

PENGARUH METODE *DRILL* MENGGUNAKAN *QUIZZIZZ* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGHAFAL HURUF *HIRAGANA* SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 BATU

Rosalina Abhi Pawestri¹, Febi Ariani Saragih²

¹Universitas Brawijaya, rosalinaabhi@student.ub.ac.id

²Universitas Brawijaya, emiwk74@ub.ac.id

ABSTRACT

This study aims to discover the effect, the learning process carried out by the teacher, and students' perceptions in the application of the *drill* method using *quizzizz* to improve students' ability in memorizing *hiragana* letters. The researcher used the theory of drill method and discuss the steps while observing the learning process of hiragana. This research is pre-experimental research uses a quantitative approach method with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The data was collected through tests, observations, closed-ended questionnaires, and documentation. In processing and analyzing the data, the researcher used the assistance of the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) version 21 program to drawing a conclusion using descriptive statistics. The results show that the average score for the pretest was 58.8 and 83.6 for the posttest score. From the test results using Paired Sample t-test, t count is greater than t table (t count = 7,698 > t table = 2,026) with a significance value of 0.000. The conclusion is the drill method using Quizziz could significantly improve students' ability to memorize hiragana letters. How well the teacher applied the method also affects the results. In addition, based on the results of the questionnaire, the students show a good perception toward the use of drill method through Quizziz to improve their ability in memorizing hiragana letters.

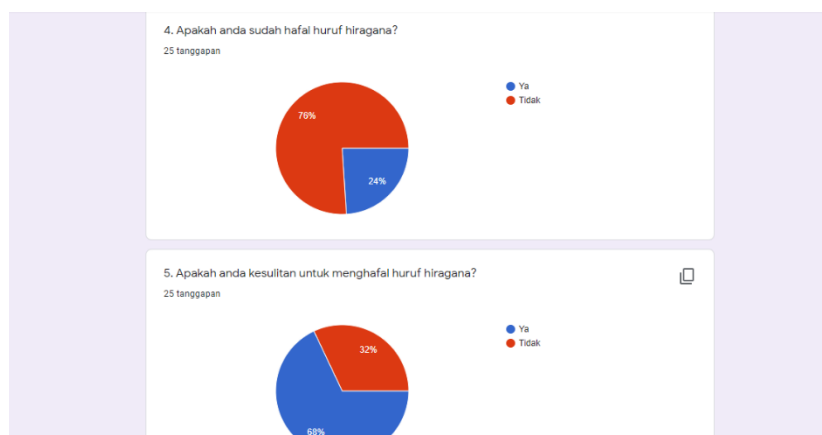
Keywords: *Drill* Method, Memorization Skills, *Hiragana*

PENDAHULUAN

Huruf *hiragana* memiliki peranan penting sebagai tahap awal untuk mempelajari bahasa Jepang. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, pelajar tidak akan lepas untuk mempelajari huruf Jepang. Salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang di SMA adalah mengembangkan pemahaman siswa

terhadap Huruf-huruf Jepang untuk menunjang keberhasilan dalam mempelajari bahasa Jepang. Tentunya sebagai pelajar tanpa menguasai huruf Jepang maka tidak akan tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut, karena pada dasarnya kualitas berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas.

Dapat diketahui bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia, huruf Jepang memiliki karakter yang unik dibandingkan dengan huruf latin. Karakter huruf Jepang lebih terlihat cukup kompleks daripada bahasa Indonesia jika ditulis dengan tulisan tangan. Begitu juga dengan jumlah huruf nya yang banyak, tentunya terdapat kesulitan bagi pelajar untuk menghafal huruf tersebut. Berdasarkan pengalaman penulis ketika melaksanakan kegiatan Program Pengenalan dan Pengelolaan Pembelajaran (P4), penulis melakukan pengamatan dan penelitian terhadap kelas X Lintas Minat. Kegiatan tersebut dilakukan oleh penulis dengan mengamati siswa saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring dan membagikan angket kepada seluruh siswa kelas X Lintas Minat. Dari hasil penelitian tersebut sebagian besar dari siswa kelas X Lintas Minat mengalami kesulitan dalam menghafal huruf *hiragana*.



Gambar 1.1 Diagram Kuesioner
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Dari data di atas diketahui persentase siswa dari 100 %, terdapat 76% siswa menjawab tidak dan 24% siswa menjawab ya. Dapat dikatakan bahwa jumlah siswa

yang belum menghafal huruf *hiragana* lebih banyak dibandingkan jumlah siswa yang sudah menghafal huruf *hiragana*. Selain itu, sebagian besar siswa juga merasa kesulitan dalam menghafal huruf *hiragana*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas di X Lintas Minat belum menghafal huruf *hiragana*.

