

**KEEFEKTIFAN PENERAPAN APLIKASI *QUIZLET* TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA DAN PENYUSUNAN KALIMAT
SEDERHANA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI SMKS
KETINTANG SURABAYA TAHUN AJARAN 2025-2026**

**2025-2026 学年实施 QUIZLET 应用程序对泗水国立中学十一年级学生掌握普通
话词汇和简单句子的有效性。**

Dita Aulia Bahari¹

Universitas Negeri Surabaya
ditaaulia.21042@mhs.unesa.ac.id

Mintowati²

Universitas Negeri Surabaya
mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menemukan (1) penerapan aplikasi *Quizlet* (2) keefektifan aplikasi *Quizlet* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana (3) respon siswa terhadap aplikasi *Quizlet*. Metode penelitian yang digunakan adalah desain *pre-test post-test control group* pada 70 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan angket, kemudian hasil tes dianalisis dengan uji-t. Hasil observasi pendidik kelas kontrol pada pertemuan pertama 80,90% dan pertemuan kedua 84,54%, kemudian hasil observasi peserta didik kelas kontrol pertemuan pertama 84,44% dan pertemuan kedua 88,88%. Hasil observasi pendidik kelas eksperimen pertemuan pertama 81,81% dan pertemuan kedua 94,54%, kemudian hasil observasi peserta didik kelas eksperimen pertemuan pertama 86,66% dan pertemuan kedua 93,33%. Hasil penelitian tes menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol 34,11 dan *post-test* 71,79, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pre-test* 36,91 dan *post-test* 89,88. Uji-t menghasilkan $t_o = 4,30$ dengan $db = 68$ dan taraf signifikansi 5%, lebih besar dari $t_{tabel} = 1,67$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, aplikasi *Quizlet* terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.



Hasil angket respon siswa juga positif karena memiliki persentase sebesar 88,33% pada pernyataan pertama, 90,55% pada pernyataan, 83,88% pada pernyataan ketiga, 89,44% pada pernyataan keempat, 92,77% pada pernyataan kelima, 92,22% pada pernyataan keenam, 92,77 pada pernyataan ketujuh, 91,66% pada pernyataan kedelapan, 90,55% pada pernyataan kesembilan, 91,11% pada pernyataan kesepuluh. Aplikasi *Quizlet* dianggap menarik, interaktif, dan memotivasi.

Kata kunci: *Quizlet*, kosakata, kalimat sederhana, bahasa Mandarin, media pembelajaran.

Abstract

This study aims to find (1) the application of the Quizlet application (2) the effectiveness of the Quizlet application on vocabulary mastery and simple sentence construction (3) student responses to the Quizlet application. The research method used is a pre-test post-test control group design on 70 students divided into experimental and control classes. Data were collected through observation, tests and questionnaires, then the test results were analyzed with a t-test. The results of observations of control class educators at the first meeting were 80.90% and the second meeting 84.54%, then the results of observations of control class students at the first meeting were 84.44% and the second meeting 88.88%. The results of observations of experimental class educators at the first meeting were 81.81% and the second meeting 94.54%, then the results of observations of experimental class students at the first meeting were 86.66% and the second meeting 93.33%. The results of the test research showed that the average pre-test score of the control class was 34.11 and the post-test was 71.79, while the experimental class obtained an average pre-test of 36.91 and a post-test of 89.88. The t-test produced $t_0 = 4.30$ with $db = 68$ and a significance level of 5%, greater than t table = 1.67, so there was a significant difference between the control and experimental classes. Thus, the Quizlet application has been proven effective in improving vocabulary mastery and the ability to construct simple Mandarin sentences. The results of the student response questionnaire were also positive because they had a percentage of 88.33% in the first statement, 90.55% in the statement, 83.88% in the third statement, 89.44% in the fourth statement, 92.77% in the fifth statement, 92.22% in the sixth statement, 92.77 in the seventh statement, 91.66% in the eighth statement, 90.55% in the ninth statement, 91.11% in the tenth statement. The Quizlet application is considered interesting, interactive, and motivating.

