



Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizalize* Dalam Pembelajaran Kosakata Waktu Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XII SMA Dharma Wanita Surabaya

Quizalize 应用程序在泗水 Dharma Wanita 高中 十二年级学生中文时间词汇学习中的有效性

Khansa Winna Maharani
Universitas Negeri Surabaya
Khansawinna.21030@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri
Universitas Negeri Surabaya
Miftachulamri@unesa.ac.id



ABSTRAK

Kata Kunci:
Aplikasi
Quizalize;
Kosakata
Bahasa
Mandarin;
Media
Pembelajaran

Penerapan teknologi elektronik mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *Quizalize*, yaitu aplikasi pembelajaran berbasis kuis yang memadukan unsur teks dan gambar sebagai sarana latihan serta evaluasi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Dharma Wanita Surabaya karena sekolah tersebut menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Mandarin di kelas XII dan didukung oleh fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran untuk mengoptimalkan penguasaan kosakata waktu Bahasa Mandarin. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Quizalize* terhadap penguasaan kosakata waktu Bahasa Mandarin serta menjelaskan respon peserta didik terhadap penggunaannya. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *True Experimental Design*. Data penelitian diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizalize* efektif meningkatkan penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 59,79 pada *pre-test* menjadi 97,30 pada *post-test*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 69,86 menjadi 86,57. Hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai signifikansi $p = 0,00$ kurang dari 0,05. Tingkat pengaruh pada kelas eksperimen berada pada kategori "besar", sedangkan kelas kontrol berada pada kategori "sedang". Respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizalize* berada pada kategori "baik" hingga "sangat baik" dengan persentase 73%–86%. Sejalan dengan pemanfaatan teknologi elektronik dan permainan edukatif, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *Quizalize* sebagai media pembelajaran berbasis kuis untuk meningkatkan penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XII.



摘要

关键词: 电子技术的应用有助于支持教学过程的开展。教育性游戏在教学中的运用不仅能够简化教学内容的传递,还在提高学生学习动机方面发挥着重要作用。其中一种可使用的教学媒介是 *Quizalize* 应用程序,这是一种基于测验的学习应用,将文本与图像相结合,作为练习和教学评价的工具。本研究在泗水 Dharma Wanita 高中 (SMA Dharma Wanita Surabaya) 开展,原因在于该校在十二年级开设汉语课程,并配备了基于技术的教学设施,因此有必要通过教学媒体创新来优化学生对汉语时间词汇的掌握。本研究旨在分析 *Quizalize* 应用程序在提高汉语时间词汇掌握方面的有效性,并说明学生对其使用的反应。研究方法采用定量研究方法,并使用 *True Experimental Design* 实验设计。研究数据通过 *pre-test* 和 *post-test* 测验以及学生反应问卷获得。研究结果表明, *Quizalize* 应用程序的使用能够有效提高学生对汉语时间词汇的掌握。实验班的平均成绩从 *pre-test* 的 59.79 提高到 *post-test* 的 97.30,而对照班则从 69.86 提高到 86.57。 *Paired Samples Test* 的结果显示差异显著,显著性水平为 $p = 0.00$, 小于 0.05。实验班的影响程度属于“高”水平,而对照班则属于“中”等级。学生对 *Quizalize* 应用程序的使用反应处于“良好”至“非常好”类别,百分比为 73%–86%。与电子技术和教育性游戏在教学中的应用相一致,本研究的创新性体现在将 *Quizalize* 作为基于测验的教学媒介,用于提高十二年级学生对汉语时间词汇的掌握。

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran fundamental dalam kehidupan manusia sebagai sarana utama untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam lingkungan sosial. Mailani dkk. (2022: 1) menyatakan bahwa bahasa berperan sebagai sarana utama manusia untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan tujuan dalam interaksi sosial. Sejalan dengan itu, Rasuki (2021: 3) menegaskan bahwa kemampuan berbahasa merupakan keterampilan dasar yang perlu dikembangkan secara berkelanjutan karena bahasa menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Memasuki era industri 5.0 yang ditandai dengan keterbukaan global, Rasuki (2021: 4) juga menjelaskan bahwa interaksi lintas negara dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan industri semakin intensif sehingga menuntut penguasaan bahasa asing. Selanjutnya, Alimafah dan Amri (2024: 2) menambahkan bahwa kemampuan berbahasa asing membuka peluang kerja sama internasional sekaligus meningkatkan daya saing generasi muda dalam menghadapi tantangan dunia kerja.

