



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap Penguasaan Kosakata dan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya

使用 *Kahoot* 教育游戏对泗水第二国立职业高中十二年级学生掌握中文词汇并构造句子能力的影响研究

Miltiades Yehosyua Valerio Avianto¹

miltiades.21058@mhs.unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya

Mintowati²

mintowati@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:

Kahoot;
kosakata;
kalimat sederhana;
bahasa Mandarin

Media pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu alasan kesulitan peserta didik SMK Negeri 2 Surabaya dalam memahami kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai kosakata. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan (1) penerapan aplikasi *Kahoot*; (2) pengaruh aplikasi *Kahoot* terhadap penguasaan kosakata dan kalimat sederhana bahasa Mandarin; (3) respon siswa terhadap aplikasi *Kahoot*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu *True Experimental Design Pre-Test dan Post-Test Control Group Design* yang melibatkan 36 siswa dari kelas eksperimen dan 35 siswa dari kelas kontrol. Hasil observasi aktivitas pendidik kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebesar 93,64% dan pertemuan kedua sebesar 95,83%, kemudian hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebesar 98% dan pertemuan kedua sebesar 84%. Hasil observasi



aktivitas pendidik kelas kontrol pada pertemuan pertama sebesar 96,52% dan pertemuan kedua sebesar 89,17%, kemudian hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol pada pertemuan pertama sebesar 96% dan pertemuan kedua sebesar 80%. Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sebesar 28,94 dan nilai rata-rata *post-test* peserta didik kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sebesar 88,33. Kemudian, nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sebesar 41,03 dan 63,97. Nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada kedua kelas tersebut dianalisis dan diperoleh hasil perhitungan diperoleh $t_0 = 8,42$ dengan $d_b = 69$ dan $t_{5\%}$ atau $t_{0,05}$ sebesar 1,67. Hal ini menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari $t_{0,05}$ ($8,42 > 1,67$), maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil kuesioner siswa juga positif karena memiliki persentase pada masing-masing pernyataan berkisar antara 85,42% hingga 92,14%. Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dinilai efektif karena berpengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya.



摘要

关键词:
Kahoot、
词汇、
简单句子、
汉语

学习媒体缺乏多样性是泗水第二国立职业高中的学生难以理解组成简单汉语的句子的词汇的原因之一。本研究利用 *Kahoot* 教育游戏的媒体来旨在帮助学生容易地理解和掌握词汇，至于组成简单的汉语句子的。本研究旨在描述：(1) *Kahoot* 应用的使用；(2) *Kahoot* 应用对词汇掌握和简单句型的影响；(3) 学生对 *Kahoot* 应用的反馈。本研究用定量研究，具体为真实实验设计的前测后测对照组设计，涉及 36 名实验班学生和 35 名对照班学生。实验班教室第一次课堂观察结果为 93.64%，第二次为 95.83%；实验班学生第一次课堂观察结果为 98%，第二次为



84%。控制班教室第一次课堂观察结果为 96.52%，第二次为 89.17%；控制班学生第一次课堂观察结果为 96%，第二次为 80%。使用 *Kahoot* 教育游戏前实验班学生的平均前测成绩为 28.94 分，使用 *Kahoot* 教育游戏后实验班学生的平均后测成绩为 88.33 分。然后，为使用 *Kahoot* 教育游戏媒体干预的对照班学生平均前测成绩为 41.03 分，后测平均成绩为 63.97 分。对两个班学生的测试前和测试后成绩进行了分，计算结果为 $t_0 = 8.42$ ， $d_b = 69$ ， $t_s 5\%$ 或 0.05 相当于 1.67。这表明 t_0 大于 $t_{0.05}$ ($8.42 > 1.67$)，因此可以得出结论：使用 *Kahoot* 教育游戏媒体对此会掌握和简单汉语句子的能力具有积极影响。学生问卷调查结果也令人满意，因其各项陈述的百分比在 85.42% 至 92.14% 之间。根据整体数据分析结果，可以得出结论：*Kahoot* 应用的使用被认为有效，因为它对泗水第二国立职业高中十二年级学生中文词汇和简单句子构造显著的积极影响。

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa memegang peranan penting karena melalui bahasa manusia menyampaikan isi pikiran, perasaan, serta gagasan saat berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Liliweri (2021: 15-16), bahwa bahasa merupakan sistem verbal dan non-verbal yang memungkinkan manusia berinteraksi dan berkomunikasi dalam konteks sosial serta memahami makna bersama melalui simbol-simbol yang dipahami secara konvensional. Di tengah arus globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa menjadi hal yang penting untuk dipelajari, khususnya dalam konteks kemampuan berbahasa asing. Kemampuan berbahasa asing diperlukan agar dapat menjadi penunjang dalam pengembangan pribadi dan profesional, serta membangun hubungan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan dunia luar.

Saat ini, pembelajaran bahasa asing sedang berkembang dan diminati oleh masyarakat dunia, khususnya Indonesia. Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Hal ini didukung dengan data *Reuters* yang dikutip dari RM.id (Mahayana, 2023), menunjukkan bahwa jumlah penutur bahasa Mandarin meningkat sebesar 1,12 miliar orang dan jumlah penutur untuk belajar bahasa Mandarin di Indonesia juga terus meningkat. Hal tersebut sependam dengan Jonathan, dkk. (2022: 45) saat ini bahasa asing



yang banyak diminati dan dipelajari di Indonesia adalah bahasa Mandarin. Bahkan bahasa Mandarin sudah menjadi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah, baik sekolah bertaraf nasional maupun internasional. Di Indonesia, bahasa Mandarin telah menjadi salah satu mata pelajaran peminatan di sekolah (Mintowati, 2017: 1). Meskipun demikian, peserta didik terkadang kesulitan saat belajar bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan saat mempelajari bahasa Mandarin peserta didik dituntut memiliki pemahaman mendalam terhadap beberapa elemen penting dalam mempelajarinya.

Dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Mandarin, salah satu aspek penting dan paling mendasar yang harus dipelajari adalah penguasaan kosakata. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Andarista dan Subandi (2022: 2), bahwa aspek penting yang harus dikuasai dalam Kemahiran berbahasa Adalah kosakata. Kosakata merupakan unsur penyusunan kata dan memiliki peran penting dalam penyusunan kalimat dan bahasa yang baik (Hermawan. dkk, 2020: 186). Sehingga bisa dikatakan bahwa peran kosakata sangat penting dalam penyusunan kalimat, dengan tujuan menyampaikan maksud dan pesan yang efektif dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya mampu menguasai kosakata, tetapi juga menyusun kalimat, meskipun hanya kalimat sederhana. Kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin umumnya adalah jenis kalimat yang mencakup subjek (主语 *zhǔyǔ*), predikat (谓语 *wèiyǔ*), objek (宾语 *bīnyǔ*), dan kata keterangan (状语 *zhuàngyǔ*) yang memberikan informasi waktu, tempat, atau cara (Yip dan Rimmington, 2021: 5-8). Sesuai dengan pendapat Safitri (2022: 11) kalimat sederhana memiliki struktur dasar kalimat dengan unsur penyusunnya berupa subjek, predikat, dan objek, namun sering mengandung unsur tambahan yaitu keterangan. Dalam penyusunan kalimat sederhana selain kosakata yang perlu diperhatikan ialah penempatan kata supaya kalimat dapat terbentuk dengan benar dan sesuai.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada 12 Agustus hingga 26 November 2024 di SMK Negeri 2 Surabaya, ditemukan bahwa saat proses pembelajaran bahasa Mandarin, pendidik umumnya hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan *Power Point Text* (PPT) sebagai satunya media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Hal ini selaras dengan pendapat Wahyuni dan Ansofino (2013: 68) pada proses pembelajaran pendidik masih dominan menyampaikan materi secara konvensional, sehingga proses pembelajaran tidak dapat menyenangkan dan kurang bervariasi sehingga semangat belajar peserta didik berkurang. Akibatnya, peserta didik merasa jenuh dan sering kali mengabaikan materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga timbul