Sebagai seorang guru, sangat penting dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satunya yaitu metode *drill*, metode *drill* adalah salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dengan cara berulang dan terus menerus. Dalam penerapan metode *drill* dapat meningkatkan keterampilan dan kecakapan siswa dalam berfikir. Selain itu pada kondisi *pandemic* saat ini, pentingnya seorang guru dapat menerapkan metode pembelajaran dengan metode yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar. Salah satunya menggunakan metode *drill* dengan diterapkan melalui *quizizz*. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan *quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Karena aplikasi ini dirancang dengan konsep permainan berbentuk kuis, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar meskipun dalam kondisi *pandemic* saat ini. Dengan begitu tujuan dari sebuah pembelajaran akan tercapai dan tetap berjalan dengan baik.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan tersebut, sehingga yang menjadi rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh metode *drill* menggunakan *quizizz* terhadap peningkatan kemampuan menghafal huruf *hiragana* siswa kelas X Lintas Minat SMA Negeri 1 Batu tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana proses pembelajaran huruf *hiragana* yang dilakukan oleh Guru dengan menerapkan metode *drill* menggunakan *quizizz*?
3. Bagaimana persepsi siswa kelas X Lintas Minat terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf *hiragana*?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari metode *drill* menggunakan *quizizz* terhadap peningkatan kemampuan menghafal huruf *hiragana* pada siswa kelas X Lintas Minat SMA Negeri 1 Batu.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran huruf *hiragana* yang dilakukan oleh Guru dengan menerapkan metode *drill* menggunakan *quizizz*.
3. Untuk mengetahui persepsi siswa kelas X Lintas Minat terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf *hiragana*.

Menurut pendapat Roestiyah (2012:125), metode *drill* adalah cara untuk mendidik siswa untuk melakukan latihan agar mempunyai keterampilan dan ketangkasan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Dalam hal ini, metode *drill* dapat digunakan untuk melatih siswa dengan melakukan kegiatan secara berulang-ulang untuk memperoleh kecakapan dari apa yang sudah dipelajari.

Djamarah (2010:95) menyebutkan bahwa metode *drill* merupakan suatu cara mengajar yang dilakukan untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu yang mengarah pada kebiasaan yang baik. Dengan kata lain metode *drill* adalah metode pengajaran yang baik yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu kebiasaan tertentu.

Pada penerapan nya metode *drill* memiliki kelebihan sebagaimana pendapat dari Haryanto, dkk (2003:42), salah satunya yaitu dapat meningkatkan kecakapan siswa dalam motorik, seperti menulis menghafalkan huruf, membuat, dan menggunakan alat-alat. Dalam hal ini, dengan metode *drill* dapat meningkatkan ketangkasan dan keterampilan siswa khususnya dalam menghafal huruf *hiragana*. Adapun langkah-langkah menerapkan metode *drill* menurut Roestiyah (2008:125):

1. Memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pengertian dan konsep-konsep metode *drill*.
2. Menyampaikan materi pembelajaran yang menjadi pokok bahasan kepada seluruh siswa.

3. Memberikan contoh soal dari yang sederhana hingga kompleks.
4. Menyuruh siswa mengerjakan secara berulang dan membahas secara bersama.
5. Memberikan tugas rumah untuk dijadikan sebagai latihan.
6. Setelah materi selesai dijelaskan, guru memberikan kesimpulan dan mengadakan *test*.

Dari tahapan pelaksanaan menurut para ahli yang telah disebutkan, maka langkah pelaksanaan metode *drill* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan apersepsi mengenai pengertian dan tujuan metode *drill*.
2. Memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa.
3. Menjelaskan materi pelajaran.
4. Memberikan latihan soal secara berulang-ulang dan terus menerus.
5. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih.

Dari tahapan pelaksanaan penerapan metode *drill* di atas, pada penelitian ini metode *drill* digunakan untuk pembelajaran huruf *hiragana* dengan tujuan melatih siswa dalam menghafal huruf *hiragana* dengan berfokus pada langkah pembelajaran cara baca atau pengucapan huruf *hiragana*.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian *experimental* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini penulis hanya sebagai *observer* atau pengamat. Dengan kata lain yang melaksanakan proses pemberian *treatment* atau perlakuan terhadap metode *drill* adalah salah satu guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Batu. Untuk mengolah dan menganalisis data penulis menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Penulis menggunakan rancangan desain penelitian pre-eksperimental *one group pretest-posttest design*. Rumusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

X = Pemberian perlakuan metode *drill* menggunakan *quizizz*.

