

PENGUASAAN MODAL AUXILIARY MELALUI APLIKASI KAHOOT

Yunita Mutiara Harahap, Linda Astuti Rangkuti
Universitas Alwasliyah Medan
Jl. Sisingamangaraja Km. 5.5 No. 10 Medan
yuyunmutiaraharahap@gmail.com
lindaray003@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan penguasaan modal auxiliary melalui penggunaan aplikasi kahoot pada siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah siswa – siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Jumlah seluruh populasi adalah 120 siswa dan 60 siswa diambil sebagai sampel penelitian. Sampel dibagi menjadi dua kelompok sampel yaitu: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan aplikasi kahoot sementara kelompok kontrol diajarkan dengan tidak menggunakan aplikasi kahoot. Instrumen dalam pengumpulan data adalah 25 soal pilihan berganda. Hasil data penelitian dihitung dengan menggunakan t-test. Hasil analisis data menunjukkan t-observed (6.13) lebih tinggi daripada t-table (2.00) pada level signifikan 0.05 dan degree of freedom (df) 58. Oleh karena itu, hipotesis null (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menandakan bahwa aplikasi kahoot secara signifikan meningkatkan penguasaan modal auxiliary siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa.

Kata kunci: aplikasi kahoot, peningkatan, penguasaan modal auxiliary.

Abstract

This study was intended to find out the increasing of comprehending modal auxiliary through kahoot application to the students grade ten of SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. This study used quasi experimental design. The population of this study was the students grade ten of SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. There were 120 students from the population and 60 students taken as the sample of this research. The sample was divided into two groups: the experimental group and the control group. The experimental group was taught by using kahoot application, while the control group was taught without using kahoot application. The instrument for collecting the data was 25 items of multiple choice test. The data were calculated by using t-test formula. The result of the analysis showed that t-observed was (6.13) is higher than t-table (2.00) at the level of significance 0.05 and the degree of freedom (df) 58. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It meant kahoot application has significantly affected students in increasing coomprehending modal auxiliary.

Keywords: kahoot application, increasing, modal auxiliary comprehending

1. PENDAHULUAN

Tata Bahasa atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *Grammar* sangat penting dipelajari dan dikuasai oleh siswa agar dapat berkomunikasi dengan *Grammar* yang baik dan benar dan tidak menggunakan *Broken English* (penggunaan Bahasa Inggris yang tidak sesuai dengan *Grammar* yang ada). (Richard, 2011). Selain itu, *Grammar* juga

penting bagi siswa karena dalam tes-tes standar Bahasa Inggris seperti TOEFL, TOEIC, GMAT, dan GRE memerlukan pengetahuan *Grammar* untuk dapat menyelesaikan tes dengan baik. Pembelajaran Bahasa Inggris akan melekat kuat pada siswa dengan memahami dasar-dasar *Grammar*. Tanpa dasar-dasar *Grammar* yang kuat, maka kemampuan

Bahasa Inggris siswa akan sangat terbatas, bahkan cepat sekali hilang, lupa, dan sebagainya. Salah satu materi *Grammar* dalam Bahasa Inggris yaitu pembelajaran mengenai Modal Auxiliary. (Thebigbankteam, 2016) mengatakan, Modal Auxiliary adalah kata yang ditempatkan sebelum main verb (kata kerja utama) untuk memodifikasi makna dari kata kerja utama tersebut. Fungsinya yaitu untuk mengekspresikan *willingness* (kemauan) atau *ability* (kemampuan), *necessity* (kebutuhan) dan *possibility* (kemungkinan). Kata kerja bantu ini antara lain: *can, could, may, might, will, would, shall, should, must, dan ought to*. Betty (Schramper Azar and Stacy Hagen. 2009). Berikut ini adalah penjelasan tentang penggunaan modal auxiliary.