Dalam konteks global saat ini, Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang menempati posisi strategis. Visual Capitalist (2025) menunjukkan setelah bahasa Inggris, bahasa Mandarin menempati posisi sebagai bahasa dengan jumlah penutur terbanyak di dunia. Dengan jumlah penutur yang sangat besar, Bahasa Mandarin memiliki peran penting dan dimanfaatkan



dalam berbagai bidang. Dalam ranah ilmu pengetahuan dan ekonomi, Tiongkok telah menunjukkan kemampuan yang signifikan serta kerap memberikan pengaruh dalam perkembangan teknologi dan aktivitas perdagangan global. Efendi dan Amri (2023: 45) menyampaikan penggunaan bahasa Mandarin tidak hanya terbatas pada komunikasi sosial, namun juga berkembang pesat dalam bidang ekonomi, teknologi, dan pendidikan. Lestari dan Amri (2024: 18) menekankan Tiongkok sebagai salah satu kekuatan ekonomi dunia memiliki pengaruh besar terhadap perdagangan dan industri global, sehingga penguasaan bahasa Mandarin menjadi semakin relevan.

SMA Dharma Wanita Surabaya merupakan salah satu sekolah yang mengintegrasikan pembelajaran bahasa Mandarin dalam kurikulumnya, khususnya sebagai mata pelajaran peminatan di kelas XII pada beberapa kelas tertentu. Dalam pelaksanaannya, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi, termasuk mengikuti berbagai kegiatan dan lomba yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Mandarin. Sekolah ini telah terakreditasi A dan dikenal memiliki kualitas pendidikan yang baik, didukung oleh lingkungan belajar yang nyaman serta ketersediaan sarana pembelajaran seperti proyektor yang berfungsi dengan baik dan menunjang proses pembelajaran maupun penelitian. Dengan berbagai keunggulan tersebut, pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Dharma Wanita Surabaya tetap perlu terus dikembangkan agar pelaksanaannya semakin optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik bahasa Mandarin, Ibu Asmania Rizki Nurjannah, M.Pd., pembelajaran bahasa Mandarin di kelas XII SMA Dharma Wanita Surabaya masih menghadapi tantangan, khususnya dalam penguasaan kosakata materi waktu. Motivasi dan keaktifan belajar peserta didik perlu terus ditingkatkan, terutama karena masih ditemui kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata, seperti kekeliruan dalam membedakan cara baca dan makna huruf 汉字 (hànzì), misalnya pada kosakata 明天 (míngtiān), dan 昨天 (zuótiān), serta kesalahan dalam mengartikan 明天 (míngtiān), yang seharusnya bermakna "besok". Materi waktu mencakup 12 kosakata bab 7 HSK 1 bagian waktu, 12 kosakata bulan, 31 kosakata tanggal, dan 7 kosakata hari, sehingga memerlukan penguatan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penguasaan kosakata menjadi aspek penting karena berperan sebagai dasar dalam memahami materi dan mendukung keterampilan berbahasa Mandarin peserta didik secara keseluruhan.

Kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua karena keterbatasan penguasaan kosakata dapat menghambat pemahaman materi serta keterampilan berbahasa lainnya. Kiki (2017: 27) menyatakan bahwa keterbatasan kosakata menjadi salah satu hambatan utama bagi peserta didik, terutama karena banyak kosakata bahasa Mandarin tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa ibu sehingga menyulitkan proses pemahaman. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata perlu dirancang secara efektif, tidak hanya melalui kegiatan menghafal, tetapi juga melalui penerapan strategi pembelajaran dan pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar kosakata dapat dipahami secara kontekstual. Andarista dan Subandi (2022: 91) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sedangkan Mayasari dan Amri (2020: 56) mengingatkan bahwa ketidaktepatan pemilihan media dapat menurunkan minat belajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing yang cenderung dianggap sulit.

