

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GIMKIT* TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA DALAM MENYUSUN KALIMAT
SEDERHANA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI SMKS
KETINTANG SURABAYA**

吉姆基特 (*Gimkit*) 教学媒体对泗水格丁当职业高中十一年级学生汉语词汇

掌握与简单句造句能力的有效性研究

Theresa Rossa Sekar Arum

Universitas Negeri Surabaya

theresiarossa.21039@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri

Universitas Negeri Surabaya

Miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas efektivitas penggunaan media *Gimkit* kepada penguasaan kosakata dalam melakukan penyusunan kalimat sederhana yang ada dalam bahasa Mandarin siswa yang berada di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. Permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu meliputi: (1) bagaimanakah efektivitas dari media *Gimkit* pada penguasaan kota-kota dalam melakukan penyusunan kalimat sederhana yang ada dalam Mandarin serta (2) bagaimanakah tanggapan siswa kepada pemakaian media *Gimkit* pada proses pembelajarannya. Digunakan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu suatu pendekatan kuantitatif Melalui penggunaan desain dari *true experimental design* dengan tipenya yaitu *pretest-posttest control group*. Untuk sampelnya pada pelaksanaan penelitian ini yakni terdiri atas dua kelas, yaitu XI Akuntansi 2 yang menjadi kelas eksperimen serta XI Teknik Komputer beserta Jaringan 2 yang menjadi kelas kontrolnya, masing-masing berjumlah 34 siswa. Data diperoleh lewat tes kemudian juga angket, selanjutnya dipakai uji-t dalam melakukan analisis agar dapat mengukur hasil pembelajaran yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata post-test dari kelas eksperimen nilainya yaitu sejumlah 83,09 yang melebihi kelas kontrol dengan sejumlah 67,65, dan pada uji-t yang dihasilkan menampilkan perbedaan signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Respon siswa kepada pemakaian *Gimkit* juga sangatlah positif, melalui persentase rata-rata di atas 80% yang menunjukkan bahwa media ini menarik, interaktif, dan memotivasi siswa. Dengan demikian, *Gimkit* terbukti efektif yang menjadi media pembelajaran inovatif dalam pemakaian kosakata dan keterampilan melakukan penyusunan kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin.

Kata kunci: Media *Gimkit*, Efektivitas Pembelajaran, Penguasaan Kosakata, Kalimat Sederhana.



摘要

本研究探讨了Gimkit作为学习媒介在提升苏腊巴亚Ketintang中学十一年级学生汉语简单句构建词汇掌握能力方面的有效性。研究主要解决以下问题：(1) Gimkit在提升汉语简单句构建词汇掌握能力方面的效果如何；(2) 学生对Gimkit学习工具的使用反应如何。本研究采用定量研究方法，采用真实实验设计，具体为前测-后测控制组设计。样本包括两个班级：作为实验班的会计2班和作为对照班的计算机与网络工程2班，每班34名学生。数据通过测试和问卷收集，采用t检验进行数据分析以衡量学习成果的差异。结果显示，实验班的平均后测成绩为83.09分，高于对照班的67.65分。t检验结果表明存在显著差异，显著性（双尾）值为 $0.000 < 0.05$ 。学生对Gimkit使用的反馈也非常积极，平均百分比超过80%，这表明该工具对学生而言具有趣味性、互动性和激励性。因此，Gimkit被证明是一种有效且创新的学习媒介，能显著提升学生的汉语词汇掌握和简单句式构建能力。

关键词：Gimkit 教学媒体、教学效果、词汇掌握、简单句、汉语。

Abstract

This study discusses the effectiveness of using Gimkit as a learning medium on students' vocabulary mastery in constructing simple sentences in Mandarin among eleventh-grade students of SMKS Ketintang Surabaya. The main problems addressed in this study include: (1) how effective the use of Gimkit is in improving vocabulary mastery for constructing simple sentences in Mandarin, and (2) how students respond to the use of Gimkit in the learning process. This research employed a quantitative approach using a true experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: XI Accounting 2 as the experimental class and XI Computer and Network Engineering 2 as the control class, with 34 students in each class. Data were collected through tests and questionnaires, and a t-test was used for data analysis to measure differences in learning outcomes. The results showed that the average post-test score of the experimental class was 83.09, which was higher than that of the control class at 67.65. The t-test results indicated a significant difference, with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Students' responses toward the use of Gimkit were also very positive, with an average percentage above 80%, indicating that this medium is engaging, interactive, and motivating for students. Therefore, Gimkit is proven to be an effective and innovative learning medium for enhancing vocabulary mastery and simple sentence construction skills in Mandarin.

Keywords: Gimkit Media, Learning Effectiveness, Vocabulary Mastery, Simple Sentences, Mandarin Language.



Vol. XX / No. XX

E-ISSN : XXXX-XXXX
Date : DD – MM – YYYY
Pg. : XX – XX



1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat utama dalam komunikasi manusia, baik untuk menyampaikan informasi maupun mengekspresikan ide dan perasaan. Dalam konteks sosial, bahasa memegang peranan penting dalam pendidikan, budaya, serta interaksi ekonomi. Kemampuan menguasai lebih dari satu bahasa menjadi nilai tambah dalam era globalisasi yang menuntut keterampilan lintas budaya. Penguasaan bahasa asing membuka akses terhadap sumber daya ilmu pengetahuan dan memperluas peluang kerja secara internasional. Hal ini sejalan dengan pandangan Sutami (2016: 212) bahwa penguasaan bahasa asing memungkinkan transfer informasi tanpa hambatan penerjemahan. Sebagai respon terhadap tantangan global, pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Mandarin, harus diarahkan untuk mendukung penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan Sutami (2007: 222). Pentingnya penguasaan bahasa Mandarin tidak hanya sebatas memenuhi tuntutan globalisasi, tetapi juga sebagai jembatan untuk memahami budaya dan memperluas wawasan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Mandarin tidak hanya dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global, tetapi juga sebagai sarana memperluas wawasan dan memahami budaya secara lebih mendalam.

Bahasa Mandarin, yang merupakan bahasa resmi Tiongkok, kini menjadi salah satu bahasa internasional penting seiring berkembangnya pengaruh Tiongkok secara global. Bahasa ini tidak hanya digunakan dalam sektor bisnis dan diplomasi, tetapi juga dalam dunia pendidikan dan penelitian ilmiah Urip & Anggraeni, 2018: 34). Peran Tiongkok dalam pengembangan riset membuat bahasa Mandarin semakin strategis untuk dikuasai oleh masyarakat global. Namun,

kompleksitas karakter Hanzi dan struktur gramatikal yang unik menjadi tantangan besar bagi pembelajar asing (Febrianingrum dkk., 2024: 13-14). Pembelajaran bahasa Mandarin memerlukan pendekatan intensif dan strategi pedagogis yang tepat agar siswa tidak merasa terbebani. Menurut Nisa & Amri (2020: 3), penguasaan bahasa Mandarin yang efektif menuntut metode yang kontekstual, komunikatif, dan adaptif terhadap karakter peserta didik. Bahasa Mandarin semakin penting secara global seiring meningkatnya pengaruh Tiongkok di berbagai bidang, termasuk riset dan teknologi. Meskipun karakter Hanzi dan struktur bahasanya kompleks, tantangan tersebut justru mendorong pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga penguasaan bahasa Mandarin menjadi peluang strategis bagi masyarakat internasional.

Suharti dkk. (2021: 150) menyebut bahwa penguasaan bahasa bukan sekadar memahami struktur, melainkan hasil dari pengalaman belajar dan interaksi sosial yang bermakna. Oleh karena itu, proses belajar bahasa Mandarin harus melibatkan keterlibatan aktif peserta didik. Hermawan dkk. (2021: 93) juga menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang menggabungkan aspek linguistik dan sosial agar siswa lebih cepat beradaptasi. Praktik berbahasa yang dilakukan secara rutin, baik secara lisan maupun tulisan, terbukti dapat memperkuat daya ingat terhadap kosakata dan struktur kalimat. Strategi ini penting diterapkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah. Penguasaan bahasa Mandarin bukan sekedar bergantung kepada pemahaman struktur linguistik, namun juga kepada pengalaman belajar yang bermakna melalui interaksi sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran

perlu melibatkan partisipasi aktif peserta didik dengan strategi yang mengintegrasikan aspek linguistik dan sosial. Latihan rutin, baik lisan maupun tulisan, terbukti efektif dalam memperkuat ingatan terhadap kosakata dan struktur kalimat.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, bahasa Mandarin semakin banyak dimasukkan dalam kurikulum, terutama di sekolah-sekolah kejuruan dan menengah (Khosiyono, 2018: 73). Yulinda & Amri (2020: 3) menjelaskan bahwa pertumbuhan bahasa Mandarin di Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan seiring kebutuhan pasar tenaga kerja global. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran bahasa agar siswa dapat memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam pendekatan belajar, salah satunya melalui media *game* edukasi. Menurut Putra dkk. (2024), pendekatan *Game-Based Learning* menambah motivasi dan partisipasi siswa dalam pemahaman materi. Hal ini diperkuat oleh yang menjelaskan bahwa penerapan media digital interaktif seperti *game* edukatif mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang efektif, dibutuhkan inovasi metode pengajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan media digital seperti *game* edukasi. Pendekatan GBL dinilai sanggup membuat motivasi, partisipasi meningkat, serta memberi pengalaman belajar yang lebih menarik serta kontekstual bagi siswa (Efendi & Amri, 2023: 57).

Media edukatif berbasis teknologi seperti *Gimkit* menjadi solusi dalam

menjawab tantangan pembelajaran bahasa yang membosankan dan repetitif. Menurut (Faradina dkk., 2025: 867), pembelajaran berbasis game mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. *Gimkit* menghadirkan kombinasi kuis interaktif, sistem poin, dan strategi permainan yang membuat siswa aktif dalam belajar. Rohmatin (2023: 84) menambahkan bahwa game edukasi membantu meningkatkan kemampuan kosakata dan pelafalan dalam bahasa asing melalui pendekatan yang lebih menyenangkan. Plass dkk. (2020: 318) menjelaskan bahwa kombinasi teks, audio, dan visual mempercepat pemahaman konsep. Adhimas dkk. (2023: 210) juga menegaskan bahwa integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa asing berdampak positif terhadap perkembangan kompetensi linguistik siswa. *Gimkit* bukan sekadar alat bantu belajar, melainkan strategi pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana kelas dan menjadikan proses pembelajaran bahasa lebih efektif. Dengan pendekatan yang adaptif terhadap gaya belajar siswa masa kini, *Gimkit* berpotensi besar meningkatkan penguasaan kosakata Mandarin secara lebih natural dan menyenangkan.

