



Pengaruh Penggunaan Media *Wayground* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 11 TKI SMK Semen Gresik

使用 *Wayground* 媒体对工业化学工程专业十一班学生汉语词汇教学的影响 SMK SEMEN GRESIK

Hasbiyah Maulatuz Zulfah
hasbiyahmaulatuz.21027@mhs.unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

Urip Zaenal Fanani
zaenalfanani@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:
Wayground;
Kosakata;
Bahasa
Mandarin;
Pembelajaran
Interaktif

Di era globalisasi, penguasaan bahasa asing menjadi keterampilan penting bagi generasi muda, termasuk bahasa Mandarin yang memiliki peran strategis dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan industri. Salah satu komponen dasar dalam pembelajaran bahasa Mandarin adalah penguasaan kosakata. Namun, proses pembelajaran kosakata sering kali menghadapi kendala berupa penggunaan media yang kurang menarik dan minim interaktivitas, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, penelitian ini memanfaatkan media *Wayground* sebagai alternatif media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik, dan (2) mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan metode *true experimental design* dengan model *pre-test–post-test control group design*. Teknik pengumpulan data meliputi tes (*pre-test* dan *post-test*) dan serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik meningkat 49,21 menjadi 85,52 pada *post-test* setelah penerapan media *Wayground*. Hasil uji *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan media *Wayground* memperoleh rata-rata sebesar 81,68% dengan kategori sangat kuat. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wayground* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata



bahasa Mandarin serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.



摘要

关键词: *Wayground*、词汇、汉语、互动学习

在全球化时代，外语能力已成为青年一代的重要技能之一，其中汉语在教育、经济和工业领域具有重要作用。词汇掌握是汉语学习中的基础要素之一。然而，在实际教学过程中，由于教学媒体缺乏吸引力和互动性，学生在词汇学习方面仍然面临较多困难，进而影响学习动机和学习效果。基于以学生积极参与为核心的游戏化学习理念，本研究采用 *Wayground* 作为一种互动式学习媒体。本研究旨在：（1）分析 *Wayground* 媒体对学生汉语词汇掌握能力的影响；（2）描述学生对 *Wayground* 媒体在汉语词汇学习中应用的反馈情况。本研究采用真实实验设计（True Experimental Design），研究模型为前测一后测控制组设计。学生前测平均成绩为 49.21，使用 *Wayground* 媒体后，后测平均成绩提升至 85.52。配对样本 *t* 检验结果显示，Sig.（双尾）值小于 0.001，表明前测与后测成绩之间存在显著差异。此外，学生对 *Wayground* 媒体的总体反馈平均值为 81.68%，同样属于“非常强”类别。研究结论表明，*Wayground* 媒体的使用对提高学生汉语词汇掌握能力具有显著的积极影响，同时能够增强学生在学习过程中的学习动机和参与度。

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan individu menyampaikan pesan dalam berbagai aktivitas. Bahasa memiliki peran yang penting dalam berbagai aspek kehidupan seperti pendidikan, sosial, dan budaya. Menurut Mailani dkk., (2022:1) bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, serta tujuan kepada orang lain sehingga memungkinkan terciptanya kerja sama antar manusia. Saat ini, kemampuan berbahasa terutama bahasa asing menjadi nilai tambah yang sangat dipertimbangkan. Kemampuan berbahasa asing yang baik dapat membuka banyak peluang dalam berbagai bidang. Semakin banyak bahasa yang dikuasai oleh seseorang akan memudahkan seseorang tersebut dalam berkomunikasi dimanapun seseorang itu berada (Ningsih & Mintowati, 2023:2). Kemampuan berbahasa yang luas memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda. Menurut Mar'Ah'Tin & Fanani (2024:4) pada saat ini mempelajari bahasa asing seperti bahasa Mandarin merupakan langkah yang signifikan dan bermanfaat dalam berbagai



aspek kehidupan. Dengan berkembangnya globalisasi saat ini, bahasa mandarin menjadi salah satu bahasa yang penting untuk dikuasai.

