



## Pengaruh Permainan Blooket Mode Cafe terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin dalam Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning pada Peserta Didik Kelas X SMA Semen Gresik

### Blooket 游戏“咖啡厅”模式对问题导向学习中高一学生汉语词汇掌握的影响——以格雷西克水泥高中为例

**Nabiyla Hafifa Amalia Bilqisfa**

[nabiyla.20044@mhs.unesa.ac.id](mailto:nabiyla.20044@mhs.unesa.ac.id)

Universitas Negeri Surabaya

**Miftachul Amri**

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

Universitas Negeri Surabaya



#### ABSTRAK

##### ***Kata Kunci:***

*Blooket Mode Cafe;*  
*Penguasaan Kosakata;*  
*Problem Based Learning;*  
*Pembelajaran Bahasa Mandarin*

Pendidikan memiliki peranan mendasar dalam mengembangkan potensi intelektual dan spiritual individu. Dalam menghadapi era globalisasi dan persaingan internasional yang semakin kompetitif, penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin, menjadi kompetensi penting untuk meningkatkan daya saing peserta didik. Oleh karena itu, SMA Semen Gresik telah mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Mandarin ke dalam kurikulum. Namun pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi kendala berupa rendahnya penguasaan dasar dasar serta kurangnya motivasi dan partisipasi aktif siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan Blooket Mode Cafe terhadap penguasaan pemahaman bahasa Mandarin dalam pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada siswa kelas X SMA Semen Gresik dengan pendekatan kuantitatif dan desain true eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase observasi aktivitas guru pada kelas kontrol sebesar 94,6% dan aktivitas siswa sebesar 94%, sedangkan pada kelas eksperimen aktivitas guru sebesar 97% dan aktivitas siswa sebesar 96,3%, yang semuanya berada pada rentang 81–100% dengan kriteria “Sangat Baik” berdasarkan skala Likert. Hasil uji t terhadap nilai pretest dan posttest menunjukkan  $t_0 = 3,1$  dan  $t_{\text{tabel}} = 1,67$  pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh  $t_0 > t_{\text{tabel}}$  ( $3,1 > 1,67$ ), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan Blooket Mode Cafe terhadap penguasaan pemahaman bahasa Mandarin. Selain itu, hasil angket respon siswa kelas eksperimen X3 menunjukkan persentase pada rentang 61–80% (kategori “Baik”) dan 81–100% (kategori “Sangat Baik”),



yang mengindikasikan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.



## 摘要

**关键词:** *Blooket* 咖啡馆模式、词汇掌握能力、问题导向学习、汉语学习

教育在发展个体的智力与精神潜能方面具有基础性作用。在全球化进程不断加快以及国际竞争日益激烈的背景下，掌握外语，尤其是汉语，已成为提升学生综合竞争力的重要能力。因此，SMA Semen Gresik 已将汉语课程纳入学校课程体系。然而，在实际教学过程中仍面临若干问题，包括学生对基础词汇掌握程度较低，以及由于教学媒体缺乏多样性而导致学习动机不足与课堂参与度不高等情况。本研究旨在探讨在问题导向学习 (*Problem Based Learning*) 模式下，运用 *Blooket* 咖啡馆模式游戏作为教学媒体，对 SMA Semen Gresik 十年级学生汉语词汇掌握能力的影响。本研究采用定量研究方法，并运用真正实验设计 (*True Experimental Design*) 进行数据分析。

研究结果表明，对照班教师教学活动观察结果为 94.6%，学生学习活动为 94%；实验班教师教学活动为 97%，学生学习活动为 96.3%。上述百分比均处于 81% - 100% 区间，根据李克特表标准均属于“非常好”等级。此外，前测与后测成绩的 *t* 检验结果显示， $t_0 = 3.1$ ， $t_{table} = 1.67$ ，在显著性水平 5% 下满足  $t_0 > t_{table}$  ( $3.1 > 1.67$ )，表明 *Blooket* 咖啡馆模式游戏的运用对学生汉语词汇掌握能力具有显著影响。同时，实验班 (X3) 学生问卷调查结果显示，得分主要集中在 61% - 80% (“良好”) 和 81% - 100% (“非常好”) 区间，说明学生对该学媒体在课堂中的应用持积极态度。

## PENDAHULUAN

Bagian pada era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dorongan yang signifikan terhadap semakin pesatnya arus globalisasi, dengan demikian manusia semakin dituntut beradaptasi dan terus berusaha mengikuti arus perkembangan era global. Diperkuat dengan pendapat Amini dkk (2020:376), kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan faktor pendukung utama dalam era global.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, proses penyampaian informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang signifikan dalam berbagai bentuk dan tujuan. Khususnya dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi



menjadikan bahasa berperan sebagai sarana utama dalam pertukaran informasi sekaligus sebagai alat komunikasi.

Bahasa menjadi alat komunikasi yang dimanfaatkan oleh setiap orang dalam menerima suatu informasi maupun pesan dari orang lain dan mentransfernya kembali, oleh karena itu, peran bahasa dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat krusial bagi setiap individu. Menurut Thariq dkk (2020) penguasaan bahasa asing sangat diperlukan sebagai penunjang dalam menambah wawasan karena dapat menjadi salah satu sarana yang akan memudahkan manusia untuk menambah wawasan dan belajar dari sumber-sumber luar. Bahasa Mandarin termasuk dalam salah satu bahasa yang memiliki penutur terbanyak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya hasil survei *The Ethnologue* dalam dataindonesia.id (2022) mengenai ragam bahasa yang paling banyak digunakan di dunia seperti bahasa Arab, Hindi, Spanyol, Inggris, Mandarin dan ragam bahasa asing lainnya. Salah satu bahasa dengan jumlah penutur terbanyak di dunia adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin sering dijumpai dan digunakan di Indonesia, terutama bagi warga negara Indonesia yang memiliki garis keturunan etnis Tionghoa sejak kecil sudah mendapatkan bahasa Mandarin sebagai bahasa sehari-hari. Fenomena ini mendorong banyak institusi pendidikan untuk mengintegrasikan bahasa Mandarin ke dalam mata pelajaran pokok maupun muatan lokal (Orchida dan Amri, 2025).

Efendi dan Amri (2022) mengatakan bahwa pada era ini mempelajari bahasa asing merupakan suatu tindakan yang berguna bagi seluruh masyarakat, terutama pada peserta didik. Pembelajaran bahasa Mandarin sudah menyebar di berbagai sekolah di Indonesia tidak hanya sekolah dengan kurikulum internasional saja yang memiliki pelajaran Bahasa Mandarin, tetapi beberapa sekolah swasta yang ada di Indonesia juga menerapkan mata pelajaran tersebut. Salah satu sekolah yang mendapatkan pembelajaran Bahasa Mandarin yakni SMA Semen Gresik. SMA Semen Gresik merupakan salah satu sekolah unggulan yang berada di Kabupaten Gresik dan berada di bawah naungan Yayasan Semen Indonesia. SMA Semen Gresik menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar pada kegiatan belajar mengajar (KBM). Selain itu, sekolah tersebut juga memiliki berbagai macam program unggulan salah satunya Bilingual Mandarin, yang mana mandarin sendiri sudah menjadi mata pelajaran yang diajarkan dan menjadi muatan lokal dalam pembelajaran. Alasan peneliti menggunakan peserta didik kelas X SMA Semen Gresik dikarenakan pada tahun 2023 mahasiswa Universitas Negeri Surabaya prodi Mandarin menjalankan Praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Semen Gresik yang mana sekolah tersebut terletak di Jalan Veteran No.150, Kebon Dalem, Sidokumpul, Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur. Pada pengamatan awal saat peneliti melakukan PLP, dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran bahasa mandarin adalah 1 mata pelajaran yaitu 90 menit, dan pada setiap kelas hanya memiliki waktu satu minggu sekali tatap muka.

Selain pertimbangan akses penelitian, pemilihan SMA Semen Gresik didasarkan pada karakteristik sekolah yang telah mengintegrasikan pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai muatan lokal melalui program Bilingual Mandarin. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memperoleh pengalaman belajar Bahasa Mandarin secara berkelanjutan sehingga sekolah ini dinilai representatif untuk mengkaji efektivitas model penerapan dan media pembelajaran Bahasa Mandarin. Adapun pemilihan kelas X didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik berada pada tahap awal pembelajaran Bahasa Mandarin di jenjang SMA sehingga masih memerlukan



penguasaan dalam penguasaan kosakata sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa pada tingkat yang lebih tinggi.

Peneliti menyadari bahwa alokasi waktu yang tersedia untuk melayani materi sangat terbatas. Keterbatasan waktu tersebut menimbulkan berbagai permasalahan yang turut mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu aspek yang terdampak adalah penggunaan kosakata bahasa Mandarin yang menjadi inti dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa Mandarin diarahkan pada penguasaan serta penggunaan bahasa sebagai upaya mendukung pembangunan bangsa dan negara, mengingat Indonesia memiliki hubungan yang erat dengan Tiongkok. Dengan mengikuti arus pasar global tersebut maka bahasa Mandarin menjadi mata pelajaran yang memiliki peranan penting di beberapa sekolah di Indonesia. Dengan aneka ragam pembelajaran yang dapat disajikan dalam peningkatan bahasa peserta didik akan diarahkan untuk mempelajari bahasa Mandarin dari segi dasar, intonasi nada, urutan hanzi yang tepat dan struktur kalimat.

Pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Mandarin, penguasaan kosakata merupakan aspek yang sangat krusial karena menjadi landasan utama dalam memahami dan menghasilkan bahasa. Tanpa penguasaan pemahaman yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015: 2) yang menyatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Selain itu, Lianawati (2011:1) juga menegaskan bahwa pemahaman merupakan komponen bahasa yang mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, penguasaan pemahaman menjadi langkah awal yang harus dikuasai dalam proses pemerolehan bahasa.

Pembelajaran bahasa Mandarin, penguasaan pemahaman yang mumpuni sangat dibutuhkan dalam penyusunan kata, penyusunan, penyusunan kalimat, penyusunan paragraf dan penyusunan karangan. Selain itu penguasaan kosakata yang mumpuni juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan pertukaran informasi (Yulinda dan Amri, 2020). Penguasaan pemahaman menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh karakteristik bahasa Mandarin yang memiliki jumlah kosakata yang banyak, penggunaan hanzi (汉字), serta sistem pelafalan dan nada yang berbeda dengan bahasa Indonesia, kondisi tersebut sering membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu tahap pengenalan, pemahaman, dan pengembangan. Apabila pada tahap awal peserta didik sudah mengalami kendala, maka proses pembelajaran pada tahap selanjutnya pun cenderung akan terhambat.

Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah. Pendekatan ini cenderung berpusat pada pendidik sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Kondisi serupa juga terjadi pada peserta didik kelas X SMA Semen Gresik, dimana kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang mampu menarik minat belajar. Selain itu, peserta didik cenderung hanya menerima informasi dari pendidik tanpa memperoleh kesempatan



yang cukup untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun mengeksplorasi materi secara mandiri. Kurangnya variasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran menyebabkan proses belajar terasa kurang menarik, sehingga peserta didik sulit mempertahankan fokus dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, peserta didik mudah merasa jenuh dan kurang memiliki motivasi dalam mempelajari pembelajaran bahasa Mandarin. Rendahnya motivasi belajar tersebut juga dipengaruhi oleh anggapan bahwa bahasa Mandarin merupakan mata pelajaran yang sulit karena memiliki sistem nada, hanzi (汉字), serta pemahaman yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan kurang optimalnya penguasaan bahasa Mandarin yang menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Siswanti dan Indrajit (2023:3), *Problem Based Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, serta membangun koneksi secara bermakna dan kontekstual. Berbeda dengan metode konvensional, *Problem Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Pemilihan model *Problem Based Learning* dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang masih menunjukkan rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran Bahasa Mandarin. Model *Problem Based Learning* dipilih karena memiliki karakteristik yang mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, model ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian, PBL dinilai relevan untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai pemahaman Bahasa Mandarin secara lebih bermakna.

Keberhasilan penerapan suatu model pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Widya dkk. (2020:63) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Selain itu, Astuti dkk. (2017:58) mengemukakan bahwa perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai peranan yang signifikan dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media yang sesuai diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta daya mengingat peserta didik dalam penguasaan pemahaman bahasa Mandarin.

