



Efektivitas Penggunaan Media *Bamboozle* Dalam Penguasaan Kosakata Untuk Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2025/2026

Bamboozle 媒介对诗都阿佐第二国立高中十一年级学生汉语简单句写作词汇掌握的有效性研究（2025/2026 学年）

Intan Kurnia

intank1805@gmail.com

Universitas Negeri Surabaya

Miftachul Amri

miftachulamri@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:

Media
Bamboozle;
Penguasaan
Kosakata;
Kalimat
Sederhana;
Bahasa
Mandarin;
Pembelajaran
Interaktif.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas media *Bamboozle* terhadap penguasaan kosakata dalam menulis kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. Hasil wawancara awal menunjukkan bahwa metode ceramah berbasis *PowerPoint* dan buku teks cenderung monoton sehingga motivasi belajar siswa rendah dan perhatian mudah terdistraksi oleh perangkat elektronik. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan media *Bamboozle*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan interaktif daring melalui kegiatan kuis dan kompetisi kelompok untuk meningkatkan interaksi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen murni (*True Experimental Design*) yang menggunakan desain *Pre-test Post-test Control Group*. Subjek penelitian terdiri atas 70 peserta didik yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, serta kuesioner. Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pelaksanaan media berjalan sangat baik dengan persentase observasi aktivitas pendidik sebesar 98,21%; (2) media *Bamboozle* terbukti efektif berdasarkan pengujian menggunakan *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$ dan rata-rata *N-Gain score* kelas eksperimen sebesar 67,71% (cukup efektif), melampaui perolehan kelas kontrol yang mencapai 45,41% (kurang efektif); serta (3) respons siswa terhadap penggunaan media mencapai 87,55% dengan kategori sangat positif. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan media *Bamboozle* memberikan pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan penguasaan





Arus globalisasi memicu peningkatan kebutuhan terhadap kecakapan berbahasa asing. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi global, bahasa asing juga berperan strategis dalam menunjang sektor pendidikan, ekonomi, hingga teknologi. Salah satu bahasa asing yang memiliki pengaruh signifikan saat ini adalah bahasa Mandarin. Menurut Kurniawan dkk. (2024: 31), penguatan posisi Tiongkok sebagai poros ekonomi dunia mendorong masyarakat di berbagai negara untuk mempelajari bahasa Mandarin. Fenomena ini menuntut generasi muda untuk menguasai bahasa Mandarin sebagai salah satu rumpun bahasa internasional yang penting.

Perluasan kosakata bertindak sebagai fondasi utama dalam meningkatkan kecakapan berbahasa Mandarin secara menyeluruh. Kekayaan perbendaharaan kata yang dikuasai siswa berbanding lurus dengan kemudahan mereka dalam mencerna makna sekaligus mengaplikasikan bahasa tersebut secara akurat. Menurut Prastyo dkk. (2021: 225), kompetensi siswa dalam menangkap dan mendistribusikan informasi sangat dipengaruhi oleh pertumbuhan kosakata mereka. Di samping itu, penguasaan kosakata ini turut menunjang keterampilan menulis, khususnya dalam merangkai kalimat simpel berbahasa Mandarin. Kemampuan menyusun kalimat sederhana merupakan salah satu capaian dasar yang perlu dimiliki siswa. Menurut Arfiana dkk. (2024: 2), pola kalimat sederhana setidaknya memuat unsur inti seperti subjek dan predikat untuk mengomunikasikan gagasan secara gamblang. Namun pada realitasnya, siswa kerap menemui hambatan saat memproduksi kalimat sederhana akibat keterbatasan modal kosakata serta minimnya pemahaman terhadap tata bahasa Mandarin. Karenanya, diperlukan media pembelajaran yang adaptif guna mempermudah siswa memahami kosakata beserta penerapannya dalam struktur kalimat.