Gimkit sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berbasis tantangan. Fitur-fitur seperti *power-ups* dan mode permainan tim menciptakan nuansa kompetitif yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, *Gimkit* bukan hanya menjadi media evaluasi, tetapi juga alat penguatan kognitif dalam pembelajaran bahasa. Berdasarkan Raharjo dkk. (2024: 302), pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan sosial, yang bisa difasilitasi melalui media seperti *Gimkit*. Di sekolah-sekolah kejuruan, termasuk

SMKS Ketintang Surabaya, pengajaran bahasa Mandarin masih dilakukan secara konvensional, padahal potensi penggunaan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan *Gimkit* sebagai alternatif pembelajaran dapat menjadi solusi yang inovatif. Implementasi *Gimkit* di lingkungan SMK bukanlah hanya akan memperbanyak teknik pengajaran, namun ikut mendorong transformasi budaya belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Dengan pendekatan seperti ini, siswa tidak hanya lebih mudah memahami kosakata Mandarin, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media edukasi interaktif seperti dengan *Kahoot* dan *Quizizz* bisa menciptakan peningkatan motivasi belajar serta membuat hasil dari belajar siswanya meningkat. Misalnya, Citra & Rosy (2020) dan Ningrum (2022) menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran dan menemukan peningkatan dalam keterlibatan siswa. Demikian pula, penelitian oleh Hasanah dkk. (2025) dan Inka dkk. (2024) yang menggunakan *Kahoot* juga menunjukkan hasil serupa. Namun demikian, penggunaan media interaktif *Gimkit* dalam konteks pembelajaran masih relatif jarang diteliti, terutama dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Sebagian besar penelitian yang melibatkan *Gimkit* sejauh ini lebih banyak diterapkan pada bahasa lain, seperti dalam studi Alhubilah (2025) yang memanfaatkan *Gimkit* untuk pembelajaran bahasa Arab. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, khususnya terkait efektivitas *Gimkit* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMKS Ketintang Surabaya menjadi salah satu konteks yang menarik untuk diteliti karena mata pelajaran bahasa Mandarin di sekolah ini masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang cenderung konvensional. Proses pembelajaran lebih banyak berfokus pada penggunaan buku teks, hafalan kosakata, serta latihan tata bahasa secara tertulis, tanpa banyak memanfaatkan teknologi atau media interaktif. Pendekatan seperti ini memiliki keterbatasan, terutama dalam meningkatkan keterampilan komunikatif siswa, khususnya dalam berbicara. Sebagai institusi pendidikan kejuruan, SMK memiliki orientasi utama untuk mempersiapkan lulusan dari SMK sehingga siap dalam memasuki di dunia kerja. Dalam konteks global kini, kemampuan berbahasa asing termasuk ke dalam kompetensi yang sangatlah dibutuhkan, dan bahasa Mandarin sudah berkembang sebagai suatu bahasa internasional dengan sering digunakan, baik pada bidang perdagangan, teknologi, maupun industri jasa. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Mandarin di SMK bukan hanya sebagai muatan kurikulum semata, tetapi juga sebagai bekal penting bagi siswa dalam menghadapi persaingan kerja. Hal ini semakin memperkuat urgensi dalam mengaplikasikan teknik pembelajaran dengan lebih inovatif serta efektif, seperti penggunaan media interaktif *Gimkit*, guna mendukung peningkatan penguasaan bahasa Mandarin secara menyeluruh. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi pengaruh kemampuan belajar bahasa Mandarin melalui media *Gimkit*. Dengan memahami efektivitas dari media *Gimkit*, diekspektasikan bisa memberi kontribusi pada berkembangnya metode belajar bahasa dengan semakin menarik, efisien, serta berdasarkan pada yang diperlukan oleh kebutuhan pelajar modern, serta menaikkan tingkat penguasaan kosakata dalam melakukan penyusunan kalimat



yang ada dalam bahasa Mandarin pada SMKS Ketintang Surabaya. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas XI SMKS Ketintang Surabaya karena pada jenjang ini peserta didik mulai memasuki tahap pembelajaran yang lebih kompleks dibandingkan kelas X. Berdasarkan temuan guru dan hasil observasi awal, siswa kelas XI mulai mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru, memahami makna karakter Mandarin (hànzì), dan menyusunnya menjadi kalimat sederhana yang tepat secara struktur. Kesulitan tersebut muncul karena peningkatan jumlah kosakata pada tingkat ini cukup signifikan, sehingga siswa dituntut untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu menggunakan kosakata tersebut dalam konteks komunikasi. Selain itu, penyusunan kalimat sederhana pada kelas XI menjadi lebih kompleks karena siswa harus memahami urutan sintaksis bahasa Mandarin yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Perbedaan struktur ini sering menyebabkan siswa salah menempatkan kata, salah memilih kosakata, dan tidak mampu membentuk kalimat yang bermakna. Kondisi ini menunjukkan bahwa kelas XI merupakan tahap yang menantang pada mempelajari kosakata serta melakukan penyusunan dari sebuah kalimat sederhana, sehingga diperlukan media pembelajaran dengan interaktif yang bisa memberikan bantuan dalam meningkatkan pemahaman siswanya. Peneliti berfokus kepada penguasaan kosakata dalam melakukan penyusunan dari kalimat sederhana yang ada di bahasa Mandarin pada para siswa yang berada di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. Disebabkan hal tersebut, dimiliki ketertarikan oleh peneliti dalam menjalankan observasi dan menguji metode baru yang akan membuktikan keefektivitasan media *Gimkit* pada proses pembelajaran yang ada dalam bahasa

Mandarin dengan materi pekerjaan kelas XI SMKS Ketintang Surabaya.

Berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pengaruh pembelajaran dengan menggunakan game edukasi berbasis Gimkit kepada penguasaan kosakata dalam melakukan penyusunan kalimat sederhana yang ada di bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. (2) Mendeskripsikan respon peserta didik mengenai pembelajaran dengan menggunakan game edukasi berbasis Gimkit kepada penguasaan kosakata dalam melakukan penyusunan kalimat sederhana yang ada di bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMKS Ketintang Surabaya.