O2 = Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan

Pengaruh metode *drill* menggunakan *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf *hiragana* siswa kelas X Lintas Minat SMA Negeri 1 Batu dihasilkan dari $Y = (O2 - O1)$. Hasil data perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *t-test*.

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi adanya perubahan pada variabel terikat. Maka, variabel bebas yaitu metode *drill* menggunakan *quizizz* dan variabel terikat adalah Kemampuan menghafal huruf *hiragana*.

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan subjek penelitian siswa-siswi kelas X Program Lintas Minat Bahasa Jepang SMA Negeri 1 Batu tahun ajaran 2020/2021. Kemudian untuk sampel penelitian ini, penulis menetapkan seluruh siswa kelas X Lintas Minat B2 Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Batu dengan jumlah 39 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini bersumber pada tes, observasi, kuesioner tertutup, dan dokumentasi. Untuk instrumen penelitian ini adalah berupa tes yang disusun oleh guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Batu selaku ahli bidang berdasarkan indikator dan standar kompetensi pencapaian dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Selanjutnya untuk lembar observasi disusun oleh penulis berdasarkan indikator teori penerapan metode *drill*. Kemudian untuk lembar kuesioner disusun oleh penulis berdasarkan landasan teori penelitian ini.

Dalam mengukur kesahihan instrumen penelitian ini, penulis melakukan pengujian validitas instrumen menggunakan validitas isi dengan menanyakan pendapat kepada ahli bidang (*Judgement Expert*) untuk penyusunan kisi-kisi dan pembuatan lembar instrumen penelitian ini. Dalam pengujian instrumen tersebut yang menjadi validator adalah salah satu guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Batu

dan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 6 Malang. Ahli bidang tersebut akan menentukan kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang eksperimen kegiatan penelitian
2. Menyusun lembar instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan lembar kuesioner
3. Melakukan uji validitas isi dengan bantuan validator
4. Menganalisis data
5. Menarik kesimpulan

Dalam menganalisis hasil pemerolehan data nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada responden, berikut rumusan yang digunakan penulis dalam menganalisis data.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data ini dilakukan sebagai syarat uji asumsi dasar untuk analisis statistik. Dalam pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data yang akan dianalisis hasilnya normal. Rumus yang digunakan yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS.

2. Uji *Paired Sample t-test*

Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan hasil pemerolehan nilai dari *pretest* sebagai kondisi awal sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sebagai kondisi akhir setelah diberikan perlakuan terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz*.

Pada pengolahan dan analisis data observasi, penulis berpedoman dengan menggunakan skala numerical dengan jenis *rating scale* 1-5. Selanjutnya untuk hasil analisis ditafsirkan berdasarkan kualifikasi penilaian observasi menurut Agus Wasisto (2017:60). Kemudian untuk pengolahan dan analisis data kuesioner siswa, penulis menggunakan penilaian skala *likert*. Dalam menafsirkan hasil perhitungan jawaban kuesioner, penulis berpedoman berdasarkan keterangan interval kuesioner menurut Arikunto (2006:263).

Setelah penulis mengolah dan menganalisis data tersebut, penulis akan menarik kesimpulan dengan menggunakan statistik deskriptif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*, diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar 58,8 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,6. Dari hasil nilai tersebut, menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata siswa pada *posttest* lebih tinggi daripada nilai rata-rata pada *pretest*. Adapun hasil pengujian data yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Berikut hasil perhitungan uji normalitas data yang terdapat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data

		Pretest	Posttest
N		38	38
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	58.816	83.684
	Std. Deviation	23.9209	10.2459
	Absolute	.145	.130
Most Extreme Differences	Positive	.096	.091
	Negative	-.145	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.896	.802
Asymp. Sig. (2-tailed)		.398	.542

Sumber: Data Penelitian Diolah (2021)

Berdasarkan tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data nilai *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan siswa dalam menghafal huruf *hiragana*, diperoleh hasil nilai signifikan pada data *pretest* yaitu sebesar 0,398 dan nilai pada data *posttest* yaitu sebesar 0,542. Dengan demikian, berdasarkan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai signifikansi *kolmogorov* lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Pada hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* ini, telah menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), Sehingga dapat dikatakan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