kesulitan belajar dalam memahami pelajaran kosakata bahasa Mandarin, terutama dalam menyusun kalimat sederhana.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam memahami kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin. Tujuan dari inovasi tersebut adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan (Widyaningsih, 2019: 34), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memberikan rangsangan belajar sehingga peserta didik lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi yang dipelajari dalam konteks yang bermakna. Dengan demikian, pendidik harus memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kompetensi dasar peserta didik agar dapat menunjang keberhasilan prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata terutama mengembangkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin salah satunya adalah *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot*.

Kahoot merupakan platform pembelajaran digital berbasis kuis permainan secara *online* yang menyediakan akses materi pembelajaran secara interaktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Marwah dan Mahmudah, 2023: 45). *Kahoot* termasuk dalam jenis media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang memadukan elemen-elemen kompetisi sehingga mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan termotivasi dalam memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Mintowati (2024: 10) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama semangat dalam mempelajari pemahaman kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan fitur kolaboratif media *Kahoot* berupa *quiz* (kuis) yang memungkinkan peserta didik untuk belajar kosakata dan struktur kalimat melalui aktivitas menjawab soal secara langsung, kompetitif, dan melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta didik. Melalui fitur *quiz* (kuis) peserta tidak hanya mengingat kosakata, tetapi juga dilatih untuk memahami penguasaan kosakata tersebut dalam konteks kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selain itu, fitur permainan *quiz* (kuis) pada aplikasi *Kahoot* memiliki umpan balik (*feedback*) yang sangat membantu peserta didik untuk segera mengetahui letak kesalahan dalam



mengerjakan soal, sehingga proses belajar menjadi lebih cepat dan tepat sasaran. Melalui penggunaan media aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata dan mampu menyusun struktur kalimat sederhana bahasa Mandarin agar peserta didik lebih percaya diri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) penerapan penggunaan media aplikasi *Kahoot*, (2) pengaruh penggunaan media aplikasi *Kahoot* dan (3) respon siswa terhadap penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pendidik dalam pengembangan metode pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin. Jika penggunaan media *Kahoot* terbukti efektif, maka media ini dapat dijadikan sebagai pilihan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu memberikan dampak positif terhadap mutu pembelajaran bahasa Mandarin di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian tidak hanya memberikan manfaat secara praktis bagi siswa dan guru, tetapi juga memberikan kontribusi secara teoretis bagi perkembangan ilmu pendidikan, terutama perkembangan dalam pembelajaran bahasa asing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2010: 2) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap variabel lain. Artinya, penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk mencari sebab dan akibat atau dampak dari penerapan suatu kegiatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Hal ini sejalan dengan Sugiyono (2019: 17) pada pendekatan kuantitatif data yang dihasilkan berupa angka, dianalisis menggunakan statistik, dan digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan filsafat positivisme. Rancangan desain pada penelitian ini, menggunakan *True Experimental Design Pre-Test dan Post-Test Control Group Design* dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut sama-sama diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media aplikasi *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol



tidak diberikan perlakuan menggunakan media aplikasi *Kahoot*, hanya mengandalkan media konvensional berupa *Power Point Text* (PPT).