Dalam berita pada laman *Metro Tv News* menyatakan menguasai bahasa dari Tiongkok (Mandarin) bisa menjadi nilai lebih bagi seseorang, karena pengaruh Tiongkok tengah menguat di dunia. Kondisi ini menjadikan penguasaan bahasa Mandarin sebagai salah satu keterampilan yang mendukung peningkatan daya saing individu dalam dunia kerja internasional. (Fadillah & Subandi (2023:2) menyatakan masyarakat saat ini dituntut agar bisa berbahasa asing salah satunya adalah bahasa Mandarin, sehingga mampu bersaing dengan negara-negara lainnya untuk mendapatkan pendidikan maupun pekerjaan yang lebih baik. Hal ini membuka peluang lebih besar bagi seseorang yang menguasainya, sehingga semakin banyak masyarakat yang tertarik untuk mempelajari bahasa Mandarin. Menurut Andarista & Subandi (2022:2) meningkatnya minat dalam mempelajari bahasa Mandarin dipengaruhi oleh kebutuhan dalam berbagai aspek, seperti hubungan pekerjaan, pendidikan, pariwisata, dan perdagangan. Untuk memenuhi permintaan tersebut, banyak sekolah yang memasukkan bahasa Mandarin kedalam kurikulum pembelajaran.

Proses pembelajaran bahasa Mandarin mencakup empat keterampilan utama yang perlu dikuasai, yaitu menyimak (听—Tīng), berbicara (说—Shuō), membaca (读—Dú), dan menulis (写—Xiě). Noermanzah (2019:307) menjelaskan bahwa penguasaan keempat keterampilan tersebut memungkinkan seseorang berkomunikasi secara efektif. Dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya pada penguasaan kosakata, peserta didik sering mengalami kesulitan akibat keterbatasan variasi media pembelajaran serta rendahnya keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut Rahmanita & Arista (2024:4) kosakata merupakan komponen utama dalam kemampuan berbahasa yang dapat menunjang kemampuan seseorang dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Jika seseorang tidak mampu menggunakan kosakata dengan baik, maka penyampaian pesan bisa di salah artikan.

Pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah sering kali menjadi tantangan bagi pendidik. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghafal, memahami, dan menggunakan kosakata dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, masih banyak sekolah yang menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti penggunaan buku teks, penjelasan materi dengan metode ceramah, dan menghafal daftar kosakata secara langsung. Astuti & Mintowati (2024:4) menyatakan proses pembelajaran seperti ini tidak dapat berjalan secara optimal karena penjelasan materi secara konvensional belum dapat menyampaikan materi secara menyeluruh. Bagi peserta didik metode konvensional seperti ini kurang menarik dan tidak efektif dalam meningkatkan daya ingat terhadap kosakata. Mayasari & Amri (2020:2) menegaskan bahwa pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran bahasa Mandarin sangat membantu peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang metode dan media pembelajaran dengan cermat agar materi dapat diterima dengan mudah. Kristanto (2016:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai jenis media digital kini tersedia dan dapat digunakan oleh pendidik untuk mendukung pembelajaran Pemanfaatan teknologi digital



dalam proses belajar tidak hanya memberikan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Menurut Miftah (2013:101) keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari tujuan serta substansi materi yang diajarkan, karena pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran itu sendiri. Media digital, seperti aplikasi pembelajaran, platform *e-learning*, video edukatif, maupun media sosial, memiliki beragam keunggulan yang dapat mendukung sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar (Cahyani, 2024:9135). Dengan memanfaatkan media digital yang tepat diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meminimalkan kejenuhan selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Wayground*. *Wayground* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membantu pendidik dalam membuat dan mengelola materi ajar secara digital. Platform ini sebelumnya lebih dikenal dengan nama *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game education* (*Game Based Learning*). Maulida dkk., (2018:114) menjelaskan *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan itu *Wayground* menghadirkan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Rahayu (2024:17) menyatakan bahwa *Quizizz* (*Wayground*) merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berisi kuis interaktif dan memungkinkan pendidik menyusun berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, serta format soal lainnya. Selain itu, *Quizizz* (*Wayground*) memungkinkan pendidik untuk memperoleh gambaran pemahaman peserta didik secara langsung melalui hasil kuis yang disajikan dalam laporan otomatis dan dapat diakses setelah kegiatan evaluasi berlangsung (Nurholifah dkk., 2023:60). *Wayground* tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Mandarin. Jong & Tacoh (2024:135) mengemukakan bahwa penerapan *Quizizz* (*Wayground*) mampu mendorong keaktifan peserta didik secara lebih optimal.

Penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran bahasa Mandarin berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menantang bagi peserta didik. Melalui pendekatan berbasis permainan, *Wayground* mampu menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penguasaan kosakata. Hal ini sejalan dengan pendapat Made dkk., (2023:94) yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang dipadukan dengan permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Di lingkungan SMK khususnya kelas 11 TKI SMK Semen Gresik, pembelajaran bahasa Mandarin masih cenderung berfokus pada metode konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berlatih secara aktif dan mandiri dalam menguasai kosakata. Oleh karena itu, penerapan media *Wayground* dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Penggunaan media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai alat penguatan kognitif yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong terciptanya budaya belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif.



Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media evaluasi digital berbasis permainan, seperti *Quizizz* dan *Kahoot*, memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran bahasa. Penelitian mengenai penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didik kelas 11 menunjukkan bahwa platform tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca, terutama ketika diintegrasikan dalam konteks pembelajaran berbasis perangkat mobile yang menekankan fleksibilitas dan interaktivitas belajar. Selain itu, studi yang membandingkan platform *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pengajaran bahasa Mandarin secara daring mengungkapkan bahwa kedua media memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung kegiatan evaluasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran jarak jauh. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan permainan interaktif petak kata berbasis aplikasi *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan sekaligus melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik SMA lintas minat. Pendekatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya berperan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca serta penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

SMK Semen Gresik dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki kesesuaian dengan fokus penelitian yang dilakukan. Pembelajaran bahasa Mandarin telah dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah, sehingga memberikan ruang yang relevan untuk meneliti penguasaan kosakata peserta didik. Selain itu, orientasi pendidikan yang mengarah pada dunia industri dan teknologi menuntut siswa untuk memiliki kompetensi tambahan, termasuk kemampuan berbahasa asing. Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa yang penting karena banyak digunakan dalam konteks global, khususnya di bidang industri. Namun, berdasarkan pengamatan awal, peserta didik kelas 11 masih mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Kesulitan tersebut berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa secara tepat. Kondisi ini menunjukkan perlunya solusi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital, sehingga pendekatan pembelajaran berbasis media digital dipandang lebih relevan. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan penggunaan media *Wayground* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Media ini menawarkan kuis interaktif yang bersifat kompetitif dan mudah digunakan. Fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan pengulangan soal dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu guru dalam memantau penguasaan kosakata peserta didik. Melalui penggunaan media *Wayground*, pembelajaran diharapkan menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas 11 SMK Semen Gresik.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada dua hal utama, yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik serta bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Wayground*. Melalui rumusan masalah tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai pengaruh media *Wayground* dalam



meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil belajar peserta didik. Pemilihan metode eksperimen didasarkan pada kebutuhan penelitian untuk menguji secara sistematis hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam kondisi yang terkontrol. Menurut Sugiyono (2022:110) metode eksperimen merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang digunakan ketika peneliti ingin meneliti pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel hasil atau output tertentu.

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan model *pre-test post-test control group*. Desain tersebut melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan perlakuan berbeda. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian diakhiri dengan pemberian tes akhir (*post-test*) guna mengukur perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2022:118). Dalam penelitian ini, kelas 11 Teknik Kimia Industri ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *Wayground*, sedangkan kelas 11 Teknik Instalasi Tenaga Listrik 2 berperan sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran tanpa media tersebut. Pemilihan kelas dilakukan secara acak dari populasi kelas 11 dengan mempertimbangkan kesetaraan kurikulum dan kemampuan akademik peserta didik, sehingga perbedaan hasil belajar yang diperoleh dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas 11 SMK Semen Gresik yang mendapat pembelajaran Bahasa Mandarin pada tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah sekitar 84 peserta didik. Populasi merupakan seluruh subjek penelitian yang memiliki ciri atau karakteristik tertentu dan dijadikan acuan dalam penarikan kesimpulan penelitian (Sugiyono, 2022:130). Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara acak dengan menerapkan teknik *simple random sampling*, sehingga seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2022:134). Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh 36 peserta didik sebagai sampel yang terdiri atas 19 peserta didik kelas 11 TKI dan 17 peserta didik kelas 11 TITL 2 SMK Semen Gresik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-test* dimanfaatkan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik sebelum dan setelah perlakuan diberikan, sedangkan instrumen non-tes berupa angket tertutup digunakan untuk memperoleh data mengenai respons peserta didik terhadap penerapan media *Wayground* (Sugiyono, 2022:116). Sebelum digunakan, seluruh instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas untuk memastikan ketepatan dan kesesuaian alat ukur dengan variabel yang diteliti, karena instrumen yang valid menjadi syarat utama



