

PENGARUH MEDIA *QUIZ WORDWALL* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS XI IPS SMA KHADIJAH SURABAYA 2022/2023

Muhammad Efendi

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasan dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Muhammadefendi.19060@mhs.unesa.ac.id

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

miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Mempelajari suatu bahasa asing terdapat hal penting yang harus dipelajari oleh seorang yaitu dalam penguasaan kosakata, dikarenakan kosakata tersebut merupakan unsur penyusunnya suatu kata yang menjadi unsur terpenting untuk pembentukan bahasa karena termasuk suatu komponen dalam pembentukan kalimat dan bahasa yang baik, penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya masih kurang. Hal tersebut mendasari peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Quiz WordWall* Terhadap Penguasaan Kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya”. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan proses penggunaan media *Quiz WordWall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya, 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Quiz WordWall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya, 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *Quiz WordWall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan teknik kuantitatif yang merupakan *True Experiment Design* (real eksperimen). Model pada penelitian ini adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Hasil terkait observasi guru dipergunakan mengetahui selama aktivitas melaksanakan proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan media *Quiz WordWall*. Pada hasil observasi guru kelas Eksperimen diperoleh persentase 92% dan hasil aktivitas siswa dengan persentase 89%. Hal tersebut menunjukkan media *Quiz WordWall* memiliki dampak yang sangat baik selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil analisis perhitungan SPSS soal *Pretest* dan *Posttest*, diketahui nilai rata-rata pada siswa soal *pretest* 44.2500 sedangkan nilai rata-rata pada siswa soal *posttest* 84.6429. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS uji t mendapatkan hasil 43.947 serta diketahui nilai signifikansi sebesar 0,00 yang berarti kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil *Pretest* dan *Posttest* pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil dari analisis angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan diperoleh tanggapan siswa yang sangat baik. Dari hasil keseluruhan pada persentase disetiap butir pertanyaan berada direntang nilai 81% - 100% dapat disimpulkan dari hasil persentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” dan adanya pengaruh bagi siswa SMA Khadijah Surabaya terutama pada kelas XI IPS.

Kata Kunci: *Quiz WordWall*, Kosakata, Pengaruh.

Abstract

Learning a foreign language there are important things that must be learned by a person, namely in vocabulary mastery, because vocabulary is a constituent element of a word which is the most important element for language formation because it includes a component in the formation of sentences and good language, mastery of Mandarin vocabulary for class students XI IPS SMA Khadijah Surabaya is still lacking. This underlies the researchers conducting research entitled "The Effect of Media *Quiz WordWall* on Chinese Vocabulary Mastery in Class XI IPS SMA Khadijah Surabaya". The aims of this study were 1) to describe the process of using *Quiz WordWall* media on Chinese vocabulary mastery in class XI IPS students at SMA Khadijah Surabaya, 2) to describe the effect of using *Quiz WordWall* media on mastery of Chinese vocabulary in class XI IPS SMA Khadijah Surabaya, 3) Describe students' responses to the use of *Quiz WordWall* media for mastery of Chinese vocabulary in class XI IPS students at SMA Khadijah Surabaya. This research is an experimental research with quantitative techniques which is *True Experiment Design* (real experiment). The model in this study is the *Pretest Posttest Control Group Design*. Results related to teacher observation are used to find out during activities carrying out the Mandarin learning process with *Quiz WordWall* media. In the experimental class teacher observation results obtained a percentage of 92% and student activity results with a percentage of 89%. This shows that the *Quiz WordWall* media has a very good impact during the learning process. From the results of the analysis of SPSS calculations for the *Pretest* and *Posttest* questions, it is known that the average score for students' *pretest* questions is 44.2500 while the average score for students' *posttest* questions is 84.6429. Based on the results of the SPSS t-test calculation, the result is 43,947 and it is known that a significance value is 0.00, which means less than 0.05. Based on these results it can be concluded that the results of the *Pretest* and *Posttest* on learning Mandarin vocabulary mastery have a significant influence. The results of the questionnaire analysis

which consisted of 10 questions obtained very good student responses. From the overall results, the percentage of each question item is in the range of 81% - 100%, it can be concluded that the percentage results are included in the "very good" category and there is an influence on SMA Khadijah Surabaya students, especially in class XI IPS.

