EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SURABAYA

Muhammad Risqian Haqiqi Ismail
S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhammad.17020104085@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to describe the level of effectiveness of using online learning systems in learning Japanese for class X students of SMA Negeri 1 Surabaya and student responses to online learning in learning Japanese at SMA Negeri 1 Surabaya. The method used in this study is a quantitative method. The results of the Wilcoxon Signed Rank Test in the experimental class obtained the value of Asymp. Sig. (2-Tailed) is 0.000 < 0.05. While the results of the Paired Sample t-Test in the control class obtained the value of Sig. (2-tailed) is 0.001 < 0.05. From the two test results, there are differences in the average value of the results of the pre-test and post-test both in the experimental class and the control class. The results of the N-Gain score test carried out on the post-test results of the experimental class obtained results of 0.5493 in the medium category. Then in the control class obtained a value of 0.2996 with a low category. Based on the results of the Independent Sample t-Test, the post-test value between the experimental class and the control class, obtained the value of Sig. (2-tailed) is 0.009 < 0.05 so that there is a significant difference in the post-test results between the experimental class compared to the control class. Based on the results of the study, it was found that the use of Quizizz was effective in learning. From the results of the questionnaires that have been collected, student responses to online learning with the help of the Quizizz application are: (1) 63.64% agree online learning with the Quizizz application can help students understand learning material, (2) 78.79% agree learning Online learning with the Quizizz application can help students do assignments from the teacher independently, (3) As many as 60.61% of students agree that online learning with the Quizizz application can easily access, (4) 63.64% agree that online learning with the Quizizz application can improve students' enthusiasm for learning, and (5) 72.73% agree that online learning with the Quizizz application can improve student learning outcomes.

Keywords: effectiveness, learning outcomes, Quizizz

要旨

この研究の目的は、第 1 スラバヤ高校学校の一年生の日本語学習にオンライン学習の使用の有効性のレベルと、第 1 スラバヤ高校学校の日本語学習におけるオンライン学習に対する生徒の意見を説明することである。この研究で使用された方法は、定量的方法である。実験クラスで *Wilcoxon Signed Rank Test Asymp. Sig. (2-tailed)* の結果は 0.000 < 0.05 である。一方では、対照クラスの *Paired Sample t-Test Sig. (2-tailed)* の結果は 0.001 < 0.05 である。二つのテスト結果から、実験クラスと対照クラスの両方で、*pre-test* と *post-test* の結果の平均が違いである。実験クラスの *post-test* の結果に対して実行された *N-Gain score test* の結果は 0.5493 ので中程度で、対照クラスでは 0.2996 ので低い種別である。実験クラスと対照クラスの *post-test* の結果で実行された *Independent sample t-test Sig. (2-tailed)* には、結果は 0.009 < 0.05 である。 これは、*post-test* の結果に有意差があるという意味だ。研究の結果に基づいて、*Quizizz* の使用が学習に効果的であることが分かった。収集されたアンケートの結果から、*Quizizz* を使用したオンライン学習に対する生徒の回答は次のとおりである。(1)オンライン学習に *Quizizz* を使うことは生徒が学習教材を理解する役立て、63.64%が賛成だ。(2)オンライン学習に *Quizizz* を使うことは宿題を自分でできるため、78.79%が賛成だ。(3) *Quizizz* のアクセスが簡単にできて、60.61%が賛成だ。(4)オンライン学習に *Quizizz* を使うことは生徒の学習意欲を向上させることができて、63.64%が賛成だ。(5)オンライン学習に *Quizizz* を使うことは生徒の学習成果を向上させることができて、72.73%が賛成だ。

キーワード：有効性、学習成果、*Quizizz*

PENDAHULUAN

Dari sekian banyak kegiatan, belajar adalah sebuah kegiatan pengembangan diri yang tergolong penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan melakukan kegiatan belajar, seseorang dapat menambah pengetahuan serta wawasan yang dapat memperbaiki kualitas diri dan meningkatkan kesejahteraan. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang fleksibel karena dapat diakses dengan mudah. Pada umumnya, kegiatan belajar mengajar dilakukan di sekolah, tetapi belajar tidak harus dilakukan di sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya. Di kehidupan sosial bermasyarakat pun kita dapat mempelajari sesuatu. Banyak hal yang dapat dipelajari, tak terkecuali belajar mengenai bahasa.

Di zaman sekarang, kemajuan teknologi berkembang dengan pesat. Masyarakat dituntut untuk melek teknologi agar tidak tertinggal. Dengan kemajuan teknologi, segala macam informasi dapat diterima maupun diakses dengan mudah melalui internet maupun media sosial. Sejalan dengan hal tersebut, kemajuan teknologi juga dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Banyak aplikasi yang telah dikembangkan untuk mempermudah guru maupun siswa dalam menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran daring adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini dibuat pada tahun 2015 oleh Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath di Bangalore, India. Dilansir dari *economictimes.indiatimes.com*, *Quizizz* merupakan aplikasi yang menggabungkan elemen desain permainan dengan pertanyaan mandiri dan umpan balik cepat untuk membantu siswa menguasai pembelajaran. Mode permainan *Quizizz* yang berbeda memungkinkan siswa bermain sebagai kelompok atau menyelesaikan tugas di rumah. Fitur seperti poin, meme yang dapat disesuaikan, dan papan peringkat opsional mempersonalisasi pengalaman untuk setiap kelas.

Pada situasi saat ini dimana sedang terjadi wabah virus Covid-19 di Indonesia, kegiatan masyarakat dibatasi dan dihimbau oleh pemerintah untuk melakukan segala aktivitas dari dalam rumah. Hal ini berdampak pada segala bidang, tak terkecuali bidang pendidikan. Dengan situasi seperti ini, aktivitas belajar yang pada umumnya dilaksanakan dengan cara konvensional dengan cara tatap muka di kelas, diubah menjadi kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan sistem daring. Dengan demikian, para guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk memberikan suatu pengajaran yang inovatif dan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan model pembelajaran yang menarik tersebut, diharapkan dapat mempengaruhi siswa supaya lebih giat dalam hal belajar dan lebih meningkatkan motivasinya untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai. Karena dalam pembelajaran daring dibutuhkan tanggung jawab dan ketekunan secara pribadi. Dengan kata lain, yang mampu dan berkuasa atas kontrol diri adalah individu itu sendiri.

