



Efektivitas Media QuizWhizzer Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata “想” Dan “要” Pada Siswa Kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya

QuizWhizzer 媒体在提高第十一年级 AK 班 SMKS Ketintang Surabaya 学生 “要” 和 “想” 词汇掌握能力中的有效性研究

Alifatus Sirrun Nur Bhaiti

alifatus.22053@mhs.unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya

Urip Zaenal Fanani

zaenalfanani@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:
QuizWhizzer;
Penguasaan
Kosakata;
“要” dan “想”

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Namun, pada siswa kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya, penguasaan kosakata “想” dan “要” masih tergolong rendah. Permasalahan tersebut melatarbelakangi penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *QuizWhizzer* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata “想” dan “要” pada Siswa Kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya”. Penelitian ini bertujuan : (1) mendeskripsikan proses penggunaan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran kosakata “要” dan “想”, (2) menganalisis efektivitas penggunaan media *QuizWhizzer* dalam meningkatkan penguasaan kosakata “要” dan “想”, dan (3) mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *QuizWhizzer*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *True Experimental Design* berupa *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes (*Pre-Test* dan *Post-Test*), serta angket respon siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK SMKS Ketintang



Surabaya tahun ajaran 2025/2026, dengan kelas XI AK 2 sebagai kelas eksperimen dan XI AK 1 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aktivitas pendidik pada kelas eksperimen memperoleh persentase 80% pada pertemuan pertama dan 94% pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa mencapai 80% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 94,54% pada pertemuan kedua dengan kategori “sangat baik”. Nilai rata-rata *Pre-Test* siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan melalui media *QuizWhizzer* adalah 41,71, sedangkan nilai rata-rata *Post-Test* setelah perlakuan meningkat menjadi 85,76. Analisis hasil $t_0 = 3,210$ dengan $d_b = 68$ pada taraf signifikansi $0,05 = 1,995$, diperoleh hasil ($3,210 \geq 1,995$), yang berarti hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *QuizWhizzer* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata “要” dan “想”. Selain itu, respon siswa juga menunjukkan kategori “sangat baik”, dengan hasil angket berada pada 81%–100% menurut skala *Likert*.



摘要

关键词: *QuizWhizzer*、“要”和“想”、词汇使用、

词汇掌握是汉语学习中的重要方面。然而，在 SMKS Ketintang Surabaya 第十一年级 AK 班学生中，“要”和“想”这两个词汇的掌握程度仍然较低。基于此问题，本研究题为“*QuizWhizzer* 媒体在提高第十一年级 AK 班学生“要”和“想”词汇掌握能力中的有效性研究”。本研究旨在：（1）描述在“要”和“想”词汇教学中使用 *QuizWhizzer* 媒体的教学过，（2）分析 *QuizWhizzer* 媒体在提高学生词汇掌握方面的有效性，（3）描述学生对 *QuizWhizzer* 媒体使用的反馈与反应。本研究采用定量研究方法，研究设计为准实验设计（True Experimental Design），具体为前测—后测控制组设计（Pre-Test Post-Test Control Group Design）。研究工具包括观察表、测试（前测与后测）以及学生问卷。研究对象为 2025/2026 学年 SMKS Ketintang Surabaya 第十一年级 AK 班学生，其中 XI AK 2 为实验组，XI AK 1 为控制组。研究结果显示，实验组教师活动在第一次教学中的达成率为 80%，第二次为 94%。学生学习活动在第一次为 80%，第二次提升至 94.54%，均属于“非常好”类别。实验组学生前测平均分为 41.71，后测平均分提高至 85.76。t 检验分析结果为 $t_0 =$



3.210, 自由度 $db = 68$, 在显著性水平 0.05 时 t 表为 1.995, 结果为 $(3.210 \geq 1.995)$, 表明假设成立。该结果证明 *QuizWhizzer* 媒体能够有效提高学生对“要”和“想”词汇的掌握。此外, 学生反馈结果也处于“非常好”类别, 根据 Likert 量表达到 81% - 100%。

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi utama dalam kehidupan manusia dan tersebar dalam berbagai bentuk diseluruh dunia. Keberagaman bahasa memberikan manfaat besar, tidak hanya sebagai sarana komunikasi lintas budaya, tetapi melalui adanya perbedaan bahasa tersebut, menjadi peluang untuk mempelajari bahasa asing untuk memperluas kemampuan berkomunikasi. Menurut Efendi & Amri (2022: 22) Beragam bahasa di dunia memberikan kontribusi bagi manusia dalam menciptakan peluang untuk mempelajari bahasa lain serta memperluas kemampuan komunikasi.