Pemilihan media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akrab dengan teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran juga diperlukan mengingat keterbatasan waktu pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah, sehingga diperlukan sarana yang mampu membantu peserta didik memahami dan mengingat wawasan secara lebih



efektif. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pendapat Faruq dan Amri (2023:2) bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara untuk memberikan suatu penjelasan berupa materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, serta keinginan peserta didik untuk dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Faruq dan Amri (2023:2) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dengan fitur gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media berbasis teknologi, peserta didik tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan penguasaan pemahaman secara lebih optimal.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Blooket, khususnya pada mode Cafe. Menurut Susilo dkk. (2022:502), *Blooket is a game based quiz platform. Blooket not only provides a quiz platform as usual. Blooket has a variety of game models, making learning more interactive and users more interested in learning languages.* Pendapat tersebut memiliki arti bahwa Blooket merupakan sebuah platform yang digunakan untuk kuis seperti platform kuis pada umumnya. Blooket sendiri memiliki beberapa model permainan, sehingga membuat pembelajaran lebih interaktif dan pengguna pun akan lebih tertarik dalam mempelajari bahasa.

Dibandingkan dengan mode permainan lain dalam Blooket, penggunaan mode Cafe memiliki keunggulan tersendiri dalam mendukung penguasaan kosakata bahasa Mandarin, khususnya dalam penerapan model *Problem Based Learning*. Mode Cafe menuntut peserta didik untuk mengelola sumber daya secara strategis melalui pemilihan jawaban yang tepat agar dapat "melayani pelanggan" dalam permainan. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan kemampuan menjawab soal, tetapi juga melatih pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, dan strategi manajemen secara berkelanjutan. Berbeda dengan mode lain seperti *Gold Quest* atau *Classic* yang lebih fokus pada kecepatan dan kompetisi individu, mode Cafe lebih menekankan pada proses berpikir, ketelitian, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konteks soal, dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, hal ini sangat penting karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal, tetapi juga memahami makna dan penggunaan kosakata secara tepat. Selain itu, suasana permainan yang interaktif dan kontekstual pada mode Cafe mampu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Blooket Mode Cafe*, diperlukan untuk meningkatkan penguasaan pemahaman bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMA Semen Gresik. Media ini diharapkan mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara optimal.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh permainan *Blooket Mode Cafe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Desain penelitian yang diterapkan adalah *true-experimental design* dengan pola *Pretest-Posttest Control Group Design*, sehingga peneliti dapat membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum serta sesudah perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Semen Gresik. Sampel dipilih secara *simple random sampling*, terdiri atas 26 peserta didik kelas X3 sebagai kelas eksperimen dan 26 peserta didik kelas X4 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *Blooket Mode Cafe*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media PowerPoint.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes *pretest* dan *posttest*, serta angket respon peserta didik. Lembar observasi digunakan untuk menilai proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan *Blooket Mode Cafe*. Seluruh instrumen divalidasi oleh dosen ahli dan guru mata pelajaran bahasa Mandarin.

Prosedur penelitian terdiri atas dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen, menyiapkan media pembelajaran, serta mengurus izin penelitian. Tahap pelaksanaan, kedua kelas diberikan *pretest*, kemudian kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan *Blooket Mode Cafe* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai, kelas kedua diberikan *posttest* dan angket.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data observasi dan angket dianalisis menggunakan persentase skala Likert, sedangkan data *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan mean perhitungan, uji t-test, dan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X SMA Semen Gresik yang terdiri atas kelas eksperimen (X3) dan kelas kontrol (X2). Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan permainan *Blooket Mode Cafe* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media PowerPoint (PPT). Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pada masing-masing kelas dan diakhiri dengan *posttest* serta angket respon peserta didik.

Hasil analisis data pertama diperoleh dari observasi aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh



persentase sebesar 97%, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,3%. Berdasarkan klasifikasi interpretasi skala Likert, kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat baik karena berada pada rentang 81%–100%.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kriteria
Aktivitas Guru	97%	Sangat Baik
Aktivitas Peserta Didik	96,3%	Sangat Baik

Tingginya persentase aktivitas guru menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat terlaksana dengan baik. Guru mampu menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman bahasa Mandarin, membimbing diskusi kelompok, memfasilitasi proses pemecahan masalah, serta memberikan evaluasi pembelajaran secara sistematis. Selain itu, penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga proses pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru, melainkan berpusat pada peserta didik. Sementara itu, aktivitas peserta didik yang mencapai 96,3% menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Peserta siswa terlihat antusias dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan kelompok, dan mengikuti permainan yang diberikan. Tingginya aktivitas tersebut menunjukkan bahwa *Blooket Mode Cafe* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Temuan ini sejalan dengan teori *Problem Based Learning* yang ketegangan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pemecahan masalah.