Namun, ketika dilaksanakan pengamatan oleh peneliti berdasarkan observasi belajar-mengajar secara aktual di SMA Negeri 1 Surabaya yang dilakukan dengan metode daring, siswa dinilai kurang aktif ketika dilakukan proses pembelajaran. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran sering terjadi komunikasi satu arah. Diperlukan adanya stimulus dari guru agar para siswa mau dan dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Ditinjau melalui latar belakang tersebut, dilakukan sebuah penelitian mengenai Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Surabaya dengan aplikasi *Quizizz* yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran daring dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini aplikasi *Quizizz* dimanfaatkan sebagai media penilaian mengenai materi Bahasa Jepang yang telah diajarkan. Penggunaan aplikasi tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut yaitu, (1) Setelah materi Bahasa Jepang disampaikan kepada siswa, guru membuat ujian atau *test* yang diinput dalam aplikasi *Quizizz*, (2) Setelah diinput, *test* tersebut disubmit agar dapat dibagikan kepada murid, (3) kemudian, *test* siap dibagikan kepada murid untuk dikerjakan sebagai evaluasi pembelajaran Bahasa Jepang.

Pada penelitian ini terdapat dua jenis kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang dikenai perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak dikenai perlakuan. Proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *Google Meet*. Sebelum siswa diberikan materi pembelajaran Bahasa Jepang, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui kondisi siswa sebelum diberikan materi pembelajaran. Setelah itu, proses pembelajaran Bahasa Jepang dapat dilaksanakan. Kemudian siswa diberikan *post-test* dengan aplikasi *Quizizz* di akhir pembelajaran Bahasa Jepang pada kelas eksperimen untuk mengetahui kondisi siswa setelah diberikan materi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan tingkat efektifitas penggunaan sistem pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Surabaya dan respons siswa terhadap pembelajaran daring bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Surabaya. Sehingga diharapkan melalui penelitian ini dapat diperoleh manfaat dalam segala aspek yang merupakan manfaat praktis dan teoritis diantaranya

UNESA Universitas Negeri Surabaya

adalah: (1) Manfaat Teoritis, hasil penelitian yang dideskripsikan melalui cara teoritis yang diharapkan dapat bermanfaat sebagai data referensi dan meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di masa mendatang dan (2) Manfaat Praktis, Bagi para pendidik diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran daring sehingga dapat memotivasi siswa ketika belajar dan dapat menunjang *output* belajar siswa; Sedangkan bagi Siswa diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga termotivasi untuk dapat lebih giat dalam hal belajar dan meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

Dalam suatu penelitian, terdapat teori yang dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Beberapa teori utama yang relevan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Makna Pembelajaran

Proses yang terjadi pada individu dengan maksud untuk mempelajari sesuatu yang dipengaruhi oleh faktor eksternal disebut dengan pembelajaran (Karwono & Mularsih, 2017:20). Secara umum, Gagne dan Briggs dalam (Karwono & Mularsih, 2017:20) menggambarkan pembelajaran sebagai sebuah proses yang berisi susunan kegiatan belajar. Dalam rangkaian kegiatan tersebut memiliki proses dimana tiap individu mempelajari suatu keahlian tertentu. Proses suatu pembelajaran adalah aspek yang koheren dengan proses dalam bidang pendidikan. Kemudian, Corey memaparkan bahwa konsep pembelajaran merupakan metode yang dengan sengaja dilaksanakan untuk tujuan menciptakan respons pada situasi spesifik dan memungkinkan untuk terlibat dalam perilaku tertentu dalam kondisi tertentu (Sagala, 2008:61).

Alasan mengapa pemahaman mengenai teori belajar menjadi penting adalah karena tujuan dari pembelajaran yaitu upaya untuk mempengaruhi siswa agar terjadi suatu proses atau aktivitas belajar. Fokus dari teori belajar terletak pada hubungan antar variabel yang akan ditetapkan sebagai hasil belajar sehingga berfokus pada metode belajar yang diterapkan oleh suatu individu. Sementara itu, fokus dari teori pembelajaran terletak pada suatu individu dipengaruhi oleh individu lain agar terjadi suatu proses yang disebut belajar. Dapat disimpulkan bahwa teori pembelajaran terlibat dalam upaya mengontrol faktor-faktor yang difokuskan dalam teori belajar agar dapat memudahkan proses pembelajaran.

Dari aktivitas belajar terkait, dapat diperoleh hasil belajar yang dihasilkan oleh prosedur pembelajaran yaitu ditempuh suatu proses untuk mengembangkan pola pikir dan perilaku mengajar yaitu membelajarkan siswa. Guru menyusun desain instruksional, dimana para siswa menyusun rencana pembelajaran secara mandiri di rumah serta memiliki tanggung jawab pada agenda belajar yang telah dibuat. Selain itu, sebagai seorang yang menempuh pembelajaran di sekolah, siswa mempunyai pengalaman, karakter, serta tujuan. Individu terkait diberikan pengembangan spiritual yang sesuai asas kebebasan dirinya dalam berkembang dan lebih mandiri.

Fungsi dasar dari upaya pembelajaran adalah sebagai *stimulus* (perangsang) eksternal dalam membantu suatu individu supaya belajar, menyusun, dan menggabungkan serangkaian pengalaman baru untuk membentuk struktur kognitif yang dapat digunakan untuk menghubungkan sebuah informasi dalam prosedur pembelajaran. Maka, dapat ditetapkan kesimpulan bahwa karakteristik siswa merupakan unsur utama pada variabel internal dalam hasil suatu pembelajaran.

John Deway (dalam Karwono & Mularsih, 2017:22) mengutamakan bahwa: penting untuk menciptakan inisiatif dalam diri setiap individu karena belajar adalah kegiatan yang melibatkan apa yang harus dilakukan demi kebaikan diri sendiri. Jika diibaratkan dengan sebuah perahu, guru merupakan pembimbing, pengarah, serta sebagai pemegang kendali utama. Namun, untuk menggerakkan perahu tersebut dibutuhkan energi yang berasal dari mereka yaitu siswa yang melakukan kegiatan belajar. Alvin C. Eurich (dalam Karwono & Mularsih, 2017:23) dari Ford Foundation memaparkan beberapa prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

1) Siswa harus mempelajari apa yang dipelajari secara mandiri. Hal ini karena individu lain tidak dapat melakukan aktivitas belajar untuknya.
2) Irama atau kecepatan belajar setiap individu bervariasi sesuai dengan daya serap siswa tersebut.
3) Dengan dipengaruhi oleh faktor penguat (*reinforcement*), siswa memiliki kesempatan untuk belajar lebih banyak.
4) Berkaitan dengan faktor penguatan yang dilakukan secara maksimal pada tiap langkah mampu menghasilkan kegiatan belajar yang lebih bermakna.
5) Memotivasi siswa dalam melakukan proses belajar dan dapat mengingat dengan lebih baik ketika diberikan tanggung jawab mempelajari secara mandiri.

