

## EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA MANDARIN DI SMA “X” SURABAYA BARAT

Janice Tanu<sup>1</sup>, Budi Hermawan, S.E, MTC SOL.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Sastra dan Bahasa, Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Widya Kartika  
Jl. Sutorejo Prima Utara II/1, Surabaya 60113  
Email:janicetanu@gmail.com, budihermawan@widyakartika.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Quizwhizzer untuk memberikan peningkatan hasil belajar bahasa Mandarin di SMA “X”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pretest-posttest control group, melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas kontrol (XI-IPS) dan kelas eksperimen (XI-IPAS). Kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu menggunakan workbook dan kelas eksperimen menggunakan media Quizwhizzer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun penggunaan Quizwhizzer mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa, namun tidak memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang menggunakan workbook. Hasil ini dibuktikan oleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara kelas kontrol, meskipun juga masih di bawah KKM, tetapi tetap menunjukkan capaian nilai yang lebih tinggi. Dengan demikian, Quizwhizzer lebih tepat digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti metode pembelajaran utama.

**Kata kunci:** Quizwhizzer, media pembelajaran, bahasa Mandarin.

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of the Quizwhizzer learning medium in improving Mandarin learning outcomes at Senior High School "X" in West Surabaya. A quantitative approach featuring a pre-test–post-test control-group design was employed, with two classes serving as samples: a control class (XI-IPS) and an experimental class (XI-IPAS). The control class used conventional learning media (a workbook), while the experimental class used Quizwhizzer. Although Quizwhizzer fostered a more engaging classroom atmosphere and heightened student enthusiasm, it did not yield a statistically significant improvement in learning outcomes compared with the workbook-based approach. The average post-test score of the experimental class remained below the Minimum Mastery Criterion (KKM); the control class, while also below the KKM, obtained higher scores. Therefore, Quizwhizzer is best positioned as a supplementary tool rather than a replacement for primary instructional methods.*

**Keywords:** Quizwhizzer, learning media, Mandarin language

### 1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa asing menjadi keterampilan yang semakin penting. Di Indonesia, kemampuan berbahasa asing telah menjadi nilai tambah dalam dunia kerja, sehingga mendorong masyarakat untuk mempelajari bahasa asing sebagai bekal kompetitif. Salah satu bahasa asing yang semakin diminati adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin telah diajarkan di berbagai institusi pendidikan, termasuk di SMA “X” di Surabaya Barat yang menjadi lokasi penelitian ini. Di sekolah tersebut, bahasa Mandarin diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran bahasa Mandarin di tingkat sekolah menengah memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi lintas budaya yang relevan dengan kebutuhan zaman. Namun, pembelajaran bahasa Mandarin memiliki tantangan tersendiri karena adanya perbedaan sistem penulisan, pelafalan, dan struktur kalimat dibandingkan dengan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa memerlukan latihan yang berkelanjutan agar peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Trihardini dkk. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa memerlukan latihan yang dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan.

Dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang latihan pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Menurut Fajarisman dkk. (2021), pencapaian hasil belajar yang baik memerlukan perencanaan yang mencakup strategi, penilaian, dan materi pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, dalam pembelajaran bahasa Mandarin, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan metode, media, dan evaluasi secara seimbang.

Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran turut mengalami perubahan yang signifikan. Pemanfaatan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin luas digunakan dalam dunia pendidikan. Berbagai perangkat digital seperti proyektor, LCD, komputer, hingga platform pembelajaran daring telah dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik.

Dalam pembelajaran bahasa, penggunaan media berbasis teknologi berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Berbagai platform pembelajaran berbasis kuis seperti Kahoot, Quizizz, Quizlet, dan Quizwhizzer telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran (Ilhami & Dimiyathi, 2024). Media pembelajaran berbasis kuis tidak hanya menghadirkan interaktivitas, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami serta mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Quizwhizzer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis kuis yang menawarkan berbagai template dan format permainan menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain (Luthfiyah, 2022). Media ini memungkinkan guru menyusun soal dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, pengurutan, hingga pertanyaan berbasis suara. Selain itu, Quizwhizzer menampilkan papan permainan digital yang dapat menumbuhkan semangat kompetitif peserta didik. Keunggulan lain dari Quizwhizzer adalah tampilannya yang sederhana serta kemudahan akses melalui perangkat ponsel maupun komputer.

Namun demikian, keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh cara media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin di SMA “X” Surabaya Barat, guru perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kesiapan siswa dalam beradaptasi dengan media berbasis teknologi. Selain itu, faktor kestabilan koneksi internet dan ketersediaan perangkat pendukung turut memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal di SMA “X” Surabaya Barat, sebagian besar peserta didik masih menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin. Hanya sedikit siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas, sehingga berdampak pada hasil belajar yang relatif kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

### 1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media Quizwhizzer dalam pembelajaran bahasa Mandarin?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer dan peserta didik yang tidak menggunakannya?

### 1.2 TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui penerapan media Quizwhizzer dalam pembelajaran bahasa Mandarin.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media Quizwhizzer dan yang tidak menggunakannya.