Populasi menurut Sugiyono (2019: 126) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya yang berjumlah 842 peserta didik dengan total 24 kelas. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* atau pengambilan sampel secara acak. Menurut Sugiyono (2019: 131), teknik *cluster random sampling* dilakukan untuk menentukan bila sampel pada objek yang akan diteliti atau sumber yang data sangat luas tanpa memperhatikan status atau tingkatan dalam populasi. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII RPL 1 berjumlah 36 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas XII TEI berjumlah 35 peserta didik sebagai kelas kontrol. Dengan demikian jumlah keseluruhan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 71 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2019: 194) adalah langkah strategis dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data sesuai standar yang ditetapkan. Pada penelitian ini menggunakan tiga jenis teknik pengumpulan data, yaitu teknik observasi, teknik tes, dan teknik kuesioner atau angket.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Hal ini sejalan dengan Arikunto (2010: 203), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data untuk memudahkan penelitian dan mendapat hasil yang lebih efektif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi, lembar soal *pre-test* dan *post-test*, serta lembar kuesioner atau angket. Seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Surabaya untuk memastikan kelayakan dan kevalidannya sebelum digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019: 193), bahwa validitas instrumen diperlukan agar instrumen yang digunakan memiliki ketepatan dalam mengukur variabel penelitian sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Arikunto (2010: 354), uji *t-test* digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Melalui uji *t-test*, dapat diketahui pengaruh



penggunaan media aplikasi *Kahoot* terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selain itu, data hasil observasi dan hasil kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran di kedua kelas. Hasil dari observasi dan kuesioner akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase terhadap penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran (Riduwan dan Sunarto, 2013: 23). Hasil analisis ini digunakan untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran serta tanggapan siswa terhadap penggunaan media aplikasi *Kahoot* terhadap pembelajaran bahasa Mandarin di SMK Negeri 2 Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan, pengaruh, dan respon siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya terhadap penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Data yang telah didapatkan meliputi hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, serta hasil kuesioner respon peserta didik kelas eksperimen. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan hasil analisis penelitian diuraikan sebagai berikut:

Data hasil observasi diperoleh dari lembar pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik. Penilaian dari lembar pengamatan aktivitas pendidik dan peserta didik dilakukan oleh *observer* yaitu guru mata pelajaran bahasa Mandarin di SMK Negeri 2 Surabaya. Berdasarkan analisis aktivitas pendidik kelas eksperimen pada pertemuan pertama diperoleh hasil 93,64% dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil 95,83%. Sedangkan, hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik kelas eksperimen pada pertemuan pertama memperoleh hasil 98% dan pada pertemuan kedua juga memperoleh hasil 84%. Kemudian hasil analisis aktivitas pendidik di kelas kontrol pada pertemuan pertama diperoleh hasil 96,52% dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil 89,17%. Sedangkan, hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol pada pertemuan pertama memperoleh hasil 96% dan pada pertemuan kedua juga memperoleh hasil 80%.



Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sebagai media pendukung pembelajaran dalam penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, maka digunakan instrumen penelitian berupa lembar soal *pre-test* dan lembar soal *post-test*. Dalam pelaksanaan penelitian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan lembar soal *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dan lembar soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik.

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen diperoleh sebesar 28,94, sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 41,03. Kemudian kedua kelas diberikan materi pembelajaran, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan, hanya menggunakan media *Power Point Text* (PPT) dan dijelaskan secara konvensional sesuai dengan modul ajar. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen meningkat lebih tinggi sebesar 88,33, sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol juga mengalami peningkatan sebesar 63,97. Berikut adalah tabel hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, serta grafik yang memperlihatkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* antara peserta didik kelas eksperimen (XII RPL 1) dan kelas kontrol (XII TEI):

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

No.	Nama Peserta Didik (Inisial)	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	ARPP	48	88
2	ANF	15	92
3	AAA	3	76
4	AAL	42	94
5	AXS	15	82
6	AHS	15	78
7	BMH	24	86
8	CAFO	9	81
9	DA	27	92
10	DSR	49	80
11	FTT	27	88
12	FZH	9	83