1. Can.

Can adalah auxiliary verb yang menyatakan kemampuan (ability), possibility (kemungkinan), permission (ijin) dan biasanya 'can' dapat diartikan dengan 'dapat/bisa'.

2. Could

Could adalah auxiliary verb yang merupakan bentuk past tense / bentuk lampau dari 'can' yang fungsinya adalah sama-sama menyatakan kemampuan (ability), possibility (kemungkinan), permission (ijin) dan 'could' dapat diartikan pula dengan 'dapat/bisa'.

3. May

May adalah auxiliary verb yang menyatakan permission (ijin) dan probability (kemungkinan di dalam kesempatan) dan biasanya diartikan sebagai 'mungkin/boleh'.

4. Might

Might adalah auxiliary verb yang merupakan bentuk past tense / bentuk

lampau dari 'may' yang menyatakan permission (ijin) dan probability (kemungkinan di dalam kesempatan) dan biasanya diartikan sebagai 'mungkin'.

5. Must

Must adalah auxiliary verb yang menyatakan kebutuhan (necessity) dan kesimpulan yang logis (logical conclusion) yang kejadiannya bisa telah terjadi (event in the past), sedang terjadi (event in the present) dan menyatakan suatu kejadian yang berulang (event that repeat). Must biasanya diartikan dengan kata 'harus' atau 'pasti'.

6. Shall

Shall adalah auxiliary verb yang berfungsi menegaskan masa mendatang (future emphasis) dan shall dapat diartikan dengan 'akan'.

7. Should

Should adalah auxiliary verb yang menyatakan prediksi (prediction), saran (advice) dan kewajiban (obligation) dan biasanya diartikan dengan kata 'seharusnya'.

8. Will

Will adalah auxiliary verb yang menyatakan masa yang akan datang (future) dan dapat diartikan dengan 'akan'.

9. Would

Would adalah auxiliary verb yang berfungsi untuk menyatakan keadaan atau kondisi yang sebenarnya (factual condition) baik itu berupa kondisi yang kemungkinan akan terjadi (possible result) maupun kondisi yang akan berubah di masa lampau (probable changes in past result). 'Would' biasa diartikan dengan 'akan'.

10. Ought to

Ought to digunakan untuk menyatakan apa yang benar atau tepat.

Berdasarkan penjelasan diatas, pada kenyataannya, dalam mempelajari atau menguasai *Modal Auxiliary* bukan hal yang mudah bagi siswa karena banyak siswa yang masih salah dalam menempatkan berbagai fungsi *Modal Auxiliary* tersebut. Sebagai contoh, kalimat yang seharusnya menggunakan modal *can* dalam mengekspresikan *ability*, (*Can I borrow your pen? (bisakah saya meminjam pulpenmu)?*), siswa malah menggunakan kata *will* (*Will I borrow your pen? (akankah saya meminjam pulpenmu?)*). Kesulitan lain yaitu dalam membedakan tingkat kebutuhan (*necessity*) antara *shall*, *must*, dan *ought to*. Selain itu, masalah juga datang dari cara dan metode mengajar guru yang dianggap masih sering menggunakan metode konvensional.

Seharusnya di era digital Revolusi Industri 4.0, guru sudah menggunakan metode ataupun media yang inovatif yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi internet yang menyediakan media berbentuk game interaktif yaitu dengan aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi online yang disajikan dalam kuis berupa soal-soal tes yang disajikan dalam format “permainan” dimana semua siswa dapat melihat hasil skor mereka dalam menjawab pertanyaan tentang materi yang diajarkan. (Dewi, KC. 2018). Pemberian poin akan diberikan kepada peserta yang menjawab dengan cepat dan benar dan peserta yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi online untuk membuat Kuis maupun Survey secara interaktif (M. Correia and R. Santos, 2017). Aplikasi Kahoot dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker and Morten Versvik yang menggunakan riset Professor Alf Inge Wang and rekannya at the Norwegian University of Science and Technology