Efektivitas pembelajaran pada peserta didik harus cocok pada kebutuhannya yakni didukung oleh pemanfaatan media. Media pembelajaran memiliki fungsi selain digunakan sebagai media pendukung untuk jalanya pembelajaran namun juga dapat dijadikan bahan tambahan dalam proses pemaparan materi sehingga saat proses pembelajaran, peserta didik jauh lebih aktif. Menurut Zahwa dkk. (2022: 2), pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu mendongkrak motivasi serta fokus belajar siswa di kelas. Tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Mandarin di tingkat sekolah cenderung masih didominasi oleh strategi ceramah serta penggunaan media konvensional, seperti *PowerPoint* maupun buku cetak (Fadillah dkk., 2023: 2). Aktivitas belajar yang terlalu bertumpu pada penggunaan buku teks dan *PowerPoint* dianggap minim variasi, sehingga memicu atmosfer kelas yang membosankan (Pramesti dkk., 2021: 260).

Merujuk pada data hasil wawancara bersama pengajar bahasa Mandarin di SMA Negeri 2 Sidoarjo yang dilaksanakan pada 11 November 2025, ditemukan gejala bahwa siswa mempunyai kecenderungan kurang memperhatikan materi di tengah aktivitas kelas. Mereka terlihat lebih fokus mengoperasikan gawai pribadi ketimbang mendengarkan pemaparan dari guru. Hambatan ini memicu penurunan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya memengaruhi penguasaan kosakata bahasa Mandarin mereka menjadi tidak maksimal (Khuluq, 2023: 3).

Dalam menyelesaikan kendala tersebut, salah satu alternatif yang bisa diterapkan adalah pemanfaatan platform (*Digital Game-Based Learning*) berupa media *Bamboozle*. Penggunaan



Bamboozle efektif mendongkrak semangat belajar serta partisipasi aktif siswa karena materi disajikan melalui konsep permainan yang seru (Wulandari dkk., 2024: 3). Platform ini memiliki karakteristik yang berbeda dibanding aplikasi kuis digital lain seperti *Quizizz* atau *Kahoot*, yang mengharuskan tiap anak mengoperasikan gawai masing-masing sehingga berisiko memecah konsentrasi mereka. Sebaliknya, kelebihan utama *Bamboozle* terletak pada konsepnya yang didesain untuk permainan tim dengan memanfaatkan satu layar bersama di area depan kelas (Deandra dkk., 2023: 509). Selain itu, *Bamboozle* memiliki fitur unik berupa poin acak, sistem tantangan, serta kartu misteri seperti *power-ups* atau pengurangan nilai secara tidak terduga yang terbukti efektif mengembalikan fokus visual siswa ke papan tulis dan menghilangkan kebiasaan bermain perangkat elektronik sendiri (Khoiroh dkk., 2025: 516). Melalui keunggulan interaksi sosial dan kompetisi sehat ini, peserta didik dapat berkolaborasi memecahkan kesulitan dalam mengingat bentuk karakter Mandarin (*Hanzi*) secara interaktif (Nugroho dkk., 2025: 55).

Meskipun penelitian mengenai penggunaan media berbasis game dalam pengajaran bahasa sudah banyak dilakukan, penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas media *Bamboozle* untuk menjembatani penguasaan kosakata menuju keterampilan produktif menulis kalimat sederhana bahasa Mandarin pada tingkat SMA dinilai terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media *Bamboozle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata yang mendukung kemampuan menulis kalimat sederhana berbahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun pelajaran 2025/2026. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan penggunaan media *Bamboozle* dalam kegiatan pembelajaran, menilai tingkat keberhasilannya terhadap pencapaian kompetensi peserta didik, serta mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap penerapan media tersebut.

Melalui temuan penelitian yang dilakukan, luaran yang dihasilkan diharapkan mampu menyumbangkan referensi segar bagi para guru dalam merancang variasi model pengajaran bahasa Mandarin yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Apabila hasil eksperimen penggunaan *Bamboozle* ini menunjukkan keberhasilan yang signifikan, maka platform ini dapat dijadikan acuan instrumen ajar alternatif dan solutif untuk mendongkrak capaian akademis siswa di sekolah. Langkah inovatif tersebut tentunya akan membawa pengaruh positif bagi standarisasi dan kemajuan mutu pembelajaran bahasa Mandarin dalam skala nasional. Dengan demikian, studi ini tidak sekadar menawarkan solusi praktis bagi guru dan siswa di kelas, namun juga memberikan kontribusi teoretis yang berharga bagi pengayaan literatur ilmu pendidikan, khususnya pada metodologi pengajaran bahasa asing.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen karena penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap objek penelitian dalam situasi yang terkendali (Sugiyono, 2023: 16). Penelitian ini menerapkan desain *Pre-test Post-test Control Group Design* yang termasuk dalam kategori *True Experimental Design*. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti tes awal (*pre-test*)



sebelum proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran bahasa Mandarin dengan memanfaatkan media permainan *Bamboozle* yang dilakukan secara berkelompok. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah yang didukung media *PowerPoint* sebagai sarana penyampaian materi.

