

## Penerapan *Kahoot* dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Celebes Global School

Nurfadila<sup>1</sup>, Misnawaty Usman<sup>2</sup>, Abd. Kasim Achmad<sup>3</sup>

Fakultas Bahasa dan Sastra  
Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>Email: [ilha3061@gmail.com](mailto:ilha3061@gmail.com).

<sup>2</sup>Email: [misnawatyusman@yahoo.co.id](mailto:misnawatyusman@yahoo.co.id).

<sup>3</sup>Email: [abdulkasim@unm.ac.id](mailto:abdulkasim@unm.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata bahasa Mandarin siswa melalui aplikasi *kahoot*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 10 orang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Instrumen yang digunakan adalah tes peningkatan kosakata bahasa Mandarin dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan *kahoot* dapat meningkatkan kosakata bahasa Mandarin siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kosakata bahasa Mandarin siswa dari siklus I rata-rata yang diperoleh yaitu 66,5 dan pada siklus II dengan rata-rata 82. Hasil ini menunjukkan bahwa kosakata bahasa Mandarin siswa mengalami peningkatan sebesar 15,5.

**Kata Kunci :** *Kahoot*, Kosakata, Bahasa Mandarin

### ABSTRACT

This research aims to improve students' Chinese vocabulary through the kahoot application. The sample of this research is 10 students of class X. This research is a classroom action research which consists of two cycles. Each cycle consists of two meetings. The instrument used is a test of increasing Chinese vocabulary and observation sheets. This study consisted of two, namely qualitative and quantitative. The results showed that the application of kahoot could increase students' Chinese vocabulary. This can be proven by the increase in students' Chinese vocabulary from the first cycle, the average obtained is 66.5 and in the second cycle with an average of 82. These results indicate that the students' Mandarin vocabulary has increased by 15.5.

**Keywords:** *kahoot*, Vocabulary, Mandarin language

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin berkembang saat ini, peran komunikasi menjadi hal yang sangat penting. Perkembangan ilmu dan teknologi serta tuntutan zaman yang semakin modern membuka kesempatan untuk berkomunikasi secara internasional. Kebutuhan teknologi informasi di era globalisasi ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Penguasaan teknologi informasi sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian masyarakat di dunia terutama para remaja. Seiring dengan berjalannya waktu maka semakin canggih pula teknologi yang ada, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini telah merambah ke dunia pendidikan.

Bagi seorang pendidik, penguasaan dan *technological knowledge* (pengetahuan teknologi) merupakan kompetensi yang penting dikuasai untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berpikir dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu upaya untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi di dunia. Selain itu juga sebagai alat yang menjembatani seseorang agar bisa masuk dalam masyarakat global. Di Indonesia, selain bahasa Inggris bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang diminati. Bahasa berperan penting dalam kehidupan manusia, bahasa sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi dan bertukar informasi salah satunya adalah bahasa Mandarin, pengajaran bahasa Mandarin di Indonesia telah diterapkan mulai pada jenjang sekolah dasar, SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

Perkembangan Bahasa Mandarin di Indonesia juga dapat dilihat dari banyaknya sekolah yang mulai memasukkan bahasa Mandarin ke dalam kurikulum sekolah, salah satu sekolah yang belajar bahasa Mandarin adalah SMA Celebes Global School. Sekolah ini adalah sekolah bertaraf internasional yang berlokasi di Jln. Bau Mangga No 41-41A Kelurahan Masale, Kecamatan Panakukang Kota Makassar. Setelah melakukan observasi di sekolah tersebut peneliti melakukan penelitian di kelas X sekolah tersebut menggunakan salah satu aplikasi online sebagai media pembelajaran dalam penguasaan kosakata yaitu *Kahoot*.

*Kahoot* adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa. Pemanfaatan *kahoot* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi pilihan guru dan siswa untuk membangun suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran yang awalnya kaku dan monoton akan menjadikan suasana kelas menjadi lebih ceria.

Ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan melalui media pembelajaran berbasis *Kahoot* di antaranya adalah pengajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa di SMP Nasional 3 Putera Harapan Purwokerto menyimpulkan bahwa 1) aplikasi Kahoot dapat digunakan sebagai media e-learning berbasis permainan dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Mandarin, 2) kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin siswa SMP Nasional 3 Bahasa Putera Harapan, 3) pengajaran menggunakan aplikasi Kahoot yang interaktif dan tepat dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin siswa.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Rasita, Barus & Seodowo (2018) tentang penggunaan media *Kahoot* dalam pengajaran struktur bahasa Inggris menyimpulkan pembelajaran struktur bahasa Inggris memberikan manfaat kepada mahasiswa dimana

dapat terbantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.

Masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rencana penerapan *kahoot* dalam peningkatan kosakata Bahasa Mandarin siswa?
2. Bagaimana proses penerapan *kahoot* dalam peningkatan kosakata Mandarin siswa ?
3. Bagaimana hasil penerapan *kahoot* dalam peningkatan kosakata bahasa Mandarin siswa ?

## Pembelajaran Bahasa Mandarin

Pembelajaran bahasa Mandarin meliputi empat aspek penting untuk dipelajari yaitu menyimak tīnglì (听力), membaca yuèdú (阅读), menulis xiězuò (写作) dan berbicara kǒuyǔ (口语).

Menurut Lianawati (2011:9) dalam bahasa Mandarin ada tiga hal yang harus diperhatikan yaitu :1) Suku kata dalam bahasa Mandarin dibedakan menjadi 3 bagian : initial, final dan nada. 2) Bahasa Mandarin adalah bahasa yang memiliki *shengdiao* (nada). Bahasa mandarin memiliki empat nada, yaitu nada 1, nada 2, nada 3 dan dan 4 3) *Hanyu Pinyin* adalah huruf latin yang mewakili huruf han (汉字) yang digunakan ununtuk mempermudah membaca huruf han (汉字). *Hanyu pinyin* mempermudah pelajar asing yang ingin belajar bahasa Mandarin karena dibantu dengan ejaan alphabet latin. Adapun konsonan hanyu pinyin adalah b (p), p (phe), f (fe), d (te), t (the), n (ne), l (le), g (ke), k (khe), h (he), j (ci),q (chi), x (si), zh (ce), ch (che), sh (she), r (je), z (ce), s (se), y (ye), w (we) (Hwat, 2003:1).

## Kosakata

### a. Hakikat kosakata

Kosakata ialah jumlah kata dalam suatu bahasa yang digunakan seseorang untuk berbicara dan menulis. Seorang wajib mempunyai kosakata yang cukup untuk mampu memahami apa yang dibaca serta didengar, dapat berbicara serta menulis kata dengan kata yang tepat sehingga bisa dimengerti oleh orang lain Susanti (2013:89).

Menurut Nurgiyantoro (2014:338) kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh atau terdapat dalam suatu bahasa. Selanjutnya, Tarigan (2013:2) mengemukakan kualitas, keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang

### b. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah pembendaharaan kata yang dikuasai seseorang. Penguasaan kosakata dalam jumlah yang memadai sangat diperlukan untuk melakukan kegiatan berkomunikasi dengan bahasa.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurgiyantoro (2014: 338) mengemukakan bahwa penguasaan kosakata dapat dibedakan kedalam penguasaan yang bersifat reseptif dan produktif, yaitu kemampuan memahami kosakata terlihat dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan kemampuan mempergunakan kosakata tampak dalam kegiatan menulis dan berbicara. Nurgiyantoro (2017: 306) menambahkan bahwa penguasaan kosakata yang banyak dapat memungkinkan seseorang untuk menerima dan menyampaikan informasi yang lebih luas dan kompleks.

Kasno (2014: 1) mengemukakan penguasaan kosakata akan memengaruhi cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa sehingga penguasaan kosakata dapat menentukan kualitas seorang siswa dalam berbahasa.

### c. Jenis-jenis Kosakata

Dalam mempelajari bahasa Mandarin terdapat beberapa jenis kosakata diantaranya:

#### 1. Kata kerja

Menurut Kroeger (2005:36) "*A verb is a word the name an action or even*" artinya : kata kerja adalah kata yang menunjukkan pekerjaan atau tingkah laku.

