahan. Indikator terendah adalah penghargaan dalam belajar, dengan skor 44% dan 42%, masing-masing masuk dalam kategori **sedang**. Menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mengalami penguatan atau pengakuan atas upaya belajar mereka, yang dapat menjadi hambatan dalam mempertahankan motivasi jangka panjang.

Hasil angket *pre-test* menunjukkan bahwa siswa di kedua kelas memiliki motivasi yang relatif sama dalam pembelajaran bahasa Jepang. Terutama pada indikator penghargaan dan lingkungan belajar yang masih tergolong **sedang**.

Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* di kelas eksperimen, yang mana kelas ini menerima pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! selama beberapa pertemuan. Soal-soal berbasis materi pelajaran diambil dari buku *Nihongo Kira-Kira* dengan tema Musim dalam format kuis interaktif yang memiliki sistem poin, umpan balik instan, dan *leaderboard*. Siswa menjadi lebih fokus, bersaing, dan tertarik untuk menjawab, berdasarkan hasil pengamatan di kelas eksperimen. Banyak siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif karena ingin mendapatkan skor terbaik. Sementara itu, kelas kontrol pembelajaran konvensional tanpa menggunakan Kahoot!, dengan metode ceramah dan kuis biasa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa partisipasi siswa di kelas kontrol bersifat pasif. Tidak ada peningkatan yang signifikan dalam antusiasme, dan bahkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru ataupun peneliti.

Untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa berubah di kedua kelas, hasil angket *post-test* dianalisis setelah diberikan perlakuan. Sementara kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan, kelompok eksperimen memiliki skor indikator yang meningkat drastis pada semua aspek dan masuk pada kategori **sangat tinggi** dengan rata-rata 88%.

Tabel 6.

Hasil Angket <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol					
No	Indikator	Kelas Eksperimen	Kategori Interpretasi	Kelas Kontrol	Kategori Interpretasi
1	Hasrat dan keinginan berhasil	86%	Sangat Tinggi	60%	Sedang
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	89%	Sangat Tinggi	64%	Tinggi
3	Penghargaan dalam belajar	81%	Sangat Tinggi	52%	Sedang
4	Kegiatan yang menarik dalam belajar	93%	Sangat Tinggi	60%	Sedang
5	Lingkungan belajar yang kondusif	87%	Sangat Tinggi	59%	Sedang
	Rata-rata	88%	Sangat Tinggi	59%	Sedang

Adapun peningkatan tersebut terjadi pada:

1. Hasrat dan keinginan berhasil yang meningkat dari 56% menjadi 86% dengan peningkatan sebanyak 30 poin. Peningkatan ini menunjukkan keinginan yang lebih

- besar dari siswa untuk mencapai prestasi setelah menghadapi tantangan kompetitif di Kahoot!
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat dari 69% menjadi 89% (+20 poin). Meskipun sebelumnya memiliki nilai yang cukup baik, indikator ini juga meningkat
  3. Penghargaan dalam belajar dengan peningkatan dari 44% menjadi 81% dengan lonjakan peningkatan 37 poin menunjukkan bahwa sistem penghargaan berbasis skor yang transparan, cepat, dan kompetitif pada fitur Kahoot! memberikan rasa penghargaan yang nyata kepada siswa atas upaya mereka dalam belajar
  4. Kegiatan yang menarik dalam belajar dari 60% menjadi 93% (+33 poin), menunjukkan bahwa Kahoot! berhasil membuat pelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif
  5. Lingkungan belajar yang kondusif dari 54% menjadi 87% (+33 poin) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif melibatkan lingkungan yang mendukung partisipasi siswa, interaksi yang positif, dan rasa aman untuk berpartisipasi. Kahoot! memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi dalam kompetisi yang sehat, berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang menyenangkan, dan belajar dengan cara yang tidak membebani.

Dengan demikian, peningkatan yang signifikan dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Kahoot! meningkatkan dorongan belajar siswa secara keseluruhan.

### Uji Normalitas

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari masing-masing kelompok terdistribusi secara normal. Metode Shapiro-Wilk digunakan untuk uji normalitas karena jumlah responden di setiap kelompok kurang dari 50. Uji normalitas menggunakan kriteria pengambilan keputusan, yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal jika nilai signifikan  $> 0,05$  dan tidak  $< 0,05$ . Hasil uji normalitas ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 7.  
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Sig.	Kriteria	Kesimpulan
Motivasi	Eksperimen	0,525	Sig. $> 0,05$	Normal
Belajar Siswa	Kontrol	0,252	Sig. $> 0,05$	Normal

Berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) pada tabel, nilai pada kedua kelas tersebut berada di atas kriteria 0,05, menunjukkan bahwa distribusi data di setiap kelas tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa varians skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setara sebelum uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t. Studi ini menggunakan Uji Levene untuk Kesetaraan Varians dalam uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan kriteria berikut: Nilai signifikansi  $> 0,05$  menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang setara (homogen), dan nilai signifikansi  $< 0,05$  menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang berbeda (tidak homogen). Hasil uji homogenitas pada data *pre-test* dan *post-test* ditampilkan dalam parametrik berikut:

