



Penerapan Media Permainan Interaktif *Petak Kata* Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat

The Application of Interactive *Petak Kata* Game Based on the Quizizz Application to Train Mastery of Mandarin Vocabulary High School Students Across Interests

Giza Maharani Indrawan, Sawitri Retnantiti*, Karina Fefi Laksana Sakti

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id

Paper received: 27-02-2022; revised: 30-09-2023; accepted: 30-10-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media permainan interaktif *Petak Kata* berbasis aplikasi Quizizz dan respons siswa terhadap media permainan tersebut pada mata pelajaran bahasa Mandarin bagi siswa kelas X Lintas Minat di SMA Negeri 2 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan instrumen angket serta lembar observasi. Subjek penelitian ini berjumlah 35 siswa dan dua orang observer. Hasil penelitian mendapatkan bahwa metode tersebut dapat membantu siswa kelas X Lintas Minat dalam melatih penguasaan kosa kata bahasa Mandarin untuk materi KD 3.1 Menyapa (问候) dan KD 3.2 Jati Diri (个人信息). Menurut siswa, media *Petak Kata* memiliki tampilan yang menarik, mudah diakses, memudahkan siswa dalam menghafal, dan memahami kosakata bahasa Mandarin serta memudahkan siswa dalam mengerjakan latihan soal. Pada latihan soal level 1, 2, dan 3 semua siswa dapat dengan mudah mengerjakan soal latihan yang telah disediakan, bahkan pada latihan soal level 4 dan 5, hampir seluruh siswa dapat mengerjakannya, meskipun ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan. Bentuk latihan soal level 4 yakni soal urutan kata yang merupakan salah satu cara menyatakan makna gramatikal dalam bahasa Mandarin, sedangkan latihan soal level 5 adalah bentuk soal melengkapi teks rumpang.

Kata kunci: media permainan interaktif; bahasa Mandarin; kosakata; *Petak Kata*

Abstract

The research aims to describe the implementation of the interactive game media "Petak Kata" based on the Quizizz application and the students' response to this game media in Mandarin language subjects for the 10th-grade students with diverse interests at SMA Negeri 2 Malang. The study uses a qualitative descriptive approach and questionnaire and observation sheet instruments. The research subjects consist of 35 students and two observers. The results indicate that the method can help the 10th-grade students with diverse interests in mastering Mandarin vocabulary for the subjects of Greeting (问候) and Self-Identity (个人信息). According to the students, "Petak Kata" media has an attractive appearance, is easily accessible, facilitates memorization and understanding of Mandarin vocabulary, and helps students in doing exercises. In the exercises of levels 1, 2, and 3, all students can easily complete the provided exercises, and in levels 4 and 5, almost all students can do them, although some students experience difficulties. Level 4 exercises involve word order, which is one way to express grammatical meaning in Mandarin, while level 5 exercises involve completing a passage.

Keywords: interactive game media; chinese language; vocabulary; *Petak Kata*

1. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seseorang dituntut untuk mempunyai keterampilan berbahasa asing. Seseorang yang mempunyai keterampilan berbahasa asing yang baik akan lebih mudah memahami dan menyampaikan informasi baik secara lisan ataupun tulisan. Dalam menguasai keterampilan berbahasa asing, pembelajar harus menguasai empat aspek keterampilan, yaitu (1) keterampilan menyimak atau mendengarkan, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan menulis, dan (4) keterampilan membaca (Istiqoh, 2021).

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa asing yang berpusat pada pembelajaran interaktif antara guru yang akan menyampaikan materi maupun media dengan siswa. Kurikulum 2013 memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan bahasa dengan baik. Kurikulum 2013 mendefinisikan standar kelulusan dengan kriteria yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa (Suradi et al., 2022). Selain itu pembelajaran bahasa Mandarin harus memuat silabus mata pelajaran bahasa Mandarin yang mencakup KI, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, waktu, dan sumber belajar. Dalam kurikulum 2013, silabus harus disediakan pada setiap mata pelajaran. Sehingga berbeda dengan kurikulum 2006 yang silabus harus disusun sendiri oleh guru mata pelajaran (Alawiyah, 2013). Pembelajaran bahasa Mandarin untuk siswa SMA dimulai dari tingkat dasar yaitu mengenal bahasa Mandarin kemudian melafalkan pinyin, shengdiao, mengenal hanzi serta menulis dan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Menurut kurikulum 2013 siswa mulai belajar untuk bercerita dengan menggunakan bahasa Mandarin dengan tema yang sederhana seperti: memperkenalkan diri dan orang lain, menceritakan keluarga, kehidupan sehari-hari, profesi yang ada di sekitar dan juga hobi. Kalimat yang digunakan masih sederhana (Agusrina, 2008). Alasan tersebut menjadi pertimbangan, agar siswa tertarik untuk mempelajari bahasa Mandarin lebih dalam bahkan sampai melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Tetapi, tidak semua siswa merasa mempelajari bahasa Mandarin sulit dan membosankan, karena mereka harus mempelajari kosa kata yang memiliki banyak guratan, shengdiao yang tidak terdapat di dalam bahasa Indonesia maupun bahasa asing lainnya, dan juga gramatika yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia.