2. METODE PENELITIAN

Pada melaksanakan penelitiannya digunakan sebuah pendekatan yang berupa kuantitatif melalui teknik eksperimen sebagai desain penelitiannya. Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada karakteristik data penelitian dengan diwujudkan pada bentuk numerik serta dilakukan analisis menggunakan prosedur statistik. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Sugiyono (2023: 16) yang menegaskan bahwa penelitian kuantitatif bertujuan mengkaji populasi maupun sampel khusus lewat pemanfaatan instrumen terukur, kemudian mengolah data secara statistik agar dapat melakukan pengujian hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Pada pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan rancangan *true experimental design*, yang dianggap sebagai bentuk eksperimen paling ideal karena memungkinkan peneliti melakukan pengendalian terhadap variabel-variabel luar yang berpotensi



memengaruhi hasil penelitian (Sugiyono, 2023: 115). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-test post-test control group design* yang melibatkan dua kelompok penelitian ialah kelompok eksperimen serta yang kedua yakni kelompok kontrol. Pada dua kelompok itu awalnya diberikan tes awal ataupun dikenal dengan *pre-test* agar dapat mengidentifikasi kemampuan awal dari para siswa, kemudian diberi tes akhir ataupun dikenal dengan *post-test* agar dapat melakukan pengukuran capaian hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Gimkit* diterapkan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Power Point*.

Populasi pada dilaksanakannya penelitian ini ialah semua siswa yang berada di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya tahun ajaran 2024/2025 dengan sejumlah 429 peserta didik yang tersebar dalam 13 kelas. Populasi menurut Sugiyono (2023:285) merupakan keseluruhan objek maupun juga subjek dengan mempunyai ciri khusus yang ditentukan atas peneliti agar dapat dipelajari serta dipakai menjadi landasan dalam ditariknya kesimpulan. Dari populasi tersebut, diambil sebagian peserta didik ataupun subjek penelitian dengan mempunyai ciri khusus serta ditetapkan atas peneliti guna dipelajari juga diambil kesimpulannya. Sampel penelitian merupakan sebagian dari populasi yang diambil agar dapat menjadi perwakilan karakteristik populasinya. metode dalam mengambil sampel yang dipakai pada penelitian ini yaitu random sampling, ialah metode dalam mengambil sampel dengan acak yang tidak mempertimbangkan pengelompokan atau strata tertentu pada populasinya (Sugiyono, 2023: 127). Sampel dalam

penelitian ini terdiri atas peserta didik yang berada di kelas XI AK 2 yang menjadi kelompok eksperimen serta para siswa yang berada di kelas XI TKJ 2 memiliki peran menjadi kelas kontrol, yang masing-masing yaitu sejumlah 34 peserta didik, sehingga total sampel yang terlibat pada penelitiannya yaitu sejumlah 68 peserta didik.

Proses dalam mengumpulkan data dijalankan lewat sejumlah metode utama, yang berupa test beserta angket. Teknik tes diterapkan pada bentuk pretest lalu juga post test melalui adanya tujuan melakukan pengukuran kemampuan peserta didik. Pada melakukan penyusunan kalimat sederhana yang ada di bahasa Mandarin sesudah dan sebelum perlakuan diberikan. Sementara itu, teknik angket digunakan untuk memperoleh data terkait tanggapan dan persepsi peserta didik terhadap pemakaian media *Gimkit* pada pembelajarannya. Penggunaan dari instrumen penelitian yang ada di penelitian ini yaitu mencakup lembar observasi, kemudian perangkat soal yang ada dalam pretest beserta post-test juga mencakup angket respon dari para siswa. Arikunto (2020: 272) menyatakan bahwasanya instrumen penelitian yaitu media bantu yang dipakai agar dapat melakukan pengumpulan data agar proses pengolahan serta analisis data dapat dilakukan secara sistematis dan akurat. Disebabkan hal tersebut, seluruh instrumen pada penelitiannya terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli sebelum digunakan dalam kegiatan pengumpulan datanya.

Data yang didapatkan melalui hasil tes kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dengan perhitungan persentase sebagaimana dikemukakan oleh Ridwan dan Sunarto (2013:23). Hasil hitungan tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi skala

liker Untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Data yang dihasilkan melalui pretest lalu juga post-test dilakukan analisis dengan statistik melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Tahap analisis diawali dengan pengujian persyaratan berupa pengujian normalitas lalu pengujian homogenitas agar dapat memastikan bahwasanya untuk data telah mencukupi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang diberikan kelas eksperimen beserta dari kelas kontrol. Jika datanya tanpa mencukupi asumsi parametrik, dengan itu dipakai pengujian *Mann-Whitney* untuk menjadi alternatif analisis nonparametrik. Data angket respon peserta didik dianalisis dengan menghitung skor dan persentase jawaban responden berdasarkan skala Likert, kemudian diinterpretasikan untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media *Gimkit* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Dalam melaksanakan penelitiannya bertujuan agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Gimkit* terhadap penguasaan kosakata dalam melakukan penyusunan kalimat sederhana yang ada dalam bahasa Mandarin kepada para siswa yang berada di kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. Data yang diperoleh pada penelitian ini meliputi hasil *pre-test* serta hasil dari *post-test* serta angket respon peserta didik. Seluruh data yang udah dikumpulkan selanjutnya dilakukan

analisis dan hasil analisis penelitian diuraikan sebagai berikut.