Keywords: Quiz WordWall, Vocabulary, Influence

PENDAHULUAN

Keberagaman bahasa yang ada di dunia dapat memberi dampak positif bagi manusia sehingga dapat mempelajari suatu bahasa yang lainnya. Pada era ini berbagai macam bahasa yang dipelajari manusia, semakin membuat pengaruh positif untuk kedepannya. Dari hal ini menjadi pilihan mengapa mempelajari suatu bahasa itu sangat penting seperti halnya belajar bahasa Mandarin.

汉语 (*Hànyǔ*) dengan artian bahasa Mandarin merupakan bahasa yang dimiliki oleh suku mayoritas ada di dataran Tionghoa yaitu suku Han. 汉语 (*Hànyǔ*) kemudian dijadikan sebagai bahasa nasional masyarakat Tionghoa dengan sebutan bahasa Mandarin atau 普通话 (*pǔtōnghuà*). Beberapa negara yang menggunakan bahasa Mandarin antara lain, Hongkong, Makau, Taiwan, dan negara lain yang memiliki masyarakat Tionghoa di dalamnya. Pada era ini mempelajari bahasa asing merupakan suatu tindakan berguna bagi seluruh masyarakat, terutama pada peserta didik. Bahasa Mandarin menjadi bahasa universal dalam dunia pendidikan, dapat digunakan sebagai alat yang berfungsi untuk berkomunikasi antarbangsa lainnya terutama China sehingga membangun hal positif bagi bangsa dan negara Indonesia. Sutami (2016:216) berpendapat bahwa menguasai suatu bahasa asing itu penting (bahasa Mandarin) karena dapat memanfaatkan terhadap ilmu serta teknologi, supaya bisa menyikapi berbagai persaingan di zaman sekarang. Dalam mempelajari suatu bahasa asing dapat menjadikan pengalihan ilmu dan teknologi sehingga mendapatkan informasi dengan secara langsung tanpa menerjemahkannya. Sehubungan dengan era saat ini begitu banyak di dunia pendidikan yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu pembelajaran atau program studi. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa Mandarin berkembang sangat pesat di Indonesia berakibat pada terdapatnya minat masyarakat dunia dalam mempelajari bahasa Mandarin, guna sebagai alat komunikasi Yulinda dan Amri (2020:2).

Mempelajari bahasa Mandarin otomatis belajar mengenai kosakata. Mengutip pendapat (Hermawan et al., 2020:186) kosakata merupakan unsur penyusunnya suatu kata yang menjadi unsur terpenting untuk pembentukan bahasa karena termasuk suatu komponen dalam pembentukan kalimat dan bahasa yang baik. Apabila tidak menggunakan kosakata dengan baik akan merasa kesulitan dalam berkomunikasi. Kosakata memiliki peran penting terhadap pembentukan kalimat agar dapat menyampaikan maksud serta tujuan dalam berkomunikasi.

Agar tercapai suatu proses pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pada pembelajaran kosakata dalam kelas perlu adanya inovasi media pembelajaran. Sadiman, (2010:6) berpendapat media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti

prantara atau pengantar. Media dibedakan menjadi dua yakni konvensional dan berbasis *website*. Salah satu media pembelajaran berbasis *website* adalah *Quiz Word Wall*. *Wordwall.net*. merupakan *web* yang dapat dipergunakan untuk *game online* dalam proses pengajaran (Jannah & Syafryandin, 2022:115) Dengan menggunakan media belajar berbasis *web*, dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami kosakata bahasa Mandarin dan mengatasi permasalahan kesulitan bagi peserta didik dikarenakan media pembelajaran adalah sesuatu media yang bisa digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seseorang dimana nantinya akan bisa mendorong terjadinya proses belajar yang menarik menurut Purwadani dan Amri (2019:4).

Dalam media *web* ini terdapat beberapa permainan yang menarik adalah *Match up*, *Quiz*, *Open the box*, *Unjumble*, *Random wheel*, *Find the Match*, *Group sort*, *Missingword*, *Anagram*, *Maze chase*, *Matching pairs*, *Labelled diagram*, *True or false*, *Random Cards*, *Airpalne*, *Whack a mole* dan *Balloon pop* (Sun'iyah, 2020:9). Dari sekian banyak media *game* yang ada pada *WordWall* peneliti memilih salah satu permainan tersebut adalah permainan jenis *Quiz*. *Quiz WordWall* adalah sarana pembelajaran dalam bentuk permainan kuis, beberapa pertanyaan disajikan pada tampilan kelas yang menarik dan serbaguna. Kemudian siswa menjawab secara bersama-sama.

Pada umumnya, proses pembelajaran di kelas hanya didukung oleh buku teks dan media *power point*. Pembelajaran tidak akan dapat berjalan secara maksimal karena media *power point* belum sepenuhnya dapat menyampaikan materi secara menyeluruh sehingga, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif, dan komunikatif guna mempermudah peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu semakin banyaknya inovasi media yang berkembang akan memunculkan berbagai jenis media sesuai dengan kebutuhan pembelajar Menurut Mayasari dan Amri (2020:2), salah satunya media *Quiz WordWall* digunakan untuk membantu mempermudah peserta didik serta dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Dari penjabaran tersebut peneliti mencoba untuk memberikan terobosan baru guna memberikan improvisasi pada proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin mengingat pentingnya bagian dalam proses pemahaman dan penguasaan bahasa. Penulis mencoba mengkolaborasi teknologi dengan kebutuhan pembelajaran kosakata siswa melalui *Quiz WordWall*.

Alasan peneliti memilih peserta didik kelas XI SMA Khadijah Surabaya sebagai subjek penelitian dikarenakan peneliti mengetahui karakteristik kemampuan kosakata peserta didik dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik melalui wawancara pada peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 ketika peneliti melaksanakan Program Pengenalan Persekolahan (PLP) di SMA

Khadijah Surabaya. Sekolah Menengah Atas Khadijah Surabaya sendiri merupakan salah satu Sekolah swasta berada di kota Surabaya. Peneliti tertarik dengan SMA Khadijah Surabaya dikarenakan sekolah swasta ini memiliki mata pelajaran bahasa Mandarin ditengah-tengah banyaknya mata pelajaran disekolah tersebut. Hal ini dirasa sangat baik untuk mempersiapkan peserta didik SMA Khadijah Surabaya dalam mengikuti perkembangan bahasa asing di era globalisasi. Ketika melaksanakan program kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA Khadijah Surabaya pada 1 Agustus hingga 10 November 2022, peneliti menemukan beberapa kesulitan peserta didik dalam penguasaan kosakata pada proses pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket observasi yang diberikan kepada peserta didik kelas XI di SMA Khadijah Surabaya. Berdasarkan angket observasi dari total 56 peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 sebagai responden, secara garis besar dapat ditarik hasil bahwa pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Khadijah Surabaya hanya berpacu pada media *power point*, video pembelajaran, dan buku teks saja yang membuat peserta didik merasa jenuh dan terkadang mengabaikan materi yang disampaikan pendidik sehingga terjadi kesulitan belajar seperti kurangnya pemahaman peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan penjelasan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana proses penggunaan media *Quiz WordWall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya?, (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media *Quiz WordWall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya?, (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media *Quiz WordWall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya?. Serta tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penggunaan, pengaruh, dan respon siswa terhadap media *Quiz WordWall* dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya. Penelitian sebelumnya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017” oleh Hartono (2017) Hasil penelitian ini diperoleh $t = 8.32$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* adalah $27.33.db = (\text{jumlah subjek} - 1) = 18 - 1 = 17$. Diperoleh batas penerimaan $t (5\%.17)$. Karena $t = 8.32 > t (5\%.17) = 0.85$, H_0 ditolak dan H_1 diterima, t -signifikasi berarti penggunaan media permainan kartu UNO terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin.