diperolehnya data yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2022:124). Proses pengujian validitas dilakukan melalui *judgment experts*, yaitu dengan meminta penilaian ahli terhadap kelayakan, kejelasan, dan relevansi setiap isi instrumen (Sugiyono, 2022:197). Validasi instrumen dilakukan oleh dosen ahli bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya, Rosita Nugraheni, S.Pd., M.A.,. Dalam penelitian ini, instrumen tes terdiri atas 20 soal yang disusun untuk menilai pemahaman makna kosakata, kemampuan menggunakan kosakata dalam struktur kalimat yang tepat, serta kecakapan melengkapi kalimat rumpang. Total skor yang dapat diperoleh peserta didik adalah 100 poin.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan angket sebagai langkah terstruktur untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tes dilaksanakan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui kemampuan awal peserta didik serta perubahan hasil belajar setelah kegiatan pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2020:226). Sementara itu, angket digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data terkait respon peserta didik terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan memanfaatkan media *Wayground*. Sugiyono (2022:219) menjelaskan bahwa metode ini efektif digunakan ketika peneliti telah menentukan variabel yang hendak diukur dan memahami karakter data yang diperlukan. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertulis dan dianalisis menggunakan skala *Likert* guna mengukur sikap, persepsi, serta penilaian peserta didik secara sistematis. Data yang diperoleh dari kedua teknik tersebut dianalisis untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan media *Wayground* serta pengalaman belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap data tes dan angket untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan media *Wayground*. Data tes diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang bertujuan untuk membandingkan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah perlakuan diberikan (Arikunto, 2020:354). Untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan yang signifikan secara statistik, penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, yaitu teknik analisis yang membandingkan dua data berpasangan dari subjek yang sama. Proses pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat SPSS guna memastikan perhitungan yang akurat dan sistematis (Sujarweni & Utami, 2023:18). Selain itu, data angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup menggunakan skala *Likert* yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase untuk mengelompokkan tingkat penerimaan peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut (Sugiyono, 2022:219). Pengukuran sikap, persepsi, dan penilaian individu terhadap suatu fenomena dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* (Sugiyono, 2022:152). Hasil klasifikasi persentase ini digunakan untuk menentukan kategori respon peserta didik sehingga dapat disimpulkan tingkat keberhasilan media *Wayground* dalam mendukung penguasaan kosakata bahasa Mandarin.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wayground* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin oleh peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik. Data penelitian diperoleh melalui dua sumber utama, yaitu hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), serta angket yang digunakan untuk menggali respon peserta didik terhadap penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran. Seluruh data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan prosedur yang telah ditetapkan dan hasil analisis tersebut disajikan sebagai berikut

Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Ekperimen.

