

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN *BLOOKET MODE GOLD QUEST* TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SMA DHARMA WANITA SURABAYA

Darul Faruq

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
darul.19061@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin yang membantu peserta didik memahami dan menghafal kosakata. Namun, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran di SMA Dharma Wanita Surabaya, seperti kesulitan peserta didik dalam menghafal kosakata baru dan kurangnya interaktivitas dalam penggunaan PPT sebagai media pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta dapat menarik minat belajar peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media permainan *Blooket mode Gold Quest* yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan penerapan, pengaruh dan respon penggunaan media *game Blooket mode Gold Quest* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan pendekatan *True Experimental Design* model *Design Control Group Pre-test Post-test*. Teknik sampel yang digunakan merupakan *Simple Random Sampling*. Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu hasil observasi pendidik dan peserta didik, nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik, serta hasil angket respon peserta didik kelas eksperimen. Hasil analisis observasi pendidik pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 92,64%, hasil analisis observasi peserta didik sebesar 91,07%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media *Blooket mode Gold Quest* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin memberikan pengaruh yang sangat baik. Berdasarkan hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menerapkan rumus t-signifikansi diperoleh $t_o = 2,634$ dan d_b sebesar 61, sehingga nilai $t_a = 0,05$ sebesar 1,670 menunjukkan bahwa t_o lebih besar dari t_a ($2,634 > 1,670$). Hal ini membuktikan bahwa penerapan media *Blooket mode Gold Quest* berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil respon peserta didik pada kelas eksperimen berada pada rentang 84,37% - 89,84% terkait pernyataan seputar penggunaan media *Blooket*. Hasil persentase tersebut dapat dibuktikan bahwa penerapan media *Blooket mode Gold Quest* mendapatkan tanggapan sangat positif dan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci: media *Blooket*, media pembelajaran, kosakata, bahasa Mandarin.

Abstract

Learning media is a method used by educators in the Chinese learning process that helps students understand and memorize vocabulary. However, there are several obstacles in the learning process at SMA Dharma Wanita Surabaya, such as the difficulty of students in memorizing new vocabulary and the lack of interactivity in using PPT as a learning media. Learning media is needed that can increase motivation and can attract students' interest in learning. Therefore, researchers use the *Blooket Gold Quest* mode game media which can facilitate students in the process of learning Chinese vocabulary. The purpose of this study is to describe the application, influence and response of the use of *Blooket Gold Quest* mode game media in learning Chinese vocabulary in grade XI Science 1 students of SMA Dharma Wanita Surabaya. This research is an experimental research with a quantitative approach by applying the *True Experimental Design* model *Design Control Group Pre-test Post-test* approach. The sample technique used is *Simple Random Sampling*. The data taken in this study are the results of observations of educators and students, pre-test and post-test scores of students, and the results of questionnaires of experimental class students. The results of the analysis of educators' observations in the experimental class were obtained by 92.64%, the results of the analysis of student observations amounted to 91.07%. This proves that the application of *Blooket mode Gold Quest* media in learning Chinese vocabulary has a very good influence. Based on the results of the analysis of pre-test and post-test values by applying the t-significance formula, it is obtained $t_o = 2.634$ and d_b of 61, so that the value of $t_a = 0.05$ of 1.670 indicates that t_o is greater than t_a ($2.634 > 1.670$). This proves that the application of *Blooket mode Gold Quest* media has a significant effect on learning Chinese vocabulary. Based on the results of student responses in the experimental class, it was in

the range of 84.37% - 89.84% related to statements about the use of *Blooket* media. The results of this percentage can be proven that the application of *Blooket mode Gold Quest* media received very positive responses and can make it easier for students to learn Chinese vocabulary.

Keywords: *Blooket* media, learning media, vocabulary, Chinese.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang menghubungkan seseorang untuk menerima informasi maupun pesan dari orang lain dan menyampaikan kembali kepada orang lain. Menurut Krisdalaksana dan Kentjono (dalam Chaer 2014:32) mengatakan bahwa bahasa merupakan sistem karakter bunyi yang tidak tetap, lalu diaplikasikan dalam lingkup masyarakat untuk berkomunikasi, mengidentifikasi diri serta bekerja sama. Dari sebuah sistem bahasa terbentuk dari kaidah, pola maupun aturan tertentu, jika ketentuan ini dilanggar maka proses komunikasi akan terhambat. Dalam sistem bahasa terdapat lambang bunyi, bunyi muncul dari indra ucap manusia. Bunyi yang beraturan akan membentuk kata maupun kalimat.

Menurut data The Ethnologue (2022), terdapat banyak bahasa yang digunakan di dunia ini terutama bahasa, Arab, Inggris, Hindi, Spanyol, Mandarin, serta masih banyak bahasa asing lagi. Saat ini terdapat banyak penutur bahasa asing, salah satunya yaitu bahasa Mandarin yang sering dijumpai dan digunakan di Indonesia saat ini terutama bagi etnis Tionghoa. Bahasa Mandarin berada di peringkat kedua setelah bahasa Inggris dalam hal jumlah pengguna di seluruh dunia. Jumlah penutur bahasa Mandarin mencapai 1.12 miliar orang hingga tahun 2022.