Contoh :

##### 1. 吃饭 (chīfàn)

'makan'

##### 2. 睡觉 (shuìjiào)

'tidur'

##### 3. 看 (kàn)

'melihat'

##### 4. 买 (mǎi)

'membeli'

##### 5. 等 (děng)

'Menunggu'

#### 2. Kata benda

Menurut Kroeger (2005:36) "*A noun is a word that names a person, place or thing*" artinya : kata benda adalah sebuah kata yang menunjukkan orang, tempat atau benda.

Contoh :

##### 1. 妈妈 (mama)

'mama'

##### 2. 爸爸 (bàba)

'ayah'

##### 3. 书 (shū)

'buku'

##### 4. 学校 (xuéxiào)

'sekolah'

##### 5. 字典 (zìdiǎn)

'kamus'

#### 3. Kata Sifat

Menurut Waridah (2016:269) kata sifat adalah kata yang menerangkan kata benda. Ciri-ciri kata sifat dapat bergabung dengan partikel tidak, lebih, sangat, agak.

Contoh :

1. 高兴 (gāoxìng)  
'bahagia'

2. 伤心 (shāngxīn)  
'sedih'

3. 冷 (lěng)  
'dingin'

4. 热 (rè)  
'panas'

5. 饿 (è)  
'lapar'

## Pengertian Kahoot

Menurut Graham (2015:6), all *Kahoot* adalah media pembelajaran online berbasis pertanyaan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan melalui *Kahoot*.

*Kahoot* adalah suatu game interaktif yang berbasis pendidikan didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Kurnia: 2018:163).

*Kahoot* dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik (kemudian bergabung dengan Asmund Furuseth), sebagai proyek gabungan antara Mobitroll dan *Norwegian University of Technology & Science*. Signe (2016:3) berpendapat bahwa *Kahoot* merupakan alat yang menjanjikan untuk menyesuaikan pengajaran dengan tingkat pengetahuan siswa dan juga mempromosikan pembelajaran aktif. Berikut ini adalah kutipannya :

*"kahoot application means a play-based in-class answer retrieval system. It is an application in which students try to find the correct answer to questions prepared before the lecture on any device which they can connect to the internet (desktop computer notebook, tablet, telephone, etc) trough reffecting thee questions to the screen with projector"*

## Langkah-langkah Penggunaan Kahoot

Menurut Anggraeni (2018) langkah-langkah dalam penggunaan *kahoot* adalah sebagai berikut:

1. Guru memilih permainan yaitu berupa pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya.
  2. Guru membagikan pin yang muncul pada layar sehingga siswa dapat, memasukkan pin tersebut diperangkat mereka. Siswa mengakses link [kahoot.it](https://kahoot.it) untuk memasukkan pin permainan.
  3. Setiap siswa yang bermain memasukkan *nick name* mereka kemudian permainan dimulai.
-

4. Untuk setiap pertanyaan yang terjawab, sistem akan otomatis memperlihatkan hasil skor siswa.
5. Setelah menjawab pertanyaan, siswa akan mengetahui apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah.
6. Diakhir permainan siswa diberi peringkat berdasarkan skor yang mereka peroleh.

### **Kelebihan dan Kekurangan Kahoot**

kelebihan Kahoot menurut Fauzan, putri dan Muzakki (2019) yakni kemudahan penggunaan dan akses melalui *smartphone* dan *personal computer* (pc). *Kahoot* tidak memerlukan install aplikasi, karena dibuat dengan *software* berbasis web mempunyai alokasi waktu untuk menjawab soal dan dapat diakses secara gratis. Selain kelebihan, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu tidak adanya tampilan terjemahan bahasa Indonesia. Namun, apabila guru dapat memahami media dengan benar maka hal tersebut dapat teratasi.

Adapun kekurangan *Kahoot* menurut Fauzan, Putri & Muzakki (2019) adalah dibutuhkan koneksi internet untuk mengoperasikan "*Kahoot*", dibutuhkan LCD proyektor untuk menampilkan soal, serta aliran listrik selama proses belajar dengan menggunakan "*Kahoot*".