Tabel 8.  
Hasil Uji Homogenitas Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tahap	Sig.	Kriteria	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	0,383	Sig. $> 0,05$	Data Homogen
<i>Post-test</i>	0,379	Sig. $> 0,05$	Data Homogen

Nilai signifikansi sebesar 0,383 pada tahap *pre-test* dan 0,379 pada tahap *post-test*, masing-masing lebih besar dari 0,05. Hasil uji menunjukkan bahwa variasi data antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah parametrik baik sebelum maupun sesudah perlakuan, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 6.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menerima perlakuan. Uji ini dilakukan pada tingkat signifikansi 0.05. Kriteria keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan.
2. Jika nilai sig. (2-tailed)  $\geq$  0,05, maka  $H_0$  diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 9.  
Hasil Uji-t

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. 2-tailed	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,617	0,436	-21,729	58	0,001	-42,700	1,965
Equal variances not assumed			-21,729	57,697	0,001	-42,700	1,965

Berdasarkan hasil uji t untuk data *post-test*, diperoleh nilai signifikansi 0.001 (Sig. 2-tailed). Karena nilai ini jauh lebih kecil dari batas signifikansi yang telah ditetapkan ( $\alpha = 0.05$ ), hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang menggunakan Kahoot! dan yang tidak. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Kahoot!* terhadap perubahan motivasi belajar bahasa Jepang pada siswa.

Penelitian ini juga menemukan bahwa siswa sangat antusias menggunakan Kahoot! selama proses belajar. Siswa di kelas eksperimental tertawa, bersorak, dan dengan antusias menjawab pertanyaan kuis selama penelitian. Mereka bersaing untuk menjadi yang tercepat dalam menjawab pertanyaan dengan benar. Suasana kelas menjadi sangat dinamis. Kahoot! meningkatkan keinginan untuk belajar dan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Siswa dapat memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi jika pengalaman belajar mereka dibuat menyenangkan, menantang, dan penuh dengan penghargaan, menurut Sardiman (2016:75). Selain itu, temuan ini konsisten dengan teori Mayer (2009) tentang *multimedia learning*. Menurut teori ini, penggunaan media yang menggabungkan interaksi, teks, dan gambar dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa. Supriyaddin, dkk (2023), menemukan bahwa penggunaan Kahoot! dalam pelajaran informatika di SMA Negeri 3 Dompu meningkatkan skor motivasi belajar rata-rata siswa dengan signifikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! bukan hanya meningkatkan skor motivasi secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan elemen penting yang mendorong siswa untuk belajar, seperti ketertarikan terhadap kegiatan dan keinginan untuk berhasil. Hasil ini penting untuk dipertimbangkan dalam pengembangan model pembelajaran modern, terutama untuk pembelajaran bahasa asing, karena sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa.

### D. Kesimpulan

Penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 9 Pekanbaru telah terbukti meningkatkan motivasi siswa. Indikator "penghargaan" dan "kegiatan pembelajaran

menarik” menunjukkan peningkatan yang paling signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dapat secara signifikan meningkatkan antusiasme dalam belajar. Kelas yang menggunakan Kahoot! menunjukkan peningkatan konsisten pada semua indikator, sedangkan kelas kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan bagaimana teknologi interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada tingkat pendidikan yang berbeda untuk menguji konsistensi temuan ini di berbagai rentang usia dan tingkat kognitif, membandingkan Kahoot! dengan media interaktif lain seperti Quizizz atau Wordwall, memadukannya dengan pendekatan kualitatif guna memperdalam persepsi dan pengalaman siswa, serta meneliti pengaruhnya terhadap variabel lain, termasuk hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, pembelajaran kolaboratif, dan literasi digital.

## E. Referensi

- Akbar, Y. Q. P., Basri, M. S., & Budiani, D. (2023). The effectiveness of the Kahoot app! on the game-based learning method for mastering the vocabulary of SMAN 9 Pekanbaru students. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 2(2), 1513–1519.
- Djamarah, S. B. (2011). *Strategi belajar mengajar* (Edisi revisi). Rineka Cipta. [Kota Penerbit]
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hamzah, B. U. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hilmi, R. A. R., & Humaira, M. A. (2024). Pengaruh bahasa asing terhadap perekonomian global. *Karimah Tauhid*, 3(1), 662–668. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.9204>
- Japan Foundation. (2023). *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021*. Jepang: The Japan Foundation.
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3(1), 39–52.
- Maimunah, S., & Kusmiyati, K. (2025). Dampak pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar siswa kelas V UPTD SDN Pendabab 3. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 72–81.
- Mayer, R. E. (2011). *Multimedia learning* (2nd ed.; Terjemahan). Pustaka Pelajar. [Bandung]
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi Kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi*, 9(1), 271–273.
- Pertiwi, N. P. E. W. P., Suarjana, I. M., & Arini, N. W. (2019). Hubungan antara motivasi belajar dan media pembelajaran dengan hasil belajar matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 301–308.
- Rahmawati, I. N. I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: Studi literatur. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 311–323.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Riduwan. (2016). *Skala pengukuran variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24.