Bahasa Mandarin terdapat ribuan huruf yang dikenal dengan aksara *hanzi* dan harus dikuasai pembelajar bahasa, dari berbagai ragam *hanzi* terdapat perbedaan yang signifikan sehingga pembelajar merasa kesulitan dalam menghafalkan setiap kosakata bahasa Mandarin. Terdapat lebih dari 10.000 aksara *hanzi*, terlebih lagi terdapat aksara *hanzi* yang terbagi menjadi dua jenis yaitu *hanzi* tradisional dan *hanzi* sederhana. Pada pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah peserta didik lebih ditekankan untuk menghafalkan aksara *hanzi* sederhana. Zhao dan Zhang (2007:111) mengungkapkan bahwa bahasa Mandarin masih menjadi bahasa yang susah dipelajari dikarenakan jumlah *hanzi* yang banyak serta nada yang berbeda setiap pengucapannya, apabila terjadi kesalahan pengucapan akan menyebabkan kesalahpahaman. Mempelajari bahasa mandarin perlu mengenal aksara *hanzi*, setidaknya pembelajar bahasa perlu mengenal 1.500 hingga 2.600 *hanzi* karena menjadi komponen yang sangat penting dari pembelajaran bahasa Mandarin.

Tarigan (2009:2) mengungkapkan bahwa pembelajar yang mempelajari bahasa harus dapat menguasai aspek kebahasaan lisan maupun tertulis, dalam meningkatkan kemahiran berbahasa pada pembelajar bahasa terdapat empat pokok kemahiran yaitu membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Pembelajar diharuskan untuk menguasai keseluruhan aspek tersebut agar terampil berbahasa serta tujuan pengajaran dapat teraih dengan

baik. Empat aspek ini juga menjadi landasan ketika mempelajari bahasa asing, terutama saat mempelajari bahasa Mandarin. Setiap aspek ini memiliki teknik atau strategi tersendiri yang dapat membantu meningkatkan kemahiran berbahasa.

Untuk membantu memudahkan pembelajaran bahasa Mandarin, terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan. Salah satu strateginya adalah dengan memahami makna karakter secara visual, seperti bentuk dan garis-garis yang digunakan. Peserta didik juga dapat memperkuat kemampuan mereka dalam memahami karakter dengan mempelajari cara penulisan dan membaca secara teratur. Selain itu, memperluas kosakata bahasa Mandarin dapat membantu siswa lebih mudah mengingat karakter. Dengan mengetahui makna kata dan frasa secara luas, peserta didik dapat menghubungkan karakter yang terkait dengan arti kata tersebut. Di samping itu, penggunaan teknologi juga dapat membantu memudahkan pembelajaran bahasa Mandarin, seperti dengan menggunakan aplikasi dan program belajar bahasa Mandarin yang menyediakan fitur gamifikasi atau pemahaman karakter dengan menggunakan gambar atau visual yang lebih mudah dimengerti melalui media pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa, dibutuhkan hadirnya media pembelajaran. Menurut Arsyad (2017:10), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep dan komponen yang diajarkan dengan lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran menjadi sarana sebagai penyalur sebuah informasi yang memuat materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara untuk memberikan sebuah penjelasan berupa materi pelajaran yang disampaikan pada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, serta kemauan peserta didik untuk dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran umumnya sebagai alat yang diimplementasikan di ruang kelas untuk menunjang pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui pokok permasalahan berupa sulitnya pembelajar terutama peserta didik dalam mempelajari bahasa Mandarin, hal ini ditemukan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan perwakilan setiap kelas XI IPA di SMA Dharma Wanita pada 8 November 2022 ditemukan bahwa dalam pembelajaran di kelas, terutama saat pembelajaran bahasa Mandarin, penggunaan media yang diterapkan hanya PPT yang dianggap para peserta didik kurang dapat memberikan semangat belajar dalam

pembelajaran di kelas. Media berbasis *web game* untuk diperkenalkan sebagai upaya meningkatkan daya minat belajar bahasa Mandarin peserta didik adalah media permainan berbasis web. Media *web game* yang digunakan yaitu *Blooket* yang dapat diakses di *website* www.blooket.com.

Media *Blooket* terdapat banyak sekali mode game yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan, seperti menebak kata. Jenis permainan *Blooket* yang paling banyak diminati peserta didik adalah mode *Gold Quest* berdasarkan hasil riset dan survei penerapan media pembelajaran saat melaksanakan praktik mengajar di SMA Dharma Wanita Surabaya dari Agustus hingga November 2022 yang kemudian akan menjadi tempat uji coba penelitian penggunaan media dalam menganalisis efektivitas penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik.

