



## Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin

Peserta Didik Kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo

使用 *Educaplay* 媒体对诗都阿佐第二国立高中三年级的学生汉语简单句写作  
中词汇掌握的影响

Miftakhul Ulum

[miftakhululum.21046@mhs.unesa.ac.id](mailto:miftakhululum.21046@mhs.unesa.ac.id)

Universitas Negeri Surabaya

Mintowati

[mintowati@unesa.ac.id](mailto:mintowati@unesa.ac.id)

Universitas Negeri Surabaya



### ABSTRAK

**Kata Kunci:**

Media  
*Educaplay*;  
kosakata;  
kalimat  
sederhana;  
bahasa  
Mandarin

Media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat untuk belajar. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran penguasaan kosakata sehingga berpengaruh juga dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan media *Educaplay* untuk meningkatkan efektivitas dan minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan, pengaruh, dan respon peserta didik terhadap media *Educaplay* dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Pre-test Post-test Control Group* yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, serta angket. Hasil observasi menunjukkan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* berjalan efektif, ditandai dengan peningkatan aktivitas pendidik dari 85% menjadi 93,04% serta aktivitas peserta didik dari 80% menjadi 94% pada



kelas eksperimen. Hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas kontrol meningkat dari 68,26 menjadi 81,13, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 67,10 menjadi 89,79. Hasil uji t menunjukkan  $t_0 = 5,68 > t_{\text{tabel}} = 1,67$  ( $db = 76$ ), sehingga terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil angket respon peserta didik kelas eksperimen termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 81%-100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* dianggap mudah dipahami, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.



## 摘要

### 关键词:

*Educaplay* 媒  
体、词汇、简  
单句、汉语

缺乏吸引力的教学媒体容易使学生感到厌倦并失去学习兴趣，从而影响词汇掌握，并进一步阻碍汉语造句的能力。本研究使用 *Educaplay* 教学媒体，以提高学生的学习兴趣和学习效果。本研究旨在描述 *Educaplay* 的使用方式、影响，以及学生对该媒体在词汇教学中的反应，特别是在学习构建简单汉语句子方面。本研究为一项实验研究，采用前测-后测对照组设计 (*Pre-test Post-test Control Group Design*)，涉及对照班与实验班。数据通过观察、测试及问卷收集。观察结果显示，使用 *Educaplay* 的教学过程有效开展，表现为实验班教师活动由 85% 提升至 93.04%，学生活动由 80% 提升至 94%。测试结果显示，与对照班相比，实验班获得了更显著的提升。对照班平均成绩由 68.26 提升至 81.13，而实验班由 67.10 提升至 89.79。t 检验结果显示  $t_0 = 5.68 > t_{\text{表}} = 1.67$  ( $db = 76$ )，表明使用 *Educaplay* 对学生词汇掌握及构建简单汉语句子的能力具有显著影响。实验班学生问卷得分处于 81%-100% 区间，属于“非常好”类别。结果表明，*Educaplay* 易于理解、有趣，并能提高学习动机。



## PENDAHULUAN

Bahasa adalah sarana untuk berkomunikasi, menghubungkan orang dalam menerima dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Menurut Subandi (2013:1), bahasa dimanfaatkan oleh manusia sebagai alat komunikasi dan untuk meningkatkan citra diri penuturnya, mengingat manusia adalah makhluk sosial. Bahasa sangat penting dalam kehidupan manusia karena digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Sebagai alat komunikasi yang paling efektif, bahasa memungkinkan manusia untuk menciptakan kerja sama dan menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, serta tujuan kepada orang lain (Mailani dkk., 2022:1).

Di era global saat ini, kemampuan berbahasa asing menjadi aset yang sangat berharga karena berfungsi sebagai jembatan yang memfasilitasi kerja sama dan memperkuat hubungan antarnegara (Setianawati dan Pujosusanto, 2023:1). Salah satu bahasa asing yang penting untuk dipelajari adalah bahasa Mandarin. Dikutip dari detik.com, bahasa Mandarin menjadi bahasa Internasional dengan jumlah penutur terbanyak kedua setelah bahasa Inggris dengan 1,10 miliar penutur. Hal ini mendorong meningkatnya minat masyarakat global untuk mempelajari bahasa Mandarin. Tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia dan China saat ini memiliki banyak kerjasama dalam berbagai bidang, sehingga mempelajari bahasa Mandarin menjadi sangat penting bagi generasi muda untuk memperluas peluang kerja dan memperkuat hubungan antara kedua negara. Selain sebagai alat komunikasi, mempelajari bahasa Mandarin juga dapat memperluas pemahaman terhadap budaya yang berbeda, yang pada akhirnya dapat memperkuat hubungan kerja sama internasional.