4. Uji Paired Sample T-test

Berikut hasil pengujian *paired sample t-test* yang disajikan pada tabel 2:

Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample T-test

	N	Mean	Std. Deviation	t	p-value
Pretest	38	58.816	23.9209	7.698	0.000
Posttest	38	83.684	10.2459		

Sumber: Data Penelitian Diolah
(2021)

Berdasarkan tabel 2 Hasil Uji *Paired Sample T-test*, diperoleh hasil nilai *t hitung* yaitu 7,698 dengan nilai signifikansi 0,000. Dari hasil perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Berdasarkan dasar pengambilan keputusan bahwa jika *t hitung* lebih besar dari *t tabel* ($\text{sig} < 0,05$), maka perbedaan tersebut dikatakan signifikan. Pada hasil pengujian *Paired Sample t-test* ini diketahui bahwa *t hitung* lebih besar dari *t tabel* dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, dapat dikatakan bahwa perbedaan tersebut signifikan atau data tersebut valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *drill* menggunakan *quizizz* terhadap peningkatan kemampuan menghafal huruf *hiragana*. Dalam

hal ini, metode *drill* menggunakan *quizizz* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghafal huruf *hiragana* secara signifikan.

Selanjutnya, dalam proses pembelajaran huruf *hiragana* yang dilakukan oleh guru dengan menerapkan metode *drill* menggunakan *quizizz*, guru telah melaksanakan seluruh rancangan kegiatan pembelajaran huruf *hiragana* yang telah disusun oleh peneliti dengan baik. Berikut hasil yang diperoleh peneliti selama melakukan pengamatan terhadap guru dalam proses pembelajaran pada tiap pertemuan:

Tabel 3. Kegiatan Belajar

Pertemuan	Kegiatan yang dilakukan
1	Pada pertemuan pertama, guru mengadakan <i>pretest</i> sebelum diterapkannya metode <i>drill</i> menggunakan <i>quizizz</i> . Kemudian guru memberikan materi huruf <i>hiragana</i> dari huruf あ - そ. Kegiatan tersebut dilakukan guru dengan menampilkan setiap huruf <i>hiragana</i> menggunakan <i>quizizz</i> dengan disajikan beberapa pilihan jawaban. Selanjutnya guru menyuruh seluruh siswa untuk menebak huruf yang ditampilkan dengan dilakukan secara berulang- ulang. Pada akhir pembelajaran guru memberikan arahan kepada seluruh siswa untuk berlatih huruf <i>hiragana</i> secara mandiri, dengan diberikan <i>link</i> latihan pada <i>quizizz</i> sebagai <i>homework</i> untuk siswa. Kemudian siswa diwajibkan untuk mengirimkan bukti <i>screenshot</i> setelah melakukan latihan mandiri dengan minimal tiga kali latihan.
2	Pertemuan kedua, guru memberikan materi huruf <i>hiragana</i> dari huruf た - ほ. Kegiatan tersebut dilakukan guru dengan menampilkan setiap huruf <i>hiragana</i> menggunakan <i>quizizz</i> dengan disajikan beberapa pilihan jawaban. Selanjutnya guru menyuruh seluruh siswa untuk menebak huruf yang ditampilkan dengan dilakukan secara berulang- ulang. Pada akhir pembelajaran guru memberikan arahan kepada seluruh siswa untuk berlatih huruf <i>hiragana</i> secara mandiri, dengan diberikan <i>link</i> latihan pada <i>quizizz</i> sebagai <i>homework</i> untuk siswa. Kemudian siswa diwajibkan untuk mengirimkan bukti <i>screenshot</i> setelah melakukan latihan mandiri dengan minimal tiga kali latihan.
3	Pertemuan ketiga, guru memberikan materi huruf <i>hiragana</i> dari huruf た - ほ. Kegiatan tersebut dilakukan guru dengan menampilkan setiap huruf <i>hiragana</i> menggunakan <i>quizizz</i> dengan disajikan beberapa pilihan jawaban. Selanjutnya guru