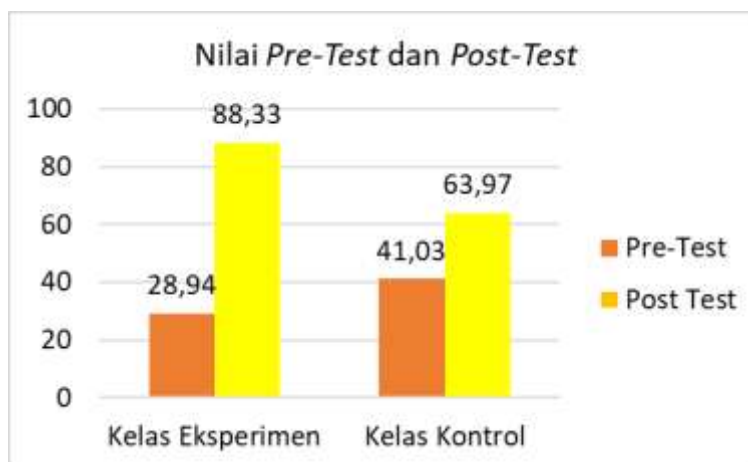
13	FYYS	26	100
14	F	42	88
15	GR	36	80
16	KA	18	100
17	KCNP	24	94
18	KTPD	42	88
19	LIAR	27	88
20	MDA	27	92
21	MRDS	36	80
22	MRBP	36	80
23	MFS	15	94
24	MRG	36	94
25	MRH	36	82
26	NSJ	40	76
27	NRA	15	94
28	OIBL	33	84
29	PLA	36	86
30	RASD	21	97
31	RWR	36	94
32	RHNCA	18	80
33	RWF	48	92
34	SWS	27	100
35	YTR	36	100
36	ZBPC	48	100

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

No.	Nama Peserta Didik (Inisial)	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	ALAH	54	76
2	AARA	48	64
3	AAIPA	48	80
4	AR	30	48
5	ANDN	42	36
6	ARL	48	72
7	AAB	36	39



8	AA	45	66
9	DRS	48	92
10	EF	54	46
11	EIP	27	68
12	ERA	24	48
13	FAM	56	72
14	FG	54	66
15	FS	42	58
16	IVS	21	92
17	IM'AA	33	56
18	JASD	55	92
19	MFH	54	50
20	MRA	36	50
21	MAM	48	54
22	MES	54	60
23	MHU	51	80
24	MIR	48	60
25	MMD	54	68
26	MF	48	80
27	NAA	42	76
28	RAR	36	64
29	S	21	72
30	SG	9	48
31	SR	32	42
32	TAAW	15	74
33	TCW	27	72
34	WW	48	42
35	YF	48	76



Grafik 1. Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Berdasarkan grafik diatas dapat terlihat perbedaan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas tersebut. Nilai *pre-test* yang diperoleh di kelas eksperimen (XII RPL 1) adalah 28,94% sedangkan pada kelas kontrol (XII TEI) adalah 41,03%. Nilai *post-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen (XII RPL 1) adalah 88,33% sedangkan pada kelas kontrol (XII TEI) adalah 63,97%.

Setelah mengetahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas tersebut, selanjutnya adalah menghitung uji *t-test*. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai t_0 sebesar 8,42 dan d_b sebesar 69. Selanjutnya membandingkan kedua nilai dengan melihat nilai pada taraf signifikansi (t_s) sebesar 5% atau 0,05. Dengan $t_0 = 8,42$, dan $d_b = 69$, dapat diketahui bahwa nilai *t-tabel* pada $t_{0,05}$ adalah 1,67 dan menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari *t-tabel* ($t_{0,05}$) yaitu ($8,42 > 1,67$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner respon peserta didik kelas eksperimen terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi Kahoot, diperoleh persentase jawaban yaitu sebesar 86,81% pada pernyataan butir pertama, 91,43% pada pernyataan butir kedua, 92,14% pada pernyataan butir ketiga, 85,42% pada pernyataan butir keempat, 88,19% pada pernyataan butir kelima, 86,81% pada pernyataan butir keenam, 89,58% pada pernyataan butir ketujuh, 86,81% pada pernyataan butir kedelapan, 88,89% pada pernyataan butir kesembilan dan 88,19% pada pernyataan butir kesepuluh. Hasil analisis kuesioner yang diperoleh pada pernyataan butir pertama hingga butir kesepuluh termasuk dalam kategori “sangat baik” karena berada dalam skala persentase pada rentang 81% - 100%.