(NTNU) tentang penggunaan kuis yang interaktif. Dengan Kahoot seseorang dapat menciptakan sesuatu dari permainan edukatif untuk kuis bagi siswa dalam kelas atau permainan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Silviarachman, (2017), mengatakan bahwa Aplikasi Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapat manfaat dari lebih satu-ke-satu pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar untuk subjek itu. pengguna yang lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoots ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar. Menurut Anitarohmawati (2016) Terdapat beberapa Langkah – langkah dalam menggunakan aplikasi kahoot, diantaranya seperti tertulis dibawah ini:

- (1) Langkah pertama silahkan masuk pada <https://getkahot.com> dan klik Sign in pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada laman Sign in..
- (2) Langkah kedua adalah masuk menggunakan account yang telah dibuat dengan memasukkan email dan passwordnya.
- (3) Langkah berikutnya adalah klik pada menu My Kahoot pada menu disebelah kiri atas.
- (4) Langkah keempat yaitu tampilan laman berikutnya daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana Kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol Play.
- (5) Langkah kelima Guru akan diarahkan pada pilihan cara bermain yaitu Classic atau Team Mode. Bermain cara Classic dipilih jika masing-masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses Kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka sebaiknya

dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu Team Mode. Jika memilih Classic akan muncul satu nama siswa. Untuk pilihan Team Mode silahkan masukkan nama-nama siswa dalam satu kelompok tersebut. (6) Setelah memilih Classic atau Team Mode langkah keenam adalah muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses Kahoot – Kuis ini. (7) Melalui perangkat masing-masing siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan masukkan Nomor PIN untuk mengakses permainan kuis ini. (8) saat ini peserta sudah siap memulai memainkan kuis dengan jumlah soal yang telah dibuat. Tampilan laptop milik guru untuk mengontrol jalannya kuis, sedangkan pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban. Pilihan jawaban siswa otomatis akan berganti menyesuaikan dengan soal nomor berapa yang sedang ditampilkan. (9) Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban. Pada sesi Ini juga dapat digunakan untuk langsung membahas jawaban soal tersebut. Pembahasan soal juga dapat dilakukan dengan menanya alasan siswa yang memilih jawaban tidak tepat. Tentu ini akan menjadikan diskusi yang menarik, dan siswa secara tidak langsung akan belajar mengemukakan pendapatnya sesuai dengan pola pikirnya. Guru-pun dapat mengetahui sejauh mana perkembangan pola pikir siswanya. lanjutkan pada soal nomor berikutnya dengan memilih tombol Next pada pojok kanan atas. (10) Langkah berikutnya sebelum lanjut pada soal yang akan dituju akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat. (11) Ulangi langkah-langkat tersebut hingga akhir soal. Pada akhir sesi akan muncul nama siswa dengan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan skor kecepatan dalam menjawab. Untuk analisis pilihan gandanya bisa diklik menu Get Result. (12)

Langkah berikutnya untuk analisis butir soal pilihan gandanya silahkan klik Save Result, lalu pilih Direct Download dan klik save to my computer. File yang didownload berupa excel analaisi butir soalnya. (13) Selanjutnya pada perangkat siswa akan muncul survey kepuasan menggunakan Kahoot. Terdapat pilihan rating bintang, lalu tanda jempol untuk kepuasan pembelajaran dan rekomendasi menggunakan Kahoot, terakhir pilihan emoticon untuk terus menggunakan Kahoot.