Melalui analisis yang dihasilkan lewat data pre-test serta dengan post-test menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kemampuan antara kelas kontrol peserta yang eksperimen eksperimen. Untuk nilai rata-ratanya dari test pada dilaksanakannya kelas kontrol yaitu sejumlah 40,74, sedangkan dalam kelas eksperimen sebesar 44,85. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata dari post-test kelas control nilainya meningkat menjadi 67,65, sedangkan nilai rata-rata yang diberikan post-test kelas eksperimen meningkat lebih tinggi, yaitu sebesar 83,09. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar secara statistik, dilakukan uji independent sample t-test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga kemampuan awal kedua kelompok dinyatakan setara. Namun, hasil uji t pada data post-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Gimkit* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang diperoleh dari observasi, tes, dan angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Gimkit* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan hasil belajar, serta memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik kelas XI SMKS Ketintang Surabaya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.



3.2 Pembahasan

Pelaksanaan penelitian yang dipaparkan pada bagian 4.1 berlangsung selama dua kali pertemuan yakni pada tanggal 11 September 2025 dan 18 September 2025 di SMKS Ketintang Surabaya. Rangkaian penelitian tersebut dibagi ke dalam tiga tahapan utama. Tahap pertama berupa penyelenggaraan *pre-test* bagi peserta didik, tahap kedua berupa pemberian perlakuan melalui penggunaan media *Gimkit*, dan tahap ketiga meliputi pelaksanaan *post-test* serta pengisian angket respon peserta didik. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 90 menit. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media *Gimkit* terhadap penguasaan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media *Gimkit* pada siswa kelas XI SMKS Ketintang Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan durasi yang sama, yakni 90 menit. Pada pertemuan pertama peneliti membagi menjadi dua sesi. Sesi pertama difokuskan pada pemberian soal *pre-test* untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik dalam penguasaan kosakata pekerjaan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Sesi selanjutnya berisi kegiatan pembelajaran materi kosakata pekerjaan dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Gimkit*. Pembelajaran dilakukan secara individual, setiap peserta didik mengoperasikan *Gimkit* menggunakan perangkat ponsel masing-masing. Pada pertemuan kedua peneliti juga terdiri dari dua sesi. Sesi pertama melanjutkan kegiatan pembelajaran kosakata pekerjaan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Gimkit*. Sesi kedua merupakan

pemberian *post-test* yang bertujuan untuk menilai peningkatan kemampuan peserta didik setelah perlakuan melalui penerapan media *Gimkit*.

Penerapan media *Gimkit* yang dilaksanakan di kelas eksperimen menggunakan dua mode permainan yaitu *Tycoon* dan *Don't look down*. Kedua mode ini tersedia secara gratis pada *platform Gimkit* dan memungkinkan peneliti untuk mengatur durasi permainan, jumlah peserta, serta sistem energi sesuai kebutuhan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Gimkit* dilakukan secara individual, setiap peserta didik berperan sebagai pemain yang bersaing untuk mendapatkan peringkat tertinggi atau menjadi pemenang dalam permainan. Pada mode *Tycoon*, siswa diajak untuk membangun dan mengembangkan aset virtual di dalam permainan. Setiap jawaban benar akan memberikan energi dan poin yang dapat digunakan untuk membeli peningkatan dalam permainan. Energi berfungsi sebagai sumber daya utama yang memungkinkan siswa terus bermain dan menjawab pertanyaan berikutnya. Apabila energi habis, siswa tidak dapat melanjutkan permainan hingga mereka berhasil menjawab pertanyaan dengan benar untuk mengisi ulang energi tersebut. Mode ini mengajarkan siswa untuk berstrategi dalam mengatur energi sekaligus memotivasi mereka menjawab soal dengan tepat, karena setiap jawaban benar berkontribusi pada kemajuan permainan dan posisi peringkat. Pada mode *Don't Look Down*, siswa berkompetisi untuk bertahan di atas *platform virtual*. Setiap jawaban benar membuat pemain tetap berada di atas atau naik ke posisi yang lebih tinggi, sedangkan jawaban salah menyebabkan pemain kehilangan energi dan berisiko turun ke posisi bawah. Tujuan dari permainan ini adalah mempertahankan posisi tertinggi hingga

waktu permainan berakhir, sehingga menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat agar tidak kehilangan energi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengatur beberapa aspek teknis permainan. Pertama, durasi permainan ditetapkan sesuai waktu pembelajaran. Kedua jumlah peserta disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam kelas eksperimen yakni 34 peserta didik. Ketiga sistem energi diaktifkan agar peserta didik harus menjawab pertanyaan dengan benar untuk mempertahankan kemampuan bermain. Keempat, peneliti membuat pertanyaan berupa kosakata bahasa Mandarin dan kalimat sederhana yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan mode *Tycoon* dan *Don't Look Down*. Peserta didik lebih fokus dalam memahami kosakata karena setiap jawaban memiliki konsekuensi langsung terhadap posisi dalam permainan.

Pada proses pelaksanaan penelitian, juga dilakukan observasi terhadap aktivitas pendidik dan peserta didik yang dicatat dalam lembar observasi masing-masing. Tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media pembelajaran *Gimkit* pada peserta didik kelas XI SMKS Ketintang Surabaya berlangsung. Observer dalam kegiatan pembelajaran dari bahasa Mandarin dengan memakai media *Gimkit* yaitu guru mata pelajaran bahasa Mandarin, Arani Rahmatika, S.Pd. Berdasarkan hasil observasi, peneliti memperoleh persentase sebesar 88,24% di dalam lembar observasi pendidiknya serta 100% pada lembar observasi yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, jika disesuaikan dengan skala Likert, keduanya menunjukkan kategori sangat baik. Selama penelitian

berlangsung, kendala utama yang dihadapi peneliti adalah jaringan internet di SMKS Ketintang Surabaya. Namun, hal tersebut tidak menghambat jalannya penelitian, karena peneliti berinisiatif menambahkan jaringan internet berupa *hotspot* pribadi sehingga seluruh tahapan dapat terlaksana sesuai dengan rencana.

Kemudian untuk mengetahui tingkat efektivitas media *Gimkit* terhadap kemampuan berbahasa Mandarin SMKS Ketintang Surabaya bisa ditinjau melalui perhitungan hasil yang diberikan *pre-test* kemudi juga *post-test* peserta didik. Melalui hasil yang diberikan *pre-test* tertinggi yang didapat adalah 65 dengan jumlah total nilai *pre-test* yaitu 1525 dan nilai *mean pre-test* sebesar 44,85 Adapun hasil *post-test* tertinggi yang didapatkan adalah 100 dengan jumlah nilai total *post-test* yaitu 2835 dan nilai *mean post-test* sebesar 83,38 dan *post-test* terdapat peningkatan hasil dengan signifikan. Persoalan itu bisa ditinjau melalui saat sebelum diberikan media *Gimkit*, peserta didik mengalami kebingungan dalam pengerjaan soal *pre-test* dan semakin percaya diri ketika proses pengerjaan soal *post-test*.

Berdasarkan kepada analisis data yang didapatkan melalui *pre-test* beserta *post-test* dengan diolah memakai program SPSS, didapatkan temuan sebagai berikut. Pada hasil *Independent Sample t-test* untuk adanya variabel *PRE_TES*, nilai *Sig. (2-tailed)* tercatat dengan sejumlah 0.345. Nilainya pada atas ambang signifikansi yang sejumlah 0.05 ($0.345 > 0.05$), sehingga keputusan statistik yang diambil adalah mempertahankan hipotesis nolnya (H_0) serta menolak hipotesis yang alternatifnya (H_1). Melalui itu, bisa dipastikan bawasanya tidak ditemui perbedaan bermakna diantara nilai *pre-test* kelompok serta pada kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan

bahwasanya kemampuan awal peserta didik dari kedua kelompok ada dalam keadaan yang relatif sejajar sebelum perlakuan diberikan.

Berlanjut pada pengujian independen *Sample t-test* dihasilkan bagi variabel *POS_TES*, didapatkan suatu nilai yang dimiliki *Sig. (2-tailed)* yaitu sejumlah 0.000. Karena nilainya tidak mencapai taraf signifikansi yang sejumlah 0.05 ($0.000 < 0.05$), sehingga untuk hipotesisnya yang nol (H_0) ditolak serta untuk hipotesisnya yang alternatif (H_1) diterima. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selisih tersebut menegaskan bahwasanya setelah media *Gimkit* diterapkan, hasil belajar yang ada di kelas eksperimen menjadi meningkat berlangsung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak memperoleh perlakuan serupa.

Secara keseluruhan, hasil pengujian *t-test* memperlihatkan bahwa meskipun kedua kelompok memulai dari tingkat kemampuan yang sebanding, pemberian perlakuan melalui penggunaan media *Gimkit* menghasilkan kenaikan capaian belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen. Disebabkan hal tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya media *Gimkit* memengaruhi dengan nyata kepada peningkatan hasil belajar siswanya.

Dengan adanya kendala jaringan yang menjadi hambatan dalam proses penelitian pembelajaran bahasa Mandarin di SMKS Ketintang Surabaya, peneliti dapat memanfaatkan media pembelajaran *Gimkit* sebagai alternatif yang fleksibel, menarik, mudah diterapkan, serta tidak memerlukan biaya yang besar. Pemanfaatan media *Gimkit* juga menjadi dorongan bagi pendidik dan lembaga

sekolah untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi serta memajukan sarana dan prasarana pendidikan agar semakin mendukung pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penerapan media *Gimkit* yang bersifat interaktif mampu meningkatkan minat dan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran, khususnya pada materi kosakata pekerjaan dalam bahasa Mandarin. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar menjadi semakin aktif, partisipatif, tetap menggembirakan, juga bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya pada memahami materi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan atas peserta didik, diperoleh data bahwasanya secara umum media pembelajaran *Gimkit* mendapatkan respon yang sangat positif. Sebagian besar siswa menunjukkan tingkat persetujuan tinggi terhadap pernyataan bahwa penggunaan *Gimkit* membantu mereka memahami kosakata, meningkatkan motivasi belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif. Persentase jawaban pada hampir seluruh butir angket menunjukkan nilai di atas 80%, yang mengindikasikan bahwa penerapan *Gimkit* dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran, khususnya pada materi kosakata pekerjaan beserta penyusunan kalimat yang berbentuk sederhana yang ada dalam bahasa Mandarin. Hasil tersebut sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang berlandaskan pada teori Arsyad (2011 : 21-22) mengenai manfaat media pembelajaran. Menurut Arsyad, media yang bersifat interaktif, menarik, dan respon secara langsung kepada peserta didiknya dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. *Gimkit*, melalui

elemen gamifikasi, kompetisi, dan tantangan kognitif, memenuhi karakteristik media pembelajaran yang dikategorikan Arsyad sebagai media efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar.

Meskipun secara keseluruhan media *Gimkit* terbukti efektif, penelitian ini juga menemukan fenomena menarik berupa dua siswa yang mengalami penurunan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak bersifat mutlak dan tidak selalu memberikan dampak positif secara merata pada seluruh peserta didik. Penurunan nilai tersebut disebabkan oleh faktor-faktor seperti kurangnya kemampuan adaptasi terhadap model pembelajaran berbasis permainan, kendala dalam manajemen waktu saat bermain, serta gangguan konsentrasi akibat suasana kompetitif yang ditimbulkan oleh sistem permainan. Respon positif yang muncul secara dominan juga memperkuat hasil penelitian terdahulu dengan menampilkan bahwasanya media digital dengan basis permainan dapat membentuk suasana belajar dengan semakin dinamis, meningkatkan motivasi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitiannya membuat bukti empiris semakin kuat bahwasanya media pembelajaran dengan basis *game* seperti *Gimkit* efektif digunakan pada pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian ini memberikan nilai tambah bagi penelitian karena menyoroti pentingnya memperhatikan variasi gaya belajar, kemampuan individu, serta preferensi peserta didik. Artinya, meskipun *Gimkit* secara umum terbukti efektif, keberhasilannya tetap bersifat relatif dan menuntut penyesuaian strategi pembelajaran agar dapat mengakomodasi keberagaman karakteristik siswa.

Penelitian ini konsisten dengan sejumlah penelitian relevan yang tercantum dalam tinjauan pustaka. Penelitian oleh Budiman (2018) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Numbered Head Together* berpengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Mandarin menulis hanzi. Meskipun pendekatan yang digunakan berbeda, kesamaannya terletak pada kemampuan strategi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, yang sejalan dengan peran *Gimkit* dalam menciptakan suasana belajar aktif dan kolaboratif. Penelitian oleh Citra & Rosy (2020) tentang penggunaan *Game Edukasi Quizizz* juga membuktikan bahwa media berbasis permainan bisa menciptakan peningkatan pada pembelajaran yang dihasilkan serta motivasi siswanya. Melalui *Gimkit* ataupun *Quizizz* mengusung konsep *Game Based Learning* yang menekankan unsur kompetisi dan kesenangan dalam belajar. Hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa game edukatif berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata bahasa Mandarin. Penelitian oleh Alkarima & Fanani (2025) mengenai penggunaan media *Snowball* dalam pembelajaran sapaan bahasa Mandarin turut menunjukkan bahwa media kreatif mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan keterlibatan siswa. Walaupun bentuk medianya berbeda, kesamaan terletak pada efektivitas media interaktif dalam menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna. Keseluruhan hasil penelitian terdahulu tersebut menunjukkan adanya kecenderungan yang konsisten bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil unik dalam penelitian ini, yakni adanya dua siswa yang mengalami penurunan nilai, menjadi kontribusi baru

dalam kajian penggunaan media *game* edukasi. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik merespon model pembelajaran berbasis *game* dengan cara yang sama. Faktor seperti tekanan akibat kompetisi, distraksi dari elemen permainan, atau keterbatasan kemampuan mengoperasikan fitur game dapat memengaruhi performa belajar sebagian siswa. Hal ini memperkuat pandangan Arsyad, yang menekankan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan, karakteristik, dan gaya belajar peserta didik. Dengan demikian, pendidik diharapkan tidak hanya berfokus pada penggunaan media yang menarik, tetapi juga mempertimbangkan kesesuaian media dengan karakteristik siswa agar hasil pembelajaran dapat optimal bagi seluruh peserta didik. Dalam penelitian Agustina dkk. (2024) yang berjudul Pembelajaran Berbasis, juga ditemukan hasil yang serupa dengan penelitian ini. Penggunaan media *Gimkit* dalam penelitian ini terbukti mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup menonjol, sehingga menunjukkan bahwa *Gimkit* merupakan sarana pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Namun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang mengalami penurunan skor. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kendala teknis berupa perangkat dan koneksi internet yang kurang mendukung, tekanan kompetitif yang menimbulkan kecemasan saat bermain, penurunan motivasi karena efek kebaruan yang mulai hilang, serta ketidaksesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa. Selain itu, kurangnya pemahaman terhadap strategi permainan maupun gangguan lingkungan belajar juga dapat berkontribusi terhadap berkurangnya ketelitian dan konsentrasi, sehingga nilai beberapa siswa tidak meningkat sebagaimana mayoritas lainnya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Mengacu kepada hasil penelitiannya dengan sudah dilaksanakan perihal “Efektivitas Penggunaan Media *Gimkit* terhadap Penguasaan Kosakata dalam Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMKS Ketintang Surabaya”, maka kesimpulan yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah dari penelitiannya yaitu berupa:

- 1) Efektivitas media *Gimkit* terhadap penguasaan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *t*, diperoleh temuan bahwasanya kompetensi awal dari siswa dalam kelas kontrol serta pada kelas eksperimen berada pada tingkat yang sebanding. Hal ini ditampilkan melalui nilai yang dimiliki *t* hitung yaitu sejumlah -0,951 lewat *Sig. (2-tailed)* yang sejumlah 0,345, dengan telah melewati batas signifikansi yang sejumlah 0,05. Dengan demikian, bisa dipastikan bahwasanya sebelum perlakuan diberikan, tanpa ditemui perbedaan dengan bermakna antara kedua kelompok. Setelah penerapan pembelajaran dengan media *Gimkit* pada kelas eksperimen, hasil dari pengujian statistik menampilkan perubahan signifikan di dalamnya. Nilai yang dimiliki *t* hitung meningkat menjadi -5,479 dengan *Sig. (2-tailed)* 0,000, yang berada jauh di bawah taraf signifikansi 0,05. Kondisi ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Selain itu, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen

(83,09) tercatat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (67,65), sehingga mengukuhkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan *Gimkit* memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa *Gimkit* merupakan media yang efektif dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Media tersebut terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu mereka memahami serta mengingat kosakata dengan lebih mudah ketika menyusun kalimat sederhana.

- 2) Respon siswa pada digunakannya media *Gimkit* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang terdiri dari 10 butir pernyataan, diperoleh rata-rata persentase keseluruhan di atas 80%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *Gimkit* menarik, mudah dipahami, menyenangkan, memotivasi, dan membantu mereka mengingat kosakata serta meningkatkan hasil belajar. Nilai tertinggi terdapat pada butir keenam dengan persentase 88,24%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menggunakan *Gimkit* sangat menyenangkan. Melalui itu, bisa ditarik kesimpulan bahwasanya respon siswa kepada penggunaan media *Gimkit* sangatlah positif, karena media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan efektif dalam mendukung penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan rangkaian hasil penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media *Gimkit* terhadap Penguasaan Kosakata dalam Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMKS Ketintang Surabaya”, peneliti merumuskan sejumlah saran yang diarahkan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Saran ini disusun tidak hanya sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian, tetapi juga sebagai upaya memperkuat kualitas pembelajaran yang akan datang. Berikut adalah sejumlah saran yang diberikan peneliti:

1) Saran bagi Pendidik

Pendidik bahasa Mandarin diharapkan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Gimkit* yang menjadi bagian dari strategi pengajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Melalui penelitian ini terbukti bahwa *Gimkit* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, mendorong motivasi peserta didik, serta memperkaya pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Mandarin. Media *Gimkit* juga memperkenalkan elemen kompetitif dan kolaboratif yang membuat proses pembelajarannya menjadi lebih hidup.

2) Saran bagi peserta didik

Terdapat harapan agar peserta didiknya mampu memanfaatkan fitur-fitur dalam *Gimkit* untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, peserta didik juga diharapkan untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Gimkit*. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain,



sehingga pemahaman kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin dapat meningkat secara signifikan.

3) Saran bagi Sekolah

Institusi sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran digital seperti *Gimkit*, antara lain dengan menyediakan infrastruktur jaringan internet yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Dukungan fasilitas dan pengembangan kompetensi guru akan berdampak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Fungsi dalam melaksanakan penelitian ini yaitu agar bisa dipakai sebagai dasar atau referensi bagi studi berikutnya dengan cakupan yang lebih luas. Penelitian lanjutan dapat memfokuskan kajian pada keterampilan berbahasa Mandarin lainnya, misalnya kemampuan menyimak, berbicara, atau membaca. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat melakukan perbandingan efektivitas *Gimkit* dengan media pembelajaran digital interaktif lainnya untuk mendapatkan interpretasi dengan semakin komprehensif perihal variasi dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang dimiliki peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

Adhimas, Y. B., Ilhamuddin, M. F., & Amri, M. (2023). Sepuluh Unsur Pengoptimal Metode Dril dan Penguasaan Hafalan Bahasa Mandarin Komprehensif. *BAHTERA: Jurnal*

Pendidikan Bahasa dan Sastra, 22(2), 206–219.

<https://jurnal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/>

Agustina, Hamidah, T., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.

Alhubilah, F. (2025). Penggunaan Media Gimkit Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung): Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 286–292.

Alkarima, M., & Fanani, U. Z. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Snowball Dalam Pembelajaran kosakata Sapaan Bahasa Mandarin di Kelompok Belajar Si Maring. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 7(2), 1–24.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi). Rineka Cipta.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

Efendi, M., & Amri, M. (2023). Pengaruh Media Quiz Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya 2022/2023. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1), 55–61., 6(1), 55–61. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55177>

Faradina, N. R., Fauziyyah, A.,



- Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874.
- Febrianingrum, L., Pratama, C. R., Wikarti, A. R., Siburian, M. M., Chandra, Y. N., Wardhani, R., Eliati, W. G., Andriani, S., Aditya, R., Tahir, S. Z., Bin, S. S., Sulastri, F., Prasetyaningtyas, H., & Mardiyah, T. (2024). *Linguistik dalam Pembelajaran Bahasa Internasional* (1 ed.). Akademia Pustaka.
- Hasanah, U., Basri, M. S., & Budiani, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Strategi Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dayun. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1851–1862.
- Hermawan, D. A., Amri, M., & Sodiq, S. (2021). *A Case Study of the Implementation of Alternative Psychomotor Assessment in Japanese Language Online Learning*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.017>
- Inka, N., Suparmanto, S., Ma'arif, S., Nurhidayati, V., & Mujiburrahman, M. (2024). Penggunaan Metode Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran KosaKata Bahasa Arab. Ta'bir Al-'Arabiyyah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Ilmu Kebahasaaraban*, 2(1), 25–35.
- Ningrum, E. F. (2022). Pengaruh media Quizizz terhadap kosa kata baku siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 83.
- Nisa, K., & Amri, M. (2020). Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Angela 《張韶涵》(zhāngshàohán) dalam Album《一定要爱你》(yīdìngyào àinǐ). *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(2), 1–14.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. MIT Press.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqah, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The Use of Game-based Learning to Increase Student Engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharti, S., Khusnah, W. D., Ningsih, S., Shiddiq, J., Saputra, N., Kuswoyo, H., Jalal, N. M., Dhari, P. W., Susanti, R., & Purba, J. H. (2021). *Kajian Psikolinguistik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sutami, H. (2007). Kekhasan Pengajaran Bahasa Mandarin di Indonesia. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 9(2), 222. <https://doi.org/10.17510/wjhi.v9i2.214>
- 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>



Vol. XX / No. XX
E-ISSN : XXXX-XXXX
Date : DD – MM – YYYY
Pg. : XX – XX

Yulinda, D., & Amri, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI MIPA SMA NU 1 Gresik. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(1), 1–8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33286/29834>

Vol. XX / No. XX

E-ISSN : XXXX-XXXX
Date : DD - MM - YYYY
Pg. : XX - XX