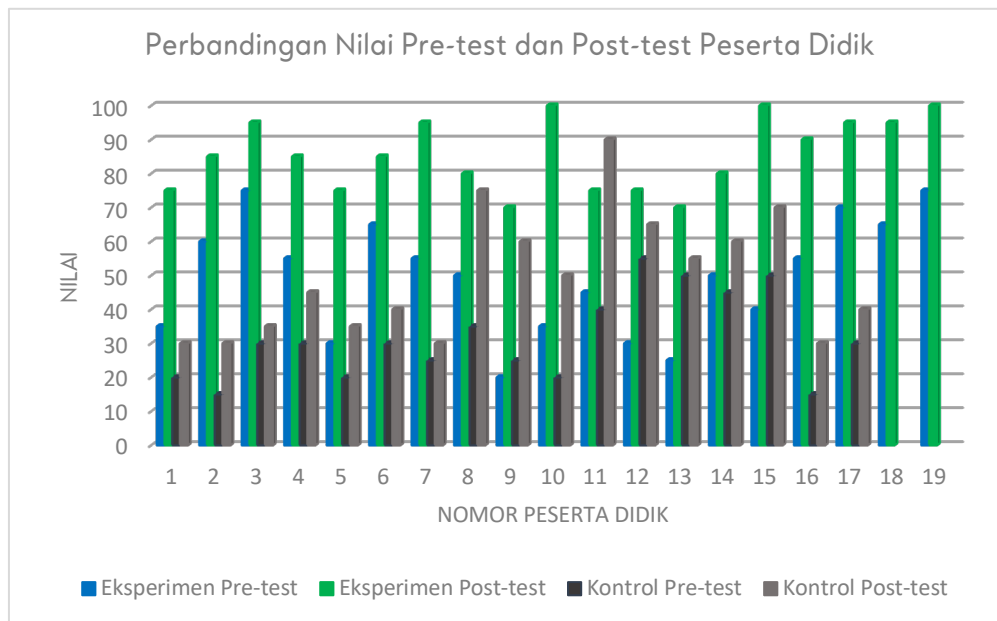
No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	35	75
2	60	85
3	75	95
4	55	85
5	30	75
6	65	85
7	55	95
8	50	80
9	20	70
10	35	100
11	45	75
12	30	75
13	25	70
14	50	80
15	40	100
16	55	90
17	70	95
18	65	95
19	75	100

Tabel 2. Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol.

No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	20	30
2	15	30
3	30	35
4	30	45
5	20	35
6	30	40
7	25	30
8	35	75
9	25	60



10	20	50
11	40	90
12	55	65
13	50	55
14	45	60
15	50	70
16	15	30
17	30	40



Gambar 1. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui besarnya peningkatan tersebut secara statistik, digunakan uji *paired sample t-test* pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Wayground*, hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai *t* sebesar -12,382 dengan derajat kebebasan (*df*) 18 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *post-test* terbukti lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* dengan selisih rata-rata sebesar 36,316. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan pada kelas eksperimen. Sementara itu, hasil uji *paired sample t-test* pada kelas kontrol juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan analisis SPSS, diperoleh nilai *t* sebesar -5,639 dengan derajat kebebasan (*df*) 16 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,001. Selisih rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol sebesar 17,941 menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, besarnya peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan



bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Wayground* memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin dalam penyusunan kalimat sederhana dibandingkan pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Semen Gresik pada rentang waktu 22 Juli 2025 hingga 5 Agustus 2025. Pelaksanaan penelitian dirancang secara bertahap untuk memperoleh data penelitian. Pada tahap awal, peserta didik diberikan tes awal (*pre-test*) guna mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Mandarin sebelum pembelajaran berlangsung. Tahap berikutnya adalah kegiatan pembelajaran dengan penerapan media yang berbeda pada masing-masing kelas, yaitu pemanfaatan media *Wayground* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan media presentasi *PowerPoint*. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik mengikuti tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Selain tes akhir, peserta didik pada kelas eksperimen juga mengisi angket respon untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi peserta didik terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media tersebut.

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu yang sama, yaitu masing-masing selama 120 menit. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam dua bagian utama. Bagian awal diawali dengan pemberian *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan awal kosakata bahasa Mandarin peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan memanfaatkan media *Wayground* sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pada tahap ini, proses pembelajaran dilaksanakan secara mandiri, di mana setiap peserta didik mengakses dan mengoperasikan media *Wayground* menggunakan perangkat ponsel masing-masing. Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran kembali dilaksanakan dalam dua bagian. Bagian pertama digunakan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan tetap menggunakan media *Wayground*. Adapun bagian akhir pada pertemuan ini diisi dengan pelaksanaan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik setelah memperoleh perlakuan melalui penggunaan media *Wayground*.