Secara rinci rumusan masalah dapat dilihat sebagai berikut: adakah peningkatan penguasaan modal auxiliary melalui aplikasi kahoot pada siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk melihat adakah peningkatan penguasaan modal auxiliary melalui aplikasi kahoot pada siswa SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Tujuan khusus penelitan ini adalah memberikan pembelajaran *Modal Auxiliary* secara mudah melalui media berbentuk game interaktif Aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot akan memudahkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan meningkatkan pengetahuan dengan waktu yang tidak terbatas serta membiasakan siswa untuk memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. METODE

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Waktu penelitian dilakukan pada Tahun Ajaran 2019/2020 sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah siswa – siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan penguasaan modal auxiliary melalui aplikasi kahoot. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen. Menurut Best, J, W.and Khan J, V. (2006) Rancangan yang digunakan dalam penelitian quasi eksperimen meliputi tiga tahapan, yaitu: (1) Tahap pengembangan

perangkat pembelajaran dan instrument penelitian, (2) Tahap uji coba perangkat pembelajaran dan instrument penelitian, (3) Tahap pelaksanaan eksperimen. Setiap tahapan dirancang sehingga diperoleh data yang valid yang sesuai dengan karakteristik variabel serta tujuan penelitian. Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre test Post test* yang akan diterapkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Analisis Data

Data didapatkan melalui hasil pre-test dan post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata – rata pre – test dari kelompok kontrol adalah **57.2** dimana nilai rata – rata pre - test dari kelompok eksperimen adalah **58.08**. Nilai rata – rata post – test dari kelompok eksperimen adalah **73** dan kelompok control adalah **58.25**. data tersebut ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Table 3.1 Tabel Analisis Data Kelompok Eksperimen

No.		Pre – Test (T1)	Post –Test (T2)
1.	Total	1742.5	2170
2.	Mean	58.08	73
3.	T2-T1 (d2)	427.5	
4.	Mx	14.3	

Table 3.2 Tabel Analisis Data Kelompok Kontrol

No.		Pre – Test (T1)	Post – Test (T2)
1.	Total	1715	1747.5
2.	Mean	57.2	58.25
3.	T2-T1 (d2)	32.5	
4.	Mx	1.08	

Tabel 3.1 menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa yang signifikan pada pre-test dan post-test di kelompok eksperimen. Nilai rata – rata dari kelompok eksperimen pada kolom pre-test adalah 58,08 sementara dikelompok post-test 73. Dari data diatas, ada tujuh siswa (ARWB, ARRS, GABP, AP, MAF, NABSP, RRDH) yang memiliki nilai yang meningkat tajam dengan interval nilai antara pre-test dan post-test sebanyak 20 poin. Hal ini terjadi dikarenakan selama proses pembelajaran di kelompok eksperimen, mereka menunjukkan keingintahuan yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Dipertemuan pertama, siswa-siswa tersebut dapat mengikuti petunjuk, penjelasan, serta arahan dari peneliti dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mereka yang bagus pada saat mengerjakan soal latihan. Dipertemuan terakhir, mereka bisa dengan baik mengikuti pembelajaran dan menjawab soal-soal dikarenakan selalu mengikuti pembelajaran dari awal. Tetapi, ada seorang siswa (RDPS) yang nilainya menurun (dari 75 ke 65). Hal ini terjadi dikarenakan siswa tersebut absen ketika pembelajaran dilakukan.

Tabel 3.2 menunjukkan nilai-nilai siswa dikelompok kontrol. Di kelompok kontrol, peningkatan nilai siswa dari pre-test ke post-test rendah. Dimana nilai rata-rata pre-test adalah 57,2 dan pada post-test 58,25. Interval nilai antara pre-test dan post-test adalah 12,5 poin. Nilai dari dua siswa (DSAI and MKTW) saat pre-test adalah 52.5 dan 47.5 dan saat post-test adalah 65 dan 60, dengan interval nilai masing - masing 12,5 poin.

Perbedaan nilai pada pre-test dan post-test baik dikelompok eksperimen dan kontrol, dihitung dengan menggunakan rumus t-test untuk menentukan t-observasi (t-observed). T-test digunakan untuk menilai apakah nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda satu sama lain. Dari perhitungan tersebut didapatkanlah bahwa t-observed (6,13) lebih tinggi dari pada t-table (2.00).

