

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DARING BLOOKET  
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA  
BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP ST. PATRICIA TANGERANG**

**SKRIPSI**



**Y. DALIUS**

**2021120022**

**PROGRAM STUDI BAHASA MANDARIN  
DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA**

**2025**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DARING BLOCKET  
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA  
BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP ST. PATRICIA TANGERANG**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



**Y. DALIUS  
2021120022**

**PROGRAM STUDI BAHASA MANDARIN  
DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri yang disusun di bawah bimbingan oleh Ibu Yulie Neila Chandra, S.S., M.Hum., selaku pembimbing dan semua sumber, baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Isi dari skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Nama : Y. Dalius  
NIM : 2021120022  
Jurusan : Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, saya menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan atau pembatalan gelar akademik saya oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, Juli 2025

Penulis,  
  
Y. Dalius

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : Y. Dalius  
NIM : 2021120022  
Program/Jurusan : S1 / Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok  
Konsentrasi : Linguistik Bahasa Mandarin  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Daring Blooket  
dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin  
pada Siswa Kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang

Jakarta, 29 Juli 2025

Pembimbing,



Yulie Neila Chandra, S.S., M.Hum.

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

*Efektivitas Penggunaan Media Daring Blooket dalam Pembelajaran Kosakata  
Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang*

Telah diuji dan diterima dengan baik pada hari Selasa, 29 Juli 2025 oleh penguji  
jurusan Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok yang terdiri dari:

Ketua Sidang



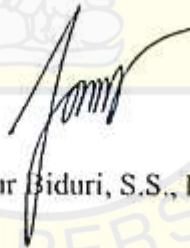
(Gustini Wijayanti, S.S., M.Hum.)

Pembimbing



(Yulie Neila Chandra, S.S., M.Hum.)

Pembaca



(Dr. Febi Nur Biduri, S.S., M.Hum.)

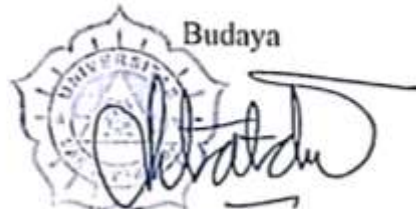
Disahkan oleh:

Ketua Jurusan Bahasa Mandarin dan  
Kebudayaan Tiongkok



(Gustini Wijayanti, S.S., M.Hum.)

Dekan Fakultas Bahasa dan  
Budaya



(Dr. Celerina Dewi Hartati, S.S., M.Si.)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih karunia-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi ini. Penelitian berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Daring Blooket dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang*" ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.