Pada era digital, pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menjadi semakin relevan karena memungkinkan pendidik menghadirkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Mutmainnah (2024: 14) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik dapat berlangsung secara lebih adaptif serta memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran, salah satunya melalui



penggunaan media berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran elektronik sendiri merupakan proses pembelajaran yang menerapkan teknologi informasi sebagai sarana untuk memudahkan dan menyampaikan materi agar dapat diakses secara fleksibel, sehingga pendidik dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis edu-game, seperti *Quizalize*, dalam kegiatan belajar mengajar.

Quizalize merupakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis yang memadukan unsur teks dan gambar sebagai sarana latihan dan evaluasi pembelajaran. Nugroho (2023: 67) menyatakan bahwa melalui penggunaan *Quizalize*, pendidik dapat memantau perkembangan hasil belajar peserta didik secara langsung serta menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu. Selain itu, penerapan unsur permainan, tema kuis yang beragam, dan sistem peringkat dalam *Quizalize* mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, serta partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran, karena penilaian kinerja dapat diketahui secara langsung saat pengerjaan soal dan hasilnya ditampilkan dalam bentuk peringkat yang menumbuhkan suasana kompetitif antarpeserta didik.

Berdasarkan permasalahan penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin yang masih perlu ditingkatkan, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik secara lebih interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan aplikasi *Quizalize* sebagai media pembelajaran karena fitur kuis digital, umpan balik instan, dan sistem peringkatnya dinilai dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif. SMA Dharma Wanita Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian dikarenakan menyelenggarakan pembelajaran bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran peminatan serta didukung fasilitas pembelajaran yang memadai, namun masih memerlukan inovasi media untuk mengoptimalkan proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Quizalize* terhadap penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin serta mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung peningkatan penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin secara optimal. Pemilihan pendekatan kuantitatif dilakukan karena penelitian ini menekankan pada pengukuran variabel melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Dengan pendekatan tersebut, efektivitas penggunaan aplikasi *Quizalize* dapat diuji secara objektif dan sistematis berdasarkan perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2019: 23).

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan desain *true experimental*, yaitu *pretest-posttest control group design*. Desain tersebut dipilih karena memungkinkan pengendalian kondisi selama proses penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat dihubungkan secara tepat dengan perlakuan yang diberikan. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditentukan secara acak. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kesetaraan kondisi awal, serta tes akhir (*post-test*) setelah pemberian perlakuan guna memastikan bahwa perbedaan hasil yang diperoleh merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2019: 132–134).



Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas XII SMA Dharma Wanita Surabaya yang berjumlah 114 peserta didik. Populasi dipahami sebagai keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 145). Dalam penelitian ini digunakan sampel, yaitu sebagian dari populasi yang bertujuan untuk menggeneralisasikan hasil penelitian kepada seluruh populasi (Arikunto, 2020: 174). Sampel penelitian berjumlah 57 peserta didik yang terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas XII-3 sebagai kelas eksperimen dengan 29 peserta didik dan kelas XII-4 sebagai kelas kontrol dengan 28 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*, yaitu pemilihan anggota sampel secara acak tanpa memperhatikan strata tertentu dalam populasi (Sugiyono, 2019: 149).