Dari hasil riset peneliti saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Dharma Wanita Surabaya pada Agustus 2022 didapatkan hasil survei sebanyak 80% peserta didik memilih media *Blooket* mode *Gold Quest*. Pada mode ini setiap pemain harus menjawab pertanyaan dengan sesuai konteks untuk membuka kotak peti yang berisi skor maupun alat untuk berebutan skor dan saling "mencuri" skor antarpemain.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian terkait pemanfaatan media *Blooket* dalam mengajarkan bahasa Mandarin di kelas, yaitu di SMA Dharma Wanita Surabaya. Hasil dari observasi dari Agustus tahun 2022 serta wawancara dengan kepala sekolah SMA Dharma Wanita Surabaya, membuktikan bahwa sekolah sudah terakreditasi A, menggunakan kurikulum 2013 serta kurikulum merdeka pada tahun 2022. Selain itu, SMA Dharma Wanita Surabaya memiliki mata pelajaran Bahasa Mandarin sebagai lintas minat peserta didik di kelas XI IPA sebanyak tiga kelas dan XII IPA sebanyak dua kelas. Diketahui dari hasil wawancara perwakilan 3 peserta didik setiap kelas XI IPA 1, XI IPA 2 dan XI IPA 3 pada 8 November 2022 bahwa Pelajaran bahasa Mandarin di kelas XI IPA mengalami permasalahan dalam mempelajari dan menghafal setiap kosakata baru, faktor lain juga karena penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu penggunaan PPT yang digunakan masih bersifat kurang interaktif, sehingga untuk memberikan dampak yang signifikan serta meningkatkan motivasi belajar, maka dianalisis media *Blooket* sebagai pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini dilakukan dengan menjabarkan proses penerapan media *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, menganalisis efektif tidaknya media, serta melihat tanggapan dari peserta didik mengenai media *Blooket* melalui angket respon. Berdasarkan paparan masalah yang tersampaikan pada latar belakang tersebut, maka dilaksanakan penelitian berupa efektivitas penerapan media permainan *Blooket* mode *Gold Quest* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kepada peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memakai bilangan berupa angka, dimulai dari pengumpulan data, penjabaran terhadap data, hingga hasil akhir dari data tersebut (Arikunto, 2013:27). Penelitian ini menerapkan pendekatan *True Experiment Design* dengan menggunakan model *Design Control Group Pre-test Post-test*. *True Experiment Design* merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen yang ditetapkan memenuhi kriteria persyaratan karena sudah baik. Persyaratan pada eksperimen ini merupakan terdapat golongan lain yang tidak diberikan media eksperimen namun diamati untuk memperoleh hasil pengamatan (Arikunto, 2013:125).

Corper et.al, (dalam Sugiyono, 2020:130) mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subjek atau objek dengan sifat dan karakteristik yang telah ditentukan yang akan dijadikan wilayah generalisasi untuk tujuan penelitian. Populasi merupakan semua dari subjek penelitian yang dilakukan. Populasi dipilih berdasarkan hasil interview peneliti pada 8 November 2022 dengan perwakilan setiap peserta didik kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPA 3 tentang kondisi pengajaran bahasa Mandarin di SMA Dharma Wanita Surabaya. Hasil interview ditemukan bahwa di SMA Dharma Wanita dalam pembelajaran bahasa Mandarin tergolong kurang interaktif pada pengaplikasian media pembelajaran, maka dari itu masih banyak terdapat peserta didik yang belum mengerti dan menguasai secara mendalam selama proses pengajaran berlangsung.

Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik tingkatan kelas XI IPA 1 dan IPA 2 SMA Dharma Wanita Surabaya tahun ajaran 2022/2023 dengan setiap kelas berjumlah 32 dan 31 peserta didik, serta terdapat empat kelas pada XI dengan rincian 3 kelas jurusan IPA dan 1 kelas jurusan IPS, di jurusan IPS mata pelajaran Bahasa Mandarin tidak ada, maka dari itu populasi pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah populasi sebanyak 126 orang.

Sampel merupakan beberapa atau sekumpulan dari populasi yang akan dianalisis (Sugiyono, 2020:133). Pada penelitian ini hanya membutuhkan 2 kelas untuk diteliti. Kelas pertama merupakan kelompok eksperimen dan kelas lain sebagai kelompok kontrol. Cara menentukan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang diperoleh dengan acak tanpa melihat tingkatan dengan memberikan peluang yang sama kepada masing-masing partisipan populasi yang akan diangkat menjadi sampel (Sugiyono, 2020:134).