Pembelajaran berbeda dengan mengajar. Hal ini karena seluruh aktivitas yang dapat memberikan dampak secara langsung pada kegiatan belajar siswa adalah poin utama dalam pembelajaran. Disisi lain, bukan sebuah keharusan suatu pembelajaran untuk disajikan secara langsung oleh seseorang, tetapi juga disajikan dalam bentuk cetak fisik, ilustrasi, siaran video, dan sumber bahan ajar lainnya.

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran yang memaksimalkan teknologi sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran disebut

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dengan pembelajaran daring. Menurut Ditjen GTK (dalam Isman, 2016:587) karakteristik pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah sebagai berikut:

1) Mengharuskan siswa mencari wawasan mengenai materi yang dipelajari secara mandiri atau disebut dengan *constructivism.*
2) Siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi secara aktif dengan siswa yang lain untuk memperluas pengetahuan dan melatih kemampuan *problem solve* bersama-sama atau disebut dengan *social constructivism*.
3) Menciptakan kelompok pemelajar atau disebut dengan *community of learners* secara global.
4) Memaksimalkan jaringan internet untuk mengakses pembelajaran secara luas, fleksibel dan berbasis komputer. Contohnya yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara virtual dan atau kelas digital.
5) Dapat memberikan stimulus positif pada keinteraktifan, kemandirian, fleksibilitas, dan pengayaan pengetahuan.

Kelebihan dari pembelajaran daring adalah siswa dapat melakukan dan mengakses kegiatan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Model pembelajaran daring dapat dilakukan secara *asynchronous* maupun secara *synchronous*. Metode *asynchronous* berarti tidak pada saat yang bersamaan, artinya siswa dapat menyelesaikan aktivitas pembelajaran kapan pun dan dimana pun. Metode *asynchronous* dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar, memberikan tugas dengan tenggat waktu serta menyediakan sumber materi secara daring, dan lain-lain. Kelemahan dari metode *asynchronous* salah satunya adalah siswa memerlukan beberapa disiplin untuk digunakan, seperti kemauan untuk berpartisipasi, dan adanya kemungkinan siswa lebih merasa cocok dengan model pembelajaran daring dengan metode *synchronous*.

Sedangkan metode *synchronous* memiliki arti pada waktu yang bersamaan. Hal ini berarti dalam pelaksanaan pembelajaran daring, meskipun guru dan siswa berada di lokasi yang berbeda, akan dijadwalkan bertatap maya dalam jaringan internet pada satu waktu yang telah disepakati (Simamarta, 2018:14). Dengan metode ini, guru dan siswa saling berkomunikasi satu sama lain, seperti pengalaman tatap muka di kelas. Dalam metode belajar *synchronous*, terdapat aplikasi yang acap digunakan yaitu aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* adalah satu dari beragam media berbasis internet yang sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran daring. Aplikasi tersebut dinilai menyenangkan dan memiliki kemudahan untuk diakses oleh guru dan siswa. Aplikasi *Quizizz* dibuat pada tahun 2015 oleh Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath di Bangalore, India. Dilansir dari *economictimes.indiatimes.com*, *Quizizz* merupakan aplikasi yang menggabungkan elemen desain permainan dengan pertanyaan mandiri dan umpan balik cepat untuk membantu siswa menguasai pembelajaran. Mode permainan *Quizizz* yang berbeda memungkinkan siswa bermain sebagai kelompok atau menyelesaikan tugas di rumah. Fitur seperti poin, meme yang dapat disesuaikan, dan papan peringkat opsional mempersonalisasi pengalaman untuk setiap kelas.

Penggunaan aplikasi ini sangatlah mudah. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah (1) guru membuat akun pada aplikasi *Quizizz*, (2) dengan memanfaatkan fitur-fitur pada aplikasi tersebut, guru merancang kuis *online*, (3) setelah kuis *online* selesai dibuat, siswa dapat mengakses jaringan internet dan masuk pada aplikasi *Quizizz* saat proses pembelajaran daring berlangsung, (4) selanjutnya, siswa diharuskan untuk memasukkan pin dan nama yang sesuai melalui gawai masing-masing. Dengan begitu, siswa akan terkoneksi dengan perangkat guru. Maka, akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan dari kuis yang telah dirancang oleh guru, (5) terakhir, siswa dapat mengerjakan kuis dengan cara menjawab soal yang sudah disediakan sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Setelah kuis diselesaikan, akan ditampilkan nilai sesuai dengan hasil jawaban yang telah mereka *submit.* Sebagai data nilai, hasil perolehan nilai siswa yang sudah diterima dapat disimpan dengan cara mengunduhnya ke komputer atau disimpan secara daring pada *Google Drive* (Supriadi dkk, 2021:43).

3. Pembelajaran Bahasa Jepang

Proses pembelajaran bahasa Jepang menurut Nakanishi (dalam Diner, 2011:2) proses pembelajaran adalah kegiatan yang membutuhkan dua sisi yang berhubungan yaitu pihak guru dan pihak siswa. Guru berperan sebagai seseorang yang membawakan materi Bahasa Jepang. Kemudian, siswa berperan menjadi penerima materi yang disampaikan yaitu Bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1) Pengenalan Materi

Poin utama dari tahap ini adalah agar siswa dapat memahami sasaran dan tujuan pelajaran yang akan disampaikan. Hal ini meliputi memahami Bahasa Jepang secara arti, pola kalimat dan penerapannya di dalam materi ajar yang akan disampaikan.

2) Penerapan Materi

Tahap ini memiliki tujuan untuk melatih ingatan siswa mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan serta menerapkannya pada situasi komunikasi secara nyata.

3) Latihan Pasca Latihan

Dalam tahap ini siswa dapat mempraktikkan materi yang telah dipelajari dalam komunikasi sehari-hari.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Danasasmita (dalam Diner, 2011:2)

Dengan melibatkan siswa dan guru bahasa Jepang, tujuan utama dari tahapan pembelajaran terkait adalah agar proses belajar-mengajar dapat terlaksana secara aktif serta sistematis. Hal ini disebabkan dalam prosedur tersebut rangkaian pembelajaran Bahasa Jepang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, dapat memberikan pembelajaran dengan alur kognitif yang terstruktur sehingga siswa dapat berkontribusi aktif dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Ogawa (dalam Nurfauziah, 2017:8) memaparkan bahwa pembelajaran Bahasa Jepang memiliki empat kompetensi berbahasa yang disebut dengan 四技能 (*yonginou)* yang berarti empat keahlian yang perlu dimiliki oleh pemelajar Bahasa Jepang, yaitu:

1) Keahlian menyimak (聞く技能，dibaca *kikuginou*)
2) Keahlian berbicara (話す技，dibaca *hanasuginou*)
3) Keahlian membaca (読む技能，dibaca *yomuginou*)
4) Keahlian menulis (書く技能，dibaca *kakuginou*)

Asano (dalam Nurfauziah, 2017:8) mengemukakan bahwa tujuan utama dari mempelajari Bahasa Jepang yaitu siswa dapat menyampaikan pendapat serta berkomunikasi dengan benar secara tulis dan verbal dalam Bahasa jepang. Salah satu faktor yang mendukung hal itu adalah pemahaman kosakata yang memadai. Karena itu, dalam pembelajaran bahasa Jepang juga terdapat pembelajaran 語彙 *goi* atau kosakata secara khusus.