Dalam penelitian ini, media *Wayground* diterapkan sebagai sarana pembelajaran pada kelas eksperimen dengan memanfaatkan dua fitur utama, yaitu fitur presentasi dan fitur penilaian. Pendidik memiliki keleluasaan dalam mengatur proses pembelajaran, mulai dari penyajian materi kosakata bahasa Mandarin, penentuan waktu pelaksanaan kuis, hingga perancangan bentuk latihan soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara mandiri, dimana setiap peserta didik mengakses *Wayground* melalui perangkat ponsel masing-masing dan terlibat aktif dalam mengikuti materi maupun mengerjakan latihan yang telah dirancang. Fitur presentasi pada *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas interaktif yang mendukung pemahaman peserta didik. Pada setiap *slide* materi, pendidik dapat menyisipkan kuis sebagai evaluasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, tersedia papan tulis digital yang memungkinkan peserta didik berlatih menulis



hanzi secara langsung melalui perangkat masing-masing, dengan hasil tulisan yang dapat ditampilkan pada layar pendidik di depan kelas. *Wayground* juga menyediakan fitur fokus yang memungkinkan pendidik mengendalikan tampilan pada perangkat peserta didik, sehingga perhatian mereka dapat diarahkan sepenuhnya pada layar proyektor saat penjelasan materi berlangsung. Pengaturan ini membantu mengontrol penggunaan ponsel selama pembelajaran sekaligus meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Sementara itu, fitur kuis pada *Wayground* dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui kuis berbasis interaksi, peserta didik dapat berlatih sekaligus mengukur penguasaan kosakata bahasa Mandarin secara langsung. Penyajian soal yang beragam, disertai umpan balik yang diberikan secara cepat, membantu peserta didik memahami capaian hasil belajar. Bagi pendidik, hasil kuis dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk memantau pencapaian belajar peserta didik secara lebih sistematis. Adanya pengaturan batas waktu, kesempatan pengulangan soal, serta penerapan unsur gamifikasi turut melatih ketepatan dan konsistensi peserta didik, sehingga proses evaluasi pembelajaran berlangsung secara lebih efektif dan terarah. Secara keseluruhan, pemanfaatan fitur presentasi dan penilaian pada *Wayground* menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti juga melaksanakan kegiatan observasi untuk memantau aktivitas pendidik dan peserta didik selama pembelajaran, yang dicatat secara sistematis melalui lembar observasi. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Wayground* pada kelas 11 TKI SMK Semen Gresik. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMK Semen Gresik, yaitu Ibu Roikhatul Jannah, S.Pd. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas pendidik pada pertemuan pertama di kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 97%, sedangkan pada pertemuan kedua mencapai 100%. Sementara itu, hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan persentase sebesar 98% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua. Apabila ditinjau berdasarkan kualifikasi persentase skala *Likert*, hasil observasi pada kedua pertemuan tersebut berada pada rentang 81–100% yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Selama pelaksanaan penelitian, kendala yang ditemui antara lain keterbatasan jaringan internet dan masih ada beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya memahami penggunaan media *Wayground*. Untuk mengatasi kendala tersebut, sebagian peserta didik menggunakan jaringan internet pribadi, dan pendidik memberikan pendampingan secara langsung dengan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media *Wayground* agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan rencana.

Untuk menilai pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik, dilakukan analisis terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai *pre-test* menunjukkan bahwa capaian awal peserta didik masih tergolong rendah, dengan nilai tertinggi sebesar 75, total nilai sebesar 935, dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44,85. Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Wayground*, hasil *post-test* mengalami peningkatan yang cukup signifikan, ditunjukkan dengan nilai tertinggi mencapai 100, total nilai sebesar 1.625,



serta nilai rata-rata (*mean*) sebesar 83,38. Perbedaan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil ini diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai t sebesar -12,382 dengan derajat kebebasan (df) = 18 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Secara kualitatif, sebelum penggunaan media *Wayground*, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal *pre-test*, sedangkan setelah pembelajaran berlangsung, peserta didik tampak lebih percaya diri dan mampu menyelesaikan soal *post-test* dengan lebih baik.