METODE

Jenis penelitian termasuk penelitian eksperimen dengan desain *True Experimental Design Pre-test dan Post-test group design*. Penelitian ini melibatkan kelas yang dipilih secara random yaitu XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dan XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen. Data berupa angka yang dihasilkan dari hitungan menggunakan

rumus statistik kemudian dianalisis dan disajikan menggunakan metode deskripsi kuantitatif. Hal ini diperkuat oleh pandangan Sugiyono (2013: 8) menjelaskan bahwa jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan deskripsi kuantitatif dengan perhitungan rumus statistik menghasilkan data berupa angka. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI SMA Khadijah Surabaya. Kemudian menghasilkan sampel kelas XI IPS 1 dan IPS 2 dengan jumlah masing-masing kelas 28 siswa.

Pengumpulan data diperoleh dari observasi, *pretest*, *posttest*, dan angket respon siswa. Hasil observasi diperoleh dengan rumus

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor ideal (kriterium untuk seluruh item)} \times 100}$$

Hasil persentase dari rumus tersebut, akan disajikan dalam bentuk tabel. Menurut Riduwan (2012:23)

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

Kemudian untuk menghitung hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan alat SPSS dengan langkah-langkah klik *Analyze, Compare Means – Paired Sample T Test*.

Untuk menghitung hasil angket respon peserta didik menggunakan alat SPSS dengan langkah-langkah Skala Likert *Analyze – Descriptive Statistic- Frequencies*.

Setelah dianalisis persentase disetiap butir pertanyaan kemudian diukur dengan rumus analisis skala likert agar dapat mengetahui kriteria hasil observasi.

$$P = \frac{\text{nilai pemerolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang diterapkan pada peserta didik kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023 sebagai sampel penelitian. Selama proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin diberi perlakuan menggunakan media *Quiz WordWall* pada kelas XI IPS 1 sebagai eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan media *Quiz WordWall*. Data yang telah terkumpul meliputi dari observasi guru dan peserta didik, *pre-test*, *post-test*, dan angket respon peserta didik, selanjutnya dianalisis kemudian disajikan menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian, menyatakan bahwa kegiatan penelitian di SMA Khadijah Surabaya dilakukan dengan frekuensi tiga kali pertemuan tatap muka dan alokasi waktu 3×45 menit masing-masing pada kelas XI IPS 2 sebagai (kelas kontrol) dan kelas XI IPS 1 sebagai (kelas

eksperimen). Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Quiz WordWall* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin, pengaruh penggunaan media *Quiz WordWall* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin, dan respon peserta didik terhadap penggunaan media *Quiz WordWall* dalam pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin pada kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya. Pada kegiatan pertemuan pertama peserta didik diberikan *pre-test* untuk menguji kemampuan awal peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dan dilanjutkan dengan proses pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin sesuai dengan RPP. Kemudian, pada kegiatan pertemuan kedua pada kelas kontrol dilanjutkan dengan proses pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin dengan *power point* dan diberikan penjelasan pembelajaran kosakata secara konvensional tanpa media *Quiz WordWall*, sedangkan pada kelas eksperimen dilanjutkan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Quiz WordWall*. Pada akhir pertemuan peserta didik diberikan *post-test* guna mengukur kemampuan peserta didik setelah diberikan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, sedangkan pada kelas eksperimen setelah dilanjutkan proses pembelajaran dan diberikan *post-test*, selanjutnya peserta didik diberikan angket respon guna mengetahui respon peserta terhadap penggunaan media *Quiz WordWall* dalam pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya.