Sebagai alat evaluasi, tes dipahami sebagai serangkaian pertanyaan, latihan, atau sarana lain yang berfungsi untuk mengukur tingkat keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, maupun bakat individu atau kelompok (Arikunto, 2020: 193). Dalam penelitian ini, instrumen tersebut diterapkan melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan pada awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan, sedangkan *post-test* diberikan di akhir sebagai evaluasi hasil belajar setelah seluruh rangkaian perlakuan dilaksanakan. Soal *pre-test* dan *post-test* memiliki jumlah dan bentuk yang sama, yakni 25 soal, yang terdiri atas 8 soal mencocokkan 汉字 (hànzì) dan 拼音 (pīnyīn) dengan arti yang benar, 9 soal mencocokkan gambar dengan 汉字 (hànzì) dan 拼音 (pīnyīn), serta 8 soal menuliskan 拼音 (pīnyīn) sesuai dengan 汉字 (hànzì) secara tepat, sehingga pengukuran hasil belajar menjadi konsisten dan dapat dibandingkan secara akurat antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Sejalan dengan itu, angket digunakan sebagai instrumen tambahan untuk memperoleh gambaran tanggapan dan persepsi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Quizalize dalam pembelajaran kosakata. Angket disusun berdasarkan prinsip penulisan instrumen yang mencakup isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, prinsip pengukuran, dan penampilan fisik (Uma Sekaran dalam Sugiyono, 2019: 235). Instrumen ini menggunakan teknik klaster 5W+1H dan diisi oleh peserta didik kelas eksperimen (XII-3) yang menerima perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizalize. Angket terdiri atas 10 butir pertanyaan dengan format tanda centang pada lima kriteria penilaian, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CK), kurang baik (KB), dan tidak baik (TB), yang dirancang untuk menilai kemudahan penggunaan, kenyamanan, daya tarik media, kesesuaian materi, serta pengaruh aplikasi terhadap motivasi, keaktifan, kepercayaan diri, dan penguasaan kosakata peserta didik. Hasil angket digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi Quizalize diterima dan memberikan manfaat sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap pendahuluan dan pelaksanaan. Pada tahap pendahuluan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media berbasis aplikasi Quizalize, LKPD, PowerPoint serta instrumen penelitian berupa RPP, soal *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pre-test*, kemudian kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning* dengan bantuan aplikasi Quizalize dan PowerPoint, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode *Direct Learning* dengan LKPD dan PowerPoint. Setelah pembelajaran, kedua kelas diberikan *post-test*, sementara angket respon hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Seluruh data hasil tes serta angket dianalisis untuk membandingkan hasil belajar kedua kelas.

Pada tahap analisis data *pre-test* dan *post-test*, kedua sampel penelitian diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode *Paired Samples Test* untuk membandingkan



nilai rata-rata dua data berpasangan dan menentukan signifikansi perbedaannya (Arikunto, 2020: 354). Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) sebagai perangkat lunak analisis statistik (Sujarweni & Utami, 2023: 18). Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05 menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan (Sujarweni, 2023: 5). Setelah uji *Paired Sample T Test*, besaran efek dihitung menggunakan *eta squared* untuk mengetahui tingkat pengaruh perlakuan, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam ukuran efek *Cohen's d* yaitu kecil (0,2), sedang (0,5), dan besar (0,8).

Analisis data angket dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizalize* dalam membantu penguasaan kosakata. Angket dibagikan setelah kegiatan pembelajaran selesai dan diisi dengan memilih salah satu jawaban berdasarkan lima kriteria penilaian, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Data angket kemudian dianalisis dalam bentuk persentase respon peserta didik dan diklasifikasikan menggunakan Skala Likert, dengan kategori Kurang Sekali (0%–20%), Kurang (21%–40%), Cukup (41%–60%), Baik (61%–80%), dan Baik Sekali (81%–100%). Hasil klasifikasi ini digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan mengenai dampak penggunaan aplikasi *Quizalize*, di mana kategori "Baik" dan "Baik Sekali" menunjukkan dampak positif, kategori "Cukup" menunjukkan dampak yang cukup, sedangkan kategori "Kurang" dan "Kurang Sekali" menunjukkan bahwa aplikasi *Quizalize* belum memberikan dampak yang memadai terhadap penguasaan kosakata peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dianalisis dengan mengaitkan tujuan penelitian dan disajikan dalam bentuk deskripsi. Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizalize* diuji melalui perbandingan capaian peserta didik antara *pre-test* dan *post-test*, di mana nilai-nilai tersebut diproses menggunakan uji statistik *Paired Samples Test* untuk mendeteksi adanya peningkatan kemampuan yang signifikan setelah penerapan aplikasi. Hasil analisis ini menjadi tolok ukur utama dalam menilai keberhasilan aplikasi terhadap penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin di kelas. Selain itu, respons peserta didik terhadap pengalaman belajar dikaji melalui angket yang dibagikan setelah pembelajaran, dan dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai persepsi, ketertarikan, serta sikap peserta didik dalam mempelajari kosakata waktu bahasa Mandarin menggunakan aplikasi *Quizalize*.