	menyuruh seluruh siswa untuk menebak huruf yang ditampilkan dengan dilakukan secara berulang- ulang. Pada akhir pembelajaran guru memberikan arahan kepada seluruh siswa untuk berlatih huruf <i>hiragana</i> secara mandiri, dengan diberikan <i>link</i> latihan pada <i>quizizz</i> sebagai <i>homework</i> untuk siswa. Kemudian siswa diwajibkan untuk mengirimkan bukti <i>screenshot</i> setelah melakukan latihan mandiri dengan minimal tiga kali latihan.
4	Pertemuan keempat, guru memberikan materi <i>dakuon</i> dan <i>handakuon</i> dari huruf ㇀—㇁. Kegiatan tersebut dilakukan guru dengan menampilkan setiap huruf <i>hiragana</i> menggunakan <i>quizizz</i> dengan disajikan beberapa pilihan jawaban. Selanjutnya guru menyuruh seluruh siswa untuk menebak huruf yang ditampilkan dengan dilakukan secara berulang- ulang. Pada akhir pembelajaran guru memberikan arahan kepada seluruh siswa untuk berlatih huruf <i>hiragana</i> secara mandiri, dengan diberikan <i>link</i> latihan pada <i>quizizz</i> sebagai <i>homework</i> untuk siswa. Kemudian siswa diwajibkan untuk mengirimkan bukti <i>screenshot</i> setelah melakukan latihan mandiri dengan minimal tiga kali latihan.
5	Pertemuan kelima, guru memberikan materi huruf <i>hiragana</i> rangkap <i>youon</i> dari huruf きゃーぴよ. Kegiatan tersebut dilakukan guru dengan menampilkan setiap huruf <i>hiragana</i> menggunakan <i>quizizz</i> dengan disajikan beberapa pilihan jawaban. Selanjutnya guru menyuruh seluruh siswa untuk menebak huruf yang ditampilkan dengan dilakukan secara berulang- ulang. Pada akhir pembelajaran guru memberikan arahan kepada seluruh siswa untuk berlatih huruf <i>hiragana</i> secara mandiri, dengan diberikan <i>link</i> latihan pada <i>quizizz</i> sebagai <i>homework</i> untuk siswa. Kemudian siswa diwajibkan untuk mengirimkan bukti <i>screenshot</i> setelah melakukan latihan mandiri dengan minimal tiga kali latihan.
6	Pertemuan keenam, guru memberikan materi huruf <i>hiragana</i> bunyi vokal panjang (あ, い, う, え, お) dan konsonan rangkap yang ditandai dengan (っ) <i>tsu kecil</i> . Kegiatan tersebut dilakukan guru dengan menampilkan setiap huruf <i>hiragana</i> menggunakan <i>quizizz</i> dengan disajikan beberapa pilihan jawaban. Selanjutnya guru menyuruh seluruh siswa untuk menebak huruf yang ditampilkan dengan dilakukan secara berulang- ulang. Pada akhir pembelajaran guru memberikan arahan kepada seluruh siswa untuk berlatih huruf <i>hiragana</i> secara mandiri, dengan diberikan <i>link</i> latihan pada <i>quizizz</i> sebagai <i>homework</i> untuk siswa. Kemudian siswa diwajibkan untuk mengirimkan bukti <i>screenshot</i> setelah melakukan latihan mandiri dengan minimal tiga kali latihan.
7	Pertemuan ketujuh, guru memberikan latihan <i>drilling</i> kepada siswa dengan diberikan materi secara keseluruhan huruf <i>hiragana</i> dari pertemuan 1-6. Kegiatan latihan tersebut dilakukan secara <i>live game</i> melalui <i>quizizz</i> . Kemudian guru menyuruh seluruh siswa untuk mengerjakan soal tersebut. Setelah selesai berlatih secara berulang-ulang, di akhir pembelajaran guru mengadakan <i>posttest</i> untuk mengetahui kemampuan siswa

	dalam menghafal huruf <i>hiragana</i> .
--	---

Adapun hasil observasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran huruf *hiragana* dengan diterapkannya metode *drill* menggunakan *quizizz* yang akan dijabarkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 4 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Huruf *Hiragana* dengan Metode *Drill* Menggunakan *Quizizz*

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Metode <i>Drill</i> menggunakan <i>Quizizz</i>		Proses kegiatan yang dilakukan oleh guru SMA Negeri 1 Batu selama penerapan metode <i>drill</i> menggunakan <i>Quizizz</i> .					
	Memberikan apersepsi mengenai konsep metode <i>drill</i>	Tahap Awal:					
		2. Guru mengadakan <i>pretest</i> sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran.					√
		2. Guru memberikan penjelasan terhadap pengertian dan tujuan metode <i>drill</i> .				√	
		2. Guru memberikan apersepsi untuk menarik perhatian siswa.				√	
Memotivasi serta dapat menarik perhatian siswa	3. Guru mendorong siswa dengan memberikan motivasi agar aktif dalam kegiatan pembelajaran					√	
	Tahap Pelaksanaan:						