1) Pembahasan Hasil Observasi

Dari hasil lembar observasi terhadap pendidik pada kelas eksperimen yang dilaksanakan dengan penerapan media *Quiz WordWall* diperoleh hasil 92% dan pada lembar observasi peserta didik diperoleh hasil 89%. Menunjukkan penerapan media *Quiz WordWall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dapat dikatakan sangat baik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media *Quiz WordWall* khususnya pada kosakata berdampak positif. Sedangkan pada lembar observasi pendidik pada kelas kontrol diperoleh hasil 79% dan pada lembar peserta didik diperoleh hasil 89%. Dari hasil observasi pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa kelas eksperimen menjadi kelas yang mendapatkan perlakuan media *Quiz WordWall* sehingga menghasilkan persentase yang signifikan serta termasuk dalam kategori "sangat baik" dibanding dengan kelas kontrol. Disimpulkan proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media *Quiz WordWall* berdampak positif.

2) Pembahasan Hasil pretest dan posttest

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quiz WordWall* dapat ditentukan dengan data hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. sebelum diberikan perlakuan penggunaan media *Quiz WordWall*, yang mana pada pengerjaan *pre-test* peserta didik masih banyak kesulitan dalam pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin. setelah masing-

masing kelas diberikan perlakuan yaitu pada kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran secara konvensional dan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan penggunaan media *Quiz WordWall*, peneliti memberikan *post-test* pada masing-masing kelas guna mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis data *post-test* pada kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 48, sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 90. Data hasil analisis *post-test* pada kedua kelas menunjukkan adanya peningkatan nilai dari perolehan nilai *pre-test* ke perolehan nilai *post-test*. Namun, peningkatan nilai yang signifikan dan berhasil berada pada kelas eksperimen dimana kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Quiz WordWall*.

Hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil yang positif untuk pembelajaran bahasa Mandarin terkait kosakata di XI IPS 1 SMA Khadijah Surabaya sejalan dengan pendapat Arikunto (2006:150) Tes adalah sekumpulan lembaran soal untuk dapat melatih agar mengetahui terhadap kemampuan, kecerdasan, kesanggupan serta bakat seseorang. Dibuktikan dengan hasil analisis serta perhitungan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata pada siswa soal *pretest* 44.2500 sedangkan nilai rata-rata pada siswa soal *posttest* 84.6429. Nilai *pretest* dan *posttest* juga dianalisis menggunakan *Paired Samples Test* untuk mengetahui signifikansi dari hasil *Paired Samples Test* diperoleh hasil (sig. 2-tailed) = 0,00 (kurang dari 0,05) dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang SIGNIFIKAN pada rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, dimana rata-rata *post-test* secara signifikan lebih tinggi dari pada *pre-test* (-40.39286). Dan untuk mengetahui ukuran efek di kelas tersebut peneliti menggunakan rumus *Eta squared* pada rumus tersebut akan mengetahui tingkatan efek di kelas yang telah diterapkan media *Quiz WordWall*. Hasil yang diperoleh yaitu 0,986716658 dari nilai tersebut menunjukkan dampak yang sedang bisa disebut dengan *moderate*. Berdasarkan hasil dapat dibuktikan penggunaan media *Quiz WordWall* mempunyai pengaruh positif dalam proses mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

3) Pembahasan Hasil Angket

Selanjutnya, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *Quiz WordWall* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin dilakukan analisis data hasil angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data angket respon, penggunaan media *Quiz WordWall* ialah hal yang baru dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya Hasil pada analisis lembar kuesioner peserta didik dalam penggunaan media *Quiz WordWall* mendapatkan respon yang baik dari sebuah pengumpulan informasi hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (2006:150) Kuesioner adalah banyak sebuah kalimat yang dirancang menjadi sebuah pertanyaan secara tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan informasi dari responden. Dibuktikan

dengan hasil persentase di setiap pertanyaan yang sudah dianalisis. Butir pertama “Menurut saya media *Quiz WordWall* menarik” persentase yang dihasilkan 89,2%. Butir kedua “Saya senang belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Quiz WordWall*” persentase yang dihasilkan 89,2%. Butir ketiga “Saya lebih muda memahami kosakata saat guru menggunakan media *Quiz Wordwall*” persentase yang dihasilkan 80,3%. Butir ke empat “Saya lebih bersemangat saat belajar dengan menggunakan media *Quiz WordWall*” persentase yang dihasilkan 89,2%. Butir kelima “Menurut saya media *Quiz WordWall* menghilangkan rasa bosan belajar dalam kelas” persentase yang dihasilkan 88,3%. Butir keenam “Menurut saya media *Quiz WordWall* dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar” persentase yang dihasilkan 85,7%. Butir ke tujuh “Menurut saya media *Quiz WordWall* dapat meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Mandarin” persentase yang dihasilkan 84,8%. Butir kedelapan “Menurut saya media *Quiz WordWall* membuat saya lebih aktif dalam mencoba menggunakan kosakata bahasa Mandarin” persentase yang dihasilkan 85,7%. Butir kesembilan “Menurut saya media *Quiz WordWall* membuat saya lebih aktif dalam mencoba menggunakan kosakata bahasa Mandarin” persentase yang dihasilkan 86,6%. Butir kesepuluh “Menurut saya strategi belajar menggunakan *Quiz WordWall* lebih meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Mandarin” persentase yang dihasilkan 88,3%. Dari hasil persentase yang telah dihitung setiap butir, disimpulkan media *Quiz WordWall* mendapat respon yang sangat baik oleh siswa dari hal tersebut siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias di dalam kelas.

Berdasarkan hasil seluruh pembahasan diatas mengenai observasi, *pretest*, *posttest*, serta angket, dapat memberikan hasil gambaran serta keseluruhan proses dilakukannya penelitian ini terkait media *Quiz WordWall* merupakan media yang efektif dipergunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quiz WordWall* berpengaruh positif terhadap kemampuan kosakata bahasa Mandarin dan menimbulkan respon positif dari siswa kelas XI IPS 1 SMA Khadijah Surabaya yang digunakan sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Gerlach & Ely dalam buku Arsyad (2010:3) media pembelajaran yaitu suatu kejadian yang dapat membangun kondisi serta membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan dalam keterampilan proses belajar mengajar sehingga mempermudah dalam pembelajaran. Media apabila dipahami suatu alat seperti grafis dan elektronik yang dapat menyalurkan sebuah pesan sehingga proses dilakukannya pembelajaran menjadi efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pengaruh media *Quiz WordWall* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA Khadijah