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas tingkat XII, yaitu kelas XII-3 yang berjumlah 29 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas XII-4 yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizalize*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan aplikasi tersebut. Kegiatan penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan, masing-masing dua pertemuan pada setiap kelas. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2025 dan 25 Agustus 2025, sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2025 dan 25 Agustus 2025. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran dengan durasi total 90 menit.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen yang terdiri atas 29 peserta didik, nilai tertinggi *pre-test* adalah 100 dengan rata-rata (mean) 59,79 dan median 64, sedangkan *post-test* memperoleh nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 97,31 dan median 100. Perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *Paired Samples Test*, yang menunjukkan selisih



rata-rata sebesar -37,517 dengan nilai $t = -11,925$ dan $p\text{-value (sig. 2-tailed)} < 0,005$, mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta didik secara signifikan setelah memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizalize. Untuk mengetahui besaran pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan *Eta Squared* dengan rumus $\eta^2 = t^2 / (t^2 + N - 1)$, sehingga diperoleh $t^2 = (-11,925)^2 = 142,16$ dan $N-1 = 28$, sehingga $\eta^2 = 142,16 / 170,16 = 0,835$. Berdasarkan pedoman *Cohen's d*, nilai *Eta Squared* ini termasuk dalam kategori efek "besar", yang menegaskan bahwa penerapan aplikasi Quizalize memberikan pengaruh yang SIGNIFIKAN dan kuat terhadap peningkatan penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin pada peserta didik kelas eksperimen.

Sedangkan hasil penelitian pada kelas kontrol yang terdiri atas 28 peserta didik, nilai tertinggi *pre-test* adalah 92 dengan rata-rata (mean) 69,86 dan median 74, sedangkan *post-test* memperoleh nilai tertinggi 96 dengan rata-rata 86,57 dan median 88. Perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *Paired Samples Test*, yang menunjukkan selisih rata-rata sebesar -16,714 dengan nilai $t = -6,462$ dan $p\text{-value (sig. 2-tailed)} < 0,005$, mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta didik secara signifikan setelah pembelajaran. Untuk mengetahui besaran pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan *Eta Squared* dengan rumus $\eta^2 = t^2 / (t^2 + N - 1)$, sehingga diperoleh $t^2 = (-6,462)^2 = 41,770$ dan $N-1 = 27$, sehingga $\eta^2 = 41,770 / 68,770 = 0,607$. Berdasarkan pedoman *Cohen's d*, nilai *Eta Squared* ini termasuk dalam kategori efek "sedang", yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol memberikan pengaruh yang signifikan, meskipun tidak sekuat kelas eksperimen.

Perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizalize memberikan peningkatan kemampuan yang lebih tinggi. Melalui latihan kuis interaktif dan berulang, peserta didik lebih aktif, materi lebih mudah dipahami, serta motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri mereka meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan penerapan strategi yang menarik dan mudah dipahami ini, aplikasi Quizalize mendukung penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin secara efisien, sehingga terbukti efektif sebagai media pembelajaran.

Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

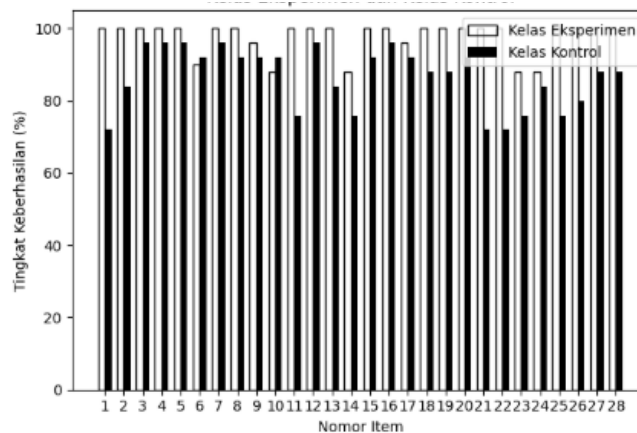
No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	72	100
2	64	100
3	36	100
4	52	100
5	68	100
6	0	90
7	80	100
8	88	100
9	56	96
10	40	88
11	56	100
12	72	100
13	34	100
14	48	88
15	52	100
16	72	100
17	64	96
18	60	100
19	52	100