Pada kelas kontrol yang dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media presentasi (PPT), kemampuan peserta didik dianalisis berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil menunjukkan bahwa pada tahap awal, nilai *pre-test* peserta didik masih relatif rendah, dengan nilai tertinggi sebesar 55, total skor keseluruhan 535, serta nilai rata-rata (*mean*) 31,47 dari 17 peserta didik. Setelah proses pembelajaran berlangsung menggunakan media PPT, hasil *post-test* mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan nilai tertinggi mencapai 90, total skor 840, dan nilai rata-rata (*mean*) meningkat menjadi 49,41. Perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol sebesar 17,94 mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata peserta didik. Hasil ini diperkuat oleh hasil uji *paired samples t-test* yang menghasilkan nilai t = -5,639, dengan df = 16 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sehingga perbedaan yang terjadi dinyatakan signifikan secara statistik. Namun demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol masih tergolong lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, karena pembelajaran berbasis PPT cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan interaksi aktif peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media interaktif.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, keputusan uji hipotesis dalam penelitian ini dapat ditentukan secara jelas. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Wayground*, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t = -12,382, dengan derajat kebebasan (df) = 18 dan nilai signifikansi < 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wayground* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik. Hal tersebut juga terlihat dari peningkatan nilai rata-rata, yaitu dari 44,85 pada *pre-test* menjadi 83,38 pada *post-test*. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan media presentasi (PPT), peningkatan hasil belajar juga terjadi, namun tidak sebesar kelas eksperimen. Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas kontrol menunjukkan nilai t = -5,639, dengan df = 16 dan nilai signifikansi < 0,001. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 31,47 pada *pre-test* menjadi 49,41 pada *post-test*. Meskipun peningkatan tersebut signifikan secara statistik, hasilnya masih lebih rendah dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen.

Kemudian perbandingan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin terbukti menarik, memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata, peserta didik kelas XI TKI SMK Semen Gresik. Sebaliknya, hipotesis nol (H_0) ditolak, karena penggunaan media *Wayground* menunjukkan hasil yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media PPT. Temuan tersebut semakin diperkuat oleh hasil angket respon peserta didik pada kelas eksperimen yang menunjukkan penerimaan positif terhadap



penggunaan media *Wayground*. Mayoritas peserta didik menyatakan setuju hingga sangat setuju bahwa *Wayground* membantu memahami kosakata bahasa Mandarin, meningkatkan motivasi belajar, serta membuat kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Hasil pengolahan data angket menunjukkan bahwa persentase jawaban positif pada hampir seluruh pernyataan berada pada rentang di atas 80%, yang mengindikasikan bahwa media *Wayground* dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk., (2018:17) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dan lingkungan belajar. Selain itu, Moto (2019:7) juga menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih jelas, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Respon positif peserta didik terhadap penggunaan *Wayground* juga diperkuat oleh temuan Jong & Tacoh (2024:135) yang mengemukakan bahwa penerapan *Quizizz* (*Wayground*) mampu meningkatkan keaktifan peserta didik secara optimal melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan beberapa penelitian sebelumnya yang telah diuraikan dalam kajian pustaka, khususnya yang membahas pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian oleh Mar'Ah'Tin & Fanani (2024) mengenai efektivitas media *Wordwall* pada peserta didik kelas X OKTP SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2023/2024 menyimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan. Meskipun platform yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, kesamaan terletak pada karakteristik media yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Indrawan dkk., (2023) yang mengkaji penerapan media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa SMA lintas minat juga menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman kosakata peserta didik. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan prinsip dengan penggunaan media *Wayground*, yaitu menekankan aktivitas belajar yang partisipatif dan menyenangkan. Selanjutnya, penelitian Annisa dkk., (2023) mengenai kesesuaian platform evaluasi *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pengajaran bahasa Mandarin secara daring menegaskan bahwa platform digital interaktif mampu mendukung efektivitas pembelajaran melalui peningkatan respons dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memperkuat kecenderungan temuan penelitian terdahulu, yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan, termasuk *Wayground*, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data mengenai pengaruh penggunaan media *Wayground* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 11 TKI SMK Semen Gresik yang telah disajikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil penerapan media *Wayground* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di kelas eksperimen, diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 49,21 dan *post-test* sebesar 85,53 yang mengalami peningkatan cukup tinggi setelah peserta didik diberikan perlakuan menggunakan media *Wayground*. Hasil analisis *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) < 0,001 lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,657 dengan signifikansi 0,002 juga menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana peserta didik yang memiliki kemampuan awal tinggi cenderung memperoleh hasil yang lebih baik setelah pembelajaran menggunakan media *Wayground*. Hasil perhitungan *Eta Squared* (η^2) sebesar 0,895 termasuk dalam kategori efek besar (*large effect*) berdasarkan kriteria *Cohens'd* (0,8) yang berarti penggunaan media *Wayground* memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wayground* berpengaruh nyata terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik.
- 2) Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran bahasa Mandarin memperoleh tanggapan yang sangat positif. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar pernyataan berada pada kategori kuat hingga sangat kuat berdasarkan skala *Likert*. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Wayground* dinilai mampu menarik minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman kosakata, serta meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin.