Dalam mempelajari bahasa Mandarin terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (听力), keterampilan berbicara (口语), keterampilan membaca (阅读), dan keterampilan menulis (写作) yang dikembangkan secara bersamaan dan saling berkaitan dengan penguasaan kosakata. Kosakata memegang peranan penting dalam penguasaan keempat keterampilan berbahasa, karena tanpa penguasaan kosakata yang baik kemampuan berbahasa akan terhambat. Menurut Rachmadhani dan Fanani (2020:2), kosakata merupakan dasar yang harus dipahami dengan baik agar seseorang dapat menyusun kalimat dan melakukan percakapan. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin baik pula kemampuan berbahasa seseorang (Tarigan dalam Rahmi, 2020:22). Oleh karena itu, penguasaan kosakata menjadi langkah awal yang krusial dalam proses belajar bahasa Mandarin, termasuk dalam kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.



Selain penguasaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat sederhana juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Kalimat sederhana berfungsi sebagai dasar komunikasi awal yang memungkinkan peserta didik menyampaikan informasi sehari-hari. Untuk menyusun kalimat tunggal atau kalimat sederhana, terdapat pola kalimat dasar yang digunakan. Hal tersebut diperjelas oleh 丁崇明 Dīng Chóngmíng dkk., (2021:95) yang mengatakan bahwa pola kalimat dasar kalimat tunggal merupakan pola yang paling fundamental, paling inti, dan paling umum digunakan dalam suatu bahasa. Meskipun bentuk kalimat positif, negatif, dan interogatif dalam bahasa Mandarin sekilas tampak serupa dengan bahasa Indonesia, perbedaan urutan unsur kalimat sering kali menimbulkan kesalahan. Regitha dan Masrur (2024:4) menjelaskan bahwa penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia hampir sama. Struktur kalimat sederhana bahasa Indonesia yaitu S+P+O+K, sedangkan struktur kalimat sederhana bahasa Mandarin yaitu S+K+P+O atau K+S+P+O, sehingga peserta didik perlu memahami struktur tata bahasa serta pemilihan kosakata yang tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Febritianti (2018:347) yang menegaskan bahwa mempelajari tata bahasa Mandarin secara menyeluruh merupakan hal yang penting dalam proses penguasaan bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 2 Sidoarjo, ditemukan bahwa peserta didik kelas XII masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, yang berdampak pada kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kesalahan yang sering muncul meliputi susunan kalimat yang terbalik, penggunaan partikel yang kurang tepat, serta pemilihan kosakata yang kurang sesuai. Menurut Muzaiyanah dan Fanani (2018:2), ada berbagai faktor yang mempengaruhi keterampilan peserta didik. Banyak dari mereka merasa kesulitan dalam menyampaikan ide, kurang percaya diri, dan sering kali merasa takut melakukan kesalahan akibat minimnya pemahaman tentang tata bahasa Mandarin. Di sisi lain, Ningsih dan Mintowati (2023:2) menambahkan bahwa kurangnya motivasi selama proses pembelajaran juga menjadi faktor penting yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kehilangan minat untuk belajar.

Dari hasil pengamatan peneliti, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi oleh para pendidik di SMAN 2 Sidoarjo masih tergolong minim. Sumber materi pembelajaran bahasa Mandarin yang biasa digunakan oleh pendidik lebih mengacu pada penggunaan media konvensional (modul ajar) dan media seperti *PowerPoint* dengan model pembelajaran langsung (MPL). Menurut Mintowati (2017:3), penerapan model pembelajaran langsung (MPL) bukan hal yang tidak tepat, selama model tersebut memungkinkan peserta didik untuk memahami materi



pembelajaran dengan baik. Meskipun media tersebut dapat membantu dalam penyampaian materi, namun belum mampu mengatasi kejenuhan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran kosakata yang membutuhkan latihan berulang serta penyusunan kalimat sederhana yang memerlukan ketelitian. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta memfasilitasi mereka untuk berlatih secara mandiri dan berkelanjutan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Kristanto (2016:6), media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran serta menarik perhatian dan minat peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar, membantu pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa asing menjadi alternatif yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning* yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Kusuma dkk., 2022:29).