4. Efektifitas Pembelajaran

Sadiman (dalam Trianto, 2011:20) mengemukakan bahwa manfaat yang diperoleh setelah dilakukan proses kegiatan pembelajaran disebut dengan keefektifan pembelajaran. Selanjutnya, (dalam Trianto, 2011:20), Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya dkk berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar bersama yang baik, efisiensi mengajar mencakup usaha guru yang bertujuan memastikan siswa mampu belajar dengan maksimal. Dalam menilai aspek proses pengajaran dan mengevaluasi efektifitas mengajar, dilakukan uji coba tes yang hasil tes tersebut dapat digunakan sebagai perbandingan dengan tolok ukur apakah pembelajaran dikategorikan sebagai pembelajaran yang efektif. Rohmawati (dalam Hafizh dan Fatah, 2022:56) mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan tolok ukur keberhasilan dari proses hubungan antar sesama siswa maupun antara siswa dan guru agar tercapai suatu target pembelajaran.

Menurut Rohmawati (dalam Hafizh dan Fatah, 2022:56), efektivitas suatu pembelajaran dapat ditinjau melalui kegiatan para siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran, respons siswa saat kegiatan pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam menguasai konsep materi yang dipelajari.

Proses pembelajaran dapat dinilai efektif jika memenuhi kondisi utama efektivitas pengajaran, yaitu:

1) Tingginya rentang durasi belajar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran,
2) Konsistensi siswa dalam melakukan tugas yang diberikan,
3) Mengutamakan ketentuan antara isi materi bahan ajar dengan kemampuan siswa,
4) Menumbuhkan atmosfer belajar yang hangat dan kondusif, serta membangun struktur kelas yang mencakup poin kedua tanpa mengesampingkan poin yang disampaikan pada nomor empat (Soemosasmito, dalam Trianto, 2011:20).

Sedangkan, guru dinilai efektif apabila dalam kegiatan belajar-mengajar menemukan cara yang inovatif dan selalu berusaha supaya siswa selalu terlibat secara aktif dalam mata pelajaran sehingga siswa memiliki rentang waktu belajar akademis yang tinggi serta pembelajaran dapat berlangsung tanpa ada unsur paksaan, negatif dan *punishment* (Soemosasmito, dalam Trianto, 2011:20). Roseshine dan Frust (dalam Trianto, 2011:21) mengatakan proses seorang guru yang menunjukkan keajegan hubungan dengan pencapaian tujuan dapat diidentifikasi melalui lima variabel, diantaranya adalah 1) transparansi dalam penyampaian materi; 2) antusiasme dalam mengajar; 3) kegiatan yang variatif; 4) sikap siswa dalam menyelesaikan tugas dan kecepatannya; 5) materi ajar yang diserap oleh siswa.

5. Hasil Belajar

Pokok utama dari suatu proses kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Jika diuraikan, hasil belajar memiliki dua kata yang membentuk kata tersebut, yaitu kata “hasil” dan “belajar”. Kata hasil (*product*) memiliki makna yang merujuk pada perolehan setelah dilaksanakan aktivitas tertentu atau suatu proses yang menjadi penyebab dari perubahan material secara praktis. Dalam rangkaian *input*-proses-*output*, perubahan yang terjadi pada tahap proses dapat mempengaruhi hasil sehingga *output* dan *input* dapat dibedakan. Misalnya, perubahan yang dialami siswa ketika sebelum dan setelah menerima pembelajaran dalam aktivitas belajar-mengajar. Menurut Winkel (dalam Purwanto, 2009:45), perubahan sikap dan perilaku suatu individu disebut dengan hasil belajar. Perubahan tersebut adalah perubahan yang merujuk pada tujuan mengajar yang diinisiasi oleh Bloom, Harrow dan Simpson meliputi aspek proses berpikir kognitif, aspek afektif yang mencakup nilai sikap dan emosi serta aspek keterampilan psikomotorik.

Nana Sudjana (dalam Shintalasmi, 2012:12) menyampaikan bahwa hasil belajar siswa kenyataannya

yakni suatu transformasi perilaku pada suatu individu selaku prestasi belajar yang dalam pengertian lebih luas mencakup aspek-aspek yang disampaikan oleh Bloom. Sementara itu Dimyati dan Mudjiono juga (dalam Shintalasmi, 2012:12) mengemukakan bahwa akibat dari suatu hubungan antara kegiatan belajar dan kegiatan mengajar disebut dengan hasil belajar. Dari pihak guru, proses evaluasi hasil belajar merupakan akhir dari kegiatan mengajar, sedangkan pada pihak siswa, puncak dari proses belajar adalah diperoleh hasil belajar.

Pada konteks tujuan dari pengajaran, hasil belajar ialah hasil yang didapat dari rangkaian kegiatan belajar siswa searah dengan tujuan dan target pengajaran. Tujuan tersebut menjadi perolehan belajar yang memiliki potensi akan diraih oleh siswa ketika dilaksanakan proses kegiatan belajar. Perubahan perilaku yang diakibatkan dari kegiatan belajar menjadikan siswa mampu menguasai materi yang disampaikan pada saat proses kegiatan pengajaran untuk mencapai sasaran pengajaran.

Terkait berbagai teori mengenai hasil belajar yang telah disampaikan di atas, disimpulkan bahwa definisi hasil belajar adalah perubahan pada tingkah laku siswa yang disebabkan oleh kegiatan belajar. Perubahan perilaku tersebut dapat terjadi dikarenakan adanya pencapaian penguasaan terhadap materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. Pencapaian tersebut telah ditentukan berdasarkan pada tujuan pengajaran. Perolehan tersebut dapat berupa perubahan pada aspek-aspek yang dipaparkan oleh Bloom terkait dengan pola berpikir, sikap serta keterampilan siswa.