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling karena seluruh anggota populasi dianggap mempunyai kemampuan akademik yang relatif sama, sehingga setiap kelas memiliki peluang yang seimbang untuk dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2023: 127). Berdasarkan hasil pengundian, kelas XI-VII yang berjumlah 35 peserta didik dipilih sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI-V yang terdiri atas 35 peserta didik dijadikan kelas kontrol. Oleh sebab itu, jumlah total sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 peserta didik.

Salah satu prosedur utama dalam penelitian adalah pengumpulan data, yang bertujuan untuk memperoleh informasi sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian (Sugiyono, 2023: 203). Dalam studi ini, data diperoleh dari teknik observasi, pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, serta distribusi angket sebagai instrumen pengumpulan data.

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat bantu pengumpulan data terdiri atas lembar observasi aktivitas pendidik, Sebanyak 20 butir soal digunakan sebagai instrumen dalam pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. (mencakup tugas menjodohkan *Hanzi-Pīnyīn*, mengartikan kosakata, melengkapi kalimat rumpang, dan merangkai kata acak), serta lembar angket respons peserta didik (Soesana dkk., 2023: 58). Guna menjamin ketepatan alat ukur agar data yang diperoleh relevan dan sesuai dengan sasaran pembelajaran (Sugiyono, 2023: 145). Dengan begitu, seluruh instrumen penelitian telah melalui proses uji validitas logis oleh dosen yang terkait, serta dinyatakan layak sebelum digunakan di lapangan.

Data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis menggunakan uji *Independent Samples T-Test* melalui bantuan perangkat lunak SPSS guna mengidentifikasi ada atau tidaknya perbedaan rerata skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Kusyani dkk., 2023). Analisis tersebut dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Bamboozle* terhadap penguasaan kosakata dalam kemampuan menyusun kalimat sederhana berbahasa Mandarin. Hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh berada di bawah taraf signifikansi 0,05.

Analisis *Normalized Gain* (N-Gain) turut digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi tingkat perkembangan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui selisih pencapaian antara nilai *pre-test* dan *post-test* (Sukarelawan dkk., 2024: 9). Adapun data yang berasal dari lembar observasi pembelajaran dan angket respons peserta didik dianalisis melalui teknik deskriptif kuantitatif berbentuk persentase. Hasil persentase tersebut kemudian diubah ke dalam kategori kualitatif berdasarkan *skala Likert* untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dan tanggapan peserta didik selama proses penelitian berlangsung (Firdaus dkk., 2021: 25).