*Educaplay* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang mendukung pendekatan *Game Based Learning*. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan pendidik merancang aktivitas sesuai materi dan tingkat kemampuan peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan media *Educaplay* berupa *Video Quiz* untuk penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, di sela-sela pembelajaran juga disisipkan permainan *Matching Pairs* (mencocokkan pasangan) untuk melatih penguasaan kosakata, serta permainan *Unscramble Words* (menyusun kata acak menjadi kalimat) untuk membantu peserta didik memahami struktur kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Keunggulan *Educaplay* terletak pada kemampuannya dalam memberikan umpan balik secara langsung, memantau hasil belajar peserta didik, serta kemudahan akses tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan (Setianingsih dkk., 2025:345). Melalui penggunaan media *Educaplay*, peserta didik diharapkan dapat belajar kosakata serta menyusun kalimat sederhana secara aktif, mandiri, dan menyenangkan.



Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) penggunaan media *Educaplay* (2) pengaruh media *Educaplay* dan (3) respon peserta didik terhadap penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa Mandarin yang lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Jika penggunaan media *Educaplay* terbukti efektif, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat secara praktis bagi pendidik dan peserta didik, tetapi juga memberikan sumbangan secara teoretis bagi perkembangan ilmu pendidikan, terutama dalam bidang pembelajaran bahasa asing.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Jenis penelitiannya yaitu penelitian eksperimen karena mengidentifikasi pengaruh dari treatment atau perlakuan tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014:72) yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan terhadap objek penelitian dalam kondisi yang terkontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* bentuk *Pre-test Post-test Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok tersebut sama-sama diberikan tes awal (*Pre-test*) untuk mengetahui kondisi awal peserta didik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan, hanya menggunakan media konvensional berupa modul ajar dan *PowerPoint*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo yang berjumlah 473 peserta didik dengan jumlah keseluruhan kelas sebanyak 12 kelas. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* menggunakan [wheelofnames.com](http://wheelofnames.com). Menurut Sugiyono (2014:83), random sampling digunakan apabila anggota populasi dianggap memiliki kemampuan yang relatif sama sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Sampel yang terpilih yaitu kelas



XII-5 dengan jumlah 39 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas XII-4 dengan jumlah 39 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Dengan demikian, total keseluruhan sampel dalam penelitian ini adalah 78 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2014:224) merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama peneliti adalah mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, teknik tes, dan teknik angket.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2014:203) instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sehingga mempermudah pekerjaannya dan mencapai hasil yang lebih baik, dalam artian lebih teliti, lebih komprehensif dan lebih sistematis, sehingga lebih mudah untuk diolah. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar soal *Pre-test* dan *Post-test*, dan lembar angket. Seluruh instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan dan kevalidannya sebelum digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2014:211) yang menyatakan bahwa validitas instrumen diperlukan agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil *Pre-test* dan *Post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Arikunto (2014:356), uji-t digunakan untuk melihat perbedaan hasil antara dua kelompok yang dibandingkan. Melalui uji-t, dapat diketahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Selain itu, data hasil observasi dan angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menjelaskan hasil pengamatan dan tanggapan peserta didik secara jelas dalam bentuk persentase dan uraian. Menurut Sugiyono (2014:7), analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data yang telah diperoleh tanpa menarik kesimpulan umum. Analisis ini digunakan untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran serta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *Educaplay*.





## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap penguasaan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo. Data yang telah diperoleh meliputi hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, hasil *Pre-test* dan *Post-test* serta hasil angket respon peserta didik kelas eksperimen. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan hasil analisis diuraikan sebagai berikut.

Data hasil observasi diperoleh dari lembar aktivitas pendidik dan peserta didik. Lembar aktivitas tersebut diisi oleh observer yaitu guru mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas pendidik di kelas kontrol, diperoleh persentase sebesar 83% pada pertemuan pertama dan 90,47% pada pertemuan kedua. Sedangkan lembar observasi aktivitas pendidik di kelas eksperimen, diperoleh persentase sebesar 85% pada pertemuan pertama dan 93,04% pada pertemuan kedua. Kemudian hasil analisis lembar observasi aktivitas peserta didik di kelas kontrol, diperoleh persentase sebesar 80% pada pertemuan pertama dan 84% pada pertemuan kedua. Sedangkan lembar observasi aktivitas peserta didik di kelas eksperimen, diperoleh persentase sebesar 80% pada pertemuan pertama dan 94% pada pertemuan kedua.