Terdapat berbagai alasan yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Nasution (dalam Muizaddin dan Santoso, 2016:227) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran, yakni (1) Faktor dari dalam yang meliputi kemampuan siswa; Tingkah laku dan cara belajar; Motivasi dan perhatian; Ketekunan; Status sosial; Jasmani dan rohani dan (2) faktor dari luar yang terdiri dari Pendidik; Kurikulum; Kondisi Lingkungan; Bahan Ajar serta Model pembelajaran. Sedangkan Sugihartono, dkk (dalam Shintalasmi, 2012:13) menuturkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor dari dalam, yakni elemen yang datang dari individu yang melakukan proses belajar. Faktor ini meliputi faktor jasmaniah dan psikologis.
2) Faktor dari dalam, merupakan faktor yang datang dari luar pemelajar, yakni kondisi dan atau latar belakang keluarga, institusi, dan masyarakat.

METODE

Peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini. Menurut Siregar (2014:30), dalam metode pendekatan kuantitatif keberadaan suatu variabel yang menjadi objek penelitian sangatlah penting, dan suatu variabel perlu dideskripsikan masing-masing dalam bentuk operasional. Syarat yang harus dipenuhi dalam menggunakan metode ini adalah melakukan uji reliabilitas dan validitas.

Kemudian, digunakan jenis penelitian eksperimen dalam melakukan penelitian ini. Danim (dalam Siregar, 2014:11) mengemukakan bahwa tujuan dari suatu penelitian eksperimen adalah mencari hubungan sebab-akibat dengan membeberkan kelompok percobaan, serta berbagai kondisi percobaan tertentu yang kemudian hasil dari percobaan tersebut dievaluasi dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan percobaan.

Pengertian dari populasi adalah sekelompok objek yang menjadi target suatu penelitian (Siregar, 2014:56). Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas X MIPA 6 dan X IPS 1 di SMA Negeri 1 Surabaya. Populasi berjumlah 65 siswa. Sedangkan pengertian dari sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang diambil dan digunakan untuk menentukan karakteristik populasi (Siregar, 2014:56). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya, langkah yang penting dilakukan dalam suatu penelitian yaitu pengumpulan data. Hal ini penting karena data yang telah dikumpulkan akan dijadikan sebagai alat agar ditemukan solusi dari masalah yang sedang diteliti atau digunakan untuk membuktikan hipotesis yang telah ditentukan (Siregar, 2014:39).

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yaitu: (1) Teknik Angket/Kuesioner**,** angket yang digunakan adalah angket dengan jenis tertutup. Jenis angket tertutup adalah angket yang alternatif jawabannya telah disajikan oleh peneliti, sehingga responden tidak mempunyai kebebasan dalam memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan kepadanya (Sutedi, 2018:160). Angket ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui respons siswa terkait dengan pembelajaran daring yang telah dilaksanakan. (2) Teknik *Pre-test* dan *Post-test***.** *Pre-test* diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan untuk mengetahui kondisi siswa setelah diberikan perlakuan, diberikan *post-test* kepada siswa. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas dari pembelajaran daring yang dilakukan.

Analisis data pada penelitian kuantitatif mencakup mengolah dan menyajikan data yang telah dikumpulkan, melakukan penghitungan data untuk menyajikan data, serta menguji hipotesis secara menyeluruh yang telah ditentukan dengan menggunakan uji statistik (Siregar, 2014:125). Analisis data yang dilakukan dalam penelitian

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis Data Hasil Tes Siswa

Setelah terkumpul data nilai *Pre-test* dan *Post-test* dari kelas eksperimen dan dari kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji normalitas pada data. Tujuan dari uji normalitas adalah mengetahui populasi dari data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal (Siregar, 2014:153). Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dibantu dengan menggunakan *software SPSS for windows*. Pengambilan keputusan pengujian didasarkan pada nilai probabilitas. Jika nilai probabilitas (*sig*) lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi secara normal, sedangkan jika nilai probabilitas (*sig*) kurang dari 0,05 maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Setelah selesai melakukan uji normalitas, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji *Paired Sample t-Test*. Tujuan dari dilakukannya langkah ini adalah untuk menentukan apakah dalam dua kelompok data berpasangan tersebut terdapat perbedaan nilai rata-rata. Yang dimaksud dengan berpasangan yaitu salah satu sampel dikenakan perlakuan yang berbeda dari segi waktu (Siregar, 2014:248). Uji *Paired Sample t-Test* ini dilakukan dengan memaksimalkan *software SPSS for windows*. Untuk menentukan perbedaan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka peneliti membuat rumusan hipotesis penelitian:

H_0: Tidak ada perbedaan pada nilai rata-rata baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

H_a: Ada perbedaan pada nilai rata-rata baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Ditentukan keputusan didasarkan pada nilai probabilitas, jika nilai *sig* > 0,05 maka H_0 akan diterima, sebaliknya jika nilai *sig* < 0,05 maka H_0 akan ditolak.

Tahapan selanjutnya adalah menghitung nilai *N-Gain Score* dari nilai *Post-test* pada kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol. *N-Gain* adalah hasil perbandingan dari nilai *gain* yang didapat oleh siswa dengan kemungkinan nilai *gain* paling tinggi yang akan didapat oleh siswa. Menurut Meltzer, Rumus g faktor (*N-Gain*) yaitu:

$$g = \frac{skor\ posttest - skor\ pretetst}{skor\ ideal - skor\ pretest} \quad (1)$$

Pada Tabel 1 berikut ditunjukkan kriteria penilaian skor *N-Gain*:

Tabel 1. Kriteria Hasil Nilai *N-Gain*

Batasan	**Kategori**
g < 0,3	Rendah
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g > 7	Tinggi

Setelah nilai *N-Gain* diperoleh, selanjutnya peneliti menguji nilai *N-Gain* untuk diketahui uji normalitasnya. Setelah data diuji dan berkategori normal, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan uji *Independent Sample t-Test*. Jika diantara dua kelompok sampel dinyatakan tidak berkorelasi (*independent*), maka seluruh sampel penelitian dapat dipisahkan secara tegas. Artinya, anggota sampel kelompok A tidak menjadi anggota sampel kelompok B (Siregar, 2014:236). Uji *Independent Sample t-Test* pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata pada hasil *post-test* tersebut, maka peneliti menyusun sebuah rumusan hipotesis penelitian yaitu:

H_0: Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil nilai *N-Gain* pada *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

H_a: Ada sebuah perbedaan yang signifikan hasil nilai *N-Gain* pada *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Langkah ini dilakukan dengan bantuan *software SPSS for windows*. Keputusan diambil berdasarkan pada nilai probabilitas, apabila nilai *sig* > 0,05 maka H_0 akan diterima, sebaliknya jika nilai *sig* < 0,05 maka H_0 akan ditolak.