Sampel penelitian ini diperoleh melalui penggunaan aplikasi "*Random Spinner*" yaitu hasil pertama ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan hasil kedua ditetapkan sebagai kelas kontrol. Sampel yang diambil terdiri dari 32 peserta didik kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen, dan 31 peserta didik kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Fokus penelitian ini adalah

pada materi kosakata bahasa Mandarin yang terdapat pada bab 17 dari buku 汉语教程 1 (*Hànyǔ jiàochéng* 1).

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini terbagi menjadi tiga macam, meliputi :

1) Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi untuk memahami tahapan penerapan pengajaran di kelas dengan menerapkan pemetaan pada peserta didik maupun pendidik dalam aktivitas yang diterapkan ketika proses pengajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan pada 30 Mei - 2 Juni 2023.

2) Tes (*Pre-test* dan *Post-test*)

Teknik kedua adalah tes, tes diterapkan untuk melihat hasil tolak ukur belajar peserta didik. Menurut Arikunto (2010:193), tes merupakan lembar latihan berupa pertanyaan sebagai tolak ukur pengetahuan, bakat atau keterampilan yang dimiliki individu maupun kelompok. Tes yang diterapkan dalam penelitian ini adalah soal *pre-test* dan *post-test* mengenai kosakata bahasa Mandarin. Tes dilaksanakan pada 30 Mei hingga 2 Juni 2023. Bentuk tes yang sama diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diterapkan berisi 5 soal pilihan ganda berupa mencocokkan *hanzi* dan *pinyin*, 5 soal pilihan ganda menjodohkan *hanzi* dengan arti, dan 10 soal memasukkan *hanzi* dalam kalimat rumpang sederhana. Total keseluruhan terdapat 20 soal yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test*. Setiap butir pertanyaan memiliki skor sebesar 5 dengan total skor maksimal yaitu 100 apabila menjawab dengan benar, tidak terdapat pengurangan skor apabila terdapat jawaban yang salah. Masing-masing kelas eksperimen dan kontrol memiliki jenis soal yang sama.

3) Lembar angket

Teknik yang ketiga yaitu lembar pendapat setiap peserta didik yang dikenal dengan kuesioner maupun angket respon peserta didik. Menurut Sugiyono (2020:142), lembar kuesioner maupun kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pemberian pertanyaan pada responden. Lembar angket diberikan pada peserta didik saat berakhirnya penelitian di kelas eksperimen. Angket dilaksanakan pada 31 Mei 2023 pada kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya.

Hasil data observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Data *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 d + \Sigma y^2 d}{N_x + N_y - 2}\right) X \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

t = uji t-signifikan dua *mean*

M_x = nilai *mean* kelas eksperimen (*experiment*)

M_y = nilai *mean* kelas kontrol (*kontrol*)

N_x = total subjek kelas eksperimen (*experiment*)

N_y = total subjek kelas kontrol (*kontrol*)

Σx² = total hasil kuadrat beda kelas eksperimen

Σy² = total hasil kuadrat beda kelas kontrol

Lembar angket berisi tujuh poin pernyataan dengan empat opsi jawaban yang telah disediakan pada lembar angket, yaitu 4 = sangat setuju (SS), 3 = setuju (S), 2 = kurang setuju (KS), dan 1 = tidak setuju (TS). Hasil pada angket dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase angket dalam setiap pertanyaan

f = Frekuensi peserta didik

n = Total subjek

Dari hasil yang dianalisis kemudian dikategorikan persentasenya dan diambil kesimpulan dengan menerapkan tabel skala Likert menurut Riduwan (2011:23) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skala *Likert*

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2011:23)

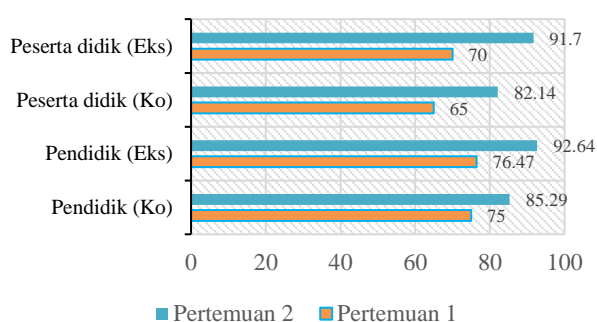
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diterapkan di SMA Dharma Wanita Surabaya pada 28 Mei sampai 16 Juni 2023 dengan total jumlah responden sebanyak 63 peserta didik. Pertemuan ini terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen (XI IPA 1) dan kelas kontrol (XI IPA 2) dengan melibatkan setiap kelasnya terdapat dua sesi tatap muka dengan durasi masing-masing pertemuan 2x45 menit. Penelitian ini bertujuan dalam mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Blooket mode Gold Quest* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Pada pertemuan awal, dilaksanakan *pre-test* dari kedua kelas sebagai langkah awal penelitian. Selanjutnya, pembelajaran diterapkan berdasarkan pada RPP yang telah dirancang, dengan fokus pada bab 17 dalam buku 《汉语教程 1 : 下》 *Hànyǔ Jiàochéng* 1: Xià halaman 17 berjumlah 22 kosakata dengan tema “kegiatan yang sedang atau tengah dilakukan”. Pada pertemuan kedua, materi pembelajaran dari pertemuan sebelumnya direkap kembali, dan pemberian tugas mengidentifikasi setiap kosakata serta kalimat rumpang sederhana bahasa Mandarin diterapkan kepada kedua kelas dengan perbedaan penggunaan media *Blooket mode Gold Quest*

