



Prosiding

**Program Studi
Pendidikan Bahasa Mandarin
2019-2020**

"Pendidikan dan Bahasa Mandarin"

Editor

Dewi Sulistyowati

Pendidikan Bahasa Mandarin
FKIP UKI
2020

PROSIDING

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2019-2020

Pendidikan dan Bahasa Mandarin

Editor:

Dewi Sulistyowati

Reviewer:

Elyana

Rahel Wiradi

Alrizni Nadia Febritianti

Febe Belandina

Desain Cover:

David Giri Pradipta

Penerbit:

UKI Press

Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang, Jakarta 13630

Telp. (021) 8092425, ukipress@uki.ac.id

Pendidikan Bahasa Mandarin

FKIP UKI Jakarta

2020

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga Seminar Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2020 “Pendidikan dan Bahasa Mandarin” ini dapat terlaksana dengan baik dan Prosiding ini dapat diterbitkan.

Tema “Pendidikan dan Bahasa Mandarin” dipilih dengan alasan untuk memberikan perhatian tentang pentingnya pengembangan dan penguatan pemahaman dosen dan mahasiswa terhadap permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin.

Seminar ini menjadi salah satu ajang bagi Dosen dan Mahasiswa untuk mempresentasikan penelitian bersamanya, sekaligus bertukar informasi dan pemikiran, serta memperdalam analisa penelitian, serta mengembangkan penelitian yang berkelanjutan.

Seminar ini diikuti oleh dosen dan mahasiswa dari berbagai angkatan Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP UKI, yang telah membahas berbagai bidang kajian dalam bidang Pendidikan dan Bahasa Mandarin dalam rangka memberikan pemikiran dan solusi untuk memperkuat pemahaman tentang Bahasa Mandarin dan Pembelajaran Bahasa Mandarin.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada Dosen dan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin sebagai pemakalah, peserta, dan panitia yang telah berupaya mensukseskan Seminar Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin 2020 ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati semua usaha baik kita.

Jakarta, 13 Juli 2020

Pendidikan Bahasa Mandarin

Dewi Sulistyowati

Susunan Panitia

Ketua Penyelenggara	: Dewi Sulistyowati, M.Hum.
Sekretaris	: Alrizni Nadia F., S.Hum., MTCSOL
Bendahara	: Elyana, M.Pd.
Seksi Prosiding	: Rahel Wiradi, S.Hum., MTCSOL
Seksi Acara & Dokumentasi	: HMPS PBM FKIP UKI

Daftar isi

1. Efektifitas Penggunaan Radikal Makna dalam Pembelajaran Aksara Han
(Dewi Sartika, Dewi Sulistyowati, Elyana) 1

2. Efektivitas Penggunaan Pleco Dalam Pengenalan Karakter Mandarin
(Regina Patricia, Alrizni Nadia Febritianti, Rahel Wiradi) 16

3. Efektivitas Penggunaan Video untuk Mempelajari Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD
(Agnes Larasati Ika Siwi, Elyana, Dewi Sulistyowati) 24

4. Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa UKI dalam Mata Kuliah Membaca dengan Menggunakan Quizizz
(Sara Tri Christina, Rahel Wiradi, Dewi Sulistyowati) 35

Efektifitas Penggunaan Radikal Makna dalam Pembelajaran Aksara Han

Dewi Sartika¹, Dewi Sulistyowati, M.Hum², Elyana, S.S., M.Pd.³

¹) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: detik89@gmail.com

²) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: dwsulis@gmail.com

³) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: elyana.elly03@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan radikal dalam pembelajaran Hanzi efektif atau tidak melalui perbandingan hasil belajar. Sampel penelitian diperoleh dari mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin UKI dengan menggunakan Teknik pengumpulan data berupa tes. Hasil tes akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan program SPSS 24 untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan radikal sangat berguna dalam mempelajari Hanzi. Hasil penelitian dari perhitungan untuk mengetahui efek perlakuan memperoleh nilai efek perlakuan sebesar 16,7 dari nilai rata-rata. Dan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen (hasil setelah melakukan pembelajaran radikal makna) memperoleh nilai sebesar 77,5% termasuk ke dalam kategori “efektif”. Hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan *independent sample t test* dibantu program SPSS 24 memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,180 > 2,056$, dan hasil perbandingan nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan hasil pembelajaran kelas kontrol sebesar 78,93 : 63,93, memiliki selisih nilai sebesar 15, dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran menggunakan radikal makna dengan cara konvensional, dan hasil perbandingan menyatakan penggunaan radikal makna terhadap pembelajaran aksara Han lebih efektif dibandingkan dengan cara konvensional.

Kata Kunci: Efektivitas, Radikal Makna, Pembelajaran Bahasa, Aksara Han

摘要

本文研究是属于实验研究，而所用的实验设计是准实验设计的一种：非对等控制组设计。研究目的是为了找出使用部首进行汉字教学的效率到底有多高，还有为了找出使用部首进行汉字教学和使用印尼文翻译来进行汉字教学的比率。研究总体是印尼基督教大学汉语教育系的学生，使用的抽样方法是系统抽样法，把一个班的学生分成两组，第一组是实验组（使用部首教学法），第二组是控制组（普通汉字教学，翻译教学）。数据收集法是测验法，数据分析法采用的是描述性统计分析，假设检验利用 SPSS 24 软件分析。从实行效果统计得出 16,7 分，从实验组的事后试验得出的频率是 77,5%，已经达到“有效”频率。SPSS 24 分析假设检验使用独立样本 t 检验得出的结果是 t 统计量大于 $t_{table} = 2,180 > 2,056$ ，还有实验组和控制组的均值对比是 78,93 : 63,93，得出的均值差值为 15 分。因此得出的结果是使用部首进行汉字教学与普通的汉字教学的成绩是存在显著差异的，这个差异是有统计学意义的，而且均值比较得出的结果说明使用部首对汉字进行汉字教学优与普通的汉字教学。

关键词：效率，部首，语言教学，汉字。

A. PENDAHULUAN

Kemajuan negara Tiongkok yang sangat cepat, menjadikan negara Tiongkok sebagai salah satu negara terpenting di dunia. Banyak negara bekerja sama dengan negara Tiongkok dalam berbagai bidang, oleh karena itu kemampuan berbahasa Mandarin telah menjadi pembahasan yang sangat populer. Akan tetapi banyak orang kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin, karena jumlah aksara Mandarin yang begitu banyak.

Total seluruh aksara Han sekitar 80.000 aksara (Susanti, 2014:9). Akan tetapi aksara Han yang umum digunakan dalam percakapan sehari-hari sekitar 3.000- 3500 aksara (Yap & Wu, 2006:iii) dengan banyaknya aksara membuat pelajar mengalami kesulitan mempelajari aksara Han. Jika pelajar dapat menguasai sekitar 1.500 aksara, maka ia dapat membaca dan menulis dengan baik (Yap & Wu, 2006:iii).

Hanzi dapat berupa hanzi tunggal dan hanzi gabungan. Hanzi tunggal hanya terdiri dari beberapa guratan. Sedangkan hanzi gabungan terbentuk dari beberapa hanzi tunggal dan juga radikal (Zhang, 2007:15). Contoh hanzi tunggal: 木 mù, 口 kǒu, 人 rén. contoh hanzi gabungan: 呆 dāi, 杏 xìng, 困 kùn, 囚 qiú.

Beberapa huruf gabungan memiliki kemiripan, contohnya: 请(qǐng)清(qīng)情(qíng). Tiga huruf gabungan tersebut memiliki komponen yang sama yaitu: “青”, dan memiliki bacaan yang sama yaitu: “qing”, akan tetapi masing-masing hanzi memiliki arti yang berbeda.

Dalam mempelajari aksara Han sebaiknya kita perlu mengetahui radikal yang terdapat dalam aksara tersebut. Radikal merupakan bagian dari aksara Han yang berfungsi untuk mengelompokkan dan mencari makna dari aksara Han tersebut. Dengan menggunakan radikal makna diharapkan pembelajar dapat lebih mudah untuk mengenal dan membedakan aksara Han.

Dalam mempelajari aksara Han sebaiknya kita perlu mengetahui radikal yang terdapat dalam aksara tersebut. Radikal merupakan bagian dari aksara Han yang berfungsi untuk mengelompokkan dan mencari makna dari aksara Han tersebut. Dengan menggunakan radikal makna diharapkan pembelajar dapat lebih mudah untuk mengenal dan membedakan aksara Han. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar yang sedang mengalami kesulitan untuk mengingat dan membedakan aksara Han dengan jumlah yang banyak.

B. METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dipaparkan di atas, penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental yang tidak menggunakan randomisasi pada awal .penentuan kelompok kelompok dipengaruhi oleh variable-variabel lainnya (Yusuf, 2017:183). Penelitian Quasi. Experimental dengan skema Non-Equivalent Control Group ini akan terbagi dalam dua.kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen (kelompok yang diperlakukan, kelompok yang diajarin dengan radikal makna) dan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberikan pembelajaran, hanya menggunakan pembelajaran seperti biasa atau disebut pembelajaran konvensional). Pretest dilaksanakan untuk mengetahui tidak terdapat perbedaan kemampuan pada kedua kelompok. Perbedaan hasil belajar akan diperoleh setelah hasil posttest pada kedua kelompok.

Karena penelitian ini dilakukan dengan membagikan menjadi dua kelompok penelitian. Masing-masing anggota populasi memiliki nomor urut dari 1 sampai 28, kemudian menggunakan teknik sampling sistematis, untuk mendapat sampel kelompok eksperimen dan kontrol. Sampel dengan angka ganjil yang berjumlah sebanyak 14 sampel adalah sampel kelompok eksperimen, dan sampel berangka genap, yang terdiri dari 14 sampel, merupakan sampel kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dilakukan pembelajaran aksara Han menggunakan radikal makna oleh peneliti, membagikan kisi-kisi terlebih dahulu yang berisi 14 radikal makna beserta artinya, kemudian peneliti menjelaskan radikal makna dengan satu persatu selama 20 menit.

讠 = Berkaitan dengan bahasa dan percakapan

忄 (心) = Berkaitan dengan emosi dan perasaan

艹 = Berkaitan dengan tumbuh-tumbuhan, kecuali pohon.

日 = Berkaitan dengan matahari, cahaya/terang

目 = Berkaitan dengan mata dan penglihatan

虫 = Berkaitan dengan ulat atau serangga

扌 = Berkaitan dengan aktivitas tangan

钅 = Berkaitan dengan logam

疒 = Berkaitan dengan sakit/penyakit

亻 = Berkaitan dengan manusia

纟 = Berkaitan dengan benang sutera

户=Berkaitan dengan rumah

禾=Berkaitan dengan tanaman padi-padian

月= Berkaitan dengan tubuh atau organ tubuh

Kelompok kontrol dilakukan pembelajaran secara konvensional atau dengan pembelajaran seperti biasa yaitu dengan menterjemahkan arti ke dalam bahasa Indonesia. Pembelajaran ini dilakukan oleh guru bahasa mandarin yang lain. Dalam waktu 20 menit.

肿 = bengkak

忠= setia

种= bibit tanaman

钟= lonceng

仲= saudara laki-laki yang ke-dua

情= perasaan

晴 = cerah

请= mempersilakan

蜻= capung

睛= mata

纺 = kain sutera tipis

肪= lemak

访 = mengunjungi

芳 = haruman bunga

房 = rumah

钉= paku

疔= bisul

盯= menatap

打= memukul

订= memesan

Setelah melakukan pembelajaran, maka kedua kelompok diberikan *protest*. Dengan waktu 20 menit.

Untuk pengujian validitas dan reliabilitas instrumen peneliti menggunakan teknik pengujian judgment experts. Pengujian judgment expert yaitu pengukuran instrumen

berdasarkan teori tertentu, kemudian dikonsultasikan dengan pakar ahli. Pakar ahli diminta berpendapat instrumen dapat digunakan atau tidak (Sugiyono, 2017: 252).

Dua teknik analisis data dalam penelitian ini akan terintegrasi dengan metode penelitian. Rumusan masalah dan hipotesis akan terjawab setelah analisa data selesai dilaksanakan dan ditetapkan. Hasil yang diperoleh ditafsirkan dan kesimpulan diambil dari mereka. Penilaian/evaluasi dari ujian/tes yang diberikan kepada mahasiswa akan menuntun pada hasil belajar. Rumus penilaian pengolahan skor sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

Keterangan:

- S : nilai yang. dicari
- R : skor mentah yang diperoleh siswa
- N : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan
- SM : standar mark (besarnya. skala penilaian yang dikehendaki)

Nilai	Kriteria
100	Istimewa
90-99	Baik Sekali
70-89	Baik
60-69	Cukup
<60	Tidak Tuntas

(Depdiknas, 2003:55)

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Penelitian ini menggunakan kriteria penilaian pada tabel diatas sebagai pedoman kriteria efektivitas, dengan menguji hasil posttest pada kelompok eksperimen, karena hasil posttest kelompok eksperimen adalah hasil pembelajaran aksara Han dengan menggunakan radikal makna. Membandingkan hasil pretest dengan posttest bertujuan

untuk memperoleh hasil beda skor. Berikut adalah rumus untuk mengetahui beda skor hasil pretest dengan hasil posttest:

$$\text{Beda skor} = \text{nilai } posttest - \text{nilai } pretest$$

(Yusuf, 2017:189)

untuk mengetahui efek perlakuan (penggunaan radikal makna). Maka dapat dirumuskan:

$$\text{Efek perlakuan} = \text{beda skor kelompok eksperimen} - \text{beda skor kelompok kontrol}$$

(Yusuf, 2017:189)

Jika persyaratan uji hipotesis parametris terpenuhi, maka uji hipotesis yang digunakan adalah Independen. sample t test. Independent sample. t test yaitu: membandingkan rata-rata kedua kelompok yang tidak berpasangan atau independen. (Lolombulan, 2017:165) tujuan menggunakan Independent sample t test ini untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan antara penggunaan radikal makna dengan penggunaan cara konvensional terhadap pembelajaran aksara Han, dan ingin mengetahui efektif tidaknya penggunaan radikal makna terhadap pembelajaran aksara Han. Dengan kriteria keputusan:

Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika sebaliknya maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika terdapat perbedaan maka pembelajaran manakah yang lebih efektif, ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil perbandingan rata-rata kedua kelompok. Pengujian hipotesis ini menggunakan program SPSS 24.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian efektivitas penggunaan radikal makna terhadap pembelajaran aksara Han ini memakai metode penelitian eksperimen dalam bentuk Quasi Eksperimental Design. Sesuai dengan desain penelitian peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dalam bentuk pretest posttest. Berikut ini adalah pengolahan data hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai pretest dan posttest per siswa:

$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

Keterangan:

S : nilai. yang dicari

R : skor mentah yang diperoleh siswa

N : skor maksimal. ideal dari tes yang bersangkutan

SM : standar mark (besarnya. skala penilaian yang. dikehendaki)

Dan rumus mencari rata-rata (mean):

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

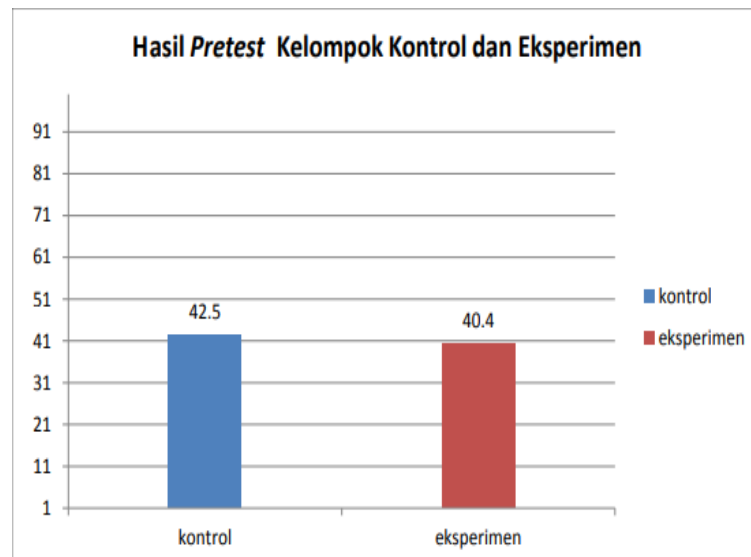
Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

Σ = Epsilon (baca jumlah)

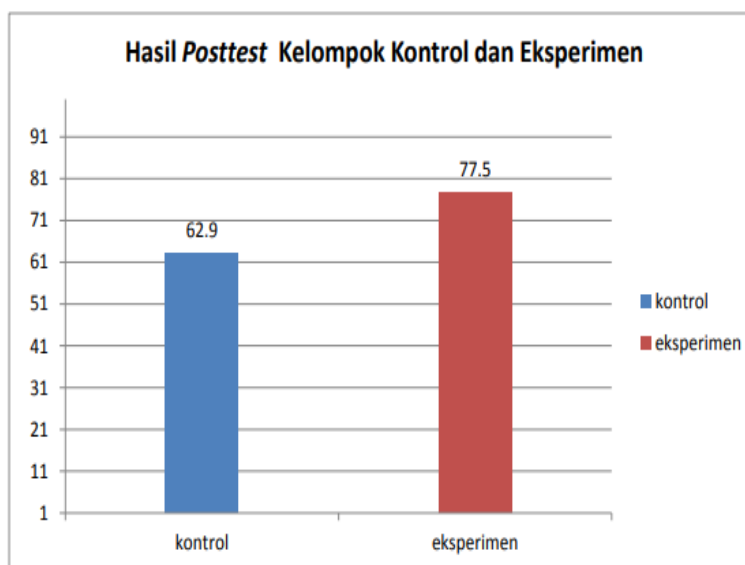
x_i = Nilai x ke i sampai ke n

N = Jumlah individu



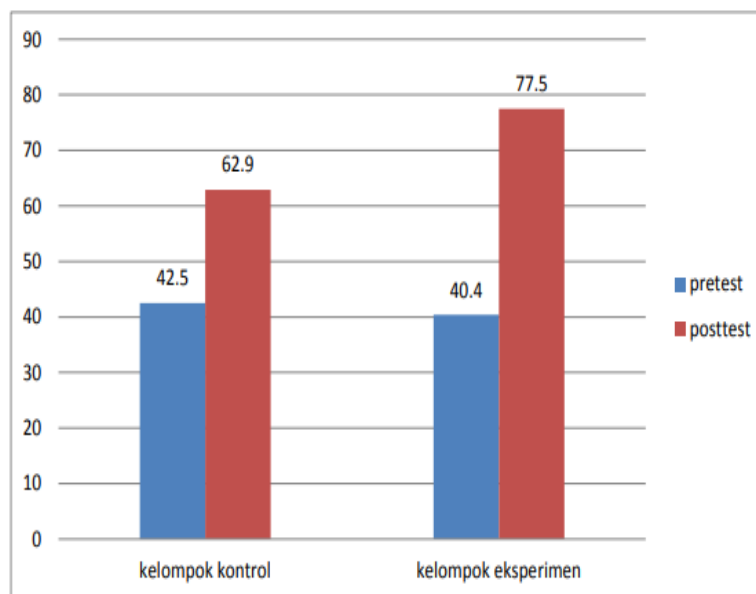
Gambar 1 Hasil Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Nilai rata-rata pretest kelompok kontrol menunjukkan dengan angka 42,5, sedangkan nilai rata-rata pretest yang diperoleh. kelompok eksperimen adalah 40,4. Nilai pretest pada kedua kelompok masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM/ <60). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran aksara Han pada kedua kelompok memperoleh nilai yang sangat rendah sebelum diberikan pembelajaran. Dan berdasarkan perbandingan nilai rata-rata pretest pada kedua kelompok tersebut, terdapat selisih sebesar 2,1, ini dapat menyatakan bahwa tidak terdapat selisih yang jauh pada hasil pretest antara kedua kelompok tersebut.



Gambar 2 Hasil Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

nilai rata-rata. posttest kelompok eksperimen sebesar 77,5, dan nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen menunjukkan dengan angka 62,9, nilai posttest kelompok eksperimen. lebih tinggi dibandingkan nilai posttest kelompok kontrol, dengan nilai selisih sebesar 14,6.

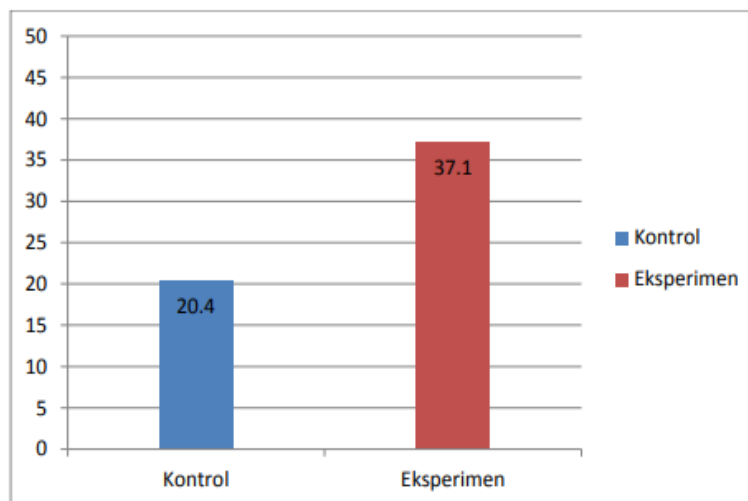


Gambar 3 Perbandingan Pretest posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Dari gambar 3 dapat dibaca nilai pretest pada kedua kelompok tidak memiliki selisih yang jauh, setelah dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan radikal makna dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, kedua kelompok tersebut sama-sama mengalami peningkatan. diantaranya kelompok kontrol dari nilai rata-rata awal (pretest) 42,5 meningkat pada nilai rata-rata akhir (posttest) menjadi 62,9, dan kelompok eksperimen dari nilai rata-rata awal (pretest) 40,4 meningkat pada nilai rata-rata akhir (posttest) menjadi 77,5.

Ternyata nilai posttest pada kelompok eksperimen terlihat lebih tinggi lebih tinggi dibandingkan nilai posttest kelompok kontrol.

Pada analisis sebelumnya telah diketahui beda skor pada kedua kelompok eksperimen dan kontrol, yaitu beda skor pada kelompok eksperimen sebesar 37,1, dan beda skor kelompok kontrol sebesar 20,4.



Gambar 4 Perbandingan Beda Skor Pretest posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Rumus untuk mencari efektivitas penggunaan radikal makna dalam pembelajaran aksara Han dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Efek perlakuan} = (O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$$

$$\begin{aligned} \text{Efek Perlakuan} &= (77,5 - 40,4) - (62,9 - 42,5) \\ &= 37,1 - 20,4 \\ &= 16,7 \end{aligned}$$

Peningkatan kelompok kontrol pada hasil posttest menunjukkan angka 20,4 dan peningkatan kelompok eksperimen pada hasil posttest sebesar 37,1, dapat terlihat dengan jelas peningkatan kelompok eksperimen pada nilai posttest dibandingkan dengan peningkatan nilai posttest lebih tinggi pada kelompok kontrol. Dari perbandingan peningkatan nilai pada kedua kelompok memperoleh efek perlakuan sebesar 16,7 dari nilai rata-rata. Dengan kata lain pembelajaran aksara Han dengan menggunakan radikal makna dapat meningkatkan nilai rata-rata sebesar 16.7.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P= Angka yang menunjukkan persentase

F= Frekuensi yang ingin dicari persentasenya

N= Jumlah individu

$$P = \frac{1085}{14} \times 100 \%$$

$$=77,5\%$$

Dari hasil perhitungan di atas memperoleh nilai persentase sebesar 77,5% termasuk ke dalam kategori “Efektif 70-89”, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran aksara Han dengan menggunakan radikal makna dinyatakan “efektif” dengan angka persentase sebesar 77,5%.

Artinya, pembelajaran aksara Han dengan menggunakan radikal makna lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan pengajaran konvensional. Tetapi tidak memiliki perbedaan yang sangat jauh

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian eksperimen pada efektifitas penggunaan radikal makna terhadap pembelajaran aksara Han pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin UKI, maka dapat disimpulkan:

1. Pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin UKI, penggunaan radikal sangat efektif dalam pembelajaran Han.
2. Penggunaan radikal makna terbukti lebih efektif terhadap pembelajaran aksara Han pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin UKI, daripada pembelajaran konvensional.
3. Berdasarkan simpulan yang di atas, bahwa penggunaan radikal makna terbukti efektif terhadap pembelajaran aksara Han

Saran dari peneliti adalah:

- **Kepada Siswa**

1. Supaya penggunaan radikal makna dapat diterapkan dengan baik, maka siswa disarankan:
2. Rajin mempelajari radikal makna, aktif untuk mendapatkan informasi mengenai radikal makna, seperti menanyakan ke guru bahasa Mandarin, sehingga pengetahuan radikal makna bertambah, ketika menjumpai huruf yang mirip dapat membedakan dan mengartikannya dengan mudah.

- **Kepada Guru/Dosen**

1. Dosen lebih baik memanfaatkan radikal makna dalam pembelajaran aksara Han. Karena ini sudah terbukti pada hasil penelitian menyatakan penggunaan radikal makna efektif terhadap pembelajaran aksara Han dibandingkan penganjuran konvensional, oleh karena itu guru disarankan menjelaskan makna yang terdapat pada radikal, memberikan contoh, memberikan latihan, menanyakan hal-hal yang mengenai radikal makna, agar murid menguasai radikal makna, sehingga pada pembelajaran aksara Han selanjutnya dapat memanfaatkan radikal makna untuk menjelaskan makna pada suatu aksara. Ketika ketemu aksara Han yang memiliki radikal makna, manfaatkanlah radikal tersebut untuk menjelaskan aksara itu sendiri, ini akan memudahkan murid untuk mengingat dan mengartikan aksara yang dijelaskan, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran aksara Han yang efektif.

- **Kepada Prodi/Sekolah**

1. Memberikan fasilitas dan perlengkapan yang mendukung penggunaan radikal makna terhadap pembelajaran aksara Han, buku-buku bahasa mandarin, agar guru mudah mendapatkan informasi radikal makna yang lebih banyak. Sehingga pembelajaran aksara Han dengan menggunakan radikal makna dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil pembelajaran aksara Han dengan hasil yang efektif.

- **Kepada Peneliti Selanjutnya**

1. Disarankan pada penelitian selanjutnya untuk mengetahui perbedaan pembelajaran aksara Han antara penggunaan radikal makna dengan penggunaan pembelajaran konvensional sebaiknya dilakukan dengan waktu yang cukup lama, dan materi penelitian atau soal instrument bisa menggunakan 50 huruf, karena tujuan pembelajaran aksara Han dengan menggunakan radikal makna adalah memudahkan pembelajar menguasai aksara Han dengan jumlah yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Parama Ilmu.
- Duo, Yong. 2005. *Hanzi Ziyuan Dangdai Xinshuowen Jiezi*. Jilin: Jilin Wenshi Chubanshe.
- Chen, Kai. 2003. *The Contemporary Chinese Dictionary*. Beijing: Waiyu Jiaoxue Yu Yanjiu Chubanshe.
- Depdiknas. 2013. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penelitian*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Fachrurrozi, Aziz & Mahyudin, Erta. 2016. *Pembelajaran Bahasa Asing Tradisional & Kontemporer*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fu, Haiyan. 2007. *Chinese Essentials: What and How (Volume One) What: A Functional and Grammatical Walkthrough (Simplified Chinese Edition)*. Beijing: Beijing Yuyan Chubanshe.
- Hasan, Iqbal. 2016. *Pokok-pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huang, Borong & Liao, Xudong. 2007. *Xian Dai Han Yu*. Beijing: Gaodeng Jiaoyu Chubanshe.
- Hu, Wenhua. 2008. *Hanzi Yu Duiwai Hanzi Jiaoxue*. Shanghai: Xuelin Chubanshe.
- Ibrahim, Idi Subandy & Iriantara, Yosol. 2017. *Komunikasi yang Mengubah Dunia Revolusi dari Aksara Hingga Media Sosial*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lolombulan, Julius H. 2017. *Statistik – Bagi Peneliti Pendidikan*. Yogyakarta: Andi (Anggota IKAPI).
- Peng, Tan Huay 2015. *Gampang Ingat! Aksara China untuk Anak-anak Membantu Putra-putri Anda Belajar Bahasa China Dengan Cara Mengasyikkan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Anggota IKAPI.
- Priansa, 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Prihandani, Mutia. 2015. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sani, Ridwan Abdullah, M.Si. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suryani & Hendriadi, 2015. *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susanti, Elizabeth. 2014. *Travel & Talk Mandarin*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc – Anggota IKAPI.
- Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yap, Leman & Wu, Leni. 2006. *Belajar Bahasa Mandarin Tanpa Guru*. Depok: Puspa Swara, Anggota IKAPI.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Zhang, Huifen. 2008. *Learning Chinese Characters From Ms. Zhang Reading and Writing Chinese Characters (A)*. Beijing: Beijing Yuyan Daxue Chubanshe.
- _____. 2007. *Learning Chinese Characters From Ms. Zhang Reading and Writing Chinese Characters (B)*. Beijing: Beijing Yuyan Daxue Chubanshe.
- Zhou, Jian. 2006. *The Law of Chinese Characters Les Regles Des Caracteres Chinois*. Beijing: Renmin Jiaoyu Chubanshe.
- _____. 2007. *Hanzi Jiaoxue Lilun Yu Fangfa*. Beijing: Beijing Daxue Chubanshe.
- Zhou, Xiaobing. 2017. *The Guidance of Teaching To Speakers of Other Languages*. Guangzhou: Zhongshan Daxue Chubanshe

Efektivitas Penggunaan Pleco Dalam Pengenalan Karakter Mandarin

Regina Patricia¹, Alrizni Nadia Febritianti, MTCSOL², Rahel Wiradi, MTCSOL³

¹) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: reginapatricia47@gmail.com

²) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: rizni.nadia@gmail.com

³) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: rahelwiradi@gmail.com

ABSTRAK

Untuk mengetahui manfaat penggunaan aplikasi Pleco terhadap Hanzi merupakan tujuan akhir dari penelitian ini. Penelitian dengan metode kualitatif terhadap mahasiswa. angkatan 21 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Kristen Indonesia ini dilakukan pada 1 kelas yang berjumlah 11 orang dengan uji tertulis serta kuesioner. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pemakaian Pleco dalam pengenalan Hanzi memiliki hasil tes berkriteria baik minimum dengan nilai sebesar 72, 73%. Pemakaian aplikasi Pleco dalam pembelajaran bahasa Mandarin bisa menolong dalam peningkatan penguasaan hanzi.

Kata kunci: Efektivitas, *Mobile dictionary* Pleco, Karakter Mandarin

摘要

本研究旨在确定使用 Pleco 移动词典识别汉字的有效性，并找出 Pleco 应用程序对学习中文的好处。本研究为定性研究。研究对象为印尼基督教大学汉语教育研修班 21 期学生。研究样本由 1 类组成，总样本为 11 人，采用全抽样法确定，即人口中的所有成员都作为研究样本。笔试和问卷形式的研究工具。根据对已进行数据的分析，结果表明，使用 Pleco 作为学习媒介识别汉字的有效性在最低良好标准下为 72.73%，使用 Pleco 学习普通话有助于提高汉字的引入中国人。

关键词：有效性，移动词典 Pleco，汉字

A. PENDAHULUAN

Dengan pesatnya penyebaran teknologi informasi, pelaksanaan pembelajaran juga mengalami perubahan yang signifikan ke arah pembelajaran modern (Abdullah & Darmawan, 2013: 231). Saat ini banyak pembelajar yang mempelajari bahasa Mandarin dengan menggunakan telepon selulernya dengan berbagai aplikasi di dalamnya. Banyak aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan media aplikasi telepon seluler ini dianggap sebagai pembelajaran yang efektif sekarang ini. Pembelajaran efektif adalah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan berhasil guna diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat tercapai jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik dan menghantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal (Saefuddin & Berdiati, 2014: 34). Pembelajaran dapat dikatakan efektif atau berhasil guna jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Disamping itu, yang juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang dapat didapat peserta didik (Daryanto & Karim, 2017: 211).

Pembelajaran efektif yang menggunakan *Mobile learning* merupakan pembelajaran yang terfokus pada teknologi perangkat seluler seperti PDAs, mobile phone, laptop dan peralatan teknologi lainnya sebagai media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran elektronik berubah dari komputer desktop ke laptop dan perangkat seluler lainnya (Sutopo, 2012: 175).

Sedangkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya

wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Arsyad, 2007: 26-27).

Aplikasi kamus elektronik sebagai media pembelajaran, mempermudah mempelajari bahasa Mandarin khususnya pada pembelajaran mengenai 汉字 hànzi (karakter bahasa Mandarin). Karakter Mandarin adalah aksara yang menyatakan arti (ideogram). Hanzi mempunyai lafal, tetapi bentuk aksara tidak melambangkan bunyi, melainkan arti (Suparto, 2001: 5). Misalnya bentuk aksara “吃”, bunyi aksara (*chī*), arti aksara “makan”. Karakter Mandarin mempunyai lafal, tetapi bentuk aksaranya tidak melambangkan bunyi, melainkan melambangkan arti.

Dengan penggunaan kamus elektronik pembelajar atau mahasiswa dapat lebih leluasa untuk mencari tahu makna hanzi. Kamus elektronik memiliki fungsi yang sama dengan kamus bentuk buku, hanya saja kamus elektronik dijalankan di perangkat seluler, kamus ini juga lebih efektif, cepat, dan mudah digunakan. Teknologi kamus elektronik dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bahasa. Saat ini dalam pembelajaran karakter Mandarin terdapat satu aplikasi seluler yang terkenal di kalangan para pembelajar yaitu Pleco.

Saat ini penggunaan aplikasi kamus online yang tidak perlu terhubung internet yang mulai dilirik pembelajar adalah Pleco. Menurut penulis salah satu kelebihan kamus ini adalah bisa mencari arti atau makna karakter Mandarin yang tidak diketahui siswa dengan menuliskan karakter Mandarin di atas layar aplikasi Pleco. Dengan fitur ini pembelajar dapat mencari makna tersebut secara praktis.

Gambar 1 Aplikasi Pleco



Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk mencari tahu efektivitas penggunaan aplikasi Pleco dalam pembelajaran hanzi, dengan harapan bisa menggunakan media pembelajaran ini dengan lebih efektif dalam dalam mempelajari hanzi. Oleh karena itu penulis memilih judul “Efektivitas Penggunaan Pleco Dalam Pengenalan karakter Mandarin Pada Mahasiswa Universitas Kristen Indonesia ”.

B. METODE PENELITIAN

Bersumber pada permasalahan yang diajukan penulis, manfaat aplikasi Pleco selaku media berbasis mobile learning terhadap pembelajaran hanzi mahasiswa UKI, penulis akan memakai metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Kristen Indonesia terhadap 11 orang mahasiswa angkatan 21 Prodi Pendidikan Bahasa Mandari. Alasan penulis meneliti di tempat ini karena terdapat masalah yang ingin penulis teliti.

Penulis mempersiapkan tes tertulis, kuesioner. dan soal tes yang digunakan untuk mengetahui nilai yang telah dicapai oleh objek peneliti setelah menggunakan aplikasi Pleco. Setelah selesai menyelesaikan tahap persiapan, tahap kedua adalah memberikan tes tertulis kepada objek penelitian untuk diisi. Tes diberikan setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Pleco sebagai media pembelajaran.

Instrumen tes adalah alat penelitian yang mempunyai ciri jawaban benar-salah karena biasanya akan mengukur kemampuan hasil belajar atau pemahaman responden terhadap suatu konsep atau pengetahuan (Hanafi, 2011:112). Tes dibedakan lagi menjadi beberapa macam, yaitu (1) tes fisik dan psikologi, (2) tes objektif dan essay, (3) tes lisan, tulisan, dan perbuatan, (4) tes verbal dan nonverbal, dan sebagainya. Dalam hal ini penulis menggunakan tes tulis. Kosakata test berhubungan tentang 水果 *shuǐguǒ* (buah-buahan). Tes yang diberikan oleh peneliti dalam bentuk gambar, pilihan ganda, tarik garis dan terjemahan.

Gambar 2 Kosakata Buah-buahan



Kuesioner atau angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dapat berupa laporan pribadi, maupun berupa opini dari suatu masyarakat tentang sesuatu hal yang diketahuinya (Hanafi, 2011: 129). Dalam penelitian ini penulis menggunakan kuesioner yang bersifat tertutup. Kuesioner tertutup adalah Kuesioner yang disajikan dalam bentuk yang sederhana yang jawaban-jawaban pertanyaannya sudah tersedia. Responden hanya perlu memilih jawaban yang sudah tersedia.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan 2, yaitu:

1. Pendekatan kuantitatif

Data pendekatan kuantitatif dilaporkan menggunakan angka-angka persentase. Yang pertama dilakukan adalah menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner, peneliti menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Sudaryono, 2016: 100). Sebelumnya penulis akan melakukan koreksi terlebih dahulu terhadap jawaban kuesioner yang telah diisi oleh responden, selanjutnya penulis akan memasukkan hasil pengoreksian ke dalam rumus.

2. Penelitian Kualitatif

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel yang berjumlah 11 orang yang merupakan Mahasiswa Universitas Kristen Indonesia. Hasil akhir penelitian ini akan menunjukkan data yang berupa pendapat dari para responden dan efektivitas penggunaan Pleco dalam pengenalan karakter Mandarin.

2. Analisa Responden

Dalam penggunaan Pleco memerlukan telepon genggam yang bisa mendukung kinerja aplikasi tersebut. Berdasarkan analisa penulis, seluruh responden bisa mengunduh dan menjalankan aplikasi Pleco tanpa suatu kendala. Hal ini ditunjukkan oleh latar belakang ekonomi mahasiswa termasuk dalam golongan yang baik, sehingga telepon genggam yang digunakan mampu menjalankan kinerja Pleco.

Sebanyak 45,5% responden menyatakan bahwa mereka senang belajar karakter Mandarin. Sedangkan 6 responden lainnya merupakan 54,5% dari jumlah seluruh responden menyatakan bahwa mereka tidak menyukai karakter Mandarin.

3. Analisa Hasil Kuesioner

Setelah dilakukan analisis terhadap semua indikator, maka didapatkan rata-rata hasil sebesar 87,53% berada kriteria sangat kuat, dengan demikian dapat diartikan bahwa Pleco dapat membantu siswa dalam pengenalan karakter Mandarin. Hal ini sangat didukung oleh data bahwa Pleco merupakan media pembelajaran yang berbasis mobile learning yang dapat memperjelas, mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu pleco juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk belajar.

4. Analisa Hasil Tes

Seperti yang telah kita ketahui sebelumnya bahwa persentase rata-rata keberhasilan pembelajaran menggunakan Pleco yang diukur menggunakan tes pengenalan karakter Mandarin sebesar 72,73%. Efektivitas penggunaan Pleco dalam belajar Hanzi berkategori baik minimal, dan dapat dikatakan bahwa penggunaan Pleco dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pengenalan karakter Mandarin karena Pleco mempunyai fitur menulis menggunakan tangan. Dengan fitur ini, siswa bisa dengan

mudah bisa mencari hanzi yang tidak dikenali, dengan begitu bisa mempercepat dan menjadikan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja cukup menggunakan telepon genggam.

5. Faktor Penghambat serta Pendukung Dalam Penggunaan Pleco

Pleco sebagai lingkungan belajar untuk memaksimalkan pembelajaran juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat. Berdasarkan temuan penulis, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan skripsi yang penulis susun mengenai “ Efektivitas Penggunaan Pleco Dalam Pengenalan karakter Mandarin Di Mahasiswa UKI Pendidikan bahasa Mandarin”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Pleco sangat berguna dalam pembelajaran Hanzi di UKI.
2. Dengan persentase efektifitas sebesar 72,73%, Pleco sebagai aplikasi kamus untuk belajar Hanzi berada pada kriteria baik dan mampu membantu mahasiswa dalam mengenal karakter Mandarin.
3. Pleco memberikan manfaat yang dapat membantu mahasiswa UKI dalam pembelajaran pengenalan karakter Mandarin.

Pada pengajar bahasa Mandarin, sebaiknya dijelaskan terlebih dahulu cara penggunaan aplikasi Pleco bagi pelajar. Karena sudah memasuki era teknologi sebaiknya guru-guru dan mahasiswa meningkatkan kemampuan dalam menggunakan Pleco sebagai media pembelajaran. Walaupun terkadang masih ada dosen yang melarang mahasiswa untuk menggunakan handphone dalam kuliah, tetapi aplikasi Pleco tidak hanya bisa dioperasikan di handphone, di komputer juga bisa dioperasikan.

Dalam penggunaan telepon genggam, sebaiknya dilakukan pengawasan lebih terhadap siswa agar tidak terjadi penyalahgunaan telepon genggam . Untuk mencegah hal tersebut, guru bisa mengoptimalkan waktu pemakaian telepon genggam, yaitu pelarangan penggunaan pada saat tidak sedang mempelajari karakter Mandarin.

Para pembaca diharapkan dapat mengadakan penelitian lanjut mengenai aplikasi-aplikasi kamus elektronik lain yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar pengenalan karakter Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Daryanto & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Hanafi, A. H. (2011). *Metode Penelitian Bahasa Untuk Penelitian, Tesis, Dan Disertasi*. Jakarta: Diadit Media Press
- Kusen. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Rejang Lebong: LP2 STAIN CURUP.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima.
- Saefuddin, H. A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suparto. (2002). *Penulisan Aksara Mandarin Yang Baik & Benar*. Jakarta: Puspa Swara.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Efektivitas Penggunaan Video untuk Mempelajari

Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD

Agnes Larasati Ika Siwi, S.Pd¹, Elyana, M.Pd², Dewi Sulistyowati, M.Hum³

¹) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

Email : nesadiant@gmail.com

²) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta Email :

elyana.elly03@gmail.com

³) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

Email : dwsulis@gmail.com

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas II SD HFO Tugu Sawangan. Tujuan dibuatnya skripsi ini adalah mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media video pembelajaran secara *E-learning*, di saat sekolah menerapkan kegiatan *School From Home* karena adanya wabah Covid-19 ini. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan melakukan pendekatan secara kualitatif dan kuantitatif, serta memiliki sifat deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan juga survey. Pembahasan dilakukan analisis dari kuisioner dan juga nilai yang diberikan pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *e-learning* dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata, selain siswa yang dapat menyerap materi dengan baik, siswa juga tidak bosan dengan video yang diberikan. Di samping itu, para orang tua juga dapat mengikuti pembelajaran yang ada dalam video pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil kuisioner, tingkat efektivitas penggunaan video pembelajaran berbasis *e-learning* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, tergolong baik.

Kata Kunci : Efektivitas, Media Pembelajaran, Audio Visual, *E-Learning*, Kosakata.

摘要

这篇论文的标题是 SD HFO TUGU SAWANGAN II-B 办理的学生掌握普通话词汇的基于电子学习的学习视频的有效性。本文的目的是确定当学校由于日冕病毒大流行而实施“在家上学”活动时，通过电子学习 确定使用教学视频媒体的有效性水平。这项研究使用了定性和定量的调查方法，本质上是描述性的。使 用观察和调查的数据收集技术。讨论对问卷进行了分析，还对学生进行了评分。结果表明，使用基于电 子学习的学习视频可以帮助学生掌握词汇，除了可以很好地吸收材料的学生之外，他们也不会对视频感 到厌倦。此外，家长还可以参加学习视频中的课程。根据问卷调查的结果，使用基于电子学习的学习视 频对汉语词汇掌握的有效性等级为良好。效率参数为 89%。

关键字：有效性 · 学习媒体 · 视听 · 电子学习 · 词汇

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal pokok yang kita miliki untuk berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan sekitar. Dalam kehidupan kita sehari-hari, bahasa menjadi salah satu alat bagi kita untuk menyalurkan pendapat, mengekspresikan diri dan juga sebagai identitas, baik identitas pribadi, kelompok, negara, maupun bangsa. Bahasa merupakan sistem komunikasi yang berupa simbol atau bunyi yang berasal dari alat ucap manusia, dan bersifat arbitrer (Keraf dalam Smarapradhipa, 2005:1). Bahasa juga merupakan suatu bentuk komunikasi lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem simbol-simbol (Santrock, 2007:353)

Pada saat ini, beberapa masyarakat Indonesia mempelajari lebih dari satu bahasa asing. Beberapa bahasa asing yang sering dijumpai pada sekolah-sekolah dan juga perguruan tinggi, antara lain Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bahasa Arab, Bahasa Perancis, Bahasa Jepang, dan Bahasa Jerman. Penguasaan bahasa asing sangat diperlukan, mengingat bahwa bahasa asing sering sekali digunakan dalam dunia bisnis, perdagangan, juga dunia kerja. Sebagai contoh, seperti yang dilansir oleh Tribun News pada tahun 2018, menyatakan bahwa bahasa Mandarin menjadi bahasa internasional kedua, setelah Bahasa Inggris. Fakta mengatakan bahwa, Tiongkok benar-benar sedang berkembang dalam dunia perekonomian, yang membuat beberapa orang mau tidak mau menggunakan Bahasa Mandarin untuk melakukan sebuah kerjasama.

Dalam dunia pendidikan, bahasa Mandarin yang awalnya hanya kegiatan ekstrakurikuler, berubah menjadi pelajaran muatan lokal, yakni matapelajaran yang wajib diikutsertakan dalam kurikulum pembelajaran seluruh sekolah yang ada di Indonesia. Mulai dari jenjang TK, SD, SMP, sampai SMA/SMK sederajat sudah mengadakan Bahasa Mandarin, untuk memenuhi peningkatan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing pada ranah internasional.

Seperti bahasa yang lain, dalam mempelajari Bahasa Mandarin diharapkan siswa mampu memiliki keterampilan bahasa meliputi; keterampilan menulis, keterampilan mendengar, keterampilan membaca, keterampilan berbicara. Keempat keterampilan tersebut dapat menentukan kualitas dan kuantitas berbahasa siswa. Salah satu indikator perkembangan bahasa anak adalah kosakata (Kurikulum, 2004). Penguasaan kosakata sangat penting dalam segala bahasa. Apalagi dalam bahasa Mandarin, kosakata dapat membantu kita dalam memahami makna yang terkandung di dalam setiap kalimat yang terucap.

Siswa sekolah dasar, sangat menyukai pengajaran yang menarik, dan menyenangkan. Siswa sekolah dasar lebih sering bosan seperti, hanya menatap buku dan mengulang kembali apa yang

guru ajarkan. Dengan demikian, interaksi kelas akan sangat pasif dan kemungkinan besar siswa tidak akan tertarik pada matapelajaran tersebut hasilnya siswa tidak akan mengerti apa yang akan diajarkan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran, seperti yang dikatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010:3) ditambah lagi dengan adanya pandemic Covid-19 yang sedang terjadi di Indonesia saat ini. Kegunaan dari media pembelajaran sendiri adalah: (1) Media pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam belajar dan meningkatkan ketertarikan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) Media pembelajaran membantu siswa memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain. (3) Media belajar siswa mampu membantu siswa dalam proses pengembangan pikiran secara teratur, tentang kejadian yang siswa alami, (4) Media pembelajaran, dapat juga menumbuhkan kemampuan usaha siswa berdasarkan pengalaman dan kenyataan. (Latuheru, 1988: 23-24)

Sejak Maret 2020 beberapa siswa kemudian diminta untuk belajar di rumah, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan pun serba *online/daring*, seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Hangouts*, *Google Duo*, *G-Suite Could*, atau melalui siaran TV Nasional TVRI.

Maka dari itu penulis memilih untuk meneliti apakah sebuah video pembelajaran yang disebarluaskan melalui *platform* Youtube, mampu meningkatkan kemampuan kosakata para siswa kelas II SD HFO Tugu Sawangan. Penguasaan kosakata 词汇 (*Cí huì*) Bahasa Mandarin, bukanlah hal yang sederhana. Sebab, kosakata tersebut mencakup pengenalan, pemilihan dan penerapan kata dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya seorang anak tertarik untuk mengenal dan mempelajari kata-kata baru, apabila ia mendengar atau membaca suatu kata baru, maka ia akan mengulang-ulang hingga hafal betul. (Harris 1980 : 27), dikatakan bahwa penguasaan kosakata 词汇 (*Cí huì*) yang tinggi adalah tanda suatu kematangan.

Proses pembelajaran Bahasa Mandarin pada siswa SD terutama kelas kecil, merupakan pembelajaran dengan mengenalkan kosakata sehari-hari, maupun kosakata yang baru yang belum pernah mereka dengar. Hal ini dilakukan untuk, pembelajaran dasar Bahasa Mandarin untuk tingkat selanjutnya.

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka terjadi beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah efektifitas *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Mandarin?
2. Apakah penggunaan video pembelajaran *e-learning* dapat membantu penguasaan kosakata Bahasa Mandarin?

Adapun tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *e-learning* pada saat diberlakukan *school from home* efektif pada siswa dalam menguasai kosakata siswa kelas II SD HFO Tugu Sawangan, terutama di saat pandemic seperti ini?

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan *Public Opinion Poll*, dimana survey tersebut mengajukan beberapa pertanyaan terhadap para orang tua murid. Juga para murid mengenai video pembelajaran yang diberikan melalui platform Youtube tersebut. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II-B SD HFO Tugu Sawangan, juga para orang tua yang mendampingi siswa saat menonton video pembelajaran.

Teknik analisis yang digunakan adalah pengumpulan kuantitatif dan juga kuantitatif data, yaitu mengumpulkan survey melalui *Google Form*, dan juga mengumpulkan nilai para murid dalam menjawab pertanyaan seputar unit yang dijelaskan dalam video pembelajaran tersebut untuk menilai apakah video pembelajaran tersebut mampu membuat para siswa menguasai kosakata Bahasa Mandarin.

Teknik Kuantitatif digunakan mengetahui presentase masing-masing topik yang terdapat dalam kuesioner tentang “Evaluasi Video Pembelajaran Bab 8” yang diberikan kepada responden (orang tua peserta didik dan peserta didik). Dalam penilaian yang diberikan terdapat 3 topik penelitian, 10 sub topik, dan 2 kategori (baik dan buruk), yang kemudian jumlah tersebut akan dihitung dalam presentase rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum X}{\sum Y} \times 100\%$$

N : Nilai presentase kategori baik atau buruk per-topik

$\sum X$: Jumlah kategori baik atau buruk per-topik

$\sum Y$: Jumlah semua kategori per-topik

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi. Hasil analisis dipergunakan untuk bagaimana kondisi siswa saat pembelajaran, dan mempelajari apa saja kesulitan yang dialami siswa, dan apa yang membuat siswa terlihat sangat tidak aktif bahkan tidak tertarik, terlihat takut dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil observasi dapat dijadikan acuan efektif atau tidaknya metode *E-Learning* yang diberikan oleh penulis pada

peserta didik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kamis 23 April 2020, peneliti mulai melakukan penelitian dengan mengunggah video ke platform youtube dengan pembelajaran unit 8 “今天是几月几号?” Dalam video pembelajaran tersebut, peneliti membacakan cerita singkat yang ada pada buku murid, sebelumnya di awal video peneliti juga menuliskan perintah untuk para siswa menyiapkan buku murid mereka dan juga menjawab setiap pertanyaan yang dilontarkan.

Gambar 1



Agar tidak membosankan, peneliti juga menggunakan alat bantu mengajar, yaitu boneka tangan untuk menemani peneliti dalam video pembelajaran tersebut. Beberapa kali juga peneliti membuat percakapan singkat untuk menambah kesan bahwa sang boneka tangan juga ikut belajar

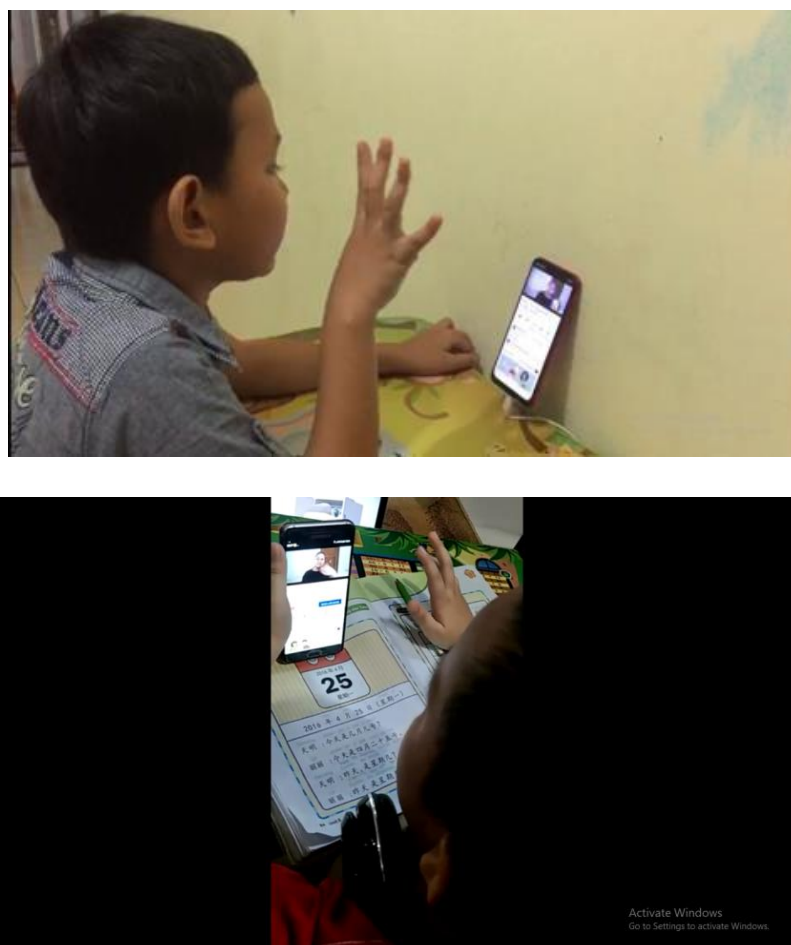
dan mendengarkan penjelasan dari peneliti, maupun memberikan keterangan bahwa 月 Yuè yang digunakan dalam penyebutan 四月 sama seperti kata “bulan” untuk malam hari.

Untuk melihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui video ini, peneliti meminta para orang tua murid mengirimkan video yang memperlihatkan bahwa mereka juga ikut menjawab setiap pertanyaan. Dalam kondisi penelitian pertama ini, beberapa siswa terlihat menjawab setiap pertanyaan yang diberikan, beberapa siswa hanya diam saja menatap gawai tanpa berbicara apapun, beberapa juga membukabukunya dan menuliskan arti yang diberikan peneliti; saat peneliti menerangkan arti dari setiap kalimat.

Sebagai contoh di bawah ini adalah Abraham murid kelas IIB terlihat sedang menjawab pertanyaan tentang arti dari 四 yaitu angka empat (4). Abraham merupakan siswa yang cukup cerdas dalam kelas, namun memang sayangnya saat dilakukan observasi sebelum adanya Covid-19 ini, Abraham merupakan siswa yang pemalu dan tidak ingin menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti.

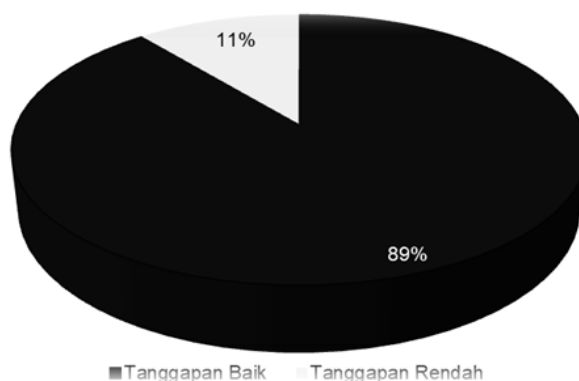
Dengan melihat video pembelajaran ini, Abraham terlihat aktif dan menyimak dengan fokus pembelajaran yang diberikan.

Gambar 2



Dari penelitian yang dilakukan, maka dapat diungkap bahwa

Diagram 1



Delapan puluh Sembilan persen (89%) responden mengatakan video pembelajaran unit 8 tentang 今天几月几号? adalah baik, dari segi antusiasme siswa menanggapi video pembelajaran tersebut, komposisi video pembelajaran, hingga keterampilan video pembelajaran. Sampai di sini, kemudian data tersebut dikonfersikan pada tabel kategoriefektivitas di bawah ini.

Tabel 1

Tabel Kategori Efektivitas

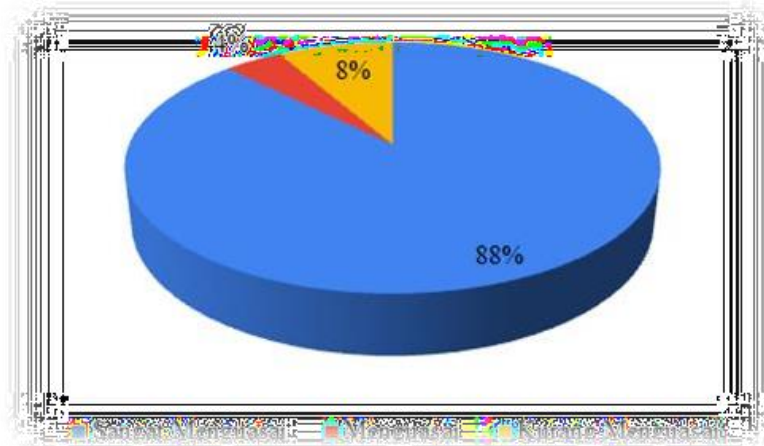
No	Presentase Jumlah Skor %	Ket
1	81 – 100	Tinggi
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup Baik
4	21 – 40	Rendah

(Sumber : Munir, 2003)

Setelah dikonfersikan 89% hasil tanggapan baik tersebut, merupakan kategori efektivitas yang tinggi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran Bahasa Mandarin yang

diunggah pada laman Youtub, tentang unit 8 今天几月几号? Dirasa efektif dan mampu membantu siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Mandarin pada unit 8 tersebut.

Diagram 2



Dari grafik yang terlampir, dapat dikatakan bahwa 88% dari 24 siswa dapat menguasai kosakata unit 8 setelah mendengar penjelasan unit 8 pada video pembelajaran yang diberikan. Dibandingkan nilai ulangan harian siswa sebelum menjalani *School From Home* menggunakan media video pembelajaran berbasis *E-Learning*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *E-Learning* dalam hal ini berbentuk video pembelajaran yang diunggah melalui *platform* Youtube, cukup efektif.

Berpedoman pada hasil penelitian yang ada, tentang penggunaan video pembelajaran dan impact atau pengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 2 SD, dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. *Video Learning* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk belajar murid di rumah, terutama bahasa asing seperti Bahasa Mandarin.
2. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan bahwa tingkat efektivitas penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat dikatakan baik, oleh karena media tersebut dapat berfungsi secara optimal membantu siswa dalam menguasai kosakata. Namun, tidak semua pembelajaran berbasis *E-Learning* dianggap efektif dalam penyampaian materi. Video pembelajaran yang digunakan oleh peneliti memang berbasis *E-Learning*, dikarenakan

pembelian video tersebut diunggah melalui platform Youtube.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi atau penerapan metode video pembelajaran pada murid saat diadakan *School from Home*, sangat baik dan dinilai efektif. Oleh karena itu para guru ataupun tenaga pengajar dapat memberikan materi berupa video sebagai media pembelajaran yang menarik pada anak-anak terutama untuk pelajaran bahasa asing.
2. Disarankan kepada para siswa untuk lebih banyak belajar dari literature yang lain, selain buku pelajaran.
3. Disarankan pada peneliti selanjutnya untuk lebih menambah wawasan atau pembelajaran melalui media lain. Karena, media elektronik yang berbentuk secara visual, lebih mudah dipahami oleh para murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsa, Asmadi. 2004. *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. (<http://jurnal.untan.ac.id/>).
- Krishnani, Amna Badra. 2011. *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mengolah Salad Di SMKA PI Ambarukmo, Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Santoso, Iman. 2013. *Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia: Antara Globalisasi dan Hegemoni*. Yogyakarta : UNY.
- Ulinuha dan Murdani. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar 3D*. Semarang: UNNES

Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa UKI dalam Mata Kuliah Membaca dengan Menggunakan Quizizz

Sara Tri Christina, S.Pd.¹, Rahel Wiradi, MTCSOL², Dewi Sulistyowati, M.Hum³

¹) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: saratrchristina001@gmail.com

²) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: rahelwiradi@gmail.com

³) Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Kristen Indonesia Jakarta

E-mail: dwsulis@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh, respon mahasiswa dengan media *online quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan *one pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah mahasiswa tingkat I semester II prodi pendidikan Bahasa Mandarin UKI yang berjumlah 5 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar sejumlah 20 pernyataan dan angket respon sejumlah 15 pernyataan. Uji persyaratan analisis menunjukkan data berdistribusi normal dengan hasil *Sig.* 0.482 dan 0.249 lebih besar dari 0.05. Untuk mengetahui pengaruh *quizizz* terhadap motivasi belajar menggunakan *One Sampel T-Test* dengan hasil $t_{hitung} (19.101) > t_{tabel} (2.776)$ dan nilai *Sig.* diperoleh adalah $0.000 < 0,05$ dengan kesimpulan *quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Kemudian dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui berapa besar pengaruh dan mendapatkan hasil 0.40 yang berada pada kategori sedang. Selanjutnya, hasil dari angket respon untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan media *quizizz* adalah 77,8% (setuju) dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Mandarin.

Kata kunci: motivasi belajar, Bahasa Mandarin, media pembelajaran *online quizi*

摘要

本研究旨在：改变大影响，学生通过 *quiziz* 在线媒体回答学习普通话的动机。本研究采用单前测后测设计。研究人群为印尼基督教大学汉语语言教育研究项目第二学期第一学期 5 名学生。使用的工具是总共有 20 个站的学习动机问卷和总共有 15 个站的反应问卷。分析需求测试表明，数据呈正态分布，结果为 Sig. 0.482 和 0.249 大于 0.05。使用单样本 T 检验确定 *quizizz* 对学习动机的影响，结果为 $t_{\text{count}}(19,101) > t_{\text{table}}(2,776)$ 和 Sig. 获得的值为 $0.000 < 0.05$ ，得出 *quizizz* 对学习动机有影响的结论。然后进行 N-Gain 测试以找出有多大影响并得到 0.40 的结果，属于中等类别。此外，用于了解学生对使用测验媒体的反应的问卷调查结果显示，77.8%（同意）增加了学习普通话的动力。

关键字：学习动机，汉语，测验在线学习媒体

A. PENDAHULUAN

Menurut Haggard, saat seseorang diarahkan pada suatu tindakan maka terdapat sebuah kekuatan psikologi sebagai penggerakannya, hal itu disebut dengan motivasi. Sedangkan motivasi belajar adalah pondasi dasar untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Media yang menarik dalam pembelajaran menjadi salah satu cara alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar yang dapat dilakukan seorang pengajar. Pendapat Arsyad (20017:1).

Media yang menarik dalam pembelajaran menjadi salah satu cara alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar yang dapat dilakukan seorang pengajar. Pendapat Arsyad (20017:1), alat yang membantu guru ketika menggunakan sebuah metode pembelajaran merupakan peran dari media pembelajaran. Namun, sarana/media yang digunakan pun harus efisien, efektif, menarik, serta dapat mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan zaman yang begitu pesat turut mengubah sebuah media pembelajaran menjadi berbasis *online*. Penggunaan media berbasis online sebagai pendukung dalam proses pembelajaran menjadi hal/sesuatu yang dianggap penting, karena dengan demikian pembelajaran tidak harus selalu bertatap muka, namun bisa dilakukan dimana dan kapan saja. Pembelajaran berbasis teknologi informasi juga memberi kemudahan dalam melakukan diskusi dan interaksi satu sama lain kapan pun dan dimana pun.

Dengan berbasis *online* pada media dalam pembelajaran atau *e-learning* ini sangat membawa pengaruh pada sebuah perubahan dalam dunia pendidikan yang baku dan kuno menjadi lebih *modern* dan praktis, mulai dari segi muatan hingga strukturnya. Dengan seluruh kelebihan yang dimiliki, tentu membuat proses pembelajaran menjadi semakin efektif dan memiliki pengemasan penyampaian pembelajaran yang lebih bervariasi dibanding dengan sebelumnya. Selain dalam penyampaian materi, latihan ataupun tes yang akan diberikan pengajar juga dapat menggunakan *e-learning*, salah satu aplikasinya ialah *quizizz*.

Menciptakan latihan soal menjadi interaktif dan lebih menyenangkan serta menggiring kegiatan belajar dengan banyak pemain ke kelas yang sudah dibentuk merupakan peran dari media *quizizz* yang berlandaskan *game* (Zhao F., 2019). Dengan hadirnya *quizizz*, belajar Bahasa Mandarin sebagai bahasa asing yang tidak mudah akan menjadi lebih menyenangkan. Hal ini karena media *quizizz* berbasis *game* memiliki fitur dengan menambahkan gambar dan audio di dalamnya ketika membuat soal. Hal ini yang diharapkan dari penggunaan *quizizz* agar mampu membuat peserta didik senang dan termotivasi untuk belajar Bahasa Mandarin.

Peneliti terdorong untuk melangsungkan sebuah penelitian berlandaskan bahasan di atas dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Online Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Semester II Dalam Mata Kuliah Membaca di UKI”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Apakah penggunaan media *online quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin?
- (2) Berapa besar pengaruh media *online quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin?
- (3) Bagaimana respon dengan penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar?

Penelitian ini memiliki tujuan:

- (1) Untuk mengetahui apakah penggunaan media *online quizizz* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin
- (2) Untuk mengetahui berapa besar pengaruh media *online quizizz* terhadap motivasi belajar
- (3) Untuk mengetahui respon mahasiswa tingkat I semester II pendidikan Bahasa Mandarin UKI dengan penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan *one group pretest – posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol (Sugiyono, 2012:111). Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tingkat II prodi pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Kristen Indonesia. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pemberian pretest dan posttest berbentuk angket (kuisisioner). Kuisisioner motivasi belajar dan respon terhadap media *quizizz* ini akan menggunakan skala Likert.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik yang digunakan pada penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2017).

Uji *One Sample T Test*, Uji ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa. Uji *One Sample T Test* ini digunakan karena data dalam penelitian berskala interval atau rasio. Adapun dasar dari pengambilan keputusan uji *one sample T Test* adalah:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak (H_a diterima).

2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima (Ha diterima).

Selain itu, menurut Priyatno (2012:37) kriteria dalam pengujian hipotesis yaitu:

1. Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka Ha ditolak (H0 diterima)
2. Jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ha diterima (H0 ditolak)

Uji N-Gain , uji ini dilakukan untuk melihat berapa besar pengaruh penggunaan media quizizz terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa. Berikut rumus untuk uji skor gain sebagai berikut:

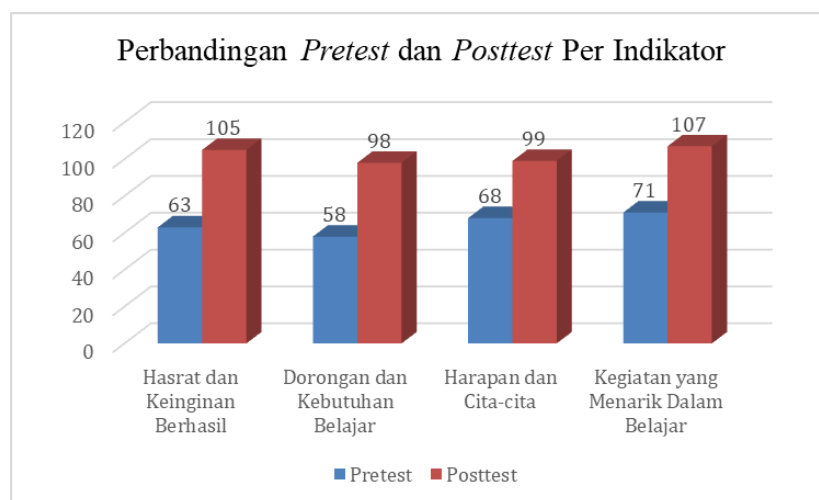
Tabel 1
Klasifikasi Indeks Gain

Kriteria	Interpretasi
$0,71 < g \leq 1,00$	Tinggi
$0,31 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah

(Meltzer, 2002: 1260)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 1. Diagram Perbandingan Pretest dan Posttest Tiap Indikator



Dari Gambar 1 Kesimpulannya ialah indikator yang mengalami peningkatan maksimum terdapat pada indikator “hasrat dan keinginan berhasil” dengan selisih antara posttest dan pretest sebesar 42. Kemudian, indikator yang mengalami peningkatan maksimum selanjutnya ialah “dorongan dan kebutuhan belajar” dengan selisih posttest dan pretest sebesar 40. Setelah itu, indikator “kegiatan yang menarik dalam belajar” dengan selisih posttest dan pretest sebesar 36.

Sedangkan indikator “harapan dan cita-cita” mengalami peningkatan minimum dengan selisih posttest dan pretest sebesar 31.

Tabel 2. Deskriptif Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest* Pada Indikator “Hasrat dan Keinginan Berhasil”

		Pretest	Posttest
N	Valid	5	5
	Missing	0	0
Mean		12.60	21.00
Median		12.00	21.00
Mode		12	23
Std. Deviation		1.517	2.121
Minimum		11	18
Maximum		15	23
Sum		63	105

Output tabel di atas dengan indikator hasrat dan keinginan berhasil pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai N atau jumlah mahasiswa yang menjadi sampