

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *EDUCANDY*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA UNTUK MENYUSUN
KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN PESERTA DIDIK KELAS
X SMKS KETINTANG SURABAYA**

使用*Educandy*教育游戏对泗水Ketintang职业高中十年级学生掌握中文词汇并
构造简单句子的影响研究

**THE INFLUENCE OF USING *EDUCANDY*-BASED EDUCATIONAL GAMES ON
VOCABULARY MASTERY FOR CONSTRUCTING SIMPLE MANDARIN
SENTENCES AMONG TENTH GRADE STUDENTS AT SURABAYA KETINTANG
VOCATIONAL HIGH SCHOOL**

Pipit Andri Astuti

Universitas Negeri Surabaya
pipit.20033@mhs.unesa.ac.id

Mintowati

Universitas Negeri Surabaya
mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu alasan peserta didik SMKS Ketintang Surabaya kesulitan dalam memahami kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* untuk mempermudah peserta didik dalam menguasai kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain rancangan *True Experimental Design Pre-Test Post-Test Control Group Design* yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* sebesar 49,66 dan nilai rata-rata *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* sebesar 92,36. Kemudian dianalisis dan diperoleh hasil $t_0 = 4,83$ dan $d_b = 64$, maka dapat diketahui bahwa $t_s 0,05 = 1,67$ menunjukkan t_0 lebih besar dari t tabel yaitu ($1,67 < 4,83$) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Kata kunci: *Game* edukasi berbasis *Educandy*, kosakata, kalimat sederhana

摘要

学习媒体缺乏多样性是泗水Ketintang职业高中的学生难以理解组成简单中文的句子的词汇的原因之一。本研究利用Educandy教育游戏的媒体来帮助学生提高词汇至于组成简单的中文句子。本研究的目的是确定使用Educandy教育游戏对泗水Ketintang职业高中十年级学生掌握中文词汇并构造简单句子的影响研究。本研究是一项实验研究，采用真正的实验设计预测试后测试控制组设计，涉及一个控制班和一个实验班。使用Educandy教育游戏前实验班学生的平均前测成绩为49.66分，使用Educandy教育游戏后实验班学生的平均后测成绩为92.36分。分析得出 t 值 (t_0) 为 4.83，自由度 (d_b) 为 64，表明 t 值大于 t 表值，显著性水平为 0.05 ($1.67 < 4.83$)。这表明使用Educandy教育游戏对于提高词汇和组成简单的汉语句具有显著的积极影响。

关键词： Educandy 教育游戏、词汇、简单句子

Abstract

The lack of variety in learning media is one of the reasons students at Surabaya Ketintang Vocational High School struggle to understand vocabulary for constructing simple Mandarin sentences. This study utilizes Educandy-based educational games to facilitate students in mastering vocabulary for constructing simple Mandarin sentences. The objective of this research is to determine the influence of using Educandy-based educational games on vocabulary mastery for constructing simple Mandarin sentences among tenth-grade students at Surabaya Ketintang Vocational High School. This research is an experimental study using a True Experimental Design Pre-Test Post-Test Control Group Design, involving a control class and an experimental class. The average pre-test score of students in the experimental class before being treated with Educandy-based educational games was 49.66, and the average post-test score of students in the experimental class after being treated with Educandy-based educational games was 92.36. The analysis yielded a t-value (t_0) of 4.83 and degrees of freedom (d_b) of 64, indicating that the t-value is greater than the t-table value at a 0.05 significance level ($1.67 < 4.83$). This demonstrates a significant positive influence of using Educandy-based educational games on vocabulary mastery for constructing simple Mandarin sentences.

Keywords: Educandy-based educational games, vocabulary, simple Sentences

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat terhindar dari peran utama bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maisaroh (2018: 1) yang memaparkan bahwa bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi, ide, maksud, dan perasaan. Sehingga bahasa berperan penting dalam hubungan manusia. Di tengah arus globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa menjadi hal yang penting untuk dipelajari, khususnya dalam konteks kemampuan berbahasa asing. Kemampuan berbahasa asing ini, dapat menjadi penunjang dalam menghadapi dunia luar.

Saat ini, pembelajaran bahasa asing sudah banyak ditemukan di Indonesia. Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari. Hal ini didukung dengan data Reuters dikutip dari RM.id <https://rm.id/> yang menunjukkan bahwa pada tahun 2022 jumlah penutur bahasa mandarin meningkat hingga 1,12 miliar orang dan di Indonesia jumlah peminat untuk belajar bahasa Mandarin juga terus meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jonathan dkk. (2022: 45) saat ini salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari di Indonesia adalah bahasa Mandarin. Bahkan bahasa Mandarin sudah menjadi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah baik sekolah bertaraf nasional maupun internasional. Sejalan dengan pendapat Mintowati (2017: 1) di Indonesia bahasa Mandarin telah menjadi salah satu mata pelajaran peminatan di sekolah. Meskipun demikian, sebagian peserta didik terkadang masih merasa kesulitan saat belajar bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan saat mempelajari bahasa Mandarin peserta didik harus memiliki

pemahaman mendalam terhadap beberapa elemen penting dalam mempelajarinya.

Dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Mandarin, salah satu elemen penting dan paling mendasar yang harus dipelajari adalah penguasaan kosakata. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Andarista dan Subandi (2023: 2) bahwa aspek penting yang harus dikuasai dalam kemahiran berbahasa adalah kosakata. Kosakata merupakan unsur penyusun kata dan memiliki peran penting dalam pembentukan bahasa karena termasuk unsur kunci dalam penyusunan kalimat dan bahasa yang baik (Hermawan dkk., 2020: 186). Sehingga peran kosakata sangat penting dalam penyusunan kalimat, dengan tujuan menyampaikan maksud dan pesan secara efektif dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya harus mampu menguasai kosakata, tetapi juga harus mampu menyusun kalimat, meskipun hanya kalimat sederhana. Kalimat sederhana bahasa Mandarin merupakan jenis kalimat yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan yang membentuk struktur dasar dalam bahasa Mandarin. Sejalan dengan pendapat Safitri dkk. (2022: 11) kalimat sederhana memiliki struktur dasar kalimat dengan unsur penyusunnya berupa subjek, pedikat, dan objek, namun sering mengandung unsur tambahan yaitu keterangan. Dalam peyusunan kalimat sederhana selain kosakata yang perlu diperhatikan, penempatan kata juga harus diperhatikan supaya kalimat dapat terbentuk dengan benar dan sesuai.

Dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin, diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat dan mampu menarik minat peserta didik, terutama ketika menghadapi materi yang dianggap sulit. Hal ini bertujuan agar materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami dan

menyenangkan untuk dipelajari. Sejalan dengan Widyaningsih (2019: 34) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk memberikan rangsangan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga bermanfaat sebagai alat yang digunakan dalam membantu penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar peserta didik agar dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar peserta didik.

Secara umum, proses pembelajaran di kelas hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan materi hanya dijelaskan pendidik secara konvensional. Proses pembelajaran seperti ini tidak dapat berjalan secara optimal karena penjelasan materi secara konvensional belum dapat menyampaikan materi secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Wahyuni dan Ansofino (2013: 68) pada proses pembelajaran pendidik masih dominan penyampaian materi dengan pembelajaran secara konvensional, sehingga proses pembelajaran tidak menyenangkan dan bervariasi sehingga semangat belajar peserta didik berkurang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata terutama mengembangkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin adalah *game* edukasi berbasis *Educandy*.

Educandy adalah *game* edukasi berbasis *web* yang dapat diakses di *web* www.educandy.com. *Game Educandy* dapat digunakan pendidik pada saat

proses pembelajaran (Ulya, 2021: 57). *Educandy* dapat membantu pendidik dalam mereview materi yang telah dipelajari oleh peserta didik, serta dapat mengurangi rasa bosan peserta didik selama proses pembelajaran. *Educandy* dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun saat Pembelajaran Jarak Jauh (Ulil dan Suwarno, 2022: 284). Peserta didik dapat lebih tertarik untuk belajar sambil bermain karena tampilan layar yang berwarna-warni dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Alasan peneliti memilih peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya dikarenakan peneliti telah mengetahui karakteristik kemampuan dari peserta didik dan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik melalui kegiatan observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada 7 Agustus hingga 30 November 2023 di SMKS Ketintang Surabaya yang berlokasi di Jalan Ketintang No. 147-151, Wonokromo, Kecamatan Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur. Dari hasil pengamatan awal yang telah dilakukan diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran bahasa Mandarin, pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku teks saja saat menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik merasa jenuh dan terkadang mengabaikan materi yang disampaikan pendidik. Akibatnya, terjadi kesulitan belajar seperti kurangnya pemahaman peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, terutama untuk menyusun kalimat sederhana. Jadi, dengan memanfaatkan media *game* edukasi berbasis *Educandy*, diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, supaya proses

pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Pada penelitian ini, menggunakan buku ajar 快乐汉语 *Kuàilè Hànyǔ*. Materi yang disampaikan dengan tema 爱好 (hobi), dalam materi ini membahas keinginan, kemauan, dan kesukaan dalam bahasa Mandarin.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Educandy* terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X SMKS Ketintang Surabaya”, guna untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh *game* edukasi berbasis *Educandy* dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *Educandy* peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya. (2) Mendeskripsikan pengaruh pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya. (3) Mendeskripsikan respon peserta didik mengenai pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya.

Media *Game* Edukasi Berbasis *Educandy*

Educandy adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat diakses secara *online* melalui web www.educandy.com atau dapat di unduh secara gratis melalui *playstore* di *smartphone* (Amelia dkk., 2021: 57). Jadi, untuk memainkan *game Educandy* dapat melalui PC ataupun melalui *smartphone*. Tampilan *Educandy* dibuat dengan warna-warna yang menyenangkan agar terlihat ceria. Menurut Ulya (2021: 57) *Educandy* memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ yang secara harafiah berarti membuat belajar lebih manis. Ada fitur di *Educandy* yang memungkinkan untuk membuat kuis di dalam *game* (Ulil dan Suwarno, 2022: 284). Tiga fitur permainan utama *Educandy*, meliputi *words* (kata-kata), *matching pairs* (pasangan yang cocok), dan *quiz questions* (pertanyaan kuis). Menurut Kholfadina dan Mayarni (2022: 260) ketiga fitur ini dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan, seperti *nought & crosses* (O&X), *crosswords* (teka-teki silang), *match-up* (menjodohkan), *memory* (memori), *multiple choice* (pilihan ganda), *word search* (mencari kata), *spell it* (katakan itu), dan *anagrams* (anagram).

Penelitian ini memanfaatkan tiga fitur utama permainan yang ada pada *Educandy*. Adapun jenis permainan yang digunakan adalah *match-up* (menjodohkan), *multiple choice* (pilihan ganda), dan *anagrams* (anagram). Ketiga jenis permainan tersebut digunakan karena dianggap paling cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selain itu, ketiga jenis permainan tersebut juga dapat melatih sikap percaya diri,

ketelitian berfikir, dan kesabaran peserta didik. Soal yang terdapat pada *game Educandy* dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan termasuk materi kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2014: 72) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Artinya, penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada subjek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, adapun analisisnya menggunakan statistik dimana data yang dihasilkan berupa angka. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014: 7) pada penelitian deskriptif kuantitatif data yang dihasilkan berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *True Experimental Design Pre-Test Post-Test Control Group Design* dengan menggunakan dua kelas yang berbeda yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil pembelajaran.

Populasi menurut Sugiyono (2014: 80) merupakan wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik khusus yang telah ditentukan oleh peneliti guna dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 635 peserta didik dengan total 18 kelas.

Sampel menurut Sugiyono (2014: 81) merupakan sebagian dari total jumlah dan karakteristik yang berada dalam populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu dilakukan secara acak dalam kelompok atau kelas tanpa memperhatikan status atau tingkatan dalam populasi (Sugiyono, 2014: 82). Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X MP 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 peserta didik, dan peserta didik kelas X DKV 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 peserta didik. Dengan ini jumlah keseluruhan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah 66 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2014: 224) merupakan langkah strategis dalam penelitian untuk memperoleh informasi atau data penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik tes, dan teknik angket.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (2013: 203) instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar kemudian lebih mudah diolah. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, lembar soal *pre-test post-test*, dan lembar angket.

Data hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan skor skala *likert* menggunakan rumus persentase menurut Riduwan dan Sunarto (2013: 23) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah hasil data diketahui menggunakan rumus persentase, kemudian hasil tersebut menurut Riduwan dan Sunarto (2013: 23) diklasifikasikan berdasarkan persentase pengelompokan dalam tabel skala *likert* sebagai berikut:

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

Selanjutnya, menurut Arikunto (2013: 354) untuk menganalisis lembar soal *pre-test* dan *post-test* dapat dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

- t : Uji *t-signifikansi*
- Mx : Nilai rata-rata kelas kontrol
- My : Nilai rata-rata kelas eksperimen
- Nx : Jumlah peserta didik kelas kontrol
- Ny : Jumlah peserta didik kelas eksperimen
- Σx^2 : Jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
- Σy^2 : Jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

Selanjutnya, analisis data angket respon peserta didik memuat 4 kategori nilai yaitu nilai 4 “Sangat Setuju”, nilai 3 “Setuju”, nilai 2 “Kurang Setuju”, dan nilai 1 “Tidak Setuju”. Menurut Riduwan dan Sunarto (2013: 23) angket dihitung dengan rumus hitung frekuensi sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P : Persentase
- f : Frekuensi
- n : Jumlah keseluruhan peserta didik

Hasil nilai data yang diperoleh tersebut diklasifikasikan menggunakan kriteria interpretasi skala *likert* untuk menarik kesimpulan pada data yang telah dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya. Data yang telah didapatkan meliputi hasil observasi aktivitas pendidik, observasi aktivitas peserta didik, *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis dan hasil analisis penelitian diuraikan sebagai berikut.

Hasil data analisis lembar observasi diperoleh dari lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Penilaian dari lembar aktivitas pendidik dan peserta didik dinilai oleh observer yaitu pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin di SMKS Ketintang Surabaya. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada lembar observasi aktivitas pendidik di kelas kontrol diperoleh hasil pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 81,73% dan 90,43%. Sedangkan, pada lembar observasi aktivitas pendidik di kelas eksperimen diperoleh hasil pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 81,73% dan 92,17%.

Selain lembar observasi aktivitas pendidik, peneliti juga menyediakan



lembar aktivitas peserta didik. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada lembar observasi aktivitas peserta didik di kelas kontrol diperoleh hasil pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 80% dan 82%. Sedangkan, pada lembar observasi aktivitas peserta didik di kelas eksperimen diperoleh hasil pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebesar 80% dan 84,44%.

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 44,60, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 49,66. Hasil nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol sebesar 75,60, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 92,36. Setelah mengetahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya dilakukan perhitungan *t-test* perbedaan rata-rata (*mean*) pada kedua kelas tersebut. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh $t_0 = 4,83$ dan $d_b = 64$. Selanjutnya dibandingkan dengan melihat tabel t nilai taraf signifikansi 5%. Dengan $t_0 = 4,83$ dan $d_b = 64$, maka dapat diketahui bahwa $t_s 0,05 = 1,67$ dan menunjukkan t_0 lebih besar dari t tabel yaitu ($1,67 < 4,83$) menunjukkan bahwa t_0 signifikansi diterima.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis angket respon peserta didik dan mendapatkan hasil persentase sebesar 84,09% pada pernyataan yang pertama, 91,67% pada pernyataan yang kedua, 89,39% pada pernyataan yang ketiga, 85,61% pada pernyataan yang keempat, 84,85% pada pernyataan yang kelima, 90,15% pada pernyataan yang keenam, 91,67% pada pernyataan yang ketujuh, 88,64% pada pernyataan yang kedelapan, 90,15% pada pernyataan yang kesembilan, dan 89,39% pada pernyataan yang kesepuluh. Berdasarkan skala *likert*

hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik yaitu berkisar antara 81%-100%.

3.2 Pembahasan

Kegiatan penelitian dilakukan di SMKS Ketintang Surabaya pada tanggal 20 Mei 2024 sampai 27 Mei 2024 dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuan pada kelas kontrol yaitu X DKV 2 dan kelas eksperimen yaitu X MP 3. Pada pertemuan pertama diberikan soal *pre-test* pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan RPP yaitu pemberian materi tentang 爱好 (hobi) yang terdapat dalam buku 快乐汉语 *Kuàilè Hànyǔ*. Selanjutnya pada pertemuan kedua mengulas kembali materi pembelajaran pada pertemuan pertama. Kemudian diberikan tugas penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dalam hal ini tugas yang diberikan pada kedua kelas memiliki sisi berbeda. Selanjutnya diakhir pertemuan kedua kelas diberikan soal *post-test*. Khusus untuk kelas eksperimen diberikan angket respon peserta didik yang telah disiapkan oleh peneliti.

Analisis data yang pertama yaitu analisis data observasi aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik, yang menunjukkan bahwa proses penerapan pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *Educandy* berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil persentase penilaian pada lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik yang dinilai oleh observer yaitu pengampu mata pelajaran bahasa

Mandarin SMKS Ketintang Surabaya. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Observasi yang dilakukan oleh peneliti, sejalan dengan pendapat dari Sugiyono (2014: 145) observasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan mengamati perilaku manusia, proses kerja, kejadian alam, dan dapat digunakan ketika responden yang diamati tidak terlalu banyak. Hasil observasi aktivitas pendidik kelas kontrol pada pertemuan pertama sebanyak 81,73% dan pada pertemuan kedua sebanyak 90,43%. Selanjutnya, hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol pada pertemuan pertama sebanyak 80% dan pada pertemuan kedua sebanyak 82%. Sedangkan, hasil observasi aktivitas pendidik kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebanyak 81,73% dan pada pertemuan kedua sebanyak 92,17%. Selanjutnya, hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebanyak 80% dan pada pertemuan kedua sebanyak 84,44%. Terdapat adanya peningkatan hasil persentase aktivitas pendidik dan peserta didik. Hasil analisis dari aktivitas pendidik dan peserta didik yang diperoleh dari kedua kelas tersebut, berdasarkan skala *likert* masuk dalam kategori sangat baik yaitu berkisar antara 81%-100%.

Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbasis *Educandy* berhasil diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dan memberikan pengaruh positif baik bagi pendidik ataupun peserta didik. Bagi pendidik penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Bagi

peserta didik penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* dapat memberikan kemudahan dan pengalaman berbeda dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Analisis data yang kedua yaitu analisis data nilai tes *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen, mendapatkan hasil yang baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas. Penilaian tes yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan pendapat Arikunto (2013: 266) tes merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok. Hasil rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 44,60, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 49,66. Nilai *pre-test* kedua kelas tersebut mendapatkan hasil dibawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol sebesar 75,60, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 92,36. Dari data diatas menunjukkan peningkatan hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Namun, peningkatan nilai tersebut lebih signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy*, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media *power point* (PPT) dan dijelaskan secara konvensional.

Setelah mengetahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya dilakukan perhitungan *t-test* perbedaan rata-rata (*mean*) pada kedua kelas tersebut. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh $t_0 = 4,83$ dan $d_b = 64$, maka dapat diketahui bahwa $t_s 0,05 = 1,67$ dan menunjukkan t_0 lebih besar dari t tabel yaitu ($1,67 < 4,83$)

yang menunjukkan bahwa t_0 signifikansi diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik.

Analisis data yang ketiga yaitu analisis hasil angket respon peserta didik. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik kelas eksperimen (X MP 3) terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014: 142) angket digunakan untuk mengumpulkan data di mana responden diberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Hasil analisis angket respon peserta didik menunjukkan penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* sangat baik dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil persentase angket respon peserta didik sebesar 84,09%, 91,67%, 89,39%, 85,61%, 84,85%, 90,15%, 91,67%, 88,64%, 90,15%, dan 89,39%. Berdasarkan skala *likert* hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik yaitu berkisar antara 81%-100%.

Berdasarkan hasil respon angket peserta didik kelas X MP 3 SMKS Ketintang Surabaya dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy*, menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik juga lebih bersemangat dan termotivasi untuk mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana

bahasa Mandarin. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya peserta didik yang memilih jawaban positif pada lembar angket yaitu “Setuju” dan “Sangat Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan hasil dari ketiga rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maisaroh (2018) mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Permainan Tebak Kata terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018”. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penggunaan permainan tebak kata berpengaruh terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto. Jadi, walaupun penelitian ini dengan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran yang berbeda, namun sama-sama memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian berupa penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap

penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin ini telah menjawab 3 rumusan masalah. Simpulan dari ketiga pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Rumusan masalah pertama telah terjawab dengan adanya hasil observasi yang dilakukan selama penelitian. Hasil data observasi tersebut menunjukkan bahwa proses penerapan pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin yang diterapkan pada kelas eksperimen (X MP 3) dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *Educandy* berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan hasil persentase aktivitas pendidik dan peserta didik. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil diatas adalah proses penerapan pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* berjalan dengan baik dan berhasil digunakan untuk pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya.
- 2) Rumusan masalah kedua telah terjawab dengan adanya hasil dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada kelas eksperimen (X MP 3) yang diberikan perlakuan khusus menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selain itu, dari hasil perhitungan *t-test* diperoleh $t_0 = 4,83$ dan $d_b = 64$, dapat diketahui bahwa t_s , $0,05 = 1,67$ dan menunjukkan t_0 lebih besar dari t tabel yaitu ($1,67 < 4,83$) yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jadi, hasil belajar peserta

didik di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil diatas adalah penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya.

- 3) Rumusan masalah ketiga telah terjawab dengan hasil analisis angket respon peserta didik. Hasil analisis angket respon peserta didik menunjukkan penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* sangat baik dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana peserta didik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* mudah dipahami oleh peserta didik, media *game* ini juga menyenangkan, dan peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi untuk mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil diatas adalah penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* dalam pembelajaran bahasa Mandarin, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Pendidik
Sebelum memulai proses pembelajaran, pendidik disarankan untuk dapat menyampaikan langkah-langkah penggunaan media *game*

edukasi berbasis *Educandy* dengan baik dan benar. Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan peserta didik dapat menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* tersebut sesuai dengan kegunaannya. Pendidik juga perlu memastikan bahwa jaringan internet dikelas tersebut lancar, sehingga proses pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy* akan berjalan dengan baik.

2) Bagi Peserta Didik

Pada proses pembelajaran menggunakan media *game* edukasi berbasis *Educandy*, peserta didik disarankan untuk lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik juga disarankan untuk dapat memahami setiap kosakata yang dipelajari, agar memudahkan dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3) Bagi Peneliti Lain

Penggunaan media *game* edukasi berbasis *Educandy* sangat baik dalam pembelajaran bahasa Mandarin terutama untuk penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan atau menerapkan media *game* edukasi berbasis *Educandy* terhadap materi yang lain, agar media *game* edukasi berbasis *Educandy* mempunyai banyak fungsi dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

Andarista, O. K., & Subandi. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XII SMK Yapalis Krian Tahun Ajaran 2022/2023."

Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA 4(2): 1–11.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

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.

Jonathan, M. A., Trihardini, A., & Prasetyaningtyas, H. (2022). "Pembelajaran Bahasa Mandarin Pada Masa Orde Baru." *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin* 1(3): 45–54.

Maisaroh, J. (2018). "Pengaruh Penggunaan Permainan Tebak Kata terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa SMAN 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran." *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA* 1(3): 1–6.

Mintowati, M. (2017). "Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 1(1): 1–10.

Riduwan & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Safitri, E., Duha, S., & Wati, I. (2022). "Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Bugis Siswa Sekolah Dasar." *Societies: Journal of Social Sciences and Humanities* 2(1): 9–15.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Ulil, A., & Suwarno. I. S. (2022). "Penggunaan Educandy untuk Pembelajaran Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa SMA Kelas XII." *E-Journal Laterne* 11(2): 282–293.
- Ulya, M. (2021). "Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1): 55–63.
- Wahyuni, D., & Ansofino. (2013). "Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Student Recap Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas VIII MTS TI Batang Kabung." *Journal of Economic and Economic Education* 2(1): 67–76.
- Widyaningsih, G. E. N. (2019). "Penggunaan Kamus Digital dan Kamus Cetak Terhadap Penguasaan 汉字hànzì." *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial* 10(1): 34–41.
- 张宇佳. (2014). "浅谈现代汉语中的歧义问题." *Jurnal Bahasa dan Budaya China* 5(2): 82–95.
- 金天俊. (1988). 实用汉语语法与修辞. 湖南: 中南工业大学出版社.
- 黄伯荣, 廖序东. (2014). 现代汉语. 北京: 高等教育出版社.