DAFTAR REFERENSI

- Andarista, O. K., & Subandi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XII SMK Yapalis Krian Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 5(Vol. 5 No. 2 (2022)). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/54023>
- Annisa, C. I., Veronica, T., & Khiong, B. Y. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas 2 SMP Kemala Bhayangkari. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 12(9), 2496–2504. <https://doi.org/10.26418/jppk.v12i9.70248>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan 18). Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, P. A., & Mintowati. (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*, Vol. 7 No. 1 (2024):



- Jurnal Bahasa Mandarin.*
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/62884>
- Cahyani, F. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Fadillah, A. N., & Subandi, S. (2023). Penggunaan Permainan Amplop Misteri Sebagai Alternatif Pembelajaran Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Pada Peserta Didik Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian. *Jurnal Bahasa Mandarin*, Vol. 6 No. 1, 1–12.
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/55308>
- Indrawan, G. M., Retnantiti, S., & Sakti, K. F. L. (2023). Penerapan Media Permainan Interaktif Petak Kata Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(10), 1474–1484.
<https://doi.org/10.17977/um064v3i102023p1474-1484>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Made, N., Putri, R. P., Gusti, I., Ngurah, A., & Jayantika, T. (2023). Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 13 No. 2(2), 88–96.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36733/jsp.v13i2.7004>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, Vol. 1 No. 2(2), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mar'Ah Tin, S., & Fanani, U. Z. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X OTKP SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo 2023/2024. *Jurnal Bahasa Mandarin*, Vol. 7 No. 1.
- Maulida, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol 4 No 2, 113–118.
<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mayasari, N., & Amri, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Kantong terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya TP 2019/2020. *Jurnal Bahasa Mandarin*, Vol. 4 No. 1 (2020).
- Metro Tv News. (2025). Kompetisi Puisi Mandarin, Jembatan Penting Pertukaran Budaya Tiongkok dan Indonesia. Metro TV. <https://www.metrotvnews.com/read/b1oCV9rl-kompetisi-puisi-mandarin-jembatan-penting-pertukaran-budaya-tiongkok-dan-indonesia>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Ningsih, A. F., & Mintowati. (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*, Vol. 6 No. 1 (2023): *Pendidikan Bahasa Mandarin*.
- Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 2019: *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2 November 2019, 306–319.
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Nurholifah, L., Zakia, N., Normuzayanah, & Syarifuddin. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
<https://doi.org/https://doi.org/10.65317/an-nashr.v1i2.18>



- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran. Konsep Dasar, Teknologi, dan Implementasi Pembelajaran* (R. Andrianto & A. Harapan, Eds.). Medan: UMSU Press.
- Rahmanita, N. I., & Arista, C. (2024). Pengaruh Penerapan Direct Method Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik X SMKS Ketintang Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, Vol. 7 No. 1 (2024): *Jurnal Bahasa Mandarin*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Edisi 1). Depok: Rajawali Pres.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Cetakan 3). Yogyakarta: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W., & Utami, L. R. (2023). *The Guide Book of SPSS: Cara Mudah dan Cepat Mengolah Data Penelitian dengan SPSS* (Cetakan Pertama). Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.