



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

SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S1
Bidang Ilmu Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa
Universitas Widya Kartika

oleh

Janice Tanu 陈芝慧

NRP.61521012

PEMBIMBING

Budi Hermawan, S.E, MTC SOL.

611/05.85/05.06/005

**PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN
SASTRA DAN PENDIDIKAN BAHASA
UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA**

**SURABAYA
2025**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan penyertaan-Nya, penulis bisa menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin Di SMA “X”. Tugas Akhir ini ditulis sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana di program studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika.

Selama penulisan Tugas Akhir ini, tentu saja tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari banyak pihak, baik secara langsung dan tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Laoshi Budi Hermawan, S.E, MTCSOL. Selaku dosen pembimbing saya yang selalu sabar membimbing, memberikan arahan, dan membantu penulis selama proses kerja praktik hingga penyusunan laporan ini.
2. Para dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Widya Kartika yang selalu membantu dan mengarahkan penulis selama penulisan Tugas Akhir
3. Para guru serta siswa-siswi SMA “X” Surabaya yang telah membantu, mendukung serta mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SMA “X” Surabaya
4. Orang tua dan saudara penulis yang tercinta, yang senantiasa mendoakan, membimbing dan mendorong saya dengan sepenuh hati, baik secara moral maupun materi.
5. Teman-teman penulis yang selalu ada untuk saling membantu, menyemangati, dan berbagi cerita selama perjalanan kerja praktik ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat

memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Surabaya, 14 Juli 2025

Penulis



ABSTRAK

Janice Tanu

Skripsi

Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin Di SMA “X” Di Surabaya Barat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *quizwhizzer* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Mandarin di SMA “X”. Penelitian 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

Janice Tanu:

Thesis

Effectiveness of Quizwhizzer as a Learning Medium to Improve Mandarin Learning Outcomes at SMA "X"

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.*

摘要

陈芝慧

论文

使用 Quizwhizzer 媒体提高西部泗水“X”高中普通话学习成果的有效性

本研究旨在探讨Quizwhizzer学习工具在提升“X”高中学生汉语学习成果方面的有效性。研究采用定量方法，并采用前测-后测对照组设计，样本班级为两个班：对照班（XI-IPS）和实验班（XI-IPAS）。对照班使用传统的学习工具，即练习册，实验班使用Quizwhizzer学习工具。研究结果表明，虽然Quizwhizzer学习工具能够营造更有趣的学习氛围并提高学生的学习热情，但与使用练习册的传统学习工具相比，其学习成果并未显著提高。实验班的平均后测成绩仍低于最低完成标准（KKM），而对照班虽然也低于最低完成标准，但成绩仍然较高，这证明了Quizwhizzer学习工具的有效性。因此，Quizwhizzer学习工具更适合作为学习过程的辅助工具，而不是主要学习方法的替代品

关键词：Quizwhizzer, 学习工具, 汉语

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA PENGESAHAN SIDANG AKHIR SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG AKHIR SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
摘要.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah Menengah Atas.....	4
2.2 Efektivitas Pembelajaran.....	4
2.2.1 Pengertian Efektivitas Pembelajaran	4
2.2.2 Indikator Pembelajaran Efektif	5
2.3 Media Pembelajaran.....	7
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.3.2 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	8

2.4 Quizwhizzer	8
2.5 Hasil Belajar.....	19
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar.....	19
2.5.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar.....	19
2.6 Penelitian Terdahulu	21
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Ruang Lingkup Penelitian.....	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4 Prosedur Penelitian	23
3.5 Teknik Analisis Data.....	24
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Penerapan Metode Pengajaran	25
4.1.1 Penerapan Quizwhizzer Sebelum Kelas	25
4.1.2 Penerapan Quizwhizzer Saat Kelas.....	26
4.1.3 Penerapan Quizwhizzer Setelah Kelas.....	26
4.1.4 Penerapan Pembelajaran Menggunakan Workbook	26
4.1.5 Penerapan Pembelajaran Menggunakan Quizwhizzer	26
4.2 Hasil Evaluasi	27
4.2.1 Hasil Pretest	27
4.2.2 Hasil Posttest Menggunakan Workbook.....	30
4.2.3 Hasil Post-test Menggunakan Quizwhizzer	31
4.3 Perbandingan nilai post-test kelas kontrol dan eksperimen	33
4.4 Catatan penulis	34
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	38
RIWAYAT HIDUP	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alur Prosedur Penelitian	24
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	27
Tabel 4.2 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	28
Tabel 4.3 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	30
Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tangkapan Layar Pemain Pertanyaan <i>Audio Answer</i>	9
Gambar 2.2 Tangkapan Layar Fitur Pertanyaan <i>Drag and Drop</i>	9
Gambar 2.3 Tangkapan Layar Tampilan Layar Pemain <i>Drag and Drop</i>	10
Gambar 2.4 Tangkapan Layar Fitur Pertanyaan <i>Multiple Choice</i>	11
Gambar 2.5 Tangkapan Layar Pemain Pertanyaan <i>Multiple Choice</i>	11
Gambar 2.6 Tangkapan Layar Fitur Pertanyaan <i>Multiple Choice</i>	12
Gambar 2.7 Tangkapan Layar Pemain Pertanyaan <i>Open-ended</i>	13
Gambar 2.8 Tangkapan Layar Fitur Pertanyaan <i>Ordering</i>	13
Gambar 2.9 Tangkapan Layar Pemain Pertanyaan <i>Ordering</i>	14
Gambar 2.10 Tangkapan Layar Fitur Pertanyaan <i>Short Answer</i>	14
Gambar 2.11 Tangkapan Layar Pemain Pertanyaan <i>Short Answer</i>	15
Gambar 2.12 Tangkapan Layar Pemain Fitur <i>Slide</i>	16
Gambar 2.13 Tangkapan Layar Fitur Pertanyaan <i>True/False</i>	16
Gambar 2.14 Tangkapan Layar Pemain Pertanyaan <i>True/False</i>	17
Gambar 2.14 Tangkapan Layar Peta <i>Quizwhizzer</i>	17
Gambar 4.1 Diagram Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	28
Gambar 4.1 Diagram Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	29
Gambar 4.3 Diagram Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	31
Gambar 4.4 Diagram Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	33
Gambar 4.5 Diagram Perbedaan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto-foto Proses Pembelajaran	38
Lampiran 2 Foto <i>Workbook</i>	40
Lampiran 3 Soal <i>Quizwhizzer</i>	42
Lampiran 4 Hasil <i>Quizwhizzer</i>	46
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	49