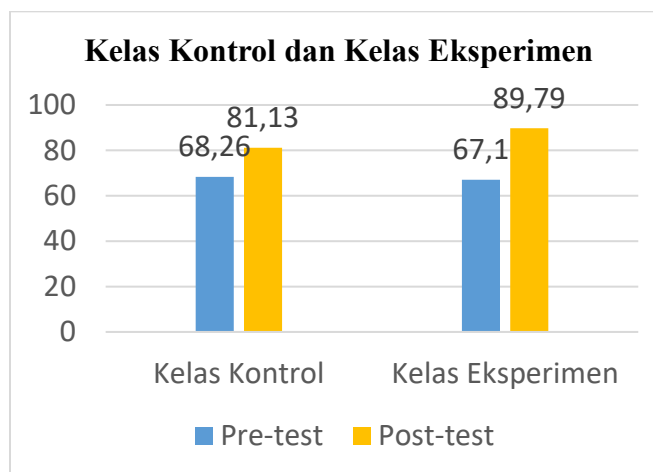
Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* dalam meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, peneliti menggunakan soal *Pre-test* dan *Post-test*. Selama proses penelitian berlangsung, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan soal *Pre-test* untuk melihat kemampuan awal peserta didik dan soal *Post-test* untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik.

Hasil *Pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif seimbang. Nilai rata-rata *Pre-test* kelas kontrol sebesar 68,26, sedangkan kelas eksperimen sebesar 67,10. Kemudian kedua kelas diberikan materi pembelajaran, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan, hanya menggunakan media konvensional berupa modul ajar dan *PowerPoint*. Setelah diberikan materi pembelajaran, nilai rata-rata *Post-test* kelas kontrol meningkat menjadi 81,13, sedangkan kelas eksperimen meningkat lebih tinggi menjadi 89,79. Berikut merupakan grafik yang





memperlihatkan perbandingan nilai *Pre-test* dan *Post-test* antara peserta didik kelas kontrol (XII-5) dan kelas eksperimen (XII-4):



**Gambar 1.** Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Dari grafik tersebut, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* pada kedua kelas. Kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 12,87, sedangkan kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 22,69.

Setelah mengetahui nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* kedua kelas tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan *t-test*. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai  $t_0 = 5,68$  dan  $db = 76$ . Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan *t* tabel pada taraf signifikansi 5% (0,05). Dengan  $t_0 = 5,68$  dan  $db = 76$ , dapat diketahui bahwa nilai *t* tabel pada taraf 0,05 adalah 1,67 dan menunjukkan bahwa  $t_0$  lebih besar daripada *t* tabel ( $5,68 > 1,67$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik kelas eksperimen terhadap penggunaan media *Educaplay*, diperoleh persentase jawaban yaitu sebesar 85,26% pada pernyataan pertama, 99,36% pada pernyataan kedua, 98,72% pada pernyataan ketiga, 96,79% pada pernyataan keempat, 97,44% pada pernyataan kelima, 94,87% pada pernyataan keenam, 95,51% pada pernyataan ketujuh, 95,51% pada pernyataan kedelapan, 96,15% pada pernyataan kesembilan, dan 96,15% pada pernyataan kesepuluh. Hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik pada skala *likert* karena berada dalam rentang 81%-100%.



## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sidoarjo pada periode 19 Agustus hingga 19 September 2025 dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol (XII-5) dan kelas eksperimen (XII-4). Kegiatan penelitian berlangsung selama dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2 × 45 menit. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap penguasaan kosakata peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Proses pembelajaran difokuskan pada materi 一天的活动 (aktivitas sehari-hari), yang disampaikan melalui pendekatan dan media yang berbeda pada kedua kelas, sehingga memungkinkan adanya perbandingan hasil belajar secara objektif.