Menguasai kosakata bahasa Mandarin bukanlah kemampuan yang mudah, karena tahapan menguasai kosakata bahasa Mandarin dimulai dari tahap pengenalan, pemilihan dan penerapan kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata bahasa Mandarin merupakan bagian terkecil dari bahasa yang mempunyai arti dan dapat berdiri sendiri membentuk menjadi kalimat (Febritianti, 2018). Kosakata bahasa Mandarin: “我[wǒ], 弟[dì], 在[zài], 北[běi], 京[jīng], 学[xué], 习[xí], 汉[hàn], 语[yǔ]”. Menurut arti dan tata bahasanya, kosakata dalam bahasa Mandarin dibagi menjadi dua bagian yaitu kosakata konkrit dan kosakata abstrak. Kosakata konkrit adalah kosakata yang mempunyai arti yang konkrit atau nyata yang dapat berdiri sendiri menjadi bagian dari kalimat sedangkan kosakata abstrak tidak mempunyai arti yang konkrit atau tidak nyata dan tidak dapat berdiri sendiri menjadi bagian kalimat. Menurut aturan yang sudah ditetapkan kata dengan kosakata dapat bergabung menjadi gabungan kalimat yang mempunyai arti. Contohnya, gabungan kosa kata dari kalimat “他[tā], 的[de], 学[xué], 生 [sheng], 大 [dà], 部[bù], 分[fen], 是[shì], 印[yìn], 度[dù], 尼[ní], 西[xī], 亚[yà], 人[ré]” adalah: 他的学生, 大部分, dan 印度尼西亚人.

Salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Mandarin adalah SMA Negeri 2 Malang. Mata pelajaran yang diajarkan dari kelas bahasa lintas minat X, XI, XII. Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat mengikuti kegiatan KPL (Kajian dan Praktik Lapangan) di kelas X Lintas minat pada bulan Agustus sampai September 2020, diketahui bahwa siswa masih kesulitan memahami dan menguasai kosa kata bahasa Mandarin yang akan dipelajari saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat dibuktikan dengan adanya temuan pengamatan pada saat itu, yang menunjukkan bahwa terdapat 20 orang siswa dari 35 siswa yang kesulitan memahami dan menguasai kosakata bahasa Mandarin. Pada tanggal 27 Agustus 2020 dengan materi KD 3.1 menyapa, bahwa siswa masih kesulitan memahami, membaca, mengartikan kosakata dalam bahasa Mandarin. Selain itu juga ditemukan fakta, bahwa pembelajaran jarak jauh untuk mata pelajaran bahasa Mandarin yang dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran PPT (PowerPoint Template) dan zoom.

Pada saat pandemi COVID-19, sekolah tidak melakukan proses pembelajaran tatap muka, sehingga pembelajaran bahasa Mandarin daring disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab melalui aplikasi platform zoom. Namun saat tanggal 27 Agustus 2020 dan tanggal 10 September 2020 SMA Negeri 2 Malang menerapkan pembelajaran tatap muka secara bergantian berdasarkan nomor presensi 4 siswa ganjil – genap, sehingga di dalam kelas hanya ada 12 siswa dari 35 siswa. Pada saat itu, guru model menjelaskan materi dengan tema Jati diri dan ternyata ada 3 siswa yang tidak aktif karena kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru model. Tiga hari sebelum kegiatan pembelajaran tatap muka dimulai guru model telah mengirimkan handout yang berisi materi yang akan dipelajari pada saat kelas tatap muka. Tetapi saat proses pembelajaran bahasa Mandarin terdapat 7 siswa dari 12 siswa yang aktif dan antusias saat belajar bahasa Mandarin. Saat itu guru model hanya menggunakan PPT (PowerPoint Templates), karena tidak diizinkan untuk berdekatan dengan siswa. SMA Negeri 2 Malang menggunakan media digital dan elektronik, seperti laptop, layar proyektor, dan telepon seluler (ponsel) yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Mandarin. Guru bahasa Mandarin biasanya menggunakan PPT (PowerPoint Templates), dan buku paket lintas minat bahasa Mandarin sebagai media pembelajaran di kelas. Meskipun pembelajaran telah dinilai memenuhi kebutuhan mengajar, sebaiknya dalam pembelajaran di kelas guru juga menggunakan variasi media lainnya. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan yang dialami oleh siswa, yaitu 1) terdapat 20 dari 35 siswa kesulitan menguasai kosakata bahasa Mandarin, 2) terdapat 30 dari 35 siswa yang tidak memiliki aplikasi pleco yang dapat memudahkan belajar bahasa Mandarin, 3) siswa tidak memperhatikan guru, 4) terdapat 25 dari 35 siswa yang mengumpulkan pekerjaan rumah dengan tepat waktu, dan 5) siswa kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Model *instructional games* (pembelajaran dalam bentuk permainan) termasuk perangkat lunak yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan media permainan dan kompetensi sebagai metode pembelajaran (Rizky Amalia & Prastowo, 2022). Sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga menarik minat serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021). Perkembangan telepon seluler pintar (smartphone) berbasis android memiliki kemajuan yang pesat dan kebanyakan siswa lebih sering bermain dengan ponsel. Penggunaan ponsel untuk siswa sebaiknya tidak diberikan secara berlebihan, tetapi digunakan untuk belajar (Agryani, 2021). Sehingga saat ini terdapat banyak jenis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran mulai dari

pembelajaran lima untuk pengenalan karakter sampai penyusunan kosakata pada bagian pembelajaran bahasa asing. Salah satu media pembelajaran berbasis game yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah diajarkan adalah media pembelajaran berbasis games edukasi quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis games yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Penelitian tentang aplikasi quizizz telah dilakukan oleh Citra & Rosy (2020) yang menjelaskan bahwa aplikasi quizizz dapat membantu evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. Selain itu, Supriadi, Tazkiyah, & Isro (2021) juga melakukan penelitian tentang aplikasi quizizz yang menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz menjadi mudah, menyenangkan dan bisa membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin. Selain itu, pembelajaran dengan menerapkan teknik bermain menggunakan aplikasi quizizz sangat tepat bagi pembelajar pemula bahasa Mandarin. Selain itu, Mannahali, Usman, & Saleh (2023) juga melakukan penelitian dengan aplikasi quizizz untuk menunjang kegiatan belajar bahasa Mandarin dengan merancang model kuis bahasa Mandarin berbasis kearifan. Selain itu Ramliyana & Ramdhan (2021) juga melakukan penelitian dengan aplikasi quizizz yang digunakan sebagai inovasi baru dalam menggunakan aplikasi quizizz untuk melihat dan mengamati hasil ujian atau kuis siswa pada pelajaran bahasa Indonesia pada Era Kelimpahan. Setelah menggunakan aplikasi quizizz ini nilai siswa meningkat dan daya nalar siswa terhadap butir dapat dijawab dengan baik. Begitu juga dengan guru, tidak perlu lagi kewalahan untuk mengoreksi hasil kerja siswa dan lebih efektif.

Dari contoh model pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk menerapkan media permainan interaktif model instructional games yang diberi nama Petak Kata yaitu singkatan dari permainan tangkap kata berbasis aplikasi quizizz. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: Penerapan Media Permainan Interaktif Petak Kata Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa SMA Lintas Minat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media permainan 6 interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizizz dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizizz.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif, adalah penelitian yang memanfaatkan data deskripsi berupa perkataan dari objek penelitian (Anggito & Setiawan, 2018; Pahleviannur et al., 2022). Berdasarkan tujuan penelitian melalui metode deskriptif kualitatif, semua fakta yang didapatkan baik melalui lisan maupun tulisan dari berbagai sumber data yang didapatkan dari partisipan akan dijelaskan dalam bentuk kata-kata dan kalimat.