### 1.3 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, membantu meningkatkan hasil belajar serta memudahkan dalam mengingat kosakata bahasa Mandarin.
2. Bagi Pengajar, memberikan alternatif media pembelajaran yang variatif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Mandarin.
3. Bagi Peneliti, menjadi sarana untuk mengembangkan pemahaman dan menemukan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Mandarin.
4. Secara Umum, berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran bahasa Mandarin yang selaras dengan kemajuan teknologi pendidikan dan mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

## 2. METODE PENELITIAN

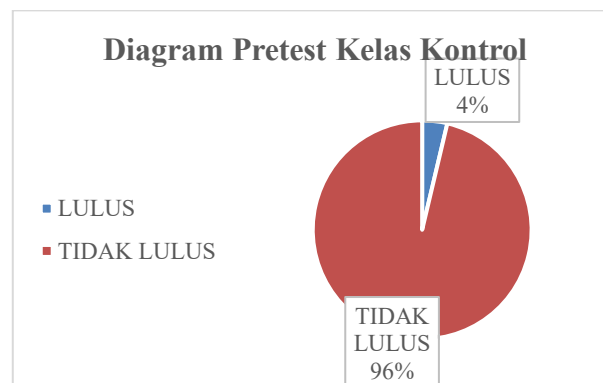
Penelitian dilakukan di SMA “X” Surabaya Barat dengan subjek penelitian siswa kelas XI yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas XI-IPAS yang merupakan kelas eksperimen dan kelas XI-IPS yang merupakan kelas kontrol. Jumlah siswa di kelas XI-IPAS sebanyak 30 orang, sedangkan di kelas XI-IPS sebanyak 35 orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan bantuan *workbook*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes pertama (*pretest*) diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. Setelah pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Prosedur penelitian dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, peneliti memberikan *pretest* kepada kedua kelompok tanpa memberitahu bahwa tes tersebut merupakan bagian dari penelitian. Tahap berikutnya, Kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan menggunakan Quizwhizzer sebagai media latihan, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan *workbook* seperti biasa. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelas kembali melaksanakan *posttest* dengan bentuk dan tingkat kesulitan soal yang sama seperti pada *pretest*. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif untuk menghitung rata-rata nilai siswa pada masing-masing kelas, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Perbandingan hasil antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi dasar untuk menilai efektivitas penggunaan media Quizwhizzer dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Mandarin.

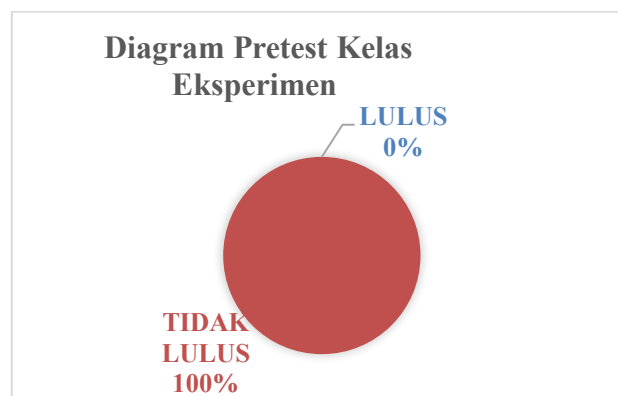
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Quizwhizzer* adalah salah satu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menarik. Dalam penerapannya, peneliti pertama-tama membuat soal untuk kuis. *Quizwhizzer* menyediakan banyak jenis tipe soal yang bisa dipilih, tetapi penulis hanya menggunakan dua tipe diantaranya adalah *multiple response* dan *short answer*. Setelah selesai membuat soal, peneliti memilih peta yang menarik. Kemudian pada saat kelas, penerapan *Quizwhizzer* oleh peserta didik dimulai dengan pembagian kode yang berupa angka kepada peserta didik, peserta didik mengakses *Quizwhizzer* menggunakan ponsel masing-masing. *Quizwhizzer* digunakan sebagai latihan dan melalui *Quizwhizzer* peneliti dapat Mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Melalui *Quizwhizzer* juga, peneliti dapat mengakses hasil latihan peserta didik sewaktu-waktu dikarenakan catatan yang terdapat di *Quizwhizzer*. Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan *Quizwhizzer* lebih mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan antusias peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest control group, yang berarti terdapat pemberian pretest sebelum proses pembelajaran dan posttest setelah perlakuan (treatment). Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa rata-rata hasil pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing adalah 12,40 dan 3,87.