Pada pertemuan pertama, kedua kelas diberikan *Pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas kontrol melaksanakan pembelajaran secara konvensional dengan bantuan media *PowerPoint* (PPT), sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *Educaplay* berbasis *Video Quiz*. Pertemuan kedua digunakan untuk penguatan materi dan latihan soal. Kelas kontrol mengerjakan LKPD, sementara kelas eksperimen menggunakan permainan interaktif *Educaplay* seperti *Matching Pairs* untuk melatih penguasaan kosakata dan *Unscramble Word* untuk melatih kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Pada akhir pembelajaran, kedua kelas diberikan *Post-test* untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik, dan khusus kelas eksperimen juga diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *Educaplay*.

Analisis data yang pertama yaitu analisis data hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan media *Educaplay* terlaksana dengan baik dan sesuai dengan modul. Hal ini terlihat dari persentase penilaian pada lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik yang diisi oleh observer, yaitu pendidik mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014:145) yang mengatakan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian dengan mengamati perilaku manusia, proses kerja, atau kejadian alam dan bisa digunakan ketika jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak. Hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas kontrol mengalami peningkatan dari 83% pada pertemuan pertama menjadi 90,47% pada pertemuan kedua, dengan peningkatan sebesar 7,47%. Kemudian aktivitas peserta didik pada kelas kontrol meningkat dari 80% menjadi 84%, dengan peningkatan sebesar 4%. Sedangkan



pada kelas eksperimen, aktivitas pendidik meningkat dari 85% pada pertemuan pertama menjadi 93,04% pada pertemuan kedua, dengan peningkatan sebesar 8,04%. Kemudian aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi, yaitu dari 80% menjadi 94%, dengan peningkatan sebesar 14%.

Berdasarkan hasil analisis data observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik pada kedua kelas mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Namun, peningkatan yang lebih tinggi terlihat pada kelas eksperimen. Persentase aktivitas pendidik dan peserta didik di kelas eksperimen berada pada kategori “sangat baik” berdasarkan skala *likert*, yang menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Dengan demikian, media *Educaplay* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data yang kedua yaitu analisis data nilai *Pre-test* dan *Post-test*. Penilaian melalui tes yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2014:193) yang menyatakan bahwa lembar soal tes adalah serangkaian pertanyaan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu atau kelompok. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih signifikan. Nilai rata-rata kelas kontrol meningkat dari 68,26 menjadi 81,13, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 67,10 menjadi 89,79. Setelah diperoleh nilai *Pre-test* dan *Post-test* dari kedua kelas tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan *t-test*. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai  $t_0 = 5,68$  dan  $db = 76$ . Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan *t* tabel pada taraf signifikansi 5% (0,05). Dengan  $t_0 = 5,68$  dan  $db = 76$ , dapat diketahui bahwa nilai *t* tabel pada taraf 0,05 adalah 1,67. Karena  $t_0$  lebih besar daripada *t* tabel ( $5,68 > 1,67$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Educaplay* memberikan pengaruh positif pada kelas eksperimen. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif berupa *Educaplay* mampu meningkatkan efektivitas proses belajar dibandingkan pembelajaran menggunakan media konvensional.

Analisis data yang ketiga yaitu analisis hasil angket respon peserta didik. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas eksperimen (XII-4) terhadap penggunaan media *Educaplay* dalam meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun



kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penggunaan angket sebagai instrumen pengumpulan data sejalan dengan pendapat pendapat Arikunto (2014:194) yang menjelaskan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan tertulis untuk mendapatkan informasi dari responden tentang diri mereka atau hal-hal yang mereka ketahui. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memperoleh respon yang sangat baik dan dinilai efektif dalam membantu peserta didik menguasai kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media *Educaplay* berada pada kategori sangat baik, dengan persentase respon berkisar antara 85,26% hingga 99,36%. Peserta didik merasa lebih termotivasi, antusias, dan terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Fitur permainan, penilaian otomatis, serta umpan balik langsung dalam *Educaplay* membuat peserta didik lebih percaya diri dan tidak takut melakukan kesalahan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran bahasa Mandarin yang inovatif, interaktif, dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga rumusan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo. Salah satu temuan menarik dalam penelitian ini adalah meningkatnya keaktifan dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta didik dalam menyimak materi melalui fitur *Video Quiz* yang menyajikan materi secara visual disertai latihan soal. (Badar, 2017:93) menyebutkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan penyampaian materi dengan latihan secara langsung dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna.

Penyampaian materi yang bertahap, menarik, dan disertai latihan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Peserta didik tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami makna dan cara penggunaannya dalam kalimat. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen, khususnya pada nilai *Post-test*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Badar, 2017:19) yang menyebutkan bahwa pembelajaran inovatif menekankan keterlibatan aktif peserta didik agar pemahaman materi menjadi lebih optimal.