3.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Data diperoleh dari nilai kelompok eksperimen dan kontrol. Lalu, nilai-nilai tersebut dihitung dengan menggunakan rumus t-test. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t\text{-observed} > t\text{-table} = 6.13 > 2.00$ ($p = 0.05$; $df = 58$). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi kahoot dapat meningkatkan penguasaan modal auxiliary pada siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Siswa-siswa yang diajarkan menggunakan aplikasi kahoot mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari pada siswa yang tidak diajarkan menggunakan aplikasi kahoot. Mengajarkan modal auxiliary dengan menggunakan aplikasi kahoot membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam memahami dan menguasai materi yaitu modal auxiliary. Sementara itu siswa yang tidak diajarkan dengan menggunakan aplikasi kahoot cenderung merasa bosan dan monoton sehingga kurang aktif dan kurang termotivasi dalam memahami modal auxiliary. Oleh karena itu hipotesis alternatif (H_a) diterima.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa pada Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilator belakang oleh suatu keinginan untuk mendukung penggunaan metode mengajar yang bervariasi dengan menggunakan aplikasi belajar mengajar yang terkini dalam hal ini aplikasi kahoot dengan menghubungkan pada masih rendahnya penguasaan tata bahasa inggris (modal auxiliary) di tingkat SMA dan masih rendahnya tenaga pengajar yang menggunakan variasi pengajaran dengan menggunakan teknologi.

Penggunaan aplikasi kahoot di kelas eksperimen dengan penyajian materi dan soal – soal yang menarik membuat siswa – siswa merasa tertantang untuk berlomba menjawab soal dengan baik dan

benar. Ditambah melalui aplikasi kahoot mereka dapat melihat langsung nilai mereka dan berada diposisi berapa nilai mereka diantara teman-teman sekelas mereka. Hal ini membuat suasana belajar menjadi menarik dan tidak monoton serta ditandai dengan peningkatan nilai. Hal ini membuktikan penggunaan aplikasi kahoot mampu meningkatkan penguasaan modal auxiliary pada siswa kelas X SMA Swasta Nurul Iman Tanjung Morawa. Melalui penelitian ini disarankan pada guru untuk menerapkan aplikasi kahoot dalam mengajar tata bahasa inggris dalam hal ini modal auxiliary dan selalu merevisi serta menyesuaikan perubahan materi dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitarohmawati. (2016). *Membuat Game Interaktif Menggunakan Kahoot*, diambil dari (<https://anitarohmawati.com/2016/02/15/membuat-game-interaktif-menggunakan-kahoot/>).
- Aruan. (2007). *Metodologi Penelitian: Validitas Dan Reliabilitas*.
- Betty Schramper Azar and Stacy Hagen (2009) *Understanding and Using English Grammar* (4th ed.). Pearson Education.
- Bets and James. (2002). *Psychometric Investigation of the Validity and Reliability*. New York.
- Best, J, W. and Khan J, V. (2006). *Research in Education*. New Delhi: Prentice Hall of Indian Privade.
- Dewi, KC. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*, diambil dari ([http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahaya%20Kurnia.pdf)).
- M. Correia dan R. Santos. (2017). *Game-Based Learning: The Use of Kahoot in teacher education*”. 2017 *International Symposium on Komputer in Education (SIIE)*, Lisbon, 2017, pp. 1- 4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670.

- Richard, (2011). *English Teaching Skill*. New York. Logman
- Silviarachman. (2017). *Belajar sambil bermain di Kahoot*, diambil dari (<http://silviarachman17.blogspot.co.id/2017/01/belajar-sambil-bermain-di-kahoot.html>).
- Thebigbankteam. (2016). *Penjelasan Materi Modal Auxiliary verbs Dalam Bahasa Inggris* diambil dari(<https://www.bigbanktheories.com/penjelasan-materi-modal-auxiliary-verbs-dalam-bahasa-inggris/>).