Hasil penelitian selanjutnya diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik yang digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan pengetahuan bahasa Mandarin sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

**Tabel 2.** Nilai *Pretest* dan *Post-Test*

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>	Peningkatan
Kontrol (X2)	26	61,6	79,6	18,0
Eksperimen (X3)	25	67,9	92,1	24,2

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 61,6 meningkat menjadi 79,6 pada *posttest* sehingga mengalami peningkatan sebesar 18 poin. Sementara itu, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 67,9 meningkat menjadi 92,1 pada *posttest* sehingga mengalami peningkatan sebesar 24,2 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.



Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena peserta didik tidak hanya memperoleh materi penjelasan dari guru, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk berlatih secara berulang melalui permainan yang menarik dan kompetitif, dalam permainan *Blooket Mode Cafe*, peserta didik harus menjawab soal-soal pemahaman bahasa Mandarin dengan tepat untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk mengingat, memahami, dan menggunakan pemahaman yang telah dipelajari. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung setelah peserta didik menjawab soal membantu mereka mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya secara cepat. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media presentasi. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil analisis menunjukkan nilai  $t_0$  sebesar 3,1 dengan derajat kebebasan (db) sebesar 49. Pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t tabel sebesar 1,67. Karena nilai  $t_0$  lebih besar dari t tabel ( $3,1 > 1,67$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas X SMA Semen Gresik. Dengan kata lain, peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen bukan terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang diterapkan selama penelitian.

Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media permainan digital dalam pembelajaran bahasa Mandarin mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Karakteristik *Blooket Mode Cafe* yang memadukan elemen permainan, kompetisi, penghargaan, dan latihan berulang kali mampu meningkatkan fokus belajar peserta didik. Selain itu, penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan sehingga peserta didik tidak hanya menghafal matematika, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, kombinasi antara media permainan digital dan model *Problem Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian yang terakhir diperoleh dari angket respons peserta didik terhadap penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe*.

**Tabel 3.** Hasil Respons Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kriteria
Motivasi Belajar	88%	Sangat Baik
Pemahaman Materi	91,2%	Sangat Baik
Penggunaan Media	88,8%	Sangat Baik
Rata-rata	89,3%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, aspek motivasi belajar memperoleh persentase sebesar 88%, aspek pemahaman materi sebesar 91,2%, dan aspek penggunaan media sebesar 88,8%. Seluruh aspek



berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Tingginya persentase pada aspek motivasi menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih tertarik dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Adanya elemen permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran kosakata yang cenderung menuntut hafalan. Pada aspek pemahaman materi, peserta didik merasa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Mandarin karena materi dipelajari melalui aktivitas yang menarik dan melibatkan latihan secara berulang. Pada aspek penggunaan media, peserta didik menilai bahwa *Blooket Mode Cafe* mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu menciptakan interaksi yang lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, peningkatan nilai pretest dan posttest, hasil uji hipotesis, serta respon positif peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan penguasaan bahasa Mandarin peserta didik. Keefektifan tersebut tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil belajar yang signifikan, tetapi juga dari meningkatnya motivasi belajar, keaktifan peserta didik, kualitas interaksi pembelajaran, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, permainan *Blooket Mode Cafe* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran bahasa Mandarin di tingkat sekolah menengah atas.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian berjudul "*Pengaruh Permainan Blooket Mode Cafe terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin dalam Pembelajaran Berbasis PBL pada Peserta Didik Kelas X Sma Semen Gresik*" dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran permainan *Blooket Mode Cafe* pada penguasaan pemahaman bahasa Mandarin dalam PBL memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan materi pada siswa kelas X SMA Semen Gresik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas pendidik dan siswa pada kelas eksperimen yang menunjukkan persentase lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan khusus menggunakan permainan *Blooket Mode Cafe* mencapai persentase sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa pendidik mampu mengelola dan memanfaatkan media pembelajaran tersebut secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen juga mencapai persentase sebesar 96,3%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, dan membangkitkan semangat belajar siswa, sehingga siswa dapat menerima serta memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Dengan demikian, permainan *Blooket Mode Cafe* turut membentuk pandangan positif siswa bahwa pembelajaran bahasa Mandarin dapat berlangsung secara menarik dan tidak membosankan.



- 2) Penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dalam pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PBL) pada peserta didik kelas X SMA Semen Gresik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, yang terlihat dari perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta didukung oleh hasil pengujian statistik yang menunjukkan peningkatan tersebut bersifat signifikan. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji t-signifikansi, diperoleh derajat kebebasan (db) sebesar 49 dan nilai  $t_0=3,1$ . Pada taraf signifikansi 5% (0,05), nilai  $t_{tabel}$  yang digunakan sebagai pembanding adalah sebesar 1,67. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_0$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,1 > 1,67$ ). Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dalam pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PBL) pada peserta didik.
- 3) Respon siswa kelas eksperimen X 3 SMA Semen Gresik terhadap penggunaan media pembelajaran permainan *Blooket Mode Cafe* menunjukkan hasil yang positif. Media pembelajaran ini dinilai menarik dan menyenangkan serta memberikan kontribusi yang baik terhadap proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal tersebut dibuktikan melalui analisis hasil angket respon siswa yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Persentase yang diperoleh pada setiap butir pernyataan menunjukkan bahwa pernyataan pertama memperoleh nilai sebesar 84,4%, pernyataan kedua 91,2%, pernyataan ketiga 87,2%, pernyataan keempat 88%, pernyataan kelima 84,6%, pernyataan keenam 84,8%, pernyataan ketujuh 84%, pernyataan keseluruhan 88%, pernyataan terpaku 84%, dan pernyataan keterikatan 88,8%. Berdasarkan pengelompokan hasil tersebut menurut kriteria skala Likert, butir pernyataan nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, dan 8 berada pada rentang persentase 61–80% yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan butir pernyataan nomor 4, 9, dan 10 berada pada rentang persentase 81–100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Blooket Mode Cafe* memperoleh respon yang baik dari siswa kelas X 3 SMA Semen Gresik. Media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, mengurangi tingkat kejenuhan siswa, serta membantu siswa dalam memahami dan menguasai pemahaman bahasa Mandarin dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan *Blooket Mode Cafe* juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan konsentrasi belajar, serta membentuk pandangan positif bahwa pembelajaran bahasa Mandarin dapat dilaksanakan secara menarik dan bermakna.

## DAFTAR REFERENSI

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.



- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh globalisasi terhadap siswa sekolah dasar. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 375–385. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ardiansyah, P., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Bratel, O., Kostiuk, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). Student-centered online assessment in foreign language classes. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926–941. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns3.1668>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, M., & Amri, M. (2023). Pengaruh Media Quiz Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ips SMA Khadijah Surabaya 2022/2023. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1), 55–61. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/55177>
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1), 237–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/56050>
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat peserta didik MTsN 3 Banyuwangi dalam gim Blooket pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, R. (2016). *Pengaruh penggunaan media permainan kartu UNO terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2015/2016* (Skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kuntari, S., Usaman, M., & Praptami, H. (2020). Penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas VII SMP Islam Athirah 2 Makassar.
- Meilinda, A. (2017). *Analisis kesalahan penggunaan 还是 (haishi) dan 或者 (huozhe) dalam kalimat bahasa Mandarin pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2013 UNESA* (Skripsi). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- My, M. A., & Bac, T. (2023). Enhancement of performance and motivation through application of Blooket in an English class.
- Orchida, E. P., & Amri, M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Berbasis Web Educaplay Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMK Ketintang Surabaya 2025/2026. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 9(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/77775>
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 251–256.



- Rasyid Karo-Karo, I. S., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadya, S. (2022, 25 Oktober). *8 bahasa yang paling banyak digunakan di dunia*. DataIndonesia.id.
- Sisnawati, A., & Indrajit, R. (2023). *Problem based learning*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Supriadi, I., Sani, A., & Putra Setiawan, I. (2020). Nilai karakter dalam pembelajaran keterampilan menulis siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2023). Using Blooket to improve Chinese vocabulary study for 11th grade students in high school.
- Thariq, P. A., Husna, A., Aulia, E., Djusfi, A. R., Lestari, R., Fahrimal, Y., & Jhoanda, R. (2020). Sosialisasi pentingnya menguasai bahasa Inggris bagi mahasiswa. *Darma Bakti Teuku Umar*, 2(2), 316–320.
- Widya, A., Minanti, O., Yanti, T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 139–148. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>
- Yulinda, D., & Amri, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas Xi Mipa Sma Nu 1 Gresik. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33287>