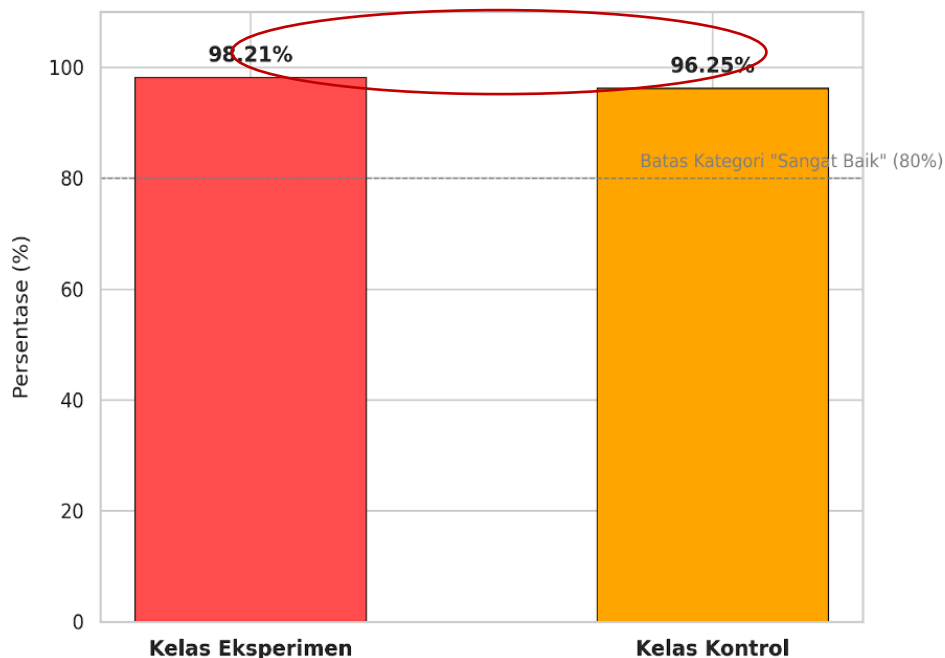


HASIL

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menganalisis kontribusi media *Bamboozle* dalam meningkatkan penguasaan kosakata serta kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan melalui prosedur yang sistematis, meliputi pengumpulan data, uji instrumen, hingga analisis hasil untuk menjawab tiga rumusan masalah utama.

Penelitian pertama mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa implementasi media *Bamboozle* selama proses belajar bahasa Mandarin berjalan dengan baik berdasarkan data observasi selama empat kali pertemuan. Data tersebut dianalisis menggunakan *skala Likert* untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran serta kontribusi media terhadap peningkatan kemampuan siswa.

Hal tersebut dicapai oleh data observasi aktivitas pendidik yang mendapatkan hasil sangat tinggi, yaitu sebesar 98,21% terhadap kelas eksperimen dan 96,25% terhadap kelas kontrol. Berdasarkan kriteria *skala Likert*, kedua hasil berada dalam kategori “sangat baik”, sehingga menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran terlaksana secara maksimal dengan perencanaan dan pelaksanaan yang berjalan efektif.



Gambar 1. Perbandingan tingkat keberhasilan lembar observasi pada kelas eksperimen serta kelas kontrol.

Merujuk sesuai gambar yang disajikan, penggunaan media *Bamboozle* dinilai mampu membuat kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, serta dapat menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut membantu siswa lebih mudah memahami kosakata serta menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Hasil penelitian tersebut sesuai pada teori yang merujuk



yakni penggunaan media pembelajaran menghasilkan fokus, ketertarikan, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Fadillah dkk., 2023: 2).

Temuan pada penelitian kedua mengungkapkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai yang bermakna antara tes pendahuluan (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan uji-t. Pada tahap awal penelitian, peserta didik menjalani *pre-test* untuk mengetahui tingkat penguasaan materi sebelum memperoleh perlakuan. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media *Bamboozle* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Untuk mengetahui perubahan kemampuan yang terjadi setelah proses pembelajaran, peserta didik kemudian diberikan *post-test* yang berfungsi mengukur perkembangan bahasa Mandarinya dalam Menyusun kalimat sederhana.

Analisis terhadap nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengungkapkan adanya selisih perkembangan hasil belajar yang signifikan. Adapun rincian data tersebut dipaparkan pada bagian di bawah ini:

Tabel 1. Efektivitas pada Kelas KC (Kontrol)

No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	65	70
2	55	75
3	45	65
4	20	55
5	80	70
6	70	85
7	55	75
8	65	80
9	30	65
10	55	75
11	45	65
12	35	70
13	50	65
14	40	55
15	25	55
16	40	70
17	50	75
18	45	70
19	45	75
20	35	85
21	330	70
22	30	70
23	55	90
24	25	75
25	30	70
26	55	80
27	50	90



28	25	60
29	55	65
30	15	50
31	20	55
32	35	60
33	20	55
34	45	80
35	55	80
MEAN	42,71429	70,00

Tabel 2. Efektivitas pada Kelas EX (Eksperimen)

No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	50	75
2	55	80
3	50	100
4	40	80
5	70	100
6	65	75
7	65	95
8	30	75
9	30	70
10	25	70
11	55	90
12	30	80
13	25	80
14	35	85
15	30	70
16	50	90
17	65	90
18	45	90
19	70	95
20	55	75
21	55	85
22	85	100
23	60	80
24	70	85
25	30	70
26	55	85
27	50	80
28	30	85
29	35	80
30	60	95
31	65	100
32	45	90
33	70	65
34	55	90



35	55	80
MEAN	50,281	83,85714

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	KELAS EX PRE - KELAS EX POST	-33.57143	13.42580	2.26937	-38.18335	-28.95950	-14.793	34	<.001	<.001

Gambar 2. Tabel Hasil Uji Paired Sample Test

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, rerata skor peserta didik menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 50,28 pada tes awal (*pre-test*) menjadi 83,85 pada tes akhir (*post-test*), dengan pertambahan nilai sebesar 33,57 poin. Selanjutnya, hasil analisis menggunakan uji *Paired Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna pada capaian belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan.