20	68	100
21	88	100
22	68	100
23	32	88
24	64	88
25	76	100
26	68	100
27	72	100
28	84	100
29	56	88

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

No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	28	72
2	76	84
3	92	96
4	80	96
5	76	96
6	80	92
7	92	96
8	72	92
9	80	92
10	64	92
11	76	76
12	80	96
13	48	84
14	48	76
15	72	92
16	88	96
17	92	92
18	72	88
19	84	88
20	72	92
21	28	72
22	68	72
23	72	76
24	36	84
25	76	76
26	56	80
27	76	88
28	72	88



Gambar 1. Perbandingan tingkat keberhasilan item pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Berdasarkan grafik perbandingan tingkat keberhasilan item, terlihat bahwa kelas eksperimen menunjukkan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada hampir seluruh item. Sebagian besar item pada kelas eksperimen mencapai tingkat keberhasilan mendekati atau sama dengan 100%, sedangkan kelas kontrol menunjukkan variasi nilai yang lebih besar. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil angket respon peserta didik kelas eksperimen menunjukkan tanggapan yang beragam terhadap penggunaan aplikasi Quizalize dalam pembelajaran kosakata waktu Bahasa Mandarin. Butir pertama, "Saya mengalami kesulitan untuk memahami dan menguasai kosakata bahasa Mandarin", memperoleh persentase 40% dan masuk dalam kriteria "kurang" pada skala Likert, menunjukkan sebagian besar peserta didik kurang setuju dengan pernyataan tersebut, meskipun nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen masih rendah (59,79), sehingga media pembelajaran yang tepat tetap diperlukan. Sebaliknya, butir kedua hingga keenam menunjukkan tanggapan positif yang tinggi, dengan persentase 81%–86% termasuk kategori "baik sekali", meliputi kemudahan memahami materi, kesenangan belajar, daya tarik aplikasi, kesesuaian materi, dan semangat belajar. Butir ketujuh hingga kesepuluh memperoleh persentase 73%–78%, termasuk kategori "baik", yang menandakan bahwa strategi penggunaan Quizalize membantu peserta didik menguasai kosakata, meningkatkan kepercayaan diri, keaktifan, ketertarikan terhadap pembelajaran, serta kesesuaian strategi pembelajaran untuk melatih penguasaan kosakata. Secara keseluruhan, analisis angket menunjukkan respon positif peserta didik terhadap aplikasi Quizalize, yang dinilai menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan, sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019: 234) bahwa angket dapat digunakan untuk menilai persepsi dan sikap responden terhadap suatu media atau metode pembelajaran.

Meskipun demikian, temuan pada butir pertama yang hanya memperoleh persentase 40% menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak merasa mengalami kesulitan berarti dalam menguasai kosakata, walaupun kemampuan awal berdasarkan *pre-test* masih rendah. Kondisi ini mengindikasikan perbedaan antara persepsi diri peserta didik dan kemampuan awal yang tercermin dari hasil tes, sehingga peserta didik tampak memiliki tingkat kepercayaan diri yang cukup baik, sementara aplikasi Quizalize berperan memperkuat pemahaman kosakata secara bertahap. Dengan demikian, respon keseluruhan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizalize dapat diterima dengan baik dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta penguasaan kosakata waktu Bahasa Mandarin.