### **METODOLOGI**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan kahoot dalam peningkatan kosakata bahasaMandarin siswa kelas X SMA Celebes Global School. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Celebes Global School yang terdiri dari 39 siswa dengan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di sekolah tersebut, yang berjumlah 10 siswa. Desain penelitian menggunakan siklus penelitian tindakan kelas model John Elliot yang tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk guru dan siswa, pemberian tes dilaksanakan diakhir siklus setelah diterapkan media kahoot, dan dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah lembar hasil kerja siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin siklus I

Tes yang diberikan pada evaluasi ini mengacu pada materi yang telah diberikan pada pertemuan pertama dan kedua.

Dari hasil tes evaluasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa, dari 10 siswa yang mengikuti tes peningkatan kosakata, terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 8 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Pada siklus I nilai terendah yang didapatkan siswa adalah 50 dalam kemampuan menjawab tes pilihan ganda dan tes menjodohkan. Selanjutnya, nilai tertinggi siswa adalah 90. Dari data hasil penelitian pada lampiran halaman 97, skor rata-rata penguasaan kosakata sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Peserta}}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{665}{10}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 66,5$$

Rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama dan kedua adalah 66,5

### Hasil Tes Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siklus II

Tes penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMA CGS menggunakan *kahoot* dilakukan pada akhir siklus II dengan jumlah 10 siswa. Tes yang diberikan pada evaluasi mengacu pada materi yang telah diberikan pada pertemuan pertama dan kedua. Dari 10 siswa yang mengikuti tes peningkatan kosakata, terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 2 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil tes penguasaan kosakata siswa kelas X menunjukkan adanya peningkatan. Dari data hasil penelitian pada lampiran halaman 98, skor rata-rata penguasaan kosakata sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\sum \text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Peserta}}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{820}{10}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 82$$

Rata-rata yang diperoleh pada siklus II pertemuan pertama dan kedua adalah 82 hal ini menunjukkan bahwa kosakata siswa mengalami peningkatan sebesar 15,5 dari perbandingan rata-rata pada siklus I.

## KESIMPULAN

1. Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator melalui penerapan *kahoot* yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen penelitian serta lembar observasi guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik.
2. Proses pembelajaran penerapan *kahoot* rata-rata pada siklus I adalah 66,5 dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 82. Penerapan *kahoot* membuat siswa lebih mudah dalam mengingat kosakata yang diberikan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.
3. Hasil tes siswa kelas X SMA CGS melalui penerapan *kahoot* menunjukkan adanya peningkatan kosakata bahasa Mandarin siswa. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 66,5 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 82 yang dinyatakan

meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata siswa mengalami peningkatan dengan sebesar 15,5.

## REFERENSI

- Faridlo, Galih. 2020. Artikel : *Keefektifan Media Aplikasi Kahoot terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945*: Surabaya.
- Fitria Lianawati. 2011. *Peningkatan Penguasaan kosakata Bahasa Mandarin Melalui Metode Total Physical Response di SD Negeri 03 Jaten*: Karangayar.
- Fauzan, R. (2019). *Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, hlm. 254-262, Universitas Sultan Agung Tritayasa, Banten.
- Graham, Krista, LOEX Quarterly- Volume 42, (online), (<http://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/>, diakses 15 Juni 2021)
- Irma, Gloria Barus , Tatie Seodowo. 2019. Artikel : *Penggunaan Media Kahoot dalam pengajaran struktur bahasa Inggris*.
- Kasno, (2004), *Kamus Sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*.
- Kroeger, Paul. 2005. *Analizing Grammar an Intruduction*. Cambridge: Cambridge Universitas Press.
- Kurnia, Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Karmila Anggraeni. Skripsi : *Meningkat Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot pada Siswa Tunarungu Kelas X SLBN 4*: Jakarta
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*: BPFE-Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi Edisi Kedua*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Signe Hjelen Stige Artikel: *(Kahoot) as tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting*. Bergen: *Departemen of Clinical Psychology, University of Bergen*. 2016.
- Supriadi, Tazkiyah, Isro. 2019. *Pengajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Siswa di SMP 3 Putera Harapan*: Purwekerto.
- Taringan, Henry Guntur. 2015. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Waridah, Ernawati. 2016. *EYD dan Seputar Kebahasaan Indonesia*. Bandung: Ruang Kata.