Keywords: *Quizlet, vocabulary, simple sentences, Mandarin, learning media*

摘要

本研究旨在探究：(1) Quizlet 应用的使用情况；(2) Quizlet 应用对词汇掌握和简单句构建的有效性；(3) 学生对 Quizlet 应用的反馈。研究采用前后测控制组设计，选取 70 名学生，随机分为实验班和控制班。数据收集方法包括观察、测试和问卷调查，测试结果采用 t 检验进行分析。控制班教师第一次课堂观察结果为 80.90%，第二次为 84.54%；控制班学生第一次课堂观察结果为 84.44%，第二次为 88.88%。实验班教师第一次课堂观察结果为 81.81%，第二次为 94.54%；实验班学生第一次课堂观察结果为 86.66%，第二次为 93.33%。测试研究结果显示，对照组的平均前测成绩为 34.11 分，后测成绩为 71.79 分；而实验组的平均前测成绩为 36.91 分，后测成绩为 89.88 分。t 检验结果为 $t=4.30$ ，标准差为 68，显著性水平为 5%，大于 t 临界值 1.67，因此对照组和实验组之间存在显著差异。由此可见，Quizlet 应用程序能够有效提高学生的词汇掌握能力和构建简单汉语句子的能力。学生问卷调查结果也令人满意，他们在第一项陈述中的回答率为 88.33%，第二项陈述为 90.55%，第三项陈述为 83.88%，第四项陈述为 89.44%，第五项陈述为 92.77%，第六项陈述为 92.22%，第七项陈述为 92.77%，第八项陈述为 91.66%，第九项陈述为 90.55%，第十项陈述为 91.11%。Quizlet 应用被认为有趣、互动性强且能激发学习动力。

关键词：Quizlet、词汇、简单句子、普通话、学习媒体

1. PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin telah menjadi salah satu mata pelajaran yang semakin diminati di Indonesia, terutama di sekolah-sekolah yang mengajarkan bahasa asing sebagai bagian dari kurikulum peminatan (Mintowati, 2017:1). Pengajaran bahasa Mandarin di Indonesia memiliki tujuan untuk memperkenalkan budaya Tiongkok dan membuka peluang kerja di berbagai sektor internasional. Selain itu, pembelajaran bahasa Mandarin juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman lintas budaya, yang sangat penting dalam era globalisasi ini. Namun, meskipun bahasa Mandarin menjadi mata pelajaran yang semakin populer, banyak siswa yang masih menghadapi tantangan dalam menguasai kosakata dan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa ini.

Kosakata adalah salah satu elemen dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, siswa akan kesulitan dalam memahami percakapan, membaca teks, serta mengekspresikan diri dengan lancar (Andarista & Subandi, 2023). Selain itu, dalam bahasa Mandarin, penyusunan kalimat yang benar juga sangat bergantung pada pemahaman yang kuat terhadap kosakata yang digunakan. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan dalam belajar bahasa Mandarin, siswa perlu mempelajari dan menguasai kosakata serta struktur kalimat dengan baik.

Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin, terutama dalam menyusun kalimat sederhana. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagai solusi untuk masalah ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi digital, dapat

menjadi alternatif yang efektif. Menurut Sanjaya (2008:213), penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Mandarin adalah *Quizlet*.

Quizlet merupakan aplikasi berbasis game edukatif yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti *flashcards*, kuis, tes, dan latihan lainnya, yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana. Sari (2019:11) menjelaskan bahwa aplikasi ini tidak hanya membantu siswa dalam menghafal kosakata, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami arti dan penggunaan kata dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, *Quizlet* juga menyediakan fitur yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, baik di kelas maupun di luar kelas, sehingga mereka dapat mengulang materi sesuai kebutuhan.

Penerapan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Menurut Salsabila (2022:13), penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran berbasis aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih personal, sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing. Hal ini penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat yang benar.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan aplikasi *Quizlet* dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMKS Ketintang Surabaya tahun ajaran 2025-2026. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Quizlet* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas aplikasi *Quizlet* dalam membantu siswa menguasai bahasa Mandarin.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Hasil angket yang diberikan kepada siswa diharapkan dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana aplikasi *Quizlet* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa asing yang lebih efektif dan menarik di sekolah-sekolah di Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, aplikasi seperti *Quizlet* semakin populer karena kemudahan akses dan fitur yang ditawarkan. Penggunaan aplikasi ini juga sejalan dengan tren pembelajaran berbasis teknologi yang semakin berkembang di dunia pendidikan. Hal ini juga diungkapkan oleh Fadhilawati (2022:1), yang menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *game* seperti *Quizlet* dapat memotivasi siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk belajar di luar jam pelajaran formal,

sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk tes atau ujian.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin. Jika terbukti efektif, aplikasi *Quizlet* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini tentunya akan bermanfaat bagi pengembangan kualitas pendidikan bahasa Mandarin di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki kontribusi praktis bagi guru dan siswa, tetapi juga kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa asing.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui (1) penerapan aplikasi *Quizlet* (2) Efektivitas aplikasi *Quizlet* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana (3) respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet*. Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel bebas, yaitu penerapan aplikasi *Quizlet*, terhadap variabel terikat, yaitu penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test control group* digunakan untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Quizlet* dengan kelas kontrol yang

menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* (Sugiyono, 2014:18).

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif yang diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sumber data utama penelitian ini adalah siswa kelas XI SMKS Ketintang Surabaya yang berjumlah 70 siswa, dengan 36 siswa dalam kelompok eksperimen dan 34 siswa dalam kelompok kontrol. Data juga diperoleh dari observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, serta angket respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran (Cynthia, 2015:2).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga jenis, yaitu tes, observasi, dan angket. Tes dilakukan sebelum dan setelah penerapan aplikasi *Quizlet* untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin (Arikunto, 2013:266). Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas pendidik dan peserta didik selama pembelajaran, baik di kelas eksperimen maupun kontrol. Angket diberikan kepada siswa di kelas eksperimen untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin (Sanjaya, 2008:213).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi soal *pre-test* dan *post-test* yang disusun oleh peneliti, lembar observasi untuk mencatat aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran, serta angket yang berisi 10 pertanyaan terkait dengan penggunaan aplikasi *Quizlet*. Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari berbagai jenis soal, seperti mencocokkan kosakata dengan arti, menyusun kalimat sederhana, dan mengisi kalimat rumpang (Riduwan & Sunarto, 2013:23). Lembar observasi digunakan untuk menilai sejauh mana proses

pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana, sementara angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran (Fadhilawati, 2022:1).

Untuk validasi data, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli bahasa Mandarin di Universitas Negeri Surabaya untuk memastikan kelayakan soal dan angket yang digunakan. Setelah dilakukan validasi, instrumen yang telah diperbaiki dan disetujui kemudian digunakan dalam penelitian. Selain itu, untuk menjamin keabsahan hasil penelitian, data yang diperoleh akan dianalisis secara triangulasi dengan menggabungkan hasil tes, observasi, dan angket respon siswa (Sugiyono, 2014:121).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol (Arikunto, 2013:356). Selain itu, data hasil observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran yang terjadi di kedua kelas. Hasil dari angket respon siswa akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung persentase tingkat persetujuan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran (Riduwan & Sunarto, 2013:23). Semua data yang diperoleh akan dianalisis secara komprehensif untuk menentukan efektivitas penerapan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SMKS Ketintang Surabaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses penerapan pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan

kalimat sederhana bahasa mandarin dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* peserta didik di kelas XI SMKS Ketintang surabaya

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol (XI AK 3) dan kelas eksperimen (XI MP 3). Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran aplikasi *Quizlet*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan *PowerPoint*. Selama proses penerapan, siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan *Quizlet*, meskipun sempat mengalami kendala akses internet, yang diatasi dengan bantuan hotspot dari peneliti. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas pendidik dan peserta didik oleh guru Bahasa Mandarin.

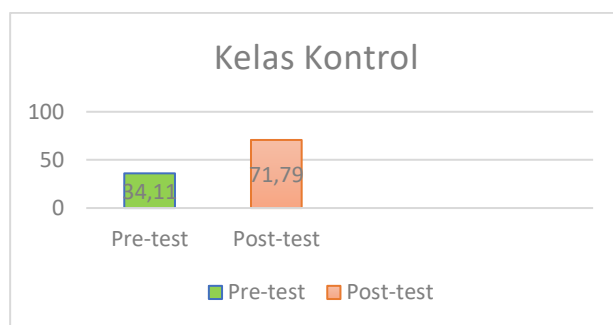
Hasil observasi kelas kontrol (XI AK 3) menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada pertemuan pertama mencapai 80,90% dengan kategori baik, sementara pada pertemuan kedua meningkat menjadi 84,54% dengan kategori sangat baik. Untuk aktivitas peserta didik, pertemuan pertama memperoleh skor 84,44% dalam kategori sangat baik, dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 88,88%, tetap dalam kategori sangat baik.

Pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* di kelas eksperimen (XI MP 3) berlangsung dengan sangat baik. Aktivitas pendidik pada pertemuan pertama mencapai 81,81% dengan kategori sangat baik, dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 94,54%, juga dalam kategori sangat baik. Aktivitas peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor 86,66% pada pertemuan pertama dan 93,33% pada pertemuan kedua.

Terdapat peningkatan signifikan pada aktivitas guru dan siswa, serta pembelajaran dengan *Quizlet* berjalan sangat baik. Jadi, penerapan aplikasi

Quizlet dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya meningkatkan keaktifan dan efektivitas pembelajaran dibandingkan metode konvensional, meskipun terkendala jaringan internet pada awal pelaksanaan.

Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizlet* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa mandarin peserta didik kelas XI SMKS Ketintang surabaya. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Quizlet* sebagai media bantu untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Aplikasi ini hanya diterapkan pada kelas eksperimen (XI MP 3), sedangkan kelas kontrol (XI AK 3) pembelajaran dilakukan secara konvensional menggunakan media *PowerPoint*. Berikut merupakan diagram perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas.



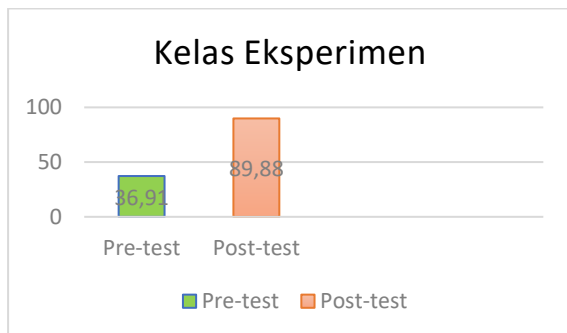
Hasil analisis kelas kontrol (XI AK 3) menunjukkan bahwa dari 34 peserta didik, rata-rata nilai *pre-test* adalah 34,11, yang mana seluruh peserta didik berada di bawah KKM (75). Namun, setelah pembelajaran, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 71,79, dengan 19 peserta didik berhasil mencapai KKM dan 15 peserta didik masih berada di bawah KKM.

Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar, namun kenaikan nilai dari *pre-test* dan *post-test* belum signifikan karena

sebagian besar peserta didik masih belum mencapai nilai maksimum yang diharapkan.

Pembelajaran konvensional dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi efektivitasnya terbatas. Hasil ini menjadi pembandingan untuk menilai sejauh mana penggunaan aplikasi *Quizlet* mampu memberikan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Pada kelas eksperimen (XI MP 3), pembelajaran bahasa Mandarin dilakukan menggunakan aplikasi *Quizlet* untuk membantu siswa menguasai kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik mengikuti *pre-test*, kemudian setelah pembelajaran dengan *Quizlet*, mereka mengikuti *post-test* untuk melihat peningkatan hasil belajar.



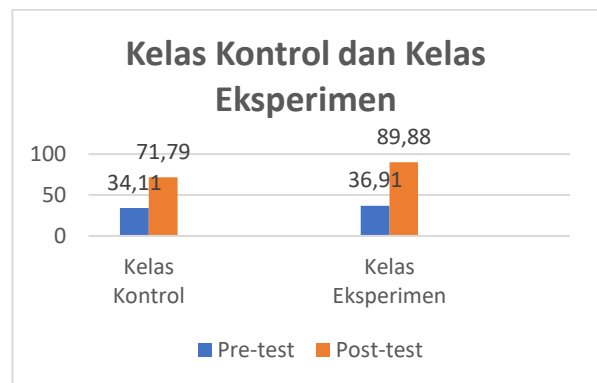
Berdasarkan grafik tersebut dijelaskan bahwa pada nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 52,97%.

Peningkatan terjadi di seluruh aspek penilaian, meliputi pencocokan *hanzi-pinyin*, makna *hanzi*, mengisi kalimat rumpang, menyusun kalimat sederhana, serta membuat kalimat baru dari kosakata yang diberikan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana setelah penggunaan aplikasi *Quizlet*. Dengan rata-rata meningkat dari 36,91

menjadi 89,88, media *Quizlet* terbukti sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami dan mengaplikasikan Bahasa Mandarin dibandingkan dengan metode konvensional di kelas kontrol.

Setelah memperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas, dilakukan analisis uji t-signifikansi untuk mengetahui perbedaan hasil belajar akibat penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Tujuan analisis ini adalah untuk mengukur sejauh mana aplikasi *Quizlet* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin.



Dari data tersebut terlihat adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelas. Kelas kontrol mengalami peningkatan namun belum mencapai nilai KKM, sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Quizlet* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan.

Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Peneliti menggunakan angket berisi 10 butir pernyataan. Angket ini diberikan kepada kelas eksperimen (XI MP 3) yang berjumlah 36 peserta didik, dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif persentase berdasarkan skala *Likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian berada pada kategori “sangat baik”,

dengan persentase rata-rata di atas 85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan aplikasi *Quizlet* dalam proses pembelajaran. Para siswa menilai bahwa penggunaan media ini mudah dan menarik, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Selain itu, motivasi belajar meningkat secara signifikan karena penyajian materi yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *Quizlet* juga terbukti membantu peserta didik dalam penguasaan kosakata serta penyusunan kalimat sederhana dalam Bahasa Mandarin. Secara keseluruhan, media ini dinilai sangat sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* sangat efektif dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. Media ini tidak hanya memudahkan pemahaman kosakata dan penyusunan kalimat sederhana, tetapi juga meningkatkan minat, semangat, serta motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMKS Ketintang Surabaya pada tanggal 20 dan 27 Agustus 2025, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam dua kali pertemuan dengan durasi 2 x 45 menit di masing-masing kelas, yaitu kelas XI AK 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI MP 3 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizlet* terhadap penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Pada pertemuan pertama, kedua kelas diberikan

pre-test sebagai bentuk evaluasi awal sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, dilakukan proses pembelajaran berdasarkan modul ajar dengan materi 我的生日 (ulang tahun saya) dari buku 快乐汉语 (*kuàilè hànyǔ*). Pada pertemuan kedua, peneliti bersama peserta didik mengulas kembali kosakata dari materi tersebut, kemudian menjelaskan penyusunan kalimat sederhana dan memberikan latihan penguasaan kosakata serta penyusunan kalimat. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *post-test*, dan khusus untuk kelas eksperimen juga diberikan angket respon peserta didik untuk mengetahui pandangan mereka terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun pada bab I, terdapat tiga jenis data yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu data observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, data hasil *pre-test* dan *post-test*, serta data angket respon peserta didik terhadap penerapan aplikasi *Quizlet*. Analisis pertama, yaitu observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* berjalan sangat baik dan sesuai dengan modul ajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin, diketahui bahwa aktivitas pendidik pada kelas kontrol memperoleh skor 80,90% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 84,54% pada pertemuan kedua.

Aktivitas peserta didik di kelas kontrol juga meningkat dari 84,44% menjadi 88,88%. Sementara itu, aktivitas pendidik di kelas eksperimen meningkat lebih signifikan, yaitu dari 81,81% menjadi 94,54%, dan aktivitas peserta didik dari 86,66% menjadi 93,33%.

Berdasarkan kriteria skala *Likert*, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik (81%–100%), yang menunjukkan

adanya peningkatan kualitas pembelajaran.

Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *Quizlet* terbukti memberikan pengaruh positif bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, media ini mempermudah penyampaian materi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Bagi peserta didik, penggunaan aplikasi *Quizlet* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar bahasa Mandarin, khususnya dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana.

Analisis kedua adalah hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 34,11, sedangkan kelas eksperimen sebesar 36,91, keduanya masih berada di bawah KKM sekolah yaitu 75. Setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Kelas kontrol mencapai rata-rata 71,79, sedangkan kelas eksperimen meningkat tajam hingga 89,88. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizlet* memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional menggunakan *PowerPoint*. Selanjutnya, uji *t-test* menghasilkan nilai $t_o = 4,30$ dengan $df = 68$, dan $t_{tabel} 0,05 = 1,67$. Karena $t_o > t_{tabel}$ ($4,30 > 1,67$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Analisis ketiga adalah hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan, peserta didik memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Hasil persentase tiap

butir pernyataan menunjukkan nilai tinggi, antara lain 88,33% pada butir pertama, 90,55% pada butir kedua, 83,88% pada butir ketiga, 89,44% pada butir keempat, 92,77% pada butir kelima, 92,22% pada butir keenam, 92,77% pada butir ketujuh, 91,66% pada butir kedelapan, 90,55% pada butir kesembilan, dan 91,11% pada butir kesepuluh. Berdasarkan kriteria skala Likert, seluruh hasil tersebut termasuk kategori sangat baik (81%–100%). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, serta lebih antusias dalam belajar bahasa Mandarin menggunakan aplikasi *Quizlet*.

Jadi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* memberikan dampak positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. Media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Faridlo (2020) dari Universitas Negeri Surabaya yang meneliti efektivitas aplikasi *Kahoot!* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK 17 Agustus 1945 Surabaya, yang juga menunjukkan hasil positif. Dengan demikian, meskipun media pembelajarannya berbeda, baik *Kahoot!* maupun *Quizlet* sama-sama terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin peserta didik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa Mandarin,

khususnya dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana, terbukti efektif di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. Berdasarkan analisis data *pre-test* dan *post-test*, serta hasil observasi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Quizlet*, dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizlet* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya dalam hal kosakata dan kalimat sederhana.

Selain itu, hasil analisis angket yang dilakukan terhadap siswa juga menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet*. Sebagian besar siswa memberikan penilaian di atas 80% pada pernyataan yang menunjukkan bahwa aplikasi ini mempermudah mereka dalam belajar, serta memotivasi mereka untuk lebih bersemangat dalam memahami bahasa Mandarin. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizlet* tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat, tetapi juga berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Saran

Pendidik disarankan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizlet* sebelum pembelajaran dimulai, agar siswa dapat memahami cara memanfaatkannya dengan maksimal. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa koneksi internet di kelas berjalan lancar, karena kualitas internet yang buruk dapat menghambat kelancaran penggunaan aplikasi dan mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran.

Siswa sebaiknya lebih percaya diri saat memberikan jawaban dan berusaha

untuk memahami setiap kosakata yang dipelajari, sehingga dapat menyusun kalimat dengan lebih baik. Pemahaman yang kuat terhadap kosakata akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis dalam bahasa Mandarin. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti mengeksplorasi penggunaan aplikasi *Quizlet* pada materi pembelajaran bahasa Mandarin lainnya, guna memperluas keberagaman fungsinya dalam mendukung pembelajaran secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, J. Y. (2024). Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Tingkat Hanyu Shuiping Kaoshi 3 Mahasiswa Prodi Bahasa Mandarin Dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin Vocabulary Mastering Of Hanyu Shuiping Kaoshi Level 3 Students Of Chinese Language And Culture Study Program Hasanuddin University. (Tesis, Universitas Hasanuddin).
<http://repository.unhas.ac.id:443/id/eprint/35137>
- Andarista, K. O., & Subandi, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan Dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas Xii Smk Yapalis. *Jurnal Bahasa mandarin*, 5(2).
- Anthonieta, R. O., Ardiyani, D. K., & Ventivani, A. (2022). Penerapan Game Online Tebak Gambar Gartic.io pada Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IBB SMA Laboratorium UM. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(9), 1318–1327.
<https://doi.org/10.17977/um064v2i92022p1318-1327>

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, A. P. (2024). 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. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 7(1). <https://rm.id/>
- Cynthia, C, L. martono, T., & Indriayu, M. (2015). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *BISE: jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 1(2).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- FFadhilawati, D. (2022). Belajar Vocabulary Dengan Menyenangkan Melalui Aplikasi Memrise Dan Quizlet Di Man Kota Blitar. *Jurnal Pengabdian Mandiri*.
- FFaridlo, N & Wibisono, G. (2020). Keefektifan Meda Aplikasi Kahoot! terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa kelas X SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(2).
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1). www.blooket.com.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish.
- Ibrahim, dkk. (2010). *Media Pembelajaran*. Depdiknas.
- Mintowati, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah: Pendekatan Dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandairn Indonesia*, 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. *Journal of Social Scienes and Humanities* 2(1): , 9–15.
- Salsabila, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. (*Skripsi, Universitas Brawijaya*).https://repository.unsri.ac.id/87589/1/RAMA_87203_06031381722060.pdf
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.
- Sari E, D. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.



- Semita, M. J. (2013). *Buku Pintar Hanyu Yufa*. Media Pressindo.
- Shavira, A. J. (2022). Quizlet: electronic flashcard-based learning media to improve forage language vocabulary. *Journal UPI*, 6.
- Solikha, F. E., & Julaikah, I. D. (2024). Penerapan Media Quizlet Untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Kelas XI SMAN 1 Menganti. *Laterne*, 13(03).
- Sudjana, N. , & Rivai, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparto. (2003). *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Puspa Swara.
- Sutrimo, & Reni Sofiani. (2013). Pola Kalimat dalam Berita Utama Harian Lampung Post Edisi Januari 2013 dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. (*Skripsi, Iniversitas Lampung*).
https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BI_NDO1/article/view/2708.
- Widjono. (2011). *Bahasa Indonesia (Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Perguruan Tinggi)*. PT. Grasindo.
- Yulius, H. (2010). *Mudah & Lancar Bahasa Mandarin untuk Pemula*. TransMedia.

Vol. XX / No. XX

E-ISSN : XXXX-XXXX

Date : DD – MM – YYYY

Pg. : XX – XX