2) Analisis Hasil Angket Respons Siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan tolok ukur Skala *Likert.* Pengertian Skala *Likert* adalah suatu skala yang digunakan untuk mengukur perilaku, pendapat, serta pemahaman suatu individu terhadap objek atau fenomena. Terdapat dua model pernyataan dalam Skala *Likert*, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif (Siregar, 2014:50). Angket ini berisi pertanyaan yang meliputi pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang diberikan, kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas, kemudahan akses aplikasi *Quizizz*, peningkatan semangat belajar siswa, dan peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Angket ini digunakan dalam memecahkan rumusan masalah kedua yakni respons siswa terhadap pembelajaran daring bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Jepang terhadap hasil belajar siswa, maka digunakan soal *pre-test* dan soal *post-test* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada saat dilakukan pembelajaran daring dan penelitian, pembelajaran daring di kelas eksperimen menggunakan *Google Meet* serta aplikasi *Quizizz* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol hanya melalui *Google Meet*. Sebanyak 15 butir soal *pre-test* dan *post-test* diberikan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Setelah diperoleh hasil nilai *pre-test* serta *post-test*, selanjutnya dapat dilakukan uji normalitas yang bertujuan agar dapat diketahui apakah sebaran data tersebut berdistribusi secara normal atau tidak. Pada tabel 2 dan 3 berikut disajikan hasil dari uji normalitas tersebut.

Tabel 2. Hasil Dari Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	,112	33	,200*	,962	33	,293
Post-Test Eksperimen	,227	33	,000	,845	33	,000

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3. Hasil Dari Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kontrol	,135	27	,200*	,882	27	,005
Post-Test Kontrol	,130	27	,200*	,947	27	,182

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil dari nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk *Pre-test* Eksperimen adalah 0,200 dimana nilai signifikansi tersebut lebih besar dari batas nilai minimal 0,05. Dari hasil tersebut, kesimpulannya adalah distribusi dari data tersebut bersifat normal. Sedangkan untuk nilai dari signifikansi *Kolmogorov-Smirnov Post-test* Eksperimen didapatkan nilai sebesar 0,000 dan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari batas nilai minimal 0,05. Maka keputusan yang dapat diambil adalah distribusi dari data tersebut bersifat tidak normal.

Selanjutnya dari tabel 3 di atas dapat diketahui nilai dari signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk data kelas Kontrol masing-masing nilainya adalah sebesar 0,200 dan 0,200. Kedua nilai signifikansi tersebut memiliki nilai lebih besar daripada batas nilai minimal 0,05. Dari hasil tersebut, keputusan yang dapat diambil adalah distribusi dari kedua data tersebut bersifat normal.

Setelah diperoleh hasil dari uji normalitas, kemudian dilakukan uji *Paired Sample t-Test* oleh peneliti dengan maksud dapat diketahui apakah di kelas eksperimen dan di kelas kontrol terdapat suatu perbedaan nilai rata-rata. Karena persyaratan untuk dapat melakukan uji *Paired Sample t-Test* adalah distribusi data harus bersifat normal. Sedangkan pada data *Post-test* Eksperimen distribusi data bersifat tidak normal. Hal tersebut mengakibatkan uji ini tidak dapat dilakukan pada kelas Eksperimen. Sebagai gantinya dilakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang merupakan uji statistik non parametrik. Pada tabel 4 di bawah disajikan hasil dari uji tersebut.

Tabel 4. Hasil Dari Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* Kelas Eksperimen

Test Statistics[a]

	Post-Test Kelas Eksperimen - Pre-Test Kelas Eksperimen
Z	-4,762[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Dari tabel 4 tersebut dapat diketahui nilai dari signifikansi 2 arah yaitu sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan batas nilai minimal yaitu 0,05 maka nilai signifikansi tersebut bernilai lebih kecil. Dengan demikian, maka H_0 ditolak dan menerima H_a sehingga kesimpulannya adalah pada kelas eksperimen terdapat suatu perbedaan nilai rata-rata.

Tahapan selanjutnya yaitu pada kelas kontrol dilakukan uji *Paired Sample t-Test* . Pada tabel 5 di bawah ini disajikan hasil dari uji tersebut.

Tabel 5. Hasil Dari Uji *Paired Sample t-Test* Kelas Kontrol

Paired Samples Test

			Pair 1
			Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol
Paired Differences	Mean		-10,222
	Std. Deviation		14,960
	Std. Error Mean		2,879
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-16,140
		Upper	-4,304
t			-3,551
df			26
Sig. (2-tailed)			,001

Dari tabel 5 tampak bahwa besar nilai dari signifikansi 2 arah yakni sebesar 0,001 dan nilai signifikansi tersebut jika dibandingkan dengan batas nilai minimal yaitu 0,05 maka nilai tersebut bernilai lebih kecil. Hal ini menolak H_0 dan H_a diterima sehingga di kelas kontrol terdapat perbedaan nilai rata-rata.

Setelah dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol terdapat perbedaan pada rata-rata nilai, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah dilakukan perhitungan nilai *N-Gain score* nilai *Post-test* pada kelas kelompok eksperimen serta kelas kelompok kontrol. Hasil dari perhitungan nilai *N-Gain score* tersaji pada tabel 6 di bawah:

Tabel 6. Hasil dari uji *N-Gain score*

Descriptives

	Kelas		Statistic	Std. Error
N-Gain Score	Kelas Eksperimen	Mean	,5493	,05792
		Minimum	-,18	
		Maximum	1,00	
	Kelas Kontrol	Mean	,2996	,07263
		Minimum	-,29	
		Maximum	1,00	

Dari tabel 6 tampak bahwa pada kelas eksperimen nilai rata-rata dari *N-Gain score* yang didapatkan adalah 0,5493 dengan nilai minimum yaitu -0.18 dan dengan nilai maksimum sebesar 1,00. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata yang didapatkan adalah 0,2996 dengan nilai minimum yaitu -0.29 dan nilai maksimum yaitu sebesar 1,00. Jika dilihat pada tabel kategori perolehan skor pada tabel 1, maka kategori yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah kategori sedang dan sebaliknya kategori yang diperoleh untuk kelas kontrol adalah kategori rendah. Dari perolehan nilai tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi *Quizizz* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan pembelajaran daring konvensional.

Setelah didapatkan nilai *N-Gain score* selanjutnya dilakukan uji normalitas pada data tersebut dengan tujuan untuk menentukan apakah data nilai *N-Gain score* tersebut berdistribusi secara normal atau tidak, yang tersaji pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Dari Uji Normalitas *N-Gain Score*

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
N-Gain Score	Kelas Eksperimen	,108	33	,200*	,947	33	,107
	Kelas Kontrol	,120	27	,200*	,948	27	,190

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tampak pada tabel 7 di atas disajikan hasil dari uji normalitas *N-Gain score* nilai *Post-test* yang didapat dari kelas eksperimen dan dari kelas kontrol. Masing-masing nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* yang didapatkan adalah sebesar 0,200 baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Dari masing-masing nilai signifikansi tersebut, keduanya didapatkan nilai yang lebih besar daripada 0,05 sehingga dapat diambil keputusan bahwa kedua data tersebut berdistribusi secara normal.