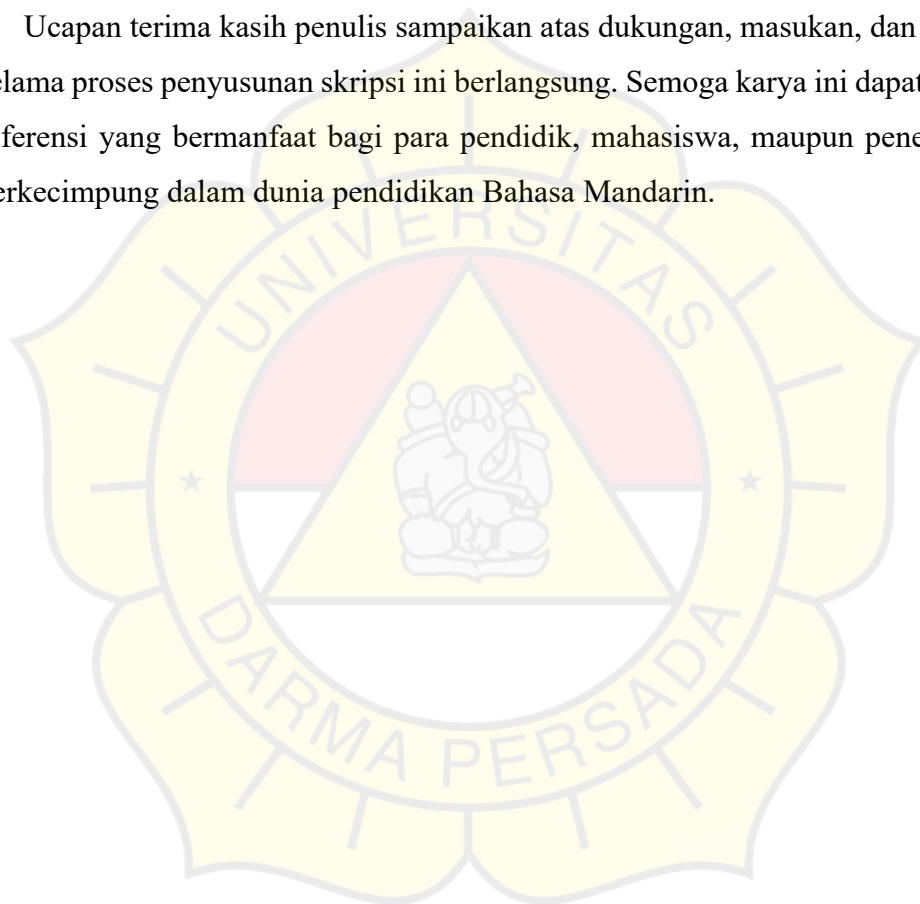
Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi akademik dalam bidang pengajaran bahasa asing, khususnya dengan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam strategi pembelajaran kosakata. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini mungkin tidak terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, serta nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Celerina Dewi Hartati, S.S., M.Si., selaku dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
2. Ibu Gustini Wijayanti, S.S., M.Hum., selaku ketua jurusan Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Darma Persada.
3. Ibu Dr. Febi Nur Biduri, S.S., M.Hum., selaku pembimbing akademik Universitas Darma Persada.
4. Ibu Yulie Neila Chandra, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi bidang linguistik Bahasa Mandarin Universitas Darma Persada, yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tabah, juga mengikuti dan menyelesaikan studi penulis, serta memberikan semangat kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.

5. Dosen-dosen yang telah mengajari penulis dengan penuh kesabaran dari awal semester hingga sampai semester 8.
6. Seluruh murid kelas 8 (A dan B) SMP St. Patricia Tangerang yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan atas dukungan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Semoga karya ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, mahasiswa, maupun peneliti yang berkecimpung dalam dunia pendidikan Bahasa Mandarin.



## 摘要

姓名 : 刘于凡 (Y. Dalius)  
学号 : 2021120022  
专业 : 汉语与中国文化  
研究领域 : 汉语语言学  
主题 : 唐格朗圣帕特里西亚初中八年级学生汉语词汇学习中  
使用 Blooket 在线媒体的有效性

本研究的目的是旨在评估唐格朗圣帕特里西亚初中八年级学生利用 Blooket 数字平台对汉字词汇学习的效率。所采用的研究方式是准实验模式 (*quasi-experimental*), 采用前测和后测方法。样本有两个班级组成即 8A 班 (25 名学生) 和 8B 班 (26 名学生) 进行研究。本研究使用的测量工具包括通过在线 Blooket 平台数字游戏中提出的问题。结果表明, 两个班的大多数学生的成绩都有显著提高。此外, 学生们对 Blooket 表现出了积极的兴趣, 尤其是因为其互动性元素够激发学习动机参与度。

关键词: Blooket, 汉语词汇, 数字媒体, 互动教学, 游戏化教学

## ABSTRAK

Nama : Y. Dalius  
NIM : 2021120022  
Jurusan : Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok  
Bidang Penelitian : Linguistik Bahasa Mandarin  
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Daring Blooket dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas pemanfaatan platform digital Blooket dalam mendukung penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang. Desain penelitian yang digunakan ialah eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test*. Sampel terdiri atas dua kelas, yakni kelas 8A (25 siswa) dan 8B (26 siswa). Alat ukur dalam penelitian ini meliputi soal-soal yang disajikan dalam permainan digital melalui *platform* daring yang Blooket. Hasilnya memperlihatkan bahwa mayoritas siswa di kedua kelas mengalami peningkatan skor yang signifikan. Di samping itu, siswa menunjukkan antusiasme positif terhadap Blooket, terutama karena elemen interaktifnya yang memicu motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** Blooket, kosakata Bahasa Mandarin, media digital, pembelajaran interaktif, pembelajaran berbasis permainan