Pembahasan

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui proses penerapan, pengaruh, dan respon siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Surabaya pada tanggal 9 Desember dan 16 Desember 2025 dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas XII RPL 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII TEI sebagai kelas kontrol. Kegiatan ini berlangsung selama 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas dengan total alokasi waktu 4×45 menit = 180 menit. Proses pembelajaran difokuskan pada materi “你吃什么 (*Nǐ Chī Shénme*; Kamu makan apa) ?”. Materi tersebut diajarkan dengan pendekatan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada masing-masing kelas, sehingga memungkinkan adanya perbandingan hasil belajar yang diperoleh secara objektif.

Pada pertemuan pertama, peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan lembar soal *pre-test* untuk menguji kemampuan awal mereka. Selanjutnya, kedua kelas diberikan perlakuan berupa pemberian materi kosakata dan tata bahasa dengan media pembelajaran yang digunakan dan telah disusun sesuai dengan modul ajar. Kelas eksperimen menggunakan media aplikasi *Kahoot* sebagai media *game* edukasi, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran secara konvensional dengan bantuan media *Power Point Text* (PPT). Selanjutnya, pada pertemuan kedua peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diajak untuk mengulas kembali materi pembelajaran pada pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan pemberian materi kalimat sederhana bahasa Mandarin dan bermain kuis. Pada kelas kontrol kuis dikerjakan secara individu dan dijelaskan secara konvensional dengan bantuan media *Power Point Text* (PPT), sedangkan kelas eksperimen kuis juga dikerjakan secara individu, namun menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot*. Setelah diberikan materi dan bermain kuis, kedua kelas diberikan lembar soal *post-test* untuk menguji kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Analisis data yang pertama yaitu analisis data hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Hasil data pengamatan yang diisi oleh *observer*, yaitu pendidik mata pelajaran bahasa Mandarin di SMK Negeri 2 Surabaya, menunjukkan hasil analisis observasi terhadap aktivitas pendidik kelas eksperimen meningkat dari 93,64% pada pertemuan pertama menjadi 95,83% pada pertemuan kedua, dengan peningkatan sebesar 2,19%. Kemudian, hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen menurun dari 98% pada pertemuan pertama menjadi



84% pada pertemuan kedua, dengan penurunan sebesar 14%. Penurunan terhadap hasil observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen disebabkan oleh gangguan sinyal jaringan internet saat pelaksanaan kuis, sehingga banyak peserta didik tidak dapat bergabung maupun melanjutkan pengerjaan soal pada aplikasi *Kahoot* dan harus mengulang dari awal. Sedangkan, pada aktivitas pendidik kelas kontrol menurun dari 96,52% pada pertemuan pertama menjadi 89,17% pada pertemuan kedua, dengan penurunan sebesar 7,35%. Kemudian, hasil observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol menurun dari 96% pada pertemuan pertama menjadi 80% pada pertemuan kedua, dengan penurunan sebesar 16%.

Berdasarkan hasil analisis observasi tersebut menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* berhasil diterapkan dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal tersebut dikarenakan peneliti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada kelas eksperimen melalui *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sehingga peserta didik terlibat lebih interaktif dan tidak bosan selama mengikuti pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Sejalan dengan Hasan. dkk, (2021: 4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran serta dapat mencegah rasa bosan peserta didik selama proses pembelajaran.

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 (2010: 193) yang mengutarakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat seseorang. Hasil analisis tes menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada kemampuan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 28,94 dan kelas kontrol sebesar 41,03. Kemudian, hasil nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen meningkat secara signifikan sebesar 88,33, sedangkan pada nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol mengalami peningkatan hanya sebesar 63,97.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, diketahui bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen terdapat 36 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKTP 75, sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol hanya terdapat 8 peserta didik yang mendapat nilai di KKTP 75 dan 27 peserta didik belum mencapai nilai KKTP 75. Hal tersebut dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan yang diberikan oleh peneliti, berupa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran kosakata dan menyusun