Setelah dapat dipastikan bahwa kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi secara normal, maka dapat dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-Test* dimana maksud dari dilakukannya uji tersebut adalah untuk dapat diketahui apakah terdapat suatu perbedaan yang signifikan diantara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil dari uji *Independent Sample t-Test* tersaji pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Hasil Dari Uji *Independent Sample t-Test N-Gain Score*

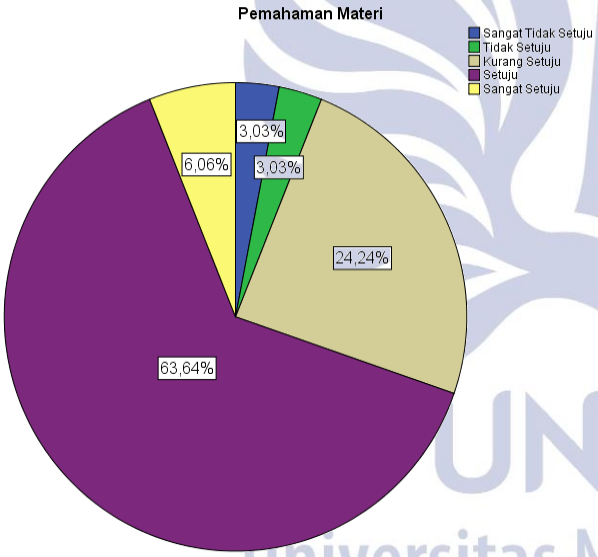
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
N-Gain Score	Equal variances assumed	,568	,454	2,723	,009
	Equal variances not assumed			2,688	,010

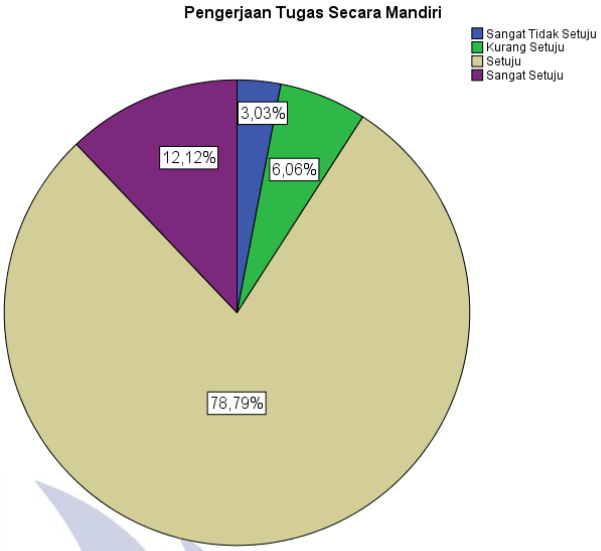
Pada tabel 8 hasil dari perhitungan *Independent sample t-Test*, tampak bahwa untuk nilai dari *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* yang didapatkan adalah 0.454 dimana nilai ini lebih besar daripada nilai batas

minimal yaitu 0,05. Oleh sebab itu dari nilai yang didapat tersebut dapat diambil keputusan bahwa kelompok data bersifat homogen atau bersifat sama. Pada tabel 8 juga ditampilkan nilai dari *Sig. (2-tailed) t-test for Equality of Means* dengan nilai yang didapatkan sebesar 0,009 dan besaran nilai tersebut bernilai lebih kecil daripada 0,05. Sehingga dari nilai yang didapat tersebut, keputusan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil *N-Gain* pada *post-test* antara kelas eksperimen dengan digunakan bantuan aplikasi *Quizizz* dengan kelas kontrol. Dengan demikian pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi *Quizizz* efektif digunakan karena terdapat perbedaan nilai dari hasil belajar siswa yang signifikan jika dibandingkan dengan penggunaan pembelajaran daring konvensional.

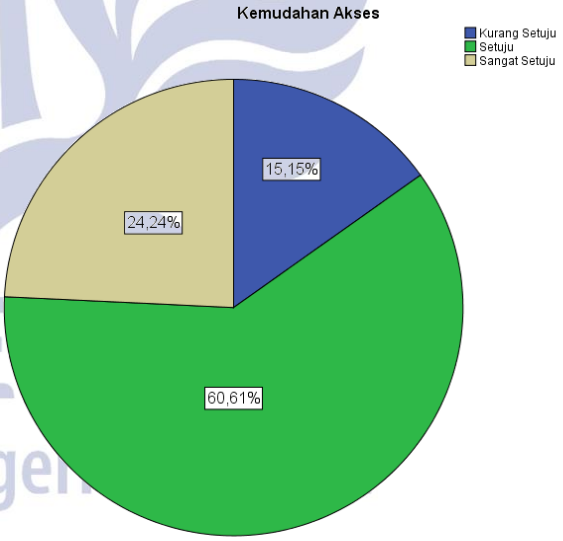
Agar permasalahan kedua mengenai bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Surabaya dapat dipecahkan, maka diberikan angket untuk menjawab masalah tersebut. Terdapat 5 butir pertanyaan dalam angket yang diberikan dan hasil jawaban dari masing-masing pertanyaan disajikan sebagai berikut:



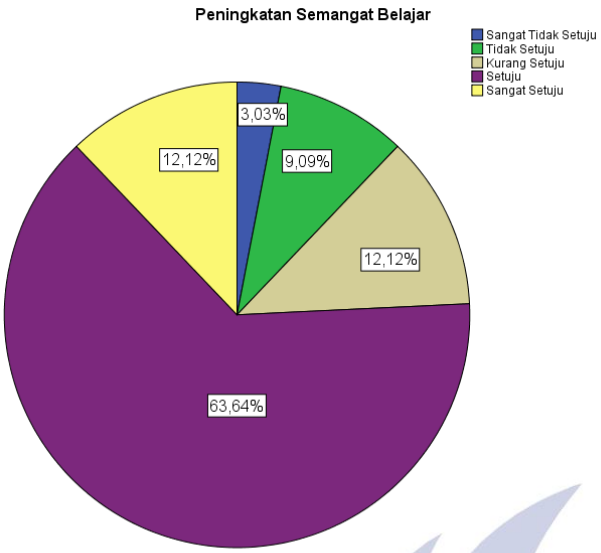
Pada pernyataan nomor 1 **Pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat membantu saya dalam memahami materi pembelajaran** diperoleh hasil 6,06% pernyataan siswa bahwa mereka sangat setuju. Selanjutnya terdapat 63,64% pernyataan siswa bahwa mereka setuju, sebanyak 24,24% pernyataan siswa kurang setuju. Kemudian terdapat 3,03% pernyataan siswa bahwa tidak setuju dan terakhir terdapat 3,03% pernyataan siswa sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.