Sejalan dengan pendapat Sadirman (2010: 7) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dalam proses belajar mengajar untuk menarik perhatian peserta didik, penelitian ini memanfaatkan berbagai instrumen pengumpulan data, meliputi *pre-test* dan *post-test*, serta angket respon peserta didik. Data tersebut digunakan untuk mengkaji peran aplikasi *Quizalize* dalam pembelajaran kosakata waktu bahasa Mandarin. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizalize* memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin peserta didik. Selain itu, peserta didik kelas eksperimen menunjukkan respon yang beragam selama penerapan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pada bagian tinjauan pustaka. Penelitian oleh Monika Simare Marel dkk. (2023) menyatakan bahwa aplikasi *Quizalize* berada pada kategori sangat layak berdasarkan uji kelayakan media dan materi. Selain itu, penelitian Siti Mar' Ah' Tin (2024) mengenai penggunaan aplikasi *Wordwall* menunjukkan capaian hasil belajar yang tinggi pada kelas eksperimen yang disertai dengan respon positif peserta didik. Kesamaan karakteristik antara aplikasi *Wordwall* dan *Quizalize* terletak pada pemanfaatan pembelajaran elektronik yang menekankan unsur kompetisi dan kesenangan. Temuan tersebut sejalan pula dengan penelitian Shafa Marwa Nabila dan Sri Prameswari Indriwardhani (2022) yang melaporkan respon positif peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Educandy*. Meskipun media yang digunakan berbeda, keseluruhan penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi memiliki peran dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata bahasa asing.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizalize* mampu mendukung peningkatan penguasaan kosakata waktu bahasa Mandarin pada peserta didik Sekolah Menengah Atas. Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizalize* dalam pembelajaran kosakata waktu bahasa Mandarin terlihat dari perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan *Quizalize* menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Analisis hasil tes menunjukkan adanya perbedaan kemampuan yang signifikan, dengan dampak penggunaan aplikasi berada pada kategori kuat terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Temuan ini menunjukkan bahwa *Quizalize* mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal melalui kegiatan belajar yang interaktif dan terarah. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi ini tergolong positif, karena mereka merasa lebih terbantu, lebih aktif, dan lebih mudah memahami kosakata bahasa Mandarin selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, efektivitas dan respon peserta didik tersebut menegaskan bahwa *Quizalize* layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran kosakata waktu bahasa Mandarin.

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian pengembangan selanjutnya yang fokus pada penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan aplikasi *Quizalize*. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mengembangkan variasi permainan dan fitur kuis yang lebih menarik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. Selain itu, bahan ajar digital seperti modul atau paket latihan dapat dibuat dengan desain yang menarik dan mudah digunakan sehingga mampu meningkatkan pemahaman kosakata sekaligus motivasi, keaktifan, dan kepercayaan diri peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin. Dengan upaya pengembangan ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menghasilkan media



pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif untuk mendukung keberhasilan belajar bahasa Mandarin.

DAFTAR REFERENSI

- Alimafah, D., & Amri, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Dasar Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XI SMA Khadijah Surabaya 2023/2024. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 7(1), 1-20.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/63306>
- Andarista, O. K., & Subandi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Syntax Admiration*, 3(10), 1354-1363.
<https://www.journalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/1518>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, M., & Amri, M. (2023). Peran Bahasa Mandarin dalam Pendidikan dan Komunikasi Global. *Jurnal Bahasa dan Sastra Asia Timur*, 5(2), 45-54.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55177/43727>
- Kiki. (2017). 词汇在对外汉语教学中的重要性 (Pentingnya Kosakata dalam Pengajaran Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Kedua). *汉语教学研究*, 5(1), 1-8.
- Lestari, D., & Amri, M. (2024). Tiongkok sebagai Kekuatan Ekonomi Dunia dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Bahasa Asing. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 9(1), 21-30.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=uuzOYUEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:kuK5TVdYjLIC
- Mailani, N., dkk. (2022). Bahasa sebagai Sarana Komunikasi dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Linguistik Terapan*, 4(1), 1-9.
<https://plus62.isha.or.id/index.php/kampret/article/view/8/6>
- Mayasari, D., & Amri, M. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Mandarin dan Pengaruhnya Terhadap Efektivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin*, 3(2), 15-23.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33633/30061>
- Mutmainnah, S. (2024). Pembelajaran Elektronik sebagai Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 1-8.
<https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pegguruang/article/view/4509/pdf>
- Nugroho, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizalize sebagai Media Latihan dan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(2), 55-62.
<https://jurnal.aksaraglobal.co.id/index.php/jkppk/article/view/113>



Rasuki, M. (2021). Keterampilan Berbahasa Asing sebagai Modal Menghadapi Era Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 60–68.
<https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/6343>

Sujarweni, V. Utami, L. R. (2023). *The Guide Book of SPSS*. Yogyakarta: PT. Anak Hebat Indonesia.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Visual Capitalist. (2025). *The World's Most Spoken Languages in 2025*.
<https://www.visualcapitalist.com/ranked-the-worlds-most-spoken-languages-in-2025/>