Dalam era globalisasi, penguasaan bahasa asing menjadi kebutuhan penting, salah satunya adalah Bahasa Mandarin yang memiliki peran di tingkat internasional. Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang berkembang dengan cepat diminati. Menurut Mulyaningsih (2014 : 2) Meningkatnya minat terhadap Bahasa Mandarin ditandai dengan banyaknya lembaga pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga jenjang SMA/SMK yang memasukan Bahasa Mandarin kedalam kurikulum pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Mandarin perlu didukung dengan metode dan media yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Pembelajaran Bahasa Mandarin memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam sistem penulisan berbeda dengan bahasa Indonesia yang menggunakan huruf alfabet dari A hingga Z. Bahasa Mandarin menggunakan karakter *Hanzi* (汉字) yang memiliki bentuk dan makna tersendiri. Menurut Faruq & Amri (2023: 2) Bahasa Mandarin memiliki ribuan karakter yang harus dikuasai oleh para pembelajar. Keberagaman bentuk dan variasi aksara *Hanzi* tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengingat kosakata. Kesulitan penguasaan kosakata ini dapat menghambat siswa dalam menggunakan Bahasa Mandarin secara tepat.



Menurut Arifin & Fanani (2020: 2) Pembelajaran bahasa Mandarin melibatkan empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berhubungan dalam proses pemerolehan bahasa. Penguasaan kosakata merupakan fondasi perkembangan keempat keterampilan, yaitu 听(tīng), 说(shuō), 读(dú), dan 写(xiě). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dalam proses keberhasilan siswa dalam berkomunikasi Bahasa Mandarin secara efektif. Oleh karena itu, ketepatan dalam memahami dan menggunakan kosakata menjadi aspek yang penting dalam pembelajaran. Salah satu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Mandarin adalah memahami penggunaan kosakata “想”(xiǎng) dan “要”(yào). Kedua kosakata ini sering digunakan dalam komunikasi sehari – hari, namun memiliki fungsi dan konteks penggunaan yang berbeda. Menurut 史丽娟(2019: 1) pembelajar Bahasa Mandarin umumnya memahami arti “想” sebagai “ingin” dan “要” sebagai “mau” atau “ingin”, sehingga keduanya dianggap memiliki makna sama. Dalam komunikasi yang berbeda, kedua kosakata ini mengungkapkan maksud yang berbeda pula. Kesalahan penggunaan secara berulang dapat menyebabkan ketidaktepatan makna dalam komunikasi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan *QuizWhizzer* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, terutama pada penggunaan kosakata “想” dan “要”, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan memfokuskan penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan penguasaan dua kosakata tersebut pada siswa kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran kosakata “想” dan “要”, menganalisis efektivitas media *QuizWhizzer* dalam meningkatkan penguasaan kosakata tersebut, serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran bahasa Mandarin berbasis teknologi digital.

METODE PENELITIAN



Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas penggunaan media *QuizWhizzer* dalam meningkatkan penguasaan kosakata “想” dan “要” pada siswa kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya. Desain penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental Design* dengan model *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Menurut Effendi (2013: 100) *True Experimental design* adalah bentuk eksperimen yang sudah baik karena memenuhi persyaratan eksperimen, karena desain ini ada kelompok yang tidak dikenai eksperimen namun tetap disertakan dalam pengamatan. Dengan kelompok lain sebagai pembanding (kelas kontrol). sehingga pengaruh penggunaan media dapat diketahui melalui perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas kelas XI AK 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI AK 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *QuizWhizzer*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes (pre-test dan post-test), serta angket respons siswa. Penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Kedua kelas diberikan pre-test, kemudian kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan *QuizWhizzer*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan post-test, dan kelas eksperimen mengisi angket respons.

Data observasi dianalisis menggunakan persentase, sedangkan data tes dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Data angket dianalisis menggunakan skala Likert untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan proses pembelajaran menggunakan media *QuizWhizzer* berlangsung dengan sangat baik. Aktivitas pendidik pada kelas eksperimen memperoleh persentase 80% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 94% pada pertemuan kedua. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan,



yaitu dari 80% pada pertemuan pertama menjadi 94,54% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *QuizWhizzer* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Pretest dan Post-Test Kelas Eksperimen.

No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	42	84
2	34	94
3	34	82
4	46	78
5	46	86
6	28	92
7	24	82
8	38	90
9	36	72
10	22	84
11	62	82
12	32	72
13	34	86
14	16	76
15	38	92
16	34	86
17	49	74
18	32	82
19	40	98
20	46	86
21	62	96
22	56	82
23	52	96
24	36	82
25	36	88
26	24	98
27	58	84
28	28	92
29	64	80
30	58	100
31	42	78

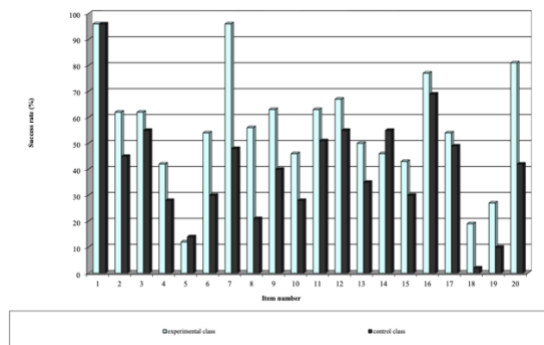


32	56	82
33	46	90
34	32	84

Tabel 2. Nilai Pretest dan Post-Test Kelas Kontrol.

No.	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	48	72
2	32	74
3	46	80
4	30	74
5	56	68
6	38	80
7	44	86
8	56	72
9	36	80
10	52	84
11	24	82
12	54	80
13	48	80
14	42	72
15	52	60
16	32	78
17	32	90
18	34	82
19	50	74
20	30	80
21	50	80
22	42	78
23	34	54
24	54	82
25	66	76
26	58	80
27	44	76
28	54	56
29	58	70
30	56	82
31	68	70

32	56	84
33	26	72
34	68	88
35	42	76
36	44	76



Gambar 1. Perbandingan tingkat keberhasilan item pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata “想” dan “要” pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 41,71, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85,76. Sementara itu, hasil analisis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai $t_o = 3,210$ lebih besar daripada $t_a = 1,995$ pada taraf signifikansi 0,05 (db = 68). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *QuizWhizzer* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata “想” dan “要” pada siswa kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya.

Keberhasilan tersebut didukung oleh karakteristik *QuizWhizzer* yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui fitur papan permainan, sistem peringkat, serta umpan balik secara langsung, siswa menjadi lebih aktif dalam memahami penggunaan kosakata sesuai konteks kalimat. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.



Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media *QuizWhizzer* juga memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan hasil angket, persentase respons siswa berada pada kategori 81%–100% dengan kriteria "sangat baik". Sebagian besar siswa menyatakan bahwa *QuizWhizzer* membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan mereka memahami perbedaan penggunaan kosakata “想” dan “要”, serta meningkatkan semangat belajar bahasa Mandarin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *QuizWhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata “想” dan “要” pada siswa kelas XI AK SMKS Ketintang Surabaya. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen, hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{o3,210} > t_{\alpha} = 1,995$, serta peningkatan aktivitas pendidik dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *QuizWhizzer* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan penguasaan kosakata, media *QuizWhizzer* juga memperoleh respons yang sangat baik dari siswa. Fitur pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami penggunaan kosakata “想” dan “要” sesuai konteks kalimat. Dengan demikian, *QuizWhizzer* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Mandarin. Oleh karena itu, pendidik disarankan memanfaatkan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran yang inovatif, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media ini pada materi atau keterampilan bahasa Mandarin lainnya dengan cakupan sampel yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.



DAFTAR REFERENSI

- Arifin, F. (2020). Kesalahan Membaca Penjedaan Teks dalam Buku HSK 4 1 Kesalahan Penjedaan dalam Membaca Bacaan dalam Buku HSK 4 pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa Angkatan 2018 Landrey Ade Ayu Arifin. c, 1–16.
- Efendi, M., & Amri, M. (n.d.). Pengaruh media Quiz Wordwall Terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin*. <https://doi.org/10.26858/jpb.v6i2>
- 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 Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1).
- Mulyaningsih, D. H. (2014). Perbandingan Fonologi Bahasa Indonesia Dan Bahasa Mandarin. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/bahtera.131.01>
- Efendi, m. Syahrin. (2013). *Desain Eksperimental Dalam Penelitian Pendidikan*.
- Shi, L. (2019). “Xiang” he “Yao” de yuyi, yuyong gongneng he jiaoxue yanjiu (“想” dan “要” makna, fungsi pragmatik, dan kajian pengajaran). Shaanxi Normal University.