kalimat sederhana bahasa Mandarin. Setelah mengetahui nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan perhitungan uji *t-test* dari hasil rata-rata (*mean*) dan derajat kebebasan (d_b) pada kedua kelas tersebut. Dari hasil perhitungan, diperoleh *t-test* (t_0) sebesar 8,42 dan derajat kebebasan (d_b) sebesar 69, maka dapat diketahui nilai pada taraf signifikansi (t_s) sebesar 5% atau 0,05. Dengan $t_0 = 8,42$, dan $d_b = 69$, maka dapat diketahui bahwa nilai *t-tabel* pada $t_{0,05} = 1,67$. Dengan data tersebut dapat dilakukan pengujian bahwa t_0 lebih besar dari *t-tabel* ($t_{0,05}$) yaitu ($8,42 > 1,67$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Astuti (2024) menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Educandy* sebagai media pembelajaran dalam materi penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMKS Ketintang Surabaya. Hasil analisis yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen pada soal *pre-test* memiliki nilai rata-rata sebesar 49,66, setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Educandy* sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata *post-test* peserta didik mengalami peningkatan sebesar 92,36. Adanya peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis aplikasi *Educandy* sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami materi kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Jadi, walaupun penelitian ini dengan penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran yang berbeda, namun sama-sama memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi peserta didik.

Analisis data yang ketiga yaitu analisis hasil kuesioner respon peserta didik. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019: 299), bahwa kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk dijawab. Hasil data analisis kuesioner respon peserta didik pada masing-masing pernyataan kuesioner respon peserta didik memperoleh persentase berkisar antara 85,42% hingga 92,14%, dan memiliki predikat “sangat baik” karena masuk ke dalam skala *likert* dengan rentang 81% - 100%. Hasil kuesioner ini sama dengan Andarista (2022) yang memperoleh nilai rata-rata persentase pada masing-masing pernyataan kuesioner respon berkisar antara 81% - 100%. Berdasarkan hasil



analisis kuesioner tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* memberikan respon sangat baik dan memiliki nilai positif dari peserta didik. Penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam pemahaman penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal tersebut sejalan dengan Nurhasana (2021: 222-223), bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai fungsi motivasi diharapkan peserta didik dapat mudah memahami materi pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan pembahasan hasil analisis data penelitian observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, tes berupa soal *pre-test* dan *post-test*, serta kuesioner respon peserta didik untuk menjawab ketiga rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang memiliki pengaruh positif dan memberikan dampak yang signifikan pada hasil belajar, menumbuhkan semangat, merangsang motivasi, serta membantu peserta didik dalam memahami kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya telah memberikan jawaban atas tiga rumusan masalah yang dirumuskan. Adapun simpulan dari ketiga pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran koskata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya berlangsung secara efektif dan sejalan dengan modul yang telah dirancang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan lebih besarnya persentase pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Kahoot* disetiap pertemuan dan disetiap lembar observasi aktivitas pendidik dengan nilai



persentase sebesar 93,64% dan 95,83%, lembar observasi aktivitas peserta didik diperoleh nilai persentase sebesar 98% dan 84%. Sedangkan, pada kelas kontrol lembar observasi aktivitas pendidik memiliki nilai persentase sebesar 96,52% dan 89,17%, lembar observasi aktivitas peserta didik diperoleh nilai persentase sebesar 96% dan 80%. Berdasarkan klasifikasi skala *likert* penilaian, menunjukkan hasil observasi pada aktivitas pendidik dan peserta didik kelas eksperimen, aktivitas pendidik kelas kontrol disetiap pertemuan, serta aktivitas peserta didik kelas kontrol pada pertemuan pertama memiliki predikat “sangat baik” karena berada dalam skala persentase 81% - 100%. Sedangkan, hasil observasi pada aktivitas peserta didik kelas kontrol di pertemuan kedua memiliki predikat “baik” karena berada dalam skala persentase 61% - 80%.

2. Pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya dapat dikatakan efektif dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dari 28,94 menjadi 88,33. Selain itu, dari hasil perhitungan uji *t-test* diperoleh $t_0 = 8,42$, $d_b = 69$, dan $t_s = 5\%$ atau 0,05, dapat diketahui bahwa $t\text{-tabel} = 1,67$ dan menunjukkan t_0 lebih besar dari $t_{0,05}$ ($8,42 > 1,67$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya.
3. Respon siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya dalam menggunakan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dapat diterima dengan baik. Hal tersebut dapat dinyatakan dari hasil persentase kuesioner respon siswa pada masing-masing pernyataan berkisar antara 85,42% hingga 92,14%, dan memiliki predikat “sangat baik” karena berada dalam skala *likert* dengan rentang 81% - 100%. Dengan demikian, penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh respon sangat positif dari siswa kelas XII SMK Negeri 2 Surabaya. Media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* dianggap mudah dipahami, menyenangkan, serta



menumbuhkan rasa semangat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan pada penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran kosakata dan kalimat sederhana bahasa Mandarin, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Pada proses pembelajaran menggunakan media aplikasi *Kahoot*, siswa diharapkan untuk terlibat aktif dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan latihan soal. Siswa disarankan untuk mempelajari kembali kosakata yang telah dipelajari agar lebih mudah dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta memanfaatkan aplikasi *Kahoot* sebagai sarana latihan mandiri, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran kelas.

2. Bagi guru

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru disarankan untuk dapat menyampaikan penjelasan terkait langkah-langkah penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot*, memastikan kestabilan jaringan internet, serta menyesuaikan jenis permainan dan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin.

3. Bagi peneliti

Penggunaan media *game* edukasi berbasis aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh yang sangat baik dalam pembelajaran bahasa Mandarin, terutama dalam penguasaan kosakata dan kemampuan untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan variabel atau keterampilan lain, seperti kemampuan membaca, berbicara, atau menulis bahasa Mandarin, sehingga pemanfaatan aplikasi *Kahoot* tidak terbatas pada penguasaan kosakata, tetapi juga lebih luas dan fleksibel dalam mendukung pembelajaran bahasa Mandarin maupun mata pelajaran lainnya.



DAFTAR REFERENSI

- Andarista, O. K., & Subandi, S. (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(2), 1-11.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, P. A., & Mintowati, M. (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), 1-13.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran: Makna Peran Media dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191.
- Jonathan, M. A., Trihardini, A., & Prasetyaningtyas, H. (2022). Pembelajaran Bahasa Mandarin pada Masa Orde Baru. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin*, 1(3), 45–54.
- Liliweri, A. (2021). *Sistem Simbol Bahasa dan Komunikasi (Seri Pengantar Studi Kebudayaan)*. Bandung: Nusamedia.
- Mahayana, M. E. (2023). Duta Besar China Lu Kang gembira lihat animo anak muda Indonesia belajar Mandarin. <https://rm.id/baca-berita-internasional/177177//duta-besar-lu-kang-gembira-melihat-animo-anak-muda-indonesia-belajar-mandarin>.
- Marwah, S. S., & Mahmuda, N. N. (2023). Studi Literatur Kahoot sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 2(2), 42–49.
- Mintowati, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 1(1), 1–10.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229.
- Riduwan, & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, E., Duha, S., & Wati, I. (2022). Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Bugis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1), 9–15.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, D., & Ansofino, A. (2013). Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Student Recap dengan Pembelajaran Konvensional pada Kelas VIII MTS TI Batang Kabung. *Journal of Economic and Economic Education*, 2(1), 67–76.
- Widyaningsih, G. E. N. (2019). Penggunaan Kamus Digital dan Kamus Cetak terhadap Penguasaan 汉字 hànzi. *Jurnal Ilmiah Edukasi Dan Sosial*, 10(1), 34–41.
- Yip, P. C., & Rimmington, D. (2021). *Chinese: An Essential Grammar (3rd edition)*. Abingdon:



Routledge.