## DAFTAR ISI

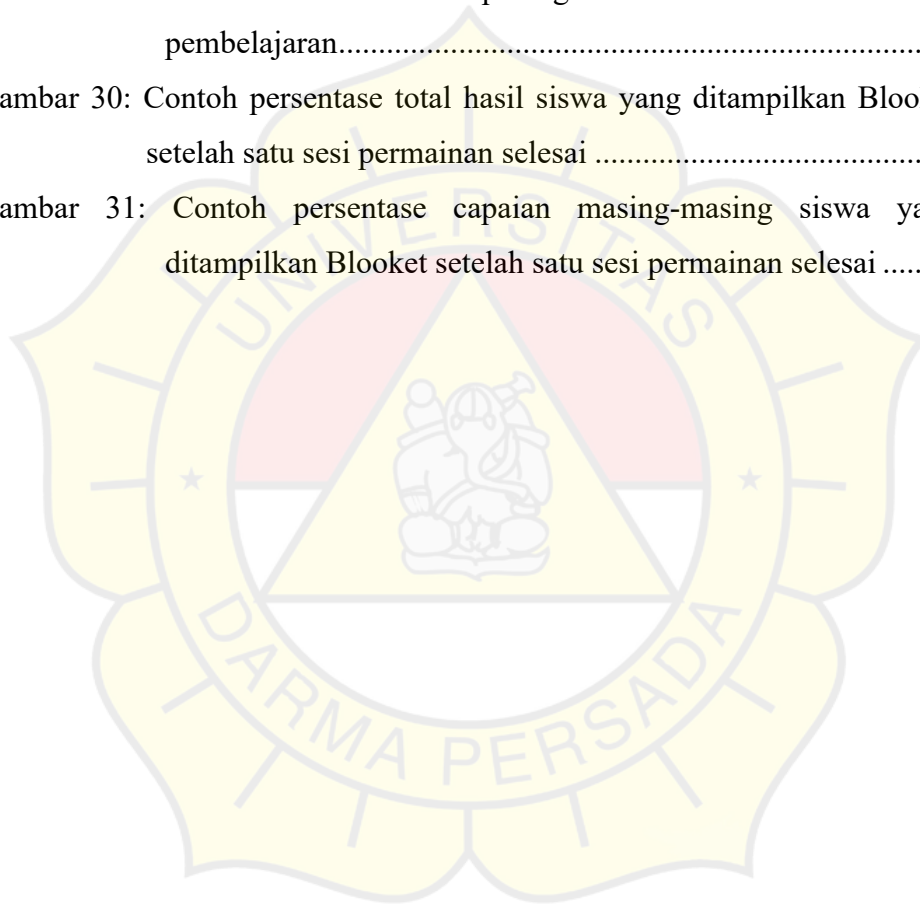
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
摘要 .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.1.1 Teori Pembelajaran Bahasa Mandarin .....	13
2.2 Studi Relevan atau Penelitian Sebelumnya.....	16
2.3 Kerangka Berpikir .....	17
2.4 Hipotesis.....	18
2.4.1 Hipotesis Umum.....	18
2.4.2 Hipotesis Penguasaan Kosakata (H <sub>1</sub> ) .....	18
2.4.3 Dasar Teori Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	19