Berdasarkan hasil tersebut, media *Bamboozle* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana berbahasa Mandarin. Selanjutnya, analisis dilanjutkan dengan uji *Independent Samples T-Test* untuk membandingkan capaian belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Independent Samples Test									
		t-test for Equality of Means							
		t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar Kelas EX dan KC	Equal variances assumed	5.774	68	<.001	<.001	13.857	2.400	9.068	18.646
	Equal variances not assumed	5.774	67.714	<.001	<.001	13.857	2.400	9.068	18.647

Gambar 3. Tabel Hasil Uji Independent Sample Test

Merujuk hasil statistik deskriptif, kelompok eksperimen memperoleh nilai rerata sebesar 83,86, sedangkan kelompok kontrol mencatat rata-rata nilai 70,00. Perbandingan tersebut menunjukkan adanya perbedaan skor sebesar 13,86 poin antara kedua kelompok. Selanjutnya, hasil pengujian homogenitas melalui Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,982 yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, sehingga pengujian selanjutnya dilakukan dengan mengacu pada asumsi *Equal Variances Assumed*.

Selanjutnya, pengujian melalui *Independent Samples T-Test* menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil tersebut menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok pembanding.



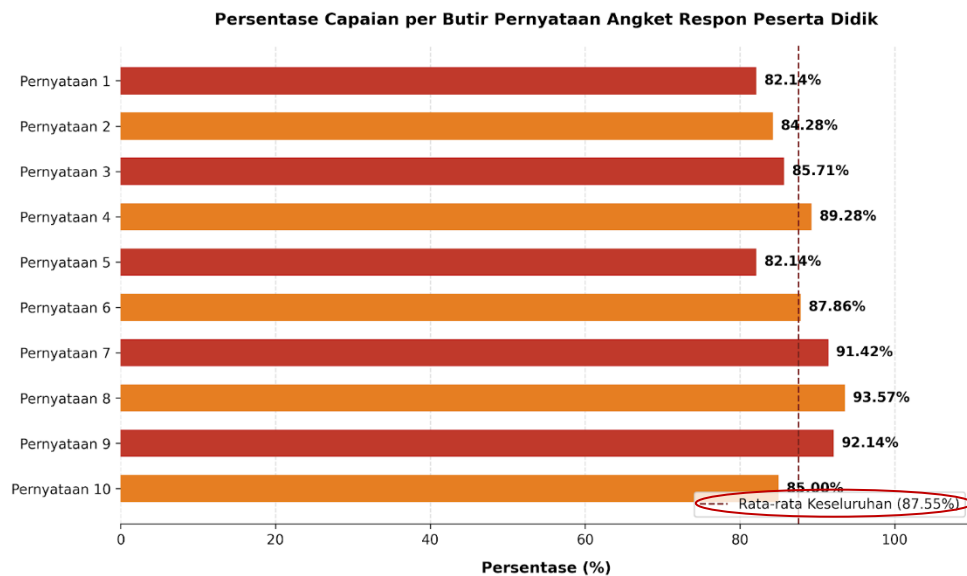
Dengan demikian, penerapan media *Bamboozle* terbukti memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan yang diberikan, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan perhitungan N-Gain.

Descriptives			
KELAS		Statistic	Std. Error
KELAS EK	Mean	67.7094	3.78459
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 60.8482	
		Upper Bound 75.4006	
	5% Trimmed Mean	69.5260	
	Median	69.2308	
	Variance	501.310	
	Std. Deviation	22.38996	
	Minimum	-16.67	
	Maximum	100.00	
	Range	116.67	
	Interquartile Range	24.68	
	Skewness	-1.484	.398
	Kurtosis	4.888	.778
	Mean	45.4106	3.71470
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 37.8614	
		Upper Bound 52.9598	
KELAS KC	5% Trimmed Mean	47.8118	
	Median	45.4545	
	Variance	482.965	
	Std. Deviation	21.97646	
	Minimum	-50.00	
	Maximum	80.00	
	Range	130.00	
	Interquartile Range	15.56	
	Skewness	-2.335	.398
	Kurtosis	9.995	.778

Gambar 4. Tabel Hasil uji N-Gain

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, kelompok eksperimen memperoleh persentase rata-rata sebesar 67,71% yang termasuk dalam kategori "cukup efektif", sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 45,41% dan berada pada kategori "kurang efektif". Selisih tingkat efektivitas sebesar 22,30% tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *Bamboozle* lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Bamboozle* mampu mendukung peningkatan penguasaan perbendaharaan kata peserta didik, yang selanjutnya berkontribusi terhadap kemampuan mereka dalam merangkai kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin.

Temuan penelitian yang ketiga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap penerapan media pembelajaran *Bamboozle*. Berdasarkan hasil analisis angket, media tersebut memperoleh respons yang tergolong positif dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis deskriptif data angket yang menunjukkan tingkat penerimaan dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 5. Data Angket

Berdasarkan hasil analisis angket menggunakan *skala Likert*, diperoleh rata-rata persentase sebanyak 87,55% dikategorikan "sangat positif". Selain itu, berdasarkan distribusi jawaban, sebagian besar peserta didik memilih kategori setuju dan sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Bamboozle* mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik.

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu proses penggunaan media *Bamboozle*, efektivitas media *Bamboozle* terhadap penguasaan kosakata untuk menulis kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sidoarjo peserta didik kelas XI tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru saat mengajar dengan media *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Mandarin berjalan sangat sukses. Di kelas eksperimen, persentasenya mencapai 98,21%, sementara di kelas kontrol sebesar 96,25%. Berdasarkan aturan skala Likert, angka di rentang 81%–100% ini sudah masuk kategori "sangat baik". Data ini menjadi bukti bahwa *Bamboozle* sukses membuat suasana belajar jadi lebih aktif, interaktif, dan teratur. Siswa terlihat jauh lebih antusias, terutama ketika mereka mengisi kuis, menjadi tim, dan merangkai kalimat Mandarin sederhana dari kosakata yang baru dipelajari.

Dari sini terlihat keberhasilan media belajar berbasis game bisa membuat suasana kelas jauh lebih seru dan hidup ketimbang metode ceramah biasa (konvensional). Menurut Fadillah dkk.



(2023:2), penggunaan media dalam belajar memang bisa memancing fokus, motivasi, serta keterlibatan siswa untuk mencapai target pembelajaran. Ditambah lagi, adanya sistem kompetisi dan permainan di dalam *Bamboozle* terbukti sukses memicu siswa untuk lebih aktif bergerak dan berpikir, sehingga proses belajar terasa santai, tidak monoton, dan menyenangkan.

Jika melihat hasil tes, penggunaan *Bamboozle* terbukti membawa dampak yang besar bagi penguasaan kosakata siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari perolehan nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen yang awalnya hanya 50,28 saat *pre-test*, lalu melonjak naik menjadi 83,85 pada sesi *post-test*. Artinya, ada pertumbuhan nilai sebesar 33,57 poin berkat bantuan media tersebut. Di sisi lain, kelas kontrol hanya meraih nilai rata-rata akhir sebesar 70,00, yang berarti ada jarak selisih 13,86 poin lebih rendah daripada kelas eksperimen.

Temuan tersebut semakin diperkuat oleh hasil analisis *Paired Samples T-Test* dan *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh kurang dari 0,001 mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang bermakna antara kedua kelompok penelitian. Di samping itu, pengujian Levene's Test menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,982, yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen. Dengan demikian, penggunaan media *Bamboozle* terbukti memberikan pengaruh yang lebih optimal dibandingkan penerapan metode pembelajaran konvensional.

Analisis *N-Gain Score* diterapkan untuk mengukur sejauh mana efektivitas dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor *N-Gain* sebesar 67,71% yang tergolong dalam kategori "cukup efektif". Di sisi lain, kelas kontrol hanya mendapatkan angka 45,41% dan berada pada kualifikasi "kurang efektif". Perbedaan capaian sebesar 22,30% ini menjadi bukti nyata bahwa pemanfaatan *Bamboozle* mampu mendongkrak hasil belajar siswa dengan lebih baik daripada metode biasa. Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui perkembangan pemahaman peserta didik antara kondisi sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan, sehingga efektivitas suatu pembelajaran dapat diukur secara lebih akurat (Sukarelawan dkk., 2024:9).

Kemampuan siswa dalam merangkai kalimat Mandarin sederhana sangat dipengaruhi oleh seberapa banyak kosakata yang mereka kuasai. Pondasi paling penting dalam kecakapan berbahasa adalah penguasaan kosakata itu sendiri (Tarigan dalam Ardiyanti dkk., 2018:5). Selain itu, keberhasilan menulis kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin memang amat ditentukan oleh ketepatan siswa dalam menyusun kata demi kata (Jiang dan Jing, 1999). Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa ketika pemahaman kosakata siswa semakin matang, kemampuan mereka untuk menghasilkan kalimat Mandarin sederhana yang baik dan benar pun akan otomatis meningkat.

Faktor penentu kesuksesan *Bamboozle* terletak pada karakternya yang interaktif dan berbasis game. Menurut Wulandari dkk. (2024:3), kuis-kuis seru di dalam platform ini terbukti bisa mendongkrak semangat dan partisipasi aktif siswa di kelas. Media pembelajaran modern memang andal dalam memicu gairah belajar, menyederhanakan materi yang sulit, serta membuat siswa terlibat penuh selama sesi kelas (Pramesti dkk., 2021:260). Atmosfer yang tercipta dari game ini



akhirnya membantu siswa lebih gampang menyerap dan mengingat kosakata baru, karena tanpa sadar mereka terus mengulang materi tersebut lewat permainan yang seru.

Data yang diperoleh dari kuesioner menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pemanfaatan *Bamboozle* masuk dalam kualifikasi "sangat positif", dengan perolehan rata-rata sebesar 87,55%. Jika dikaitkan dengan skala Likert, angka tersebut memang berada di rentang tertinggi, yaitu 81%–100%. Melalui angket ini, siswa mengungkapkan bahwa *Bamboozle* sukses mengubah atmosfer kelas menjadi lebih seru, gampang dimengerti, serta mampu mendongkrak rasa percaya diri dan motivasi mereka dalam mendalami bahasa Mandarin.

Secara mendetail, sepuluh butir pernyataan yang disebarkan ke siswa menghasilkan capaian yang bervariasi. Nilai untuk item pertama hingga keempat masing-masing meraup angka 82,14%, 84,28%, 85,71%, dan 89,28%. Sementara itu, poin kelima sampai kesepuluh secara berurutan mencatatkan persentase sebesar 82,14%, 87,86%, 91,42%, 93,57%, 92,14%, serta 85%. Deretan data ini menjadi bukti kuat bahwa sebagian besar siswa memberikan umpan balik yang sangat baik terhadap penerapan media interaktif ini dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam mengajar dapat menyederhanakan penyampaian materi, sehingga kelas terasa lebih menarik dan gampang dimengerti oleh siswa (Widiarti dkk., 2024:305). Di samping itu, penggunaan media interaktif di ruang kelas juga terbukti ampuh dalam memancing kreativitas serta keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Zahwa dkk., 2022:62). Dengan demikian, penerapan *Bamboozle* tidak sekadar mendongkrak nilai akademik siswa saja, melainkan juga sukses membangun iklim belajar yang lebih hidup, seru, dan memicu kompetisi yang sehat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media *Bamboozle* terbukti membawa dampak positif yang nyata dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam menguasai kosakata serta menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kehadiran media ini sukses membangun suasana kelas yang dinamis, interaktif, dan memicu keterlibatan aktif siswa sepanjang sesi kelas. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi performa guru dan aktivitas siswa yang sama-sama menorehkan kualifikasi sangat baik.

Selain itu, penggunaan media *Bamboozle* terbukti mendongkrak capaian akademik siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen yang semula berada pada angka 50,28 saat *pre-test*, kemudian naik menjadi 83,85 pada pelaksanaan *post-test*. Efektivitas tersebut semakin diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan persentase sebesar 67,71% dan termasuk dalam kategori "cukup efektif". Selanjutnya, hasil pengujian *Independent Sample T-Test* mengindikasikan adanya perbandingan hasil yang beda secara signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, platform pembelajaran berbasis permainan ini dinilai lebih efektif dalam mendukung penguasaan kosakata serta kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat berbahasa Mandarin.



Umpan balik yang diberikan oleh para siswa juga menunjukkan respons yang luar biasa positif dengan persentase kepuasan mencapai 87,55%. Melalui kuesioner tersebut, siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi jauh lebih seru, gampang diserap, serta mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan gairah belajar mereka. Dengan demikian, *Bamboozle* sangat layak dipertimbangkan sebagai salah satu opsi media pembelajaran digital yang inovatif, khususnya dalam memperkaya pembendaharaan kata dan kecakapan menulis kalimat Mandarin.

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas implementasi penggunaan media *Bamboozle* pada keterampilan berbahasa Mandarin lainnya, seperti berbicara, membaca, maupun tata bahasa, serta mengombinasikannya dengan media pembelajaran digital lain agar pembelajaran menjadi lebih variatif dan efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018). Pembelajaran kosakata bahasa Prancis dengan media flashcard (Studi kasus pada mahasiswa sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 176–186. <https://doi.org/10.34050/jib.v6i1.4327>
- Arfiana, R., Umam, N. K., Alfiansyah, I., & Bakhtiar, A. M. (2024). Pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 52–62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2707>
- Deandra, K. M., Ami, S., & Haryono. (2023). Penerapan media pembelajaran *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1457>
- Fadillah, A. N., & Subandi, S. (2023). Penggunaan permainan amplop misteri sebagai alternatif pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1), 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/55308>
- Firdaus, A. F., Maryuni, Y., & Nurhasanah, A. (2021). Pengembangan infografis berbasis Android sebagai media pembelajaran sejarah (Materi sejarah revolusi Indonesia). *Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v7i1.11417>
- Jiang, X., & Jing, Q. (1999). 句法和语义在汉语简单句理解中的作用 [The syntactic and semantic influences on simple sentence comprehension in Chinese]. *Acta Psychologica Sinica (心理学报)*, 31(4), 361–368.
- Khoiroh, N., & Sari, S. P. (2025). The influence of *Bamboozle* learning media on students' interest in learning mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 44–53. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/42320>
- Khuluq, S. K. (2023). Pengembangan flashcard Hanzi sebagai media pembelajaran Hanzi pada siswa kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 183(2), 153–164. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/50757>



- Kurniawan, M. A., Sari, D. N., Fauziyah, N., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2024). Tinjauan terhadap kebijakan ekonomi Tiongkok sebagai pemuncak global: Analisis perbandingan dengan Amerika Serikat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(1), 30–38. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v3i1.6360>
- Kusyani, D., & Ray, S. A. (2023). Efektivitas *Bamboozle* terhadap kemampuan memahami teks cerita rakyat Sumatera Utara pada siswa kelas VII SMP. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 465–480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Nugroho, S., Aprilita, Damayanti, N. E., & Kristianti, N. (2025). Peningkatan kapasitas SDM guru melalui pelatihan penggunaan *Bamboozle* dan Quizziz dalam pembelajaran interaktif di SMA Negeri 3 Palangka Raya. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(1), 47–57. <https://doi.org/10.70609/icom.v5i1.5935>
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media pembelajaran daring interaktif berbasis PowerPoint dengan fungsi hyperlink. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 258–267. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524>
- Prastyo, A. B., Sodiq, S., & Suhartono. (2021). Perkembangan kosakata pemelajar sekolah dasar. *Journal Education and Development*, 9(2), 225–231. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2558>
- Revita, Y., Marsidin, S., & Sulastri, S. (2023). Peran bahasa dalam penerapan ilmu pengetahuan. *Journal on Education*, 5(2), 2981–2987. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.949>
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., & Falani, I. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs. stacking*. Suryacahya.
- Widiarti, M., Amri, M., & Sodiq, S. (2024). Keefektifitasan mind mapping dalam pengembangan ide menulis esai deskriptif siswa kelas VII MTS Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 304–314. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v7i2.23533>
- Wulandari, W., Susanto, D. A., & Hawa, F. (2024). Exploring *Bamboozle* as games-based learning media to support students' vocabulary: Its application in the classroom. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 6542–6551. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10105>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>