yang hanya digunakan dalam kelas eksperimen XI IPA 1. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik dikelompokkan untuk mengidentifikasi setiap *hanzi*, *pinyin* dan terjemahan serta menyusun kalimat rumpang sederhana bahasa Mandarin melalui penggunaan bentuk kalimat yang sudah disediakan. Peneliti menilai dari waktu yang ditentukan serta skor tertinggi setiap kelompok pengerjaan. Kelompok yang berhasil memperebutkan skor tertinggi serta berhasil menjawab paling banyak pertanyaan dengan benar akan diberikan hadiah. Peserta didik kelas eksperimen di akhir pertemuan akan diminta untuk mengisi angket respon yang telah disiapkan, sedangkan peserta didik kelas kontrol hanya mengerjakan tugas secara individu dan pembelajarannya diterapkan menggunakan metode ceramah dengan konvensional tanpa menggunakan media.

Kegiatan penelitian diterapkan pada sekolah SMA Dharma Wanita Surabaya, dengan sampel kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA 1 kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Pengamatan yang dilaksanakan melalui aktivitas peserta didik dan pendidik selama pembelajaran bahasa Mandarin berupa hasil observasi. Penelitian ini menggunakan metode pengamatan di mana peneliti berperan sebagai pendidik, sementara yang bertindak sebagai pengamat atau observer dalam berlangsungnya pembelajaran adalah pendidik mata pelajaran Bahasa Mandarin. Hasil observasi pembelajaran aktivitas pendidik hari pertama pada kelas kontrol (XI IPA 2) diperoleh persentasi sebesar 75% dan 85,29% di pembelajaran hari kedua. Selanjutnya, hasil observasi aktivitas peserta didik hari pertama kelas kontrol diperoleh 65% dan 82,14% di pembelajaran hari kedua. Sedangkan, pada kelas eksperimen, hasil pengamatan atau observasi aktivitas pendidik mencapai persentase 76,47% pada pembelajaran hari pertama, kemudian sebesar 92,64% di pembelajaran hari kedua. Sementara itu, hasil pengamatan aktivitas peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan persentase 70% di pembelajaran hari pertama, kemudian naik sebesar 91,7% di pembelajaran hari kedua.

Tabel 2. Hasil Observasi Pendidik dan Peserta Didik



Hasil penilaian ini kemudian dibandingkan dengan kriteria skala Likert yang tercantum dalam tabel 1.1. Pertemuan pertama, observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen yaitu sebesar 76,47% dengan kisaran antara 61-80% menurut skala Likert, termasuk dalam kategori baik, kuat maupun setuju, Hal ini dinilai lebih tinggi dengan perbandingan antara kelas kontrol (76,47% > 75%). Terdapat selisih pertemuan pertama kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 1,46%. Pada pertemuan kedua, observasi aktivitas pendidik sebesar 92,64% dengan kisaran antara 81-100% menurut skala Likert, diklasifikasikan sebagai sangat baik, sangat kuat maupun sangat setuju. Hal ini dinilai lebih tinggi dari kelas kontrol (92,64% > 85,29%). Terdapat selisih pertemuan kedua kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 7,35%. Selisih ini membuktikan bahwa dengan adanya penerapan media permainan *Blooket* dapat meningkatkan pendidik dalam pembelajaran di kelas yang jauh lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen dalam pembelajaran bahasa Mandarin telah mencapai tingkatan yang baik atau kuat pada pertemuan pertama, dan tingkatan yang sangat baik atau sangat kuat pada pertemuan kedua.

Pertemuan pertama kelas kontrol dan eksperimen dibandingkan pada observasi peserta didik, diperoleh hasil sebesar (70% > 65%). Hal ini kelas eksperimen dinilai lebih tinggi dengan selisih sebesar 15%, berdasarkan pengamatan peserta didik di kelas eksperimen lebih mudah dikondisikan dan lebih kondusif. Pada pertemuan kedua antara kelas kontrol dan eksperimen pada observasi peserta didik, diperoleh hasil sebesar (91,07% > 82,14%). Terdapat selisih pertemuan kedua kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 8,93%. Hal ini membuktikan hasil penerapan media *Blooket* pada kelas eksperimen menjadikan peserta didik lebih aktif dan mudah dikondisikan saat pembelajaran berlangsung.

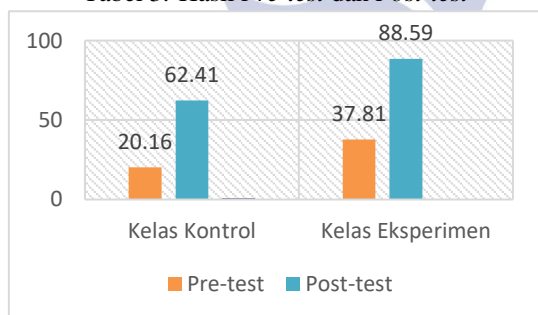
Hasil pengamatan menjadi bukti bahwa penerapan media *Blooket* mode *Gold Quest* memberikan pengaruh positif, meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik saat mempelajari Bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan teori Arikunto (2013:234), bahwa observasi pendidik dan peserta didik dapat menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian untuk melihat reaksi dari pengamat apakah sesuai atau tidaknya dengan yang dikehendaki ketika proses belajar mengajar di ruang kelas.

Pengaruh penggunaan media *Blooket* juga bisa diamati melalui data dari hasil perekapan nilai peserta didik di kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yang meliputi nilai *pre-test* hingga *post-test*. Kedua kelas memperoleh hasil *pre-test* dengan di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu kurang dari nilai 75. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 37,81, adapun pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 20,16. Nilai *pre-*

test terkecil yaitu 5, dan terbesar yaitu 45 pada kelas kontrol. Sedangkan nilai terkecil 10 dan nilai terbesar 75 pada kelas eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, peserta didik belum sepenuhnya memahami materi kosakata Bahasa Mandarin tentang kejadian yang sedang atau tengah dilakukan.

Setelah melalui perlakuan berupa pembelajaran dalam setiap kelas, dilakukan *post-test* dengan total maupun bentuk soal yang sama untuk mengamati perubahan yang terjadi setelah peserta didik mendapatkan perlakuan dari peneliti. Hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai setinggi 88,59, sementara kelas kontrol mencapai rata-rata nilai setinggi 62,41. Diketahui juga nilai *post-test* terkecil yaitu 40, dan terbesar yaitu 80 pada kelas kontrol. Sedangkan nilai terkecil 75 dan nilai terbesar yaitu maksimal sebesar 100 pada kelas eksperimen. Data ini menunjukkan peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test* pada kedua kelas yang menerima perlakuan menggunakan media *Blooket*, dibandingkan dengan kelas kontrol hanya menerima pembelajaran konvensional berupa metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Arikunto (2013:226), bahwa lembar tes berupa *pre-test* hingga *post-test* bertujuan agar memperoleh hasil perbedaan dari penerapan media pembelajaran efektif atau tidaknya, tes ditujukan pada peserta didik dengan tujuan dapat menjadi pembandingan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

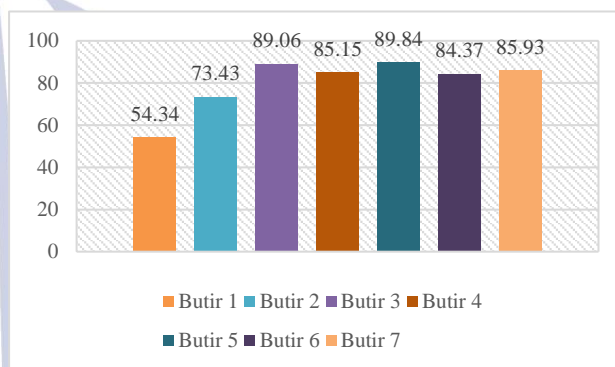


Setelah memperoleh nilai rata-rata *pre-test* hingga *post-test* dari kelas eksperimen maupun kontrol, maka diterapkan analisis signifikansi untuk mengevaluasi efektivitas hasil perlakuan antara kedua kelas. Nilai *pre-test* dan *post-test* dimanfaatkan sebagai data penelitian. Hasil analisis pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai t-tabel (t_a) yang diperoleh adalah 1,670 dari taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5% = 0,05. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan t-signifikansi sebesar 2,634. Maka dapat dilihat ($2,634 \geq 1,670$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya selisih yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menerima perlakuan pada media *Blooket* mode *Gold Quest* saat pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil ini, dapat diambil kesimpulan bahwa

adanya pengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin oleh kelas eksperimen dengan kontrol.

Pembahasan berikutnya adalah tentang analisa angket respon peserta didik terkait penerapan media pembelajaran berupa permainan *Blooket* mode *Gold Quest* saat pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Angket respon peserta didik dipakai untuk memahami bagaimana peserta didik merespon penerapan media *Blooket*. Hasil analisis angket respon peserta didik menghasilkan bahwa pemberian media *Blooket* mode *Gold Quest* berdampak cukup baik dalam pembelajaran kosakata serta dalam melengkapi kalimat rumpang sederhana bahasa Mandarin.