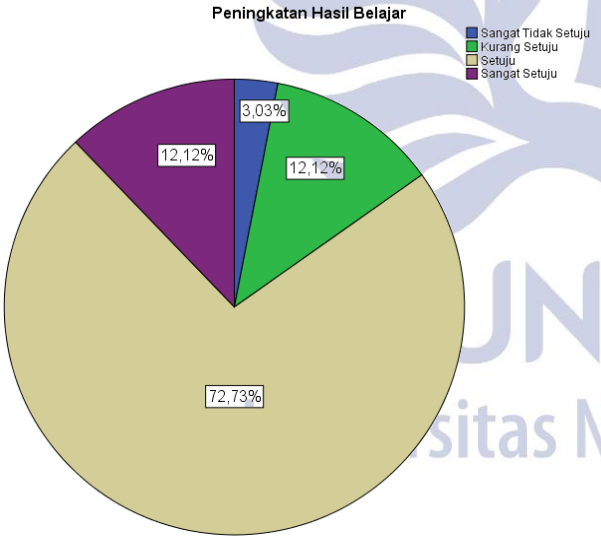
Pada pernyataan nomor 2 **Pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat membantu saya mengerjakan tugas dari guru secara mandiri** diperoleh hasil 12,12% pernyataan siswa bahwa mereka sangat setuju. Selanjutnya terdapat 78,79% pernyataan siswa setuju, 6,06% pernyataan siswa kurang setuju. Terakhir sebanyak 3,03% pernyataan siswa bahwa mereka sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.



Pada pernyataan nomor 3 **Saya dapat mengakses pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dengan mudah** diperoleh hasil 24,24% pernyataan siswa mereka sangat setuju. Kemudian sebanyak 60,61% pernyataan siswa setuju, dan terakhir terdapat 15,15% pernyataan siswa kurang setuju dengan pernyataan tersebut.



Pada pernyataan nomor 4 **Pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan semangat belajar saya** diperoleh hasil 12,12% pernyataan siswa bahwa mereka sangat setuju. Selanjutnya terdapat 63,64% pernyataan siswa bahwa mereka setuju, terdapat 12,12% pernyataan siswa kurang setuju. Kemudian sebanyak 9,09% pernyataan siswa bahwa mereka tidak setuju dan terakhir sebanyak 3,03% pernyataan siswa bahwa sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.



Pada pernyataan nomor 5 **Pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar saya** diperoleh hasil 12,12% pernyataan siswa bahwa mereka sangat setuju. Kemudian terdapat 72,73% pernyataan siswa bahwa mereka setuju, terdapat 12,12% pernyataan siswa kurang setuju. Terakhir terdapat 3,03% pernyataan siswa bahwa mereka sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Simpulan

1. Berdasarkan dari hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi 2 arah yang bernilai 0,000 dimana nilai tersebut bernilai lebih kecil daripada 0,05. Sedangkan dari hasil uji *Paired Sample t-Test* yang telah diberlakukan terhadap kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi 2 arah yaitu sebesar 0,001 dan nilai signifikansi tersebut bernilai lebih kecil dari nilai batas minimal yaitu 0,05. Dari dua hasil uji yang telah peneliti lakukan tersebut dapat diambil keputusan yaitu terdapat perbedaan pada nilai rata-rata dari hasil *pre-test* serta *post-test* baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Dari hasil uji *N-Gain score* yang dilakukan pada hasil dari *post-test* di kelas eksperimen didapatkan hasil sebesar 0,5493 dengan berada pada kategori sedang. Kemudian pada kelas kontrol didapatkan nilai sebesar 0,2996 dengan berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil dari uji *Independent Sample t-Test* pada nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,009 < 0,05 sehingga dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *post-test* antara kelas eksperimen yang menggunakan bantuan aplikasi *Quizizz* dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Dari hasil angket yang telah peneliti berikan kepada para siswa, respons siswa terhadap pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi *Quizizz* adalah:
   1) Sebanyak 63,64% setuju pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
   2) Sebanyak 78,79% setuju pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat membantu siswa mengerjakan tugas dari guru secara mandiri.
   3) Sebanyak 60,61% siswa setuju dapat mengakses pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dengan mudah.
   4) Sebanyak 63,64% setuju pembelajaran daring dengan menggunakan bantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
   5) Sebanyak 72,73% setuju pembelajaran daring dengan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan kepada para peneliti yang ingin melanjutkan atau melakukan penelitian dengan model yang serupa diharapkan agar dapat melakukan penelitian dengan jumlah pertemuan pembelajaran yang lebih banyak serta waktu penggunaan aplikasi *Quizizz* yang lebih lama lagi supaya didapatkan data dan juga hasil penelitian yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Diner, L. (2011). "Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Mata Kuliah Chokai Dengan Metode Diskusi". *Lingua*, *7*(2). Universitas Negeri Semarang.

Hafizh, Muhammad Rizal Al dan Fauziah Fatah. (2022). "Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Dan Teori Behavioristik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Jurusan Keagamaan". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1). 224-232. Universitas Pendidikan Indonesia.

Isman, M. (2016). "Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring)". *The Progressive and Fun Education Seminar*. 586-588. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Muizaddin, Reza dan Budi Santoso. (2016). "Model Pembelajaran Core Sebagai Sarana Dalam Meningkatan Hasil Belajar Siswa". *Inovasi Kurikulum*, *19*(1). 54-68. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nurfauziah, Tifa. 2017. "Keefektifan E-Learning AJALT Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang". Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Ramdhani, Eka Putra, Fitriah Khoirunnisa dan Nur Asti Nadiah Siregar. (2020). *"*Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia*"*. *Journal of Research and Technology*, *6*(1). 162-167. Universitas NU Sidoarjo.

Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Shintalasmi, Yulia. 2012. "Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Ips Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Stad Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Mutihan Wates". Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Simarmata, J. 2018. "Teknologi Sinkronus Dan Asinkronus Untuk Pembelajaran". Dalam Sudarsana, I Ketut dkk. 2018. *Teknologi dan Aplikasinya Dalam Dunia Pendidikan*. Bali: Jayapangus Press.

Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPPS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.

Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah dan Zuyinatul Isro. (2021). "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*"*. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, *5*(1). 42-51. Universitas Universal.

Sutedi, Dedi. 2018. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya)*. Bandung: UPI Press dan Humaniora Utama Press.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

UNESA Universitas Negeri Surabaya