3.2	Jenis Penelitian .....	19
3.2.1	Deskripsi Media Blooket dalam Pembelajaran .....	20
3.3	Objek Penelitian.....	31
3.4	Prosedur Penelitian .....	32
3.5	Validitas Data .....	33
3.6	Instrumen Penelitian .....	34
3.7	Indikator Pencapaian .....	34
3.7.1	Indikator Kuantitatif.....	34
3.7.2	Indikator Kualitatif.....	34
3.7.3	Indikator Teknis Implementasi.....	34
3.7.4	Indikator Komparatif.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		35
4.1	Hasil Penelitian dan Rangkuman Pelaksanaan .....	35
4.1.1	Hasil Kuantitatif .....	40
4.1.2	Hasil Kualitatif .....	41
4.1.3	Hasil Komparatif .....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		46
5.1	Kesimpulan .....	46
5.2	Saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA .....		48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Tabel kosakata buku cetak bahasa Mandarin yang menyajikan dua versi <i>Hanzi</i> .....	2
Gambar 2: Isi (konten) Buku Latihan Bahasa Mandarin <i>Han Yu 6</i> – tanpa Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris .....	2
Gambar 3: Buku Cetak Bahasa Mandarin <i>Han Yu 6</i> dan Buku Latihannya ....	3
Gambar 4: Materi pembelajaran di PowerPoint – tidak interaktif, perlu waktu lama untuk mempersiapkannya .....	4
Gambar 5: Video pembelajaran – biaya pembuatan mahal dan waktu yang digunakan juga sangat banyak.....	5
Gambar 6: Kemudahan Akses Log in Blooket, cukup hanya dengan akun Google .....	6
Gambar 7: Diagram Alur Kerangka Berpikir.....	17
Gambar 8: <i>Dashboard</i> Blooket sebelum memilih permainan.....	20
Gambar 9: Tampilan <i>dashboard</i> awal saat membuat soal di Blooket .....	21
Gambar 10: Menambahkan soal ke dalam Blooket .....	21
Gambar 11: Contoh soal manual sebelum diinput ke Blooket.....	22
Gambar 12: Mempersiapkan soal ke dalam Blooket .....	22
Gambar 13: Contoh soal Blooket 1 .....	23
Gambar 14: Contoh soal Blooket 2.....	23
Gambar 15: Contoh soal Blooket dalam <i>Hanzi</i> 1.....	24
Gambar 16: Contoh soal Blooket dalam <i>Hanzi</i> 2.....	24
Gambar 17: <i>Dashboard</i> Permainan Blook Rush.....	25
Gambar 18: Bertahan atau menyerang dalam Blook Rush .....	25
Gambar 19: Melihat lawan dalam permainan Battle Royale .....	26
Gambar 20: Ilustrasi siswa yang menang dan kalah .....	26
Gambar 21: Ilustrasi saat siswa mendapatkan Hack untuk mencuri poin lawan.....	27
Gambar 22: Siswa berhasil mencuri “uang digital” lawan .....	27

Gambar 23: Contoh salah satu hukuman jika di <i>hack</i> lawan .....	28
Gambar 24: Situasi bertahan dari musuh dan menyerang dengan Naga.....	28
Gambar 25: Salah satu dari 3 peti berisi hadiah besar .....	29
Gambar 26: <i>Avatar/ Blook</i> default dari permainan .....	30
Gambar 27: Tampilan <i>Market</i> , tempat jual beli barang barang Blooket.....	30
Gambar 28: Kerjasama antar siswa dan interaksi terjadi .....	42
Gambar 29: Siswa memaksimalkan perangkat dan buku cetak dalam pembelajaran.....	42
Gambar 30: Contoh persentase total hasil siswa yang ditampilkan Blooket setelah satu sesi permainan selesai .....	43
Gambar 31: Contoh persentase capaian masing-masing siswa yang ditampilkan Blooket setelah satu sesi permainan selesai .....	44



## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Hasil Nilai Siswa setelah menggunakan Blooket (Kelas A).....	35
Tabel 2: Hasil Nilai Siswa setelah menggunakan Blooket (Kelas B).....	36



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1: Perbandingan Persentase Nilai Siswa di Pre-test dan Post-test ....	38
Diagram 2: Perbandingan Persentase Nilai Siswa yang sudah mencapai KKM setelah <i>Post-test</i> .....	38
Diagram 3: Perbandingan Jumlah Siswa yang sudah mencapai KKM saat <i>Pre-</i> <i>test</i> dan <i>Post-test</i> .....	39
Diagram 4: Perbandingan Jumlah Siswa yang belum mencapai KKM saat <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	39