Surabaya pada Bab IV telah dijelaskan, kesimpulan yang diambil dari permasalahan yang diangkat dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Hasil observasi terkait proses pembelajaran bahasa Mandarin di kelas eksperimen dengan media *QuizWordWall* berjalan dengan baik dan berpengaruh terhadap pembelajaran di kelas tersebut. Berdasarkan hasil dan pembuktian lembar observasi guru pada kelas eksperimen dengan persentase pengukuran 92%. maka hasil persentase pada observasi aktivitas peserta didik adalah 89%. Dari sini disimpulkan bahwa peserta didik mengikuti proses dengan sangat antusias selama pembelajaran dan sangat baik dalam kelas bahasa Mandarin dan pengajar melakukan semua kegiatan dengan sangat baik.
- 2) Berdasarkan hasil penggunaan media *Quiz WordWall* memberikan dampak yang signifikan. Hasil tersebut menunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil persentase soal *pretest* kelas eksperimen adalah 44%, kemudian meningkat menjadi 84% dengan hasil *posttest* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol persentase pada *pretest* adalah 40% dan persentase soal *posttest* adalah 42%. Dari hasil kedua kelas dianalisis kemudian dilakukan uji t-test dengan SPSS pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian menghasilkan p-value (sig. 2-tailed) = 0,00 yang berarti kurang dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang SIGNIFIKAN. Kemudian masing-masing kelas diukur dengan rumus *eta squared* menentukan hasil nilai berdampak *small*, *moderate* dan *large*. Hasil perhitungan tersebut membuktikan dampak dari perlakuan pada kelas yang menerapkan media *Quiz WordWall* dan tidak menerapkan media *Quiz WordWall* dari hasil rumus *eta squared* pada kelas eksperimen berdampak *moderate* yang diartikan sedang, sedangkan pada kelas kontrol berdampak *small* diartikan kecil. Hasil tersebut membuktikan adanya pengaruh terhadap penerapan media *Quiz WordWall* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.
- 3) Menurut angket yang dilakukan oleh siswa, dapat disimpulkan bahwa media game *Quiz WordWall* sangat membantu siswa mempelajari kosakata Mandarin. Hal ini terlihat dari hasil angket siswa dengan persentase 89,2%, 89,2%, 80,3%, 89,2%, 88,3%, 85,7%, 84,8%, 85,7%, 86,6%, 88,3%. Dari keseluruhan hasil tersebut membuktikan termasuk kategori sangat baik jika dilihat dari tabel pengelompokan rentang nilai.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka ditemukan saran untuk guru, siswa dan peneliti lainnya sebagai berikut:

Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran sebagai sarana proses pembelajaran, salah satunya yang efektif adalah media web *Quiz wordwall* khususnya

dalam pengajaran bahasa Mandarin yang akan membantu siswa menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan lebih mudah.

Bagi siswa, sangat penting untuk mengikuti proses belajar mengajar dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi untuk belajar bahasa Mandarin, selain dapat menggunakan kosakata yang telah mereka kuasai dan juga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi peneliti selanjutnya, media web *Quiz wordwall* ini dapat digunakan dalam pengajaran kosakata. Namun, juga memungkinkan untuk memanfaatkannya dalam pembelajaran bahasa Mandarin lainnya seperti membuat kalimat, mencocokkan kata adapun permainan web *Wordwall* ini yaitu *Match up, Quiz, Open the box, Unjumble, Random wheel, Find the Match, Group sort, Missing word, Anagram, Maze chase, Matching pairs, Labelled diagram, True or false, Random Cards, Airplane, Whack a mole dan Balloon pop* dikarenakan banyak fitur game yang menarik. Diharapkan akan ada peneliti selanjutnya yang dapat memanfaatkan media web *wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Hartono, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016 / 2017 Rudi Hartono. *Nama Jurnal*, 1–6.
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin (The Role of PowerPoint media towards the students' interest and competence in Chinese Vocabulary Learning). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20, 183–191.
- Jannah, M., & Syafrudin, S. (2022). EFL students' perspectives on the use of Wordwall.net as vocabulary learning media. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 11(2), 115–124. <https://doi.org/10.15294/elt.v11i2.57120>
- Mayasari, Nitha dan Miftachul Amri. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Papan Kantong terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMK PGRI 133 Surabaya TP 2019/2020*. (online). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/download/33633/30061>), diakses 16 Juli 2023)
- Purwadani, Indri dan Miftachul Amri. 2019. "Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Tamair Terhadap Kemampuan Menyimak Secara Aktif Bab Watashi no Kozoku Siswa Kelas X Mipa 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019". (Online). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/31419/28501>), diakses 16 Juli 2023)
- Sadiman Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: Rajawali Pres.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutami, H. (2016). Fungsi dan Kedudukan Bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma, Jurnal Kajian Budaya*, 2(2), 212. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v2i2.28>
- Yulinda, Ditta dan Miftachul Amri. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI MIPA SMA NU 1 Gresik. Jurnal Mandarin Unesa*, 3(1), 1–8. (online). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33286/29834>, diakses 16 juli 2023)