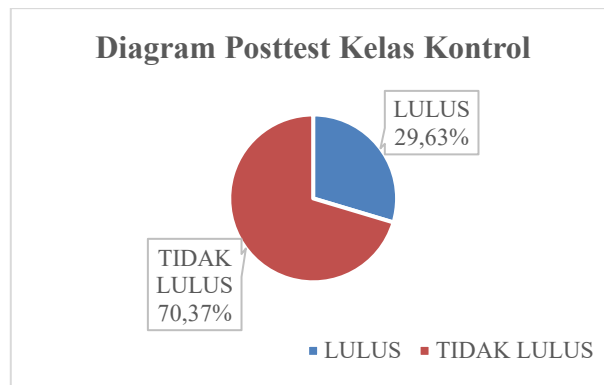


Gambar 1.  
Diagram Hasil Nilai Pretest Kelas Kontrol

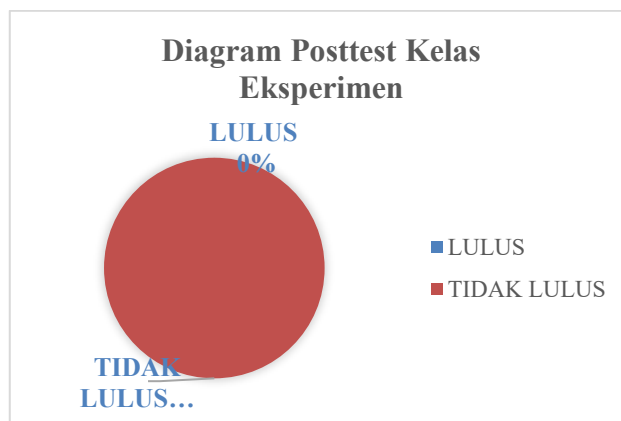


Gambar 2.  
Diagram Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Sementara itu, rata-rata hasil posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing mencapai 44,81 dan 22,05.

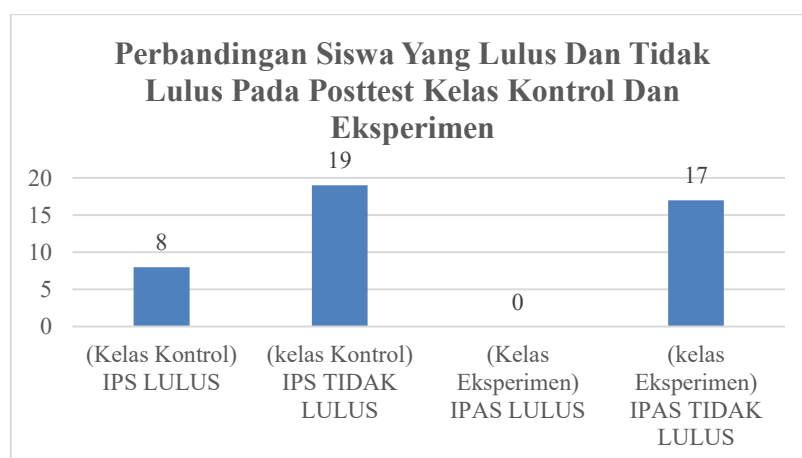


**Gambar 3.**  
Diagram Hasil Nilai Posttest Kelas Kontrol



**Gambar 4.**  
Diagram Hasil Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Dari data rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen diketahui bahwa hasil masing-masing kelas memang kurang memuaskan, tetapi peningkatan siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional lebih tinggi dibanding dengan siswa kelas eksperimen, bahkan peningkatan siswa yang lulus dalam *posttest* memiliki peningkatan menjadi 8 siswa dari 1 siswa, sementara kelas eksperimen, baik *pretest* maupun *posttest*, tidak memiliki siswa yang lulus.



**Gambar 5.**  
Diagram Perbedaan Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik bahwa media *Quizwhizzer* di kelas dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap pelajaran bahasa mandarin. Namun, membandingkan media *Quizwhizzer* dengan pendekatan konvensional, meskipun nilai rata-rata kedua kelas sama-sama tidak bisa mencapai KKM, tetapi masih dapat disimpulkan bahwa metode konvensional lebih efektif dibanding menggunakan media *Quizwhizzer*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *posttest* siswa pengguna *Quizwhizzer* di kelas eksperimen, yang tidak ada satu siswa yang mencapai KKM. Selain itu, kelas kontrol, yang menggunakan metode pengajaran konvensional, menunjukkan bahwa ada 8 siswa yang mencapai standar penilaian. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran lebih tepat digunakan sebagai pelengkap pembelajaran daripada sebagai pengganti pendekatan pembelajaran utama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fajarisman, F., Widiatsih, A., & Kustiowati, K. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran bahasa Mandarin untuk SMP/MTs. Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(1), 1–16.
- Ilhami, U. R., & Dimyathi, M. A. (2024). *Penggunaan Quizwhizzer sebagai media belajar interaktif pembelajaran bahasa Arab kelas X MAN Sidoarjo. Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 128–143.
- Luthfiyah, R. S. (2022). *Efektivitas penggunaan Quizwhizzer dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman* [Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Quizwhizzer. (n.d.). *Quizwhizzer*. Retrieved July 13, 2025, from <https://Quizwhizzer.com/>
- Trihardini, A., Andriani, S., Reswara, E. K., Aviani, A., & Apriliani, A. (2023). *Lokakarya desain latihan tata bahasa, keterampilan berbicara, membaca bahasa Mandarin guru SMA. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 5(2), 109–115.