Tabel 4. Hasil Analisis Angket Peserta Didik



Dalam analisis angket peserta didik kelas eksperimen, sebanyak 54,34% dari pernyataan awal "Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin membosankan". Pernyataan ini berkenaan dari penggunaan media pembelajaran yang interaktif berupa permainan *Blooket* mode *Gold Quest*, sehingga peserta didik menyatakan tidak setuju karena adanya permainan *Blooket* mode *Gold Quest* dapat menjadikan suasana pembelajaran bahasa Mandarin menjadi jauh lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suprihatiningrum (2013:320-321) terkait kegunaan media pembelajaran, dari materi yang diberikan, peserta didik menjadi fokus dan terarah serta dapat meningkatkan konsentrasi sehingga materi pembelajaran bisa dipahami dengan baik. Selain itu, sebanyak 89,84% peserta didik sangat setuju dari pernyataan "Pembelajaran menggunakan media permainan *Blooket* bisa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin". Temuan ini juga sejalan dari pendapat Musfiqon (2012:116) tentang pokok penetapan media yang harus relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran, selaras dari kebutuhan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Selanjutnya, sebanyak 85,15% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa "media permainan *Blooket* dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran". Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual berupa *Blooket* dalam pembelajaran mudah diterapkan dan dapat diakses di setiap perangkat

smartphone peserta didik, sesuai dengan pendapat Arsyad (2013:121) tentang kelebihan media pembelajaran dalam hal kemudahan dalam persiapan dan penggunaan. Selain itu, empat pernyataan lainnya juga mendapat persentase lebih dari 84% yang menyatakan sangat setuju sesuai dari penyataan skala Likert dari 81-100%, menunjukkan dari penerapan media *Blooket* mode *Gold Quest* memiliki efek positif pada pengajaran kosakata bahasa Mandarin kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan hasil tiga rumusan masalah dapat diketahui bahwa penerapan media permainan *Blooket* mode *Gold Quest* mempunyai pengaruh positif yang signifikan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian terkait pengaruh penggunaan media *Blooket* mode *Gold Quest* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya yang telah dipaparkan pada bab IV, kemudian disimpulkan sebagai berikut berlandaskan permasalahan dari penelitian ini :

- 1) Penggunaan media *Blooket* dalam proses pengajaran kosakata bahasa Mandarin oleh peserta didik kelas XI IPA 1 memiliki dampak positif yang signifikan pada aktivitas belajar mengajar di kelas. Hal ini dapat diperkuat melalui hasil analisis lembar observasi pendidik yang mencapai persentase sebesar 92,64%. Demikian pula, hasil pengamatan aktivitas peserta didik juga memperlihatkan persentase sebanyak 91,07%. Berdasarkan kedua data observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk dalam kategori yang sangat baik. Persentase angket menjadi hasil yang didasarkan pada data yang menunjukkan penelitian ini mendapat kategori "sangat baik" karena nilai 91,07% dan 92,64% berada dalam rentang nilai 81-100% dari skala Likert.
- 2) Terbukti dari penerapan media *Blooket* memiliki efektivitas yang signifikan pada kemampuan kosakata bahasa Mandarin peserta didik, sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media *Blooket* berpengaruh terhadap efektivitas media pembelajaran dan penguasaan kosakata peserta didik. Hasil demikian dapat terbukti melalui analisis *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen (XI IPA 1) dan kelas kontrol (XI IPA 2). Hasil analisis data menunjukkan bahwa persentase 37,81% merupakan hasil *pre-test* di kelas eksperimen, kemudian mengalami kenaikan yang cukup baik yaitu 88,59% pada hasil *post-test*. Sementara itu, di kelas kontrol, persentase *pre-test*

adalah 20,16% mengalami kenaikan persentase sebesar 62,41% saat diberikan *post-test*. Berdasarkan analisis tersebut, didapatkan derajat kebebasan (d_b) dengan hasil 61 dengan menerapkan t-signifikansi 5% (0,05), sehingga nilai t-tabel (t_a) yang diperoleh adalah 1,670. Berdasarkan penjabaran hipotesis yang dijelaskan pada bab III, hipotesis nol (H_0) akan ditolak jika nilai t observasi (t_o) lebih besar daripada nilai t tabel (t_a). Dalam kasus ini, hasil perhitungan menunjukkan nilai t observasi sebesar 2,634 yang lebih besar dari 1,670. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Blooket* secara efektif bisa menaikkan penguasaan kosakata peserta didik dalam bahasa Mandarin.

- 3) Hasil Angket peserta didik kelas XI IPA 1 dari penerapan media *Blooket* melalui pembelajaran kosakata dinilai sangat baik. Hal ini terbukti melalui hasil data angket terkait penerapan media *Blooket* mode *Gold Quest* dalam pembelajaran di kelas XI IPA 1. Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh persentase sebagai berikut: 54,34%, 73,43%, 89,06%, 85,15%, 89,84%, 84,37%, dan 85,93%. Secara keseluruhan, satu pernyataan negatif berada para rentang 41-60%, satu pernyataan negatif berada para rentang 61-80%, dan lima pernyataan positif terkait penggunaan media *Blooket* mode *Gold Quest* secara keseluruhan diperoleh berada dalam nilai 81% - 100% apabila ditinjau oleh tabel pengklasifikasian atau skala Likert. Oleh karena itu, dapat dijelaskan bahwa tanggapan peserta didik ketika diajarkan kosakata bahasa Mandarin melalui penggunaan media *game* berupa *Blooket* mode *Gold Quest* masuk dalam kategori yang sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, berikut ini disampaikan saran-saran yang dapat diambil:

- 1) Bagi Pendidik
Dalam kegiatan pengajaran bahasa Mandarin, terlebih pada pengajaran kosakata maupun kalimat bahasa Mandarin dengan menerapkan media *Blooket*, pendidik diharapkan mampu memahami cara penggunaan media *Blooket* dan mampu mengatur kondisi serta durasi pengajaran di kelas. Tujuannya adalah menumbuhkan suasana belajar mengajar yang efektif, efisien, kondusif, dan menarik.
- 2) Bagi Peserta didik
Peserta didik diharapkan aktif dan percaya diri saat proses pembelajaran di kelas menggunakan media *Blooket* saat pembelajaran kosakata. Peserta didik juga diharapkan lebih proaktif saat pembelajaran terutama dapat menanyakan jika terdapat kesulitan dan kurang dimengerti dalam memahami materi kosakata. Dengan demikian,

kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dan selaras dengan RPP yang diterapkan.

3) Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan bisa meningkatkan kondisi kelas dan manajemen waktu agar proses pengajaran dapat berjalan lebih efektif dan lancar. Selain itu, diharapkan agar peneliti lain dapat menerapkan media *Blooket* dalam berbagai fitur lain, seperti memanfaatkan fitur HW (*homework assignment*) serta menerapkan mode permainan yang berbeda, diharapkan juga dapat memanfaatkan dalam model pembelajaran lain, seperti menyusun kalimat, menyusun teks dialog serta kemampuan membaca dengan memahami setiap kosakata. Dengan demikian, media *Blooket* akan menjadi lebih beragam dan memiliki fungsi yang berbeda dalam pengajaran bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dasion, H. Y. T., Mintowati, M., Amri, M., Ahmadi, A., & Arista, C. (2023). Pelatihan Menulis Hanzi Sederhana untuk siswa kelas XI SMAN 2 Sidoarjo. *ABISATYA : Journal of Community Engagement*, (Online). 1(1), 1–7. (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/abisatya/article/view/21619>, diakses pada 14 Februari 2023)
- Faridlo, N. (2016). “Media Aplikasi *Kahoot!* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020”. Skripsi tidak dipublikasikan. Surabaya: JBSM FBS UNESA.
- Hermawan, D. A., & Amri, M. (2022). Penerapan Metode *Project Based Learning* “Teman Jepang” Melalui Penggunaan Aplikasi *Hellotalk* Untuk Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, (Online). 8(2). (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/48822>, diakses pada 8 Februari 2023)
- Mayasari, N., & Amri, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Kantong terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMKN PGRI 133 Surabaya TP 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, (Online). 3(1). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/33286>, diakses pada 10 Februari 2023).
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Purwandani, I & Amri, M. (2019). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tamaire Terhadap Kemampuan Menyimak Secara Aktif Bab *Watashi no Kazoku* Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha UNESA*, (Online). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/31419/28501>, diakses pada 11 Februari 2023).
- Riduwan, M.B.A. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- SIL International. (2022). *Ethnologue: Languages of the World*, (Online), (<https://www.ethnologue.com/statistics/>, diakses 12 Februari 2023)
- Steward, B. (2023). *Blooket: Level Up Classroom Engagement*, (Online), (<https://www.blooket.com/>, diakses 20 Februari 2023)
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tarigan, H. G. (2009). *Metodologi Pengajaran Bahasa 2*. Bandung: Angkasa.
- Tran, T. T. M., & Thai, C. D. (2023). Students’ Perceptions On English Vocabulary Teaching And Learning By Using *Blooket*: A Case Study. *Journal of Language Teaching and Research*, (Online), 14(3), 688-699. (<https://doi.org/10.17507/jltr.1403.28>, diakses pada 15 Februari 2023)
- Yulinda, D., & Amri, M. (2020). “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI MIPA SMA NU 1 Gresik”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, (Online). 3(1). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/33286>, diakses pada 17 Februari 2023).
- Zhao, S. & Zhang, D. (2007). The Totality of Chinese Character – A Digital Perspective. *Journal of Chinese Language and Computing*, (Online), 17(2), 107-125. (https://www.researchgate.net/publication/229020207_The_Totality_of_Chinese_Characters-A_Digital_Perspective, diakses pada 17 Februari 2023)