Menyampaikan materi pelajaran huruf hiragana menggunakan metode <i>drill</i>	4. Guru menjelaskan dengan baik materi yang diajarkan kepada siswa				√	
	5. Guru menjelaskan prosedur metode <i>drill</i> dengan memberikan contoh				√	
Memberikan latihan secara berulang-ulang dan terus menerus	6. Guru membimbing seluruh siswa untuk latihan huruf <i>hiragana</i> pada <i>quizizz</i> dengan membaca secara berulang-ulang dan terus menerus					√
	7. Guru memberikan arahan terhadap seluruh siswa					√
Memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan	8. Guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan				√	
	9. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya				√	
Menyampaikan kesimpulan pembelajaran	Tahap Akhir:					
	10. Guru menyampaikan kesimpulan dengan memberikan nilai-nilai terhadap materi yang telah diajarkan				√	
	11. Guru mengadakan <i>posttest</i> sebagai evaluasi akhir					√
	13. Guru mencatat perkembangan seluruh siswa				√	

Berdasarkan tabel 4 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Huruf *Hiragana* dengan Metode *Drill* Menggunakan *Quizizz*, guru telah menerapkan seluruh langkah-langkah penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz* sesuai dengan teori penerapan metode *drill*, dengan memperoleh hasil nilai pengamatan yaitu sebesar 87,6 persen. Jika ditafsirkan dengan kualifikasi penilaian observasi Wasisto (2017:60), dapat dikatakan bahwa guru menjalankan metode *drill* menggunakan

quizizz dengan sangat baik. Maka, kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam menghafal huruf *hiragana*. Sehingga, dalam hal ini guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar.

Dari hasil sebaran kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz*, siswa telah memberikan respon yang baik terhadap penerapan metode tersebut. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Rata-rata Persentase Skor Kuesioner pada Tiap Indikator

No.	Indikator	Nomor Butir Soal	Rata-rata persentase (%)
1.	Peran huruf <i>hiragana</i> dalam pembelajaran bahasa Jepang	1,2,3,4	91,6%
2.	Peranan metode pembelajaran	5,6,7,8,9	90,4%
3.	Kelebihan metode <i>drill</i> untuk menghafal huruf <i>hiragana</i>	10,11,12,13,14	86,4 %
4.	Media pembelajaran menggunakan <i>quizizz</i>	15,16,17,18,19	86,9%
5.	Penerapan metode <i>drill</i> menggunakan <i>quizizz</i> dalam pembelajaran bahasa Jepang	20,21,22,23	85,8%
Rata-rata persentase keseluruhan			88,2%

Dari tabel 5 Rata-rata Persentase Skor Kuesioner di atas, menunjukkan perolehan persentase pada tiap indikator yaitu diatas 85 persen. Dapat dikatakan bahwa hampir seluruh siswa di kelas X Lintas Minat setuju dengan pernyataan yang ada pada kuesioner tersebut. Selanjutnya untuk hasil rata-rata persentase keseluruhan diperoleh sebesar 88,2 persen. Jika ditafsirkan

dengan keterangan interval kuesioner menurut Arikunto (2006:263), menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa kelas X Lintas Minat B2 memberikan persepsi yang baik terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf *hiragana*. Tingginya jumlah persentase tersebut, menunjukkan bahwa metode *drill* menggunakan *quizizz* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menghafal huruf *hiragana*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa metode *drill* menggunakan *quizizz* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menghafal huruf *hiragana* siswa kelas X Lintas Minat B2 SMA Negeri 1 Batu. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil pengujian perbandingan terhadap perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa, yang menghasilkan perbedaan signifikan dari data tersebut. Selanjutnya, pada proses pembelajaran huruf *hiragana* guru telah menjalankan seluruh rancangan serta langkah-langkah penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz* dengan sangat baik. Kegiatan yang dilakukan guru dapat memberikan pengaruh terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf *hiragana*. Kemudian dari hasil kuesioner yang disebarkan kepada siswa memiliki perolehan rata-rata persentase keseluruhan yaitu sebesar 88,2 persen, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah memberikan persepsi yang baik terhadap penerapan metode *drill* menggunakan *quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Bandung: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm. 95

Haryanto, dkk. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, FIP, Universitas Negeri Yogyakarta

Roestiyah, N.K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm. 125

Wasisto, Agus. 2017. *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: