

PENGARUH MEDIA “*FLASHCARD WORLD*” UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA SMP YPPI I SURABAYA

Shinta Kurnia Tjiptadi¹, Budi Hermawan²

Universitas Widya Kartika

Universitas Widya Kartika

Abstrak

Di dunia pendidikan, guru-guru sering memanfaatkan berbagai macam alat bantu untuk mendampingi siswa belajar. Karena itu, studi ini dilakukan di sebuah sekolah di Surabaya bernama SMP YPPI-1. Peneliti memilih media permainan edukasi Flashcard World sebagai alat utama. Dengan riset ini, mereka bisa menilai apakah media itu benar-benar berguna atau tidak. Siswa kelas 7B dijadikan peserta utama.

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan hanya satu alat pengukuran, yakni tes akhir. Hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan media Flashcard World itu cara yang ampuh buat bantu siswa kelas 7B SMP YPPI 1 Surabaya ulang kosakata mereka.

Kata Kunci: Review, Bahasa Mandarin, Media pembelajaran, Media flashcard world

Abstract

In the world of education, teachers often rely on a variety of learning tools to help students grasp new concepts. That's why this study took place at a school in Surabaya called SMP YPPI-1. The researcher picked an educational game called Flashcard World as the main tool. Through this work, they aimed to check if it really works well. The participants were students from 7B class at the junior high school. They went with a quantitative approach, sticking to just one measurement tool: the post-test. What they found is that Flashcard World is a solid way to help those 7B kids at SMP YPPI 1 Surabaya brush up on their vocabulary.

Keyword: Review; Chinese language; Instructional Media; Media flashcard world

1. PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang banyak digunakan dan diakui sebagai salah satu bahasa resmi PBB setelah Inggris, Jerman, Prancis, dan beberapa bahasa lainnya. Mandarin adalah bahasa resmi atau bahasa nasional dari Republik Rakyat Tiongkok. (Brahmana, 2022)

Bahasa Mandarin diakui sebagai bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris dari jumlah penuturnya. (Munadzdzofah, 2018) Bahasa Mandarin masuk dalam kategori bahasa yang sangat sulit karena bahasa Mandarin memiliki banyak komponen struktural. Hal ini menuntut pembelajar bahasa Mandarin untuk berusaha keras menguasai bahasa tersebut.

Pada zaman sekarang ini ada banyak perkembangan media di internet ataupun aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Mandarin, sehingga para guru harus mempelajari lebih lagi media-media tersebut agar siswa mendapatkan peningkatan dalam belajar, oleh karena itu guru-guru harus mencari media-media apa saja yang ada di internet ataupun aplikasi yang dapat menunjang peningkatan kosakata siswa-siswi. Dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin, salah satu aplikasi atau situs web yang dapat dimanfaatkan adalah media *flashcard world*. Jadi, penelitian ini berjudul “Dampak Penerapan Media Flashcard World untuk Penguasaan Kosakata Pada Murid SMP YPPI I”. Tujuannya adalah menilai seberapa baik

media *Flashcard World* memengaruhi penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran itu sendiri adalah proses saling berinteraksi antara murid, guru, dan bahan ajar yang terjadi di lingkungan pendidikan. Di sini, pembelajaran bertindak sebagai bantuan dari guru untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka. (Suardi, 2018)

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, di mana ia merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara literal berarti perantara atau penyampai informasi. Di samping itu, istilah ini juga berakar dari kata Latin "medius", yang bermakna tengah, penghubung, atau pembawa pesan. (Nurfadhillah, 2021)

Media pembelajaran interaktif itu gabungan antara media digital yang mencakup teks elektronik, gambar, video, dan audio, yang dimasukkan ke dalam ruang digital yang terorganisir. Dengan cara ini, pengguna bisa berinteraksi langsung dengan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. (Arndiono, RJ, & Ramadhani, 2013)

(Atika & Febriyanto, 2023) Gamified learning ialah metode belajar yang pakai elemen permainan supaya prosesnya lebih seru. Permainan ini dibuat untuk bikin siswa terlibat dalam berbagai macam tantangan, dengan aturan dan feedback yang bisa dipakai buat nilai hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan 2 permasalahan: 1. Bagaimana penerapan media *flashcard world* terhadap peningkatan kompetensi pemahaman kosakata Bahasa Mandarin? 2. Bagaimana pengaruh atau dampak kompetensi pemahaman kosakata Bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flashcard world* pada murid SMP YPPI I?

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini memakai metode kuantitatif. Menurut (Djaali, 2021), penelitian kuantitatif adalah jenis yang bersifat inferensial, yang artinya ia berfungsi untuk menarik kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis secara statistik. Metode ini memanfaatkan data empiris yang didapat lewat proses pengumpulan data melalui pengukuran. Penelitian kuantitatif yang digunakan adalah dengan post-test.

2.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP YPPI I Surabaya pada tanggal 03 Januari 2024 sampai dengan tanggal 03 Mei 2024.

2.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut (Dartiningih, 2016) Sesuatu yang diteliti dapat berupa individu, objek, maupun institusi (organisasi). Subjek yang dipilih adalah siswa-siswi di SMP YPPI 1 Surabaya.

2.4. Pengumpulan Data

Menurut (Alhamid & Anufia, 2019) alat pengumpul data ialah instrumen untuk mengukur informasi yang dikumpulkan. Alat ini pada dasarnya tidak bisa dipisah dari cara mengumpulkan data. Rangkaian tes ini dimaksudkan untuk menilai seberapa baik siswa paham kosakata bahasa Mandarin. Tujuannya adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media *Flashcard World* terhadap pemahaman kosakata Mandarin. Tes dilakukan sekali di bab itu. Post-test meliputi menjawab pertanyaan yang terkait dengan kosakata yang diajarkan. Post-test dilakukan setelah selesai mereview menggunakan aplikasi *Flashcard World*.

2.5. Teknik Analisis Data

Hasil penelitian disusun dalam bentuk tabel. Nilai rata-rata dari setiap kelas dihitung dengan menggunakan rumus. Rumusnya sebagai berikut:

Perhitungan Nilai rata-rata siswa:

$$MEAN = \frac{\sum X}{N}$$

Mean = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai keseluruhan siswa

N = Jumlah keseluruhan siswa

Persentase Ketuntasan Siswa:

$$x = \frac{B}{N} \times 100\%$$

X= Persentase ketuntasan siswa

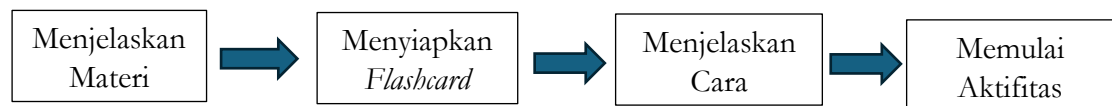
B = Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM

N = Jumlah keseluruhan siswa

2.6. Penerapan Media Flashcard World

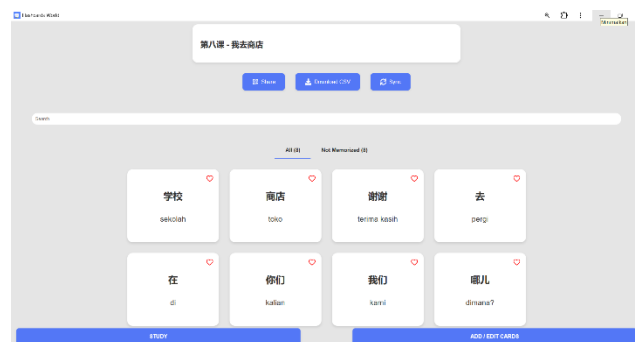
Sebelum melakukan proses pembelajaran dengan media *Flashcard World*, peneliti harus menyiapkan beberapa hal, yaitu:

1. Alur aktifitas.



Gambar 1.
Alur Aktifitas

2. *Flashcard*.



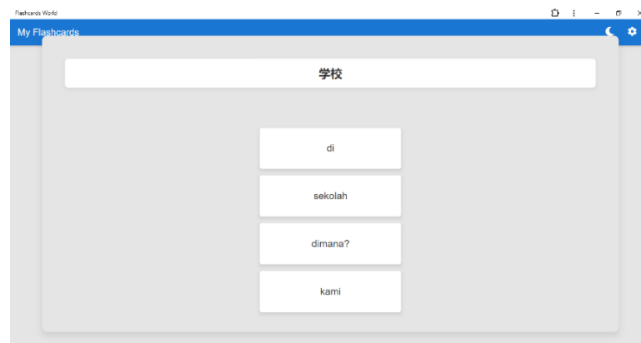
Gambar 2.
Media Flashcard World

Pertama-tama penulis mengajak siswa untuk menebak kosakata menggunakan *flashcard* dari aplikasi tersebut, kosakata tersebut terdiri dari hanzi dan juga arti. Jika siswa sudah paham maka klik *got it*, jika belum paham maka klik *not sure*.



Gambar 1.
Match

Sedangkan match, siswa yang mengangkat tangan tercepat diberi kesempatan dalam menghubungkan kosakata hanzi dan artinya.



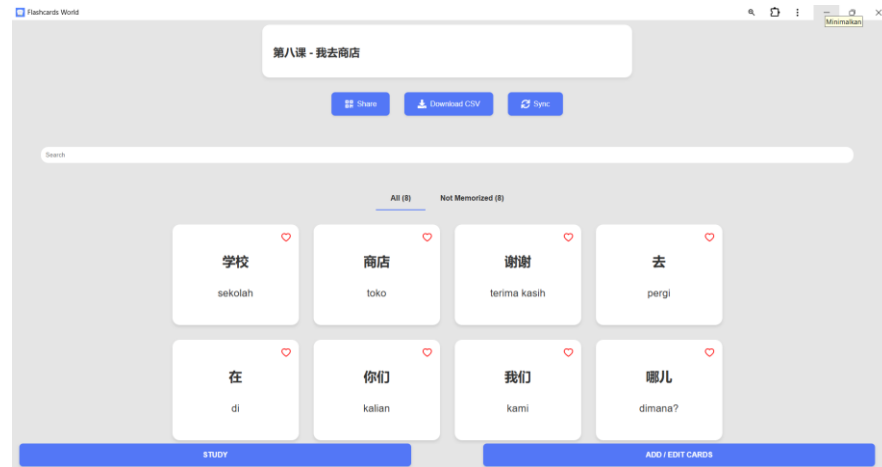
Gambar 2.
Multiple Answer

Dalam permainan multiple answer terdapat kosakata berupa hanzi lalu siswa menebak arti kosakata yang terdiri 4 pilihan jawaban. Sehingga siswa dapat memilih jawaban yang benar.

Dampak dari penggunaan media flashcard world adalah bisa meningkatkan mood belajar siswa dalam pelajaran bahasa Mandarin dan bisa menjadi alat bantu siswa dalam belajar bahasa Mandarin menjadi lebih baik, karena tampilannya yang menarik yang merangsang otak siswa untuk dapat mengingat informasi lebih lama.

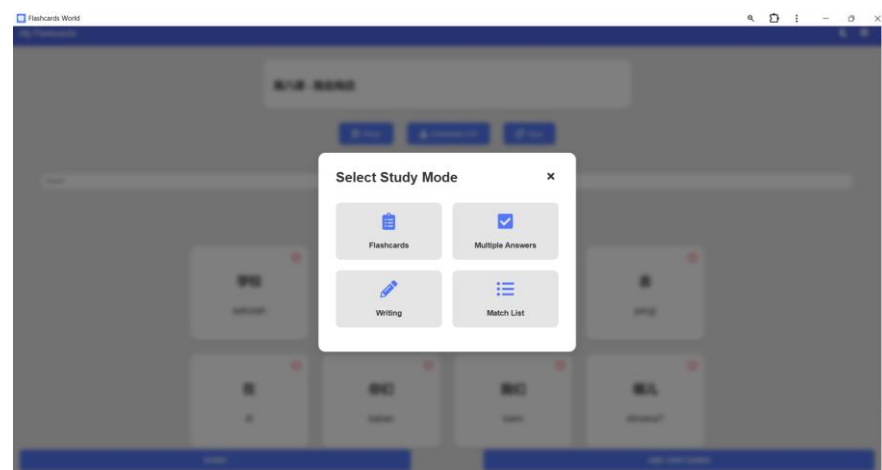
3. Hasil Dan pembahasan

Penggunaan *Flashcard World*



Gambar 5
Media Flashcard World

Saat membuat media *flashcard world* penulis memasukan kosakata bab 8 hanzi dan arti. Seperti: 学校 sekolah, 商店 toko, 谢谢 terima kasih, dan lainnya.



Gambar 6
Fitur Media Flashcard World

Setelah itu permainan quis akan otomatis terbentuk, seperti *multiple answer* dan *macth list*.



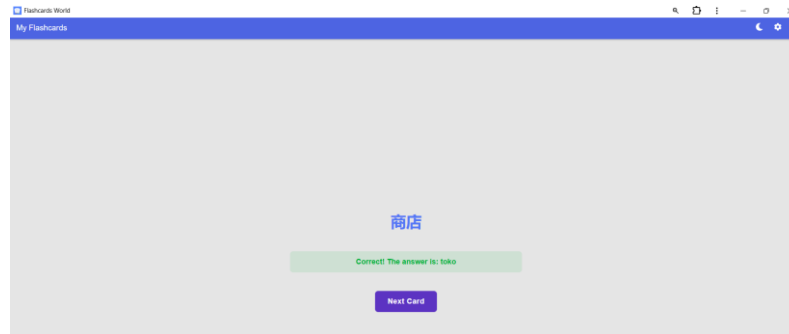
Gambar 7
Flashcard

Pertama-tama penulis mengajak siswa untuk menebak kosakata menggunakan *flashcard* dari aplikasi tersebut, kosakata tersebut terdiri dari hanzi dan juga arti. Jika siswa sudah paham maka klik *got it*, jika belum paham maka klik *not sure*. Selanjutnya penulis mengajak siswa untuk bermain kuis, yaitu *multiple answer* dan juga *match*.



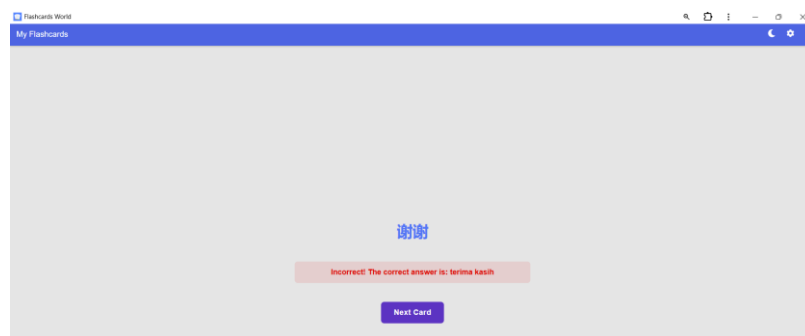
Gambar 8
Multiple Answer

Dalam permainan *multiple answer* terdapat kosakata berupa hanzi lalu siswa menebak arti kosakata yang terdiri 4 pilihan jawaban. Sehingga siswa dapat memilih jawaban yang benar.



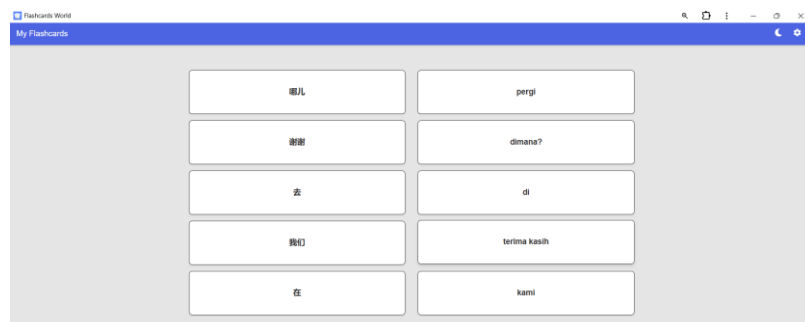
Gambar 9
Notifikasi Jawaban Benar

Jika jawaban benar, maka akan muncul seperti gambar di atas.



Gambar 10
Notifikasi Jawaban Salah

Jika jawaban salah, maka akan muncul gambar seperti di atas dan ada perbaikan dari jawaban yang benar.



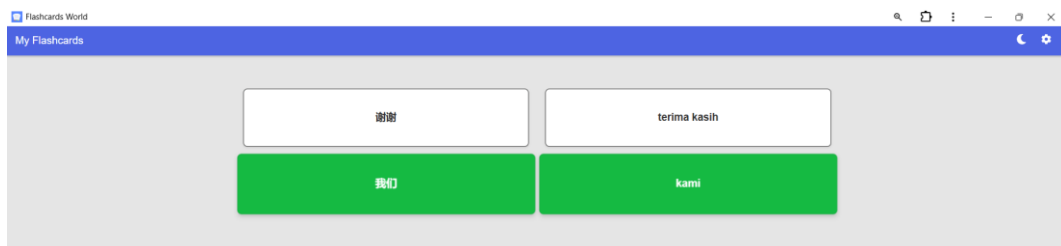
Gambar 11
Gambar Match

Sedangkan *match*, siswa yang mengangkat tangan tercepat diberi kesempatan dalam menghubungkan kosakata hanzi dan artinya.

**Gambar 12**

Jawaban salah dan berwarna Merah

Jika jawaban salah, maka akan muncul tanda merah seperti gambar diatas.

**Gambar 13**

Jawaban salah dan berwarna Hijau

Jika jawaban benar, maka akan muncul tanda hijau dan kosakata yang benar akan hilang dari tampilan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard World* dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan dari data yang telah diperoleh dalam penelitian ini:

Tabel 1.Hasil Penilaian *Test* Kelas 7B

NO.	NAMA	NILAI	Keterangan
1.	A N W	100	Tuntas
2.	A B Y	88	Tuntas
3.	A P	100	Tuntas
4.	C F R	100	Tuntas
5.	C M G	100	Tuntas
6.	C A J A	88	Tuntas
7.	D D	100	Tuntas
8.	F A G	88	Tuntas
9.	G D	100	Tuntas
10.	J A L	88	Tuntas
11.	J W I	88	Tuntas
12.	K K W	100	Tuntas
13.	L R S	100	Tuntas
14.	L L A P W	52	Tidak Tuntas

15.	M K N	76	Tuntas
16.	M	76	Tuntas
17.	M G W	100	Tuntas
18.	M A N K	76	Tuntas
19.	N J W	76	Tuntas
20.	R H	100	Tuntas
21.	S B	100	Tuntas
22.	S G C G.D	100	Tuntas
Rata-rata		90,72	
Presentase Kelulusan		95%	

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa kelas 7B memiliki tingkat ketuntasan yang sangat tinggi yaitu dengan rata-rata 90,72. Dari 22 siswa hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas/di bawah KKM 75. 1 siswa tersebut tidak lulus.



Gambar 14

Diagram Test Evaluasi Ketuntasan Siswa Kelas VII B

Dalam diagram di atas, kita dapat menganalisis bahwa persentase siswa yang memenuhi standar nilai mencapai 95%, sementara siswa yang tidak memenuhi standar hanya berjumlah 5%.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di SMP YPPI 1 Surabaya, untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran *Flashcard World* terhadap pembelajaran bahasa Mandarin siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa 7B memiliki tingkat ketuntasan yang tinggi, dengan 90,72 diantaranya menyelesaikan tes. Dari 22 siswa yang tidak tuntas/dibawah KKM 75 hanya terdapat 1 siswa. Studi ini juga menemukan bahwa 95% siswa yang memenuhi nilai dan 5% siswa yang tidak memenuhi nilai.

Penggunaan *Flashcard World* dapat meningkatkan suasana belajar siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Ini juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mendalam dan dapat digunakan bersama dengan ponsel pintar, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyaman. Namun penggunaan *Flashcard World* dapat

beresiko menghambat keterampilan siswa karena siswa hanya terpaku dalam ponsel pintarnya saja.

SARAN

Saran bagi guru pengajar bahasa Mandarin adalah untuk mempertimbangkan penggunaan *flashcard World* sebagai salah satu media pembelajaran. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Selain itu, bagi calon peneliti, disarankan untuk mengeksplorasi penerapan media *flashcard World* sebagai objek penelitian di berbagai sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen pengumpulan data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arndiono, RJ, & Ramadhani, N. (2013). perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan seni ITS*, 2 (1), F28-F32.
- Atika , P., & Febriyanto, P. T. (2023). Method On Students Thematic Learning Outcomes Ips Load. *Maktab: Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(2), 48-57.
- Azis, T. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*.
- Brahmana, R. A. (2022). ALIANSI GRAMATIKAL PADA BAHASA MANDARIN: TIPOLOGI BAHASA. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 19(2), 113-121.
- Dartiningsih, B. (2016). *Gambaran Umum Lokasi, Subjek, Dan Objek Penelitian*. Buku Pendamping Bimbingan Skripsi.
- Data, T. P. (2015). *Instrumen Penelitian*. Kisi-Kisi instrumen.
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur : (n.p.): Bumi Aksara .
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*(12(1), 76-77.
- England, Elaine, Finney, & Andy. (2002). Interactive Media What's that? Who's Involved? *Interactive Media*, 29.
- Farista, R., & Ali , I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Firman, A. D., H. H., Sukmawati, & Rahmawati. (2019). Analiisis hubungan penguasaan kosakata dan kemampuan memahami unsur intrinsik cerpen siswa SMP di kota Kendari. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 8(1), 123-142.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari , A. M., . . . Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Hikmatin, T. (2020). Pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menulis cerita pendek. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(3), 286-292.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Masdul , M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 3.
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 3.
- Masri, E. A. (2022). Pengembangan Media Flashcard Berbahasa Minang Tentang Gula, Garam dan Lemak dalam Makanan Jajanan. *Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 107.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodelogi penelitian* . Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya .

- Munadzdzofah, O. (2018). Pentingnya Bahasa Inggris, China, dan Jepang Sebagai bahasa Komunikasi Bisnis di era Globalisasi. *VOCATIO: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Dan Sekretaari*, 1(2), 58-73.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurmadih, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Paramitha, A., Afifah, L., & Muyassaroh, L. U. (2022). Pengembangan Media Yuxihan Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 5 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1), 67-76.
- Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013*. (2015). (n.p.): Deepublish.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 577.
- Putri, D. N., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD LKIA. *Jurnal Tunas Bangsa*(9(1), 2.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media Pembelajaran. Rajawali pers.*
- Sadiman, A. S., & dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers .
- Semma, M. (2008). *Negara dan korupsi: pemikiran Mochtar Lubis atas negara, manusia Indonesia, dan perilaku politik*. Indonesia: Yayasan Obor Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1997). *Media Pengajaran. Sinar Baru*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif, Kosep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 Sd Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 47-48.
- Usman, Moh. Uzer. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosda Karya.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*(19(1), 76.