Penelitian ini dilakukan dengan berbagai langkah pengambilan data secara sistematis sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Langkah penelitian merupakan serangkaian prosedur dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang terstruktur secara sistematis dan terarah agar tujuan dari penelitian bisa tercapai dengan baik. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Observasi Lapangan; (2) Identifikasi Masalah; (3) Rumusan Masalah; (4) Tujuan Penelitian; (5) Pengumpulan Data; (6) Pengecekan Data; (7) Analisis Data Observasi; dan (8) Kesimpulan Data Observasi (Abdussamad, 2021; Creswell & Creswell, 2018).

Hasil penelitian berupa deskripsi yang berupa respon siswa terhadap penerapan media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizizz dan subjek yang digunakan adalah siswa kelas X lintas minat SMA Negeri 2 Malang dengan jumlah 35 siswa. Dari penelitian ini diperoleh dua data. Data pertama berupa aktivitas siswa dan guru saat proses kegiatan belajar berlangsung, yang diperoleh berdasarkan data observasi dari observer. Data kedua berupa respons siswa terhadap media permainan interaktif Petak Kata yang diperoleh dari angket. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar angket.

Tiga instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai instrumen utama, lembar observasi dan lembar angket (Fadli, 2021). Lembar observasi digunakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses dalam penerapan media permainan interaktif Petak Kata ketika kegiatan belajar berlangsung. Lembar observasi diisi oleh dua teman sejawat peneliti. Observer penelitian ini adalah dua mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2017. Lembar observasi ini berisi empat belas pernyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan interaktif Petak Kata. Lembar angket berfungsi untuk mengetahui respons siswa terhadap media permainan interaktif Petak Kata yang diisi oleh siswa. Adapun lembar angket penelitian ini berisi delapan pernyataan mengenai media permainan interaktif Petak Kata.

Pengambilan data angket dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media permainan interaktif Petak Kata siswa yaitu dengan menyebarkan lembar angket penelitian berupa *softcopy file* dalam *word* kepada siswa. File data dikirim peneliti kepada koordinator mata pelajaran bahasa Mandarin melalui Whatsapp. Adapun pengambilan data observasi mengenai penerapan media permainan Petak Kata adalah dengan menyebarkan lembar observasi penilaian berupa *softcopy file* dalam *word* kepada observer melalui WhatsApp dan mengirim hasil data observasi melalui WhatsApp peneliti.

Pada penelitian ini, pengecekan data penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi memiliki beberapa cara dalam pemeriksaannya, yaitu triangulasi sumber data, triangulasi metode dan triangulasi teori (Guntur, 2021). Teknik triangulasi pada penelitian adalah triangulasi sumber data. Peneliti membandingkan dan delapan memeriksa informasi yang diperoleh melalui sumber data penelitian, yaitu lembar observasi dan lembar angket. Hasil dari triangulasi tersebut dijadikan sebagai data akhir untuk menarik kesimpulan pada hasil penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penerapan Media Permainan Interaktif “Petak Kata” Berbasis Aplikasi Quizizz

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizizz dilaksanakan secara daring pada 10 November 2021. Materi yang diajarkan adalah KD 3.1 Menyapa (问候) dan KD 3.2 Jati Diri (个人信息). Pembelajaran dimulai pada pukul 14.00 sampai dengan pukul 16.00 WIB. Pembelajaran tersebut dilaksanakan di kelas X Lintas minat, dengan jumlah siswa pada kegiatan pembelajaran ini adalah 35 siswa. Pada masa pandemi ini, SMA Negeri 2 Malang menerapkan pembelajaran daring dan luring. Siswa dikelompokkan berdasarkan nomor di daftar hadir siswa yaitu genap dan ganjil. Bila minggu ini siswa bernomor ganjil belajar dengan luring maka siswa bernomor genap belajar dengan daring. Minggu depannya siswa dengan nomor urut genap belajar dengan luring dan siswa bernomor ganjil belajar dengan daring dan begitu juga seterusnya. Adapun penelitian ini dilaku-

kan secara daring kepada siswa. Kegiatan pembelajaran terdiri menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan diakhiri dengan penutup. Pembelajaran dimulai dengan guru yang mengirimkan link zoom kepada siswa melalui grup whatsapps, kemudian siswa masuk dengan menggunakan link tersebut. Setelah itu guru menyapa siswa yang hadir dan dilanjutkan dengan berdoa.

Dari hasil observasi pada November 2021 diketahui pada pembelajaran secara umum berlangsung dengan lancar. 34 siswa yang mengikuti pembelajaran, cenderung aktif ketika ditanya oleh guru tentang materi yang diajarkan, yaitu KD 3.1 Menyapa (问候) dan KD 3.2 Jati Diri (个人信息). Pada saat guru bertanya tentang kosakata materi menyapa (问候) dan materi jati diri (个人信息), suasana kelas tidak terlalu hening karena ada usaha guru untuk menghidupkan kelas, yaitu dengan cara mengajak siswa bermain sambil belajar dengan media permainan Petak Kata. Hasil observasi dari observer menunjukkan, bahwa pembelajaran bahasa Mandarin sudah sesuai RPP, dari tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, pembelajaran diawali dengan menyapa siswa di zoom, menanyakan materi yang sudah dipelajari minggu lalu dan menjelaskan pembelajaran pada hari itu. Pada tahap inti, guru menampilkan PPT yang berisikan kosakata apa saja yang akan dipelajari dan siswa diminta untuk memperhatikan kosakata yang ditampilkan pada PPT tersebut. Selanjutnya siswa membaca dan memahami kosakata bertema KD 3.1 Menyapa (问候) dan KD 3.2 Jati Diri (个人信息) yang dibuat oleh guru. Pada saat guru meminta siswa melafalkan kosakata dalam bahasa Mandarin berdasarkan gambar yang tersedia di PPT, terdapat delapan siswa yang lupa dengan kosakata yang sesuai dengan di gambar. Setelah itu guru mengadakan kuis media permainan interaktif Petak Kata dengan dan siswa antusias untuk mengikutinya. Pada tahap penutup guru menanyakan kepada siswa mengenai kosakata yang di pelajari hari ini, dan guru mengakhiri pembelajaran tersebut. Berikut adalah gambar-gambar media permainan Petak Kata.



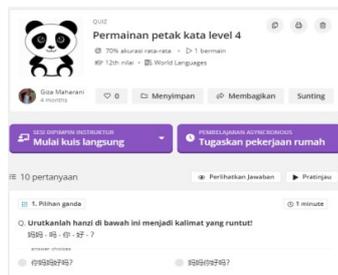
Gambar 1. Petak Kata level 1



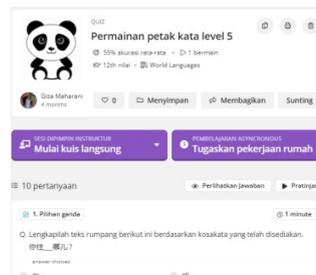
Gambar 2. Petak Kata level 2



Gambar 3. Petak Kata level 3



Gambar 4. Petak Kata level 4



Gambar 5. Petak Kata level 5

3.2. Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Permainan Interaktif “Petak Kata”

Pada saat proses pembelajaran siswa dengan mudah mengerjakan soal pada media permainan interaktif Petak Kata. Hal tersebut sesuai dengan literature yang mengatakan bahwa media pembelajaran digital dapat menyalurkan suatu informasi supaya siswa dapat menerima pengetahuan, keterampilan maupun sikap secara lebih mudah, tanpa ada kendala apapun (Permansah & Murwaningsih, 2018). Hasil angket menunjukkan, bahwa sebanyak 34 siswa menyatakan mudah mengerjakan latihan soal pada materi KD 3.1 Menyapa (问候) dan KD 3.2 Jati Diri (个人信息).

Media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizziz mendapat respons yang baik dari siswa. Terbukti dengan pernyataan dalam angket yang menyatakan bahwa hampir semua siswa setuju bahwa media permainan interaktif Petak Kata dapat membantu dan menguasai siswa memahami kosakata bahasa Mandarin. Adapun saran yang diberikan adalah sebaiknya guru memperbanyak jumlah soal latihan dalam media permainan interaktif Petak Kata dan memberikan tambahan waktu untuk mengerjakan latihan soal agar siswa tidak terburu-buru mengerjakannya.

Pada saat proses pembelajaran terdapat tiga kendala. Pertama, ada sepuluh siswa yang mengalami kendala dengan jaringan internet, sehingga penerapan media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizziz menjadi tertunda selama 30 menit, namun setelah itu siswa sudah bisa mengerjakan soal latihan pada media permainan interaktif Petak Kata. Cara mengatasi pada saat terjadi kendala dengan jaringan internet adalah siswa harus mencari sinyal yang baik agar kondisi jaringan internet pada siswa stabil. Kendala kedua, yaitu siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya siswa tertentu saja dan masih ada siswa yang pasif dalam pembelajaran. Alasan siswa pasif karena masih belum 11 terlalu paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru dan takut salah ketika menjawab pertanyaan dari guru. Dari 35 siswa yang mengikuti pembelajaran, 15 di antaranya pasif. Cara mengatasi siswa yang pasif adalah guru memotivasi siswa secara terus menerus dengan cara guru bertanya dan membiarkan siswa lebih sering mengutarakan pendapatnya sendiri. Ketiga, ada satu siswa yang tidak mengikuti kegiatan penelitian karena sedang sakit. Berikut ini data hasil angket siswa mengenai media permainan interaktif Petak Kata yang tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Data Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Permainan Interaktif “Petak Kata” Berbasis Aplikasi Quizziz

Pernyataan	SS	S	KS	TS
1. Media permainan <i>Petak kata</i> mudah saya akses.	30	4	0	0
2. Media permainan <i>Petak kata</i> menarik dan menyenangkan.	29	5	0	0
3. Media permainan <i>Petak kata</i> mudah digunakan.	34	0	0	0
4. Saya mudah mengerjakan soal latihan kosa kata pada media permainan <i>Petak Kata</i> untuk :				
a. Level 1: arti dari sebuah aksara <i>hanzi</i> dengan tema Menyapa (问候)	24	10	0	0
b. Level 2: <i>hanzi</i> dan <i>pinyin</i> dalam kalimat ujaran tentang tema Menyapa (问候).	29	5	0	0
c. Level 3: arti dan struktur kalimat <i>hanzi</i> dan <i>pinyin</i> dengan tema Jati Diri (个人信息).	29	5	0	0

Tabel 1. Data Respons Siswa Terhadap Penerapan Media Permainan Interaktif “Petak Kata” Berbasis Aplikasi Quizziz (Lanjutan)

Pernyataan	SS	S	KS	TS
d. Level 4: mengurutkan aksara <i>hanzi</i> menjadi susunan kalimat yang benar tentang tema Jati Diri (个人信息).	27	4	3	0
e. Level 5: melengkapi teks rumpang dengan aksara <i>hanzi</i> dengan tema Jati Diri (个人信息).	19	10	5	0
5. Media permainan <i>Petak Kata</i> membantu saya dalam mengingat dan memahami makna kosa kata pada latihan :				
a. Level 1: Arti dari sebuah aksara <i>hanzi</i> dengan tema Menyapa (问候).	16	18	0	0
b. Level 2: <i>Hanzi</i> dan <i>pinyin</i> dalam kalimat ujaran tentang tema Menyapa (问候).	24	10	0	0
c. Level 3: Arti dan struktur kalimat <i>hanzi</i> dan <i>pinyin</i> dengan tema Jati Diri (个人信息).	24	10	0	0
d. Level 4: Mengurutkan aksara <i>hanzi</i> menjadi susunan kalimat yang benar tentang tema Jati Diri (个人信息).	24	7	3	0
e. Level 5: Melengkapi teks rumpang dengan aksara <i>hanzi</i> dengan tema Jati Diri (个人信息).	24	10	0	0
6. Media permainan <i>Petak Kata</i> dapat melatih penguasaan kosa kata bahasa Mandarin saya untuk :				
a. Level 1: Arti dari sebuah aksara <i>hanzi</i> dengan tema Menyapa (问候).	19	15	0	0
b. Level 2: <i>Hanzi</i> dan <i>pinyin</i> dalam kalimat ujaran tentang tema Menyapa (问候).	25	9	0	0
c. Level 3: Arti dan struktur kalimat <i>hanzi</i> dan <i>pinyin</i> dengan tema Jati Diri (个人信息).	17	17	0	0
d. Level 4: Mengurutkan aksara <i>hanzi</i> menjadi susunan kalimat yang benar tentang tema Jati Diri (个人信息).	29	3	2	0
e. Level 5: Melengkapi teks rumpang dengan aksara <i>hanzi</i> dengan tema Jati Diri (个人信息).	25	5	4	0
7. Media permainan <i>Petak Kata</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar bahasa Mandarin.	34	0	0	0
8. Media permainan <i>Petak Kata</i> dapat digunakan sebagai media untuk belajar bahasa Mandarin secara mandiri.	34	0	0	0

Keterangan: SS: sangat setuju, S: setuju, KS: kurang setuju, TS: tidak setuju

Pada pernyataan pertama, pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan interaktif *Petak Kata* mudah di akses, secara keseluruhan membuat siswa tidak kesulitan untuk mengakses media permainan interaktif *Petak Kata* berbasis aplikasi Quizziz. Pada pernyataan kedua, diketahui bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan interaktif *Petak Kata* menarik dan menyenangkan, secara keseluruhan membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik untuk mempelajari bahasa Mandarin. 29 siswa menyatakan, bahwa media permainan ini sangat menarik dan menyenangkan. Pada pernyataan ketiga, pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan interaktif *Petak Kata* media mudah digunakan, secara keseluruhan membuat siswa lebih mudah menggunakan media permainan interaktif *Petak Kata* berbasis aplikasi Quizziz. Hal ini sesuai dengan respons dari 34 siswa yang menyatakan, bahwa media permainan *Petak Kata* sangat mudah digunakan.

Pernyataan keempat, pembelajaran dengan menggunakan media permainan interaktif *Petak Kata* mudah digunakan untuk latihan mengerjakan soal bahasa Mandarin. Pada latihan soal untuk level 1 sampai level 3, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal. Namun, pada level 4, yaitu latihan soal mengurutkan aksara hanzi menjadi susunan kalimat yang benar tentang tema jati diri (个人信息), terdapat tiga siswa yang masih kesulitan. Demikian juga pada level 5, yang berupa latihan soal melengkapi teks rumpang dengan aksara hanzi dengan tema jati diri (个人信息), terdapat lima siswa yang masih kesulitan. Pernyataan kelima, pembelajaran dengan menggunakan media permainan interaktif *Petak Kata* dapat membantu siswa dalam mengingat dan memahami makna kosa kata bahasa Mandarin. Pada latihan soal level 1,2,3 dan 5, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan. Namun, pada latihan soal level 4, yaitu mengurutkan aksara hanzi menjadi susunan kalimat yang benar tentang tema jati diri (个人信息), terdapat tiga siswa yang masih kesulitan pada saat mengingat dan memahami makna kosakata.

Pernyataan keenam, pembelajaran dengan menggunakan media permainan interaktif *Petak Kata* dapat melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Pada level 1, 2 dan 3 siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan. Pada Level 4, berupa soal mengurutkan aksara hanzi menjadi susunan kalimat yang benar tentang tema Jati Diri (个人信息), terdapat dua siswa masih kesulitan. Demikian juga pada soal level 5, yang berupa soal melengkapi teks rumpang dengan aksara hanzi dengan tema jati diri 14 (个人信息), terdapat empat siswa yang menyatakan masih kesulitan. Pada pernyataan ketujuh dan kedelapan, diperoleh informasi, bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan interaktif *Petak Kata* dapat meningkatkan motivasi seluruh siswa dalam belajar bahasa Mandarin dan dapat digunakan sebagai media untuk belajar bahasa Mandarin secara mandiri.

Dari paparan data di atas, diketahui bahwa penerapan media permainan interaktif *Petak Kata* berbasis aplikasi Quizziz memudahkan siswa dalam menghafal dan memahami kosa kata. Media pembelajaran yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar, menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, dan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis kepada siswa. Kemampuan siswa untuk menguasai kosa kata sudah lebih baik, meskipun ada beberapa siswa yang belum memahami kosakata secara keseluruhan dan ada juga beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata.

Pada saat penelitian, ditemukan masih ada antara dua sampai lima orang siswa pada latihan soal level 4 dan 5 yang belum menguasai kosakata dengan baik dan benar. Hal ini tampak pada saat siswa mengerjakan soal latihan pada permainan interaktif *Petak Kata* berbasis aplikasi Quizziz. Setiap level memiliki tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Soal latihan pada level 4 adalah soal dengan bentuk mengurutkan kata menjadi sebuah kalimat. Dalam mengerjakan soal latihan urutan kata, siswa sering terkecoh sehingga membuat kalimat menjadi tidak runtut. Adapun tata bahasa dalam bentuk soal urutan kata, S+P+O+K untuk pelengkap atau keterangan diletakkan dibelakang kata kerja atau kata sifat. Apabila dalam mengurutkan soal tidak sesuai dengan tata bahasa, maka makna dalam kalimat juga akan berubah. Soal level 5 adalah soal berupa melengkapi teks rumpang. Dalam mengerjakan soal latihan melengkapi teks rumpang, haruslah memperhatikan kalimat dan jawaban yang sudah disediakan. Adapun tata bahasa dalam bentuk soal melengkapi teks rumpang, tidak harus berpola S+P+O+K dan kata atau frasa jika ditambahkan intonasi juga dapat menjadi kalimat. Dalam mengerjakan soal

teks rumpang, kalimat haruslah sesuai dengan jawaban yang telah disediakan agar menjadi kalimat yang tepat.

4. Simpulan

Media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi quizziz membuat siswa antusias untuk belajar kosakata bahasa Mandarin. Media tersebut juga dapat dengan mudah diakses dan digunakan oleh siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa ikut serta dalam pembelajaran dan mengikutinya dengan baik. Dalam penerapannya media ini mendapat respons yang baik. Media permainan interaktif Petak Kata dapat membantu siswa untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik. Saat pembelajaran bahasa Mandarin disarankan sebaiknya guru menggunakan media permainan interaktif *Petak Kata*, agar siswa dapat mengingat hanzi dan pinyin dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Saran kedua, permainan interaktif Petak Kata dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran, karena pembelajaran dengan teknik permainan seperti ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga cocok untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Mandarin secara umum dengan tema dan materi yang berbeda. Dari hasil pengamatan, ada empat saran yang perlu diperhatikan oleh guru. Pertama, sebaiknya guru lebih banyak memberikan stimulus untuk memancing pengetahuan awal siswa sebelum memasuki materi yang lebih mendalam. Kedua, guru hendaknya menunjukkan hasil akhir penilaian permainan interaktif *Petak Kata*. Ketiga, sebaiknya guru memberikan *reward* seperti nilai tambahan supaya siswa lebih bersemangat untuk belajar bahasa Mandarin menggunakan aplikasi Quizziz ini. Keempat, sebaiknya guru memperhitungkan dengan cermat waktu durasi untuk setiap kegiatan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). Syakir Media Press.
- Agryani, T. (2021). Intensitas Penggunaan Alat Komunikasi Handphone Berbasis Internet dalam Mendukung Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Nasional Malang. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*, 1(4), 308–316.
- Agusrina, V. (2008). *Peningkatan kemampuan siswa dalam bahasa Mandarin dengan pemanfaatan media pembelajaran*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/7798/MjAzMjk=/Peningkatan-kemampuan-siswa-dalam-bahasa-Mandarin-dengan-pemanfaatan-media-pembelajaran-abstrak.pdf>
- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum 2013. *Aspirasi*, 4(1), 65–74. Retrieved from <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/480>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=5wY0tAEACAAJ>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Febritianti, A. N. (2018). Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Keterangan Pengulangan 再 ZÀI dan 又 YÒU dalam Bahasa Mandarin pada Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Kristen Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 10(3), 346. <https://doi.org/10.33541/jdp.v10i3.636>
- Guntur, M. (2021). Konsep Dasar Analisis Data Kualitatif. In *Sekolah Tinggi Theologia Jaffray* (Vol. 17).
- Istiqoh, N. (2021). Peningkatan kemampuan menulis pantun dengan menggunakan model Think Pair Share dikelas VII A MTs Pesantren Pembangunan Majenang Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2018/2019.

Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 4(1), 22–29.
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v4i1.2246>

- Mannahali, M., Usman, M., & Saleh, N. (2023). Model-Model Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa Mandarin. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 7(1), 51–60. Retrieved from <https://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/download/277/140>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pahleviannur, M. R., Grave, A. De, Saputra, D. N., Mardianto, D., Sinthania, N. D., Hafrida, L., ... Ahyar, D. B. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In F. Sukmawati (Ed.), *Pradina Pustaka*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring Berbasis Gawai “Quizizz” pada Era Kelimpahan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i2.9996>
- Rizky Amalia, N., & Prastowo, A. (2022). Analisis Model Instructional Games dalam Materi Karangan Narasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 5(2), 104–111.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring Di Era COVID-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Suradi, A., Andrea, C., Anita, P. S., Putri, I. A., Fitriani, D., & Sari, I. W. (2022). Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti pada Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 122–134. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5i2.1118>