

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang keefektivitasan penggunaan media kahoot! sebagai sarana pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa/i kelas VII tingkat basic SMP Harapan Utama Batam dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. SMP Harapan Utama Batam memiliki jumlah siswa/i sebanyak 216 orang yang diantaranya terdiri dari 67 orang kelas VII, 69 orang kelas VIII dan 80 orang kelas IX. Pada penelitian ini peneliti mengambil sample dari siswa/i kelas VII tingkat basic sebanyak 45 orang.
2. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada saat menggunakan media Kahoot! meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan belajar siswa/i pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu pada saat *pretest* adalah sebesar 20% sedangkan pada saat *posttest* adalah sebesar 78% terjadi peningkatan sebesar 58% yang menunjukkan bahwa media Kahoot mampu membantu siswa/i dalam meningkatkan hasil belajar siswa/i kelas VII Basic SMP Harapan Utama Batam. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* yang mana diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) $0.001 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat diartikan bahwa penggunaan media Kahoot! efektif dalam meningkatkan penguasaan kotakata bahasa Mandarin siswa/i SMP Kelas VII Basic SMP Harapan Utama Batam.
3. Faktor-faktor pendukung siswa/i Kelas VII Basic SMP Harapan Utama Batam dalam pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media Kahoot! yaitu izin dari kepala sekolah. Kepala sekolah sangat mendukung peneliti dalam proses penelitian disekolah tersebut sehingga penelitian dapat terlaksana dengan lancar. Kemudian sarana dan prasana yang disediakan oleh sekolah bisa terbilang cukup lengkap karena terdapat *wifi* dan proyektor yang dapat membantu

peneliti dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media Kahoot!. Selain itu gadget juga berperan sangat penting karena tanpa adanya gadget siswa/i tidak dapat memainkan *quiz*. yang tidak kalah penting yaitu peranan guru dalam penggunaan media Kahoot! ini, karena ketika siswa/i tidak memahami apa yang kita jelaskan maka akan memengaruhi hasil yang akan didapatkan. Kemudian faktor-faktor yang menghambat adalah jaringan internet, selain mendukung namun jaringan internet juga dapat menghambat proses penggunaan media Kahoot! apabila jaringan tidak stabil dan mengakibatkan kendala pada saat *quiz* dimulai dan yang terakhir adalah keterbatasan waktu dikarenakan peneliti melaksanakan penelitian bertepatan dengan bulan puasa yang dimana waktu pembelajaran dikurangi 10 menit dari biasanya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Harapan Utama Batam peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan pada sekolah, guru, siswa/i dan peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Sekolah diharapkan lebih banyak menggunakan media Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Mandarin, kemudian meningkatkan kualitas jaringan *wifi* sehingga pada saat digunakan tidak terdapat kendala yang mengganggu kelancaran penggunaan media belajar berbasis elektronik ini.
2. Bagi guru di SMP Harapan Utama Batam bisa menggunakan media Kahoot! bukan hanya dalam pembelajaran bahasa Mandarin saja, tetapi untuk pembelajaran lainnya juga.
3. Bagi siswa disarankan untuk tetap fokus pada saat pembelajaran berlangsung meskipun media yang digunakan berbasis *game* edukatif. *Game* yang dimainkan bukan hanya untuk kesenangan sejenak, namun juga harus memahami materi yang ada dalam *game* tersebut.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan design penelitian *Control Group Pretest-Posttest* sehingga hasil yang didapatkan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arya, Yudha Dionysius.(2017).Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin Di SMK Piri 1 Yogyakarta[D]. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Atika A.N.Rr, Muassomah. (2020). *Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (IMLA') Bahasa Arab Di Era Industri 4.0* [J]. Jurnal pendidikan Bahasa Arab, 4(2), 277-297. Doi: 10.32699/liar.v4i2.1256.
- Azmi, F. A., dkk. (2023). *Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab* [J]. Journal of Arabic Education, 2(1), 50-66. DOI: 10.31000/al-muyassar.v1i1.6678.
- Christina, Elisa. (2014). *Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin* [Makalah]. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Mintowati, Maria. (2017). *Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif* [J], 1(1), 1-10.
- Nurfadila, Misnawaty U, Abd. Kasim A. (2022). *Penerapan Kahoot! dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Celebes Global School* [J]. Journal of Foreign Language Studies, Linguistics, Education, Literatures, and Cultures, 1(2), 184-191.
- Putri, B. R., Desy S, Sujarwo. (2019). *Penggunaan Media Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS* [J]. Edukasi IPS, 3(2), 27-36. DOI: <https://doi.org/10.21009/EIPS.003.2.05>.
- Seftiani, Indah. (2019). *Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot! pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*[J], 284-291.
- Sugiyono dan Agus Susanto.(2015).Teori dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian. Bandung:Alfabeta.
- Surat, Zakarias. (2022). *Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik* [J]. Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2(2), 206-213.

- Wigati, Sri. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika [J]. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematik*, 8 (3), 457- 464. DOI : <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>.
- Yanggah, M. E., Meilindah G. (2022). *Efektivitas Penggunaan Web Quizlet Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Secara Daring di Kelas 5 SD Katolik Santo Xaverius* [J]. *Journal International Lingua Mandarin*, 2(1), 35-41.
- 廖庆生, 陈莹. 利用课堂在线互动平台辅助大学英语教学研究——以 Kahoot!为例 [J]. 广东: 安徽电子信息职业技术学院学报, 2017, 16(92).
- 王亚. Kahoot!应用于对外汉语阅读课教学[D]. 山东师范大学: 硕士学位论文, 2019.
- 王甜丽. Kahoot!和 Quizlet 在对美国中学生中文教学中的应用研究 [D]. 中央民族大学: 专业硕士学位论文, 2020.
- 赵丽娜. 运用 Kahoot!和 Quizlet 进行汉语游戏化教学的行动研究 [D]. 华东师范大学: 硕士专业学位论文, 2020.
- 张莉芳, 沈艳清, 何兰燕, 等. 在线课堂游戏竞赛平台 Kahoot!在护理教学中的应用 [J]. 广西: 右江民族医学院护理学院, 2020, 42(2), 245-251.