Selain itu, permainan interaktif seperti *Matching Pairs* dan *Unscramble Word* pada media *Educaplay* efektif digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman kosakata dan penyusunan



kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kusuma dkk., (2022:29) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Fitur penilaian otomatis dan umpan balik langsung pada media *Educaplay* juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. (Badar, 2017:102) menegaskan bahwa umpan balik yang diberikan secara cepat membantu peserta didik mengenali kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri. Hal ini mendorong peserta didik untuk terus berlatih tanpa rasa takut gagal, sehingga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri pada peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, serta membantu peserta didik memahami kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin secara lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti (2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Educandy* terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X SMKS Ketintang Surabaya”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Educandy* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Meskipun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini tidak sama dengan penelitian sebelumnya, keduanya membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil pembahasan tersebut, penelitian mengenai penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin telah memberikan jawaban atas tiga rumusan masalah yang dirumuskan. Adapun simpulan dari keseluruhan pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



- 1) Proses penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo berlangsung efektif dan sesuai dengan modul yang dirancang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas pendidik dari 85% menjadi 93,04% serta aktivitas peserta didik dari 80% menjadi 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* efektif digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.
- 2) Pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo terbukti efektif dan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 67,10 menjadi 89,79 serta hasil uji t yang menunjukkan nilai  $t_0 = 5,68$  lebih besar dari  $t$  tabel = 1,67, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, media *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.
- 3) Respon peserta didik terhadap penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo diterima dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan media *Educaplay* berada pada kategori sangat baik, dengan persentase respon berkisar antara 85,26% hingga 99,36%. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh tanggapan positif dari peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Sidoarjo. Media *Educaplay* dinilai mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, P. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Educandy terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X SMKS Ketintang Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 7(1).
- Badar, T. I. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Jakarta: Kencana*.





- Febritianti, A. N. (2018). Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Keterangan Pengulangan 再 ZÀI dan 又 YÒU dalam Bahasa Mandarin pada Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Kristen Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan (JDP)*, 10(3), 346–359.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Surabaya: Bintang Surabaya*.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech*, 7(1), 28–37.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Mintowati, M. (2017). Pembelajaran bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 1(1), 1–10.
- Muzaiyanah, D. N., & Fanani, U. Z. (2018). Keefektifan Media Flannelgraph terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X AP 1 SMKN 8 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 2(2).
- Ningsih, A. F., & Mintowati, M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Spin Game dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1), 172–180.
- Rachmadhani, R. F., & FANANI, U. Z. (2020). Pengaruh Permainan Charade dengan Media Gambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 3(1).
- Rahmi, W. D. (2020). Hubungan Antara Penguasaan Kosa Kata dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas VII SMPN 1 Lembah Gumanti. *METAMORFOSIS/ Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 13(1), 21–26.
- Regitha, S. N. A., & Masrur, M. F. (2024). Efektivitas Permainan Kursi Berputar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Peserta Didik Kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 7(2), 1–18.
- Setianawati, L., & Pujosusanto, A. (2023). Efektifitas Media Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. *LATERNE*, 12(02), 11–18.
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Ungaran Kabupaten Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(3), 343–356.
- Subandi, S. (2013). Bahasa dalam Realitas Berbahasa. *Bunga Rampai Linguistik Terapan I*, 1–19.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta: Bandung*.
- 丁崇明, 荣晶, 刘琪瑶. (2021). 现代汉语教学语法基础单句句式[J]. (5), 94–102.  
[https://mqikan.cqvip.com/Article/ArticleDetail?id=7105887222&from=Article\\_Index](https://mqikan.cqvip.com/Article/ArticleDetail?id=7105887222&from=Article_Index)





---

## Link

[https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6480803/bahasa-indonesia-masuk-10-besar-bahasa-paling-banyak-digunakan-di-dunia?utm\\_source=copy\\_url&utm\\_campaign=detikcomsocmed&utm\\_medium=btn&utm\\_content=sulsel](https://www.detik.com/sulsel/berita/d-6480803/bahasa-indonesia-masuk-10-besar-bahasa-paling-banyak-digunakan-di-dunia?utm_source=copy_url&utm_campaign=detikcomsocmed&utm_medium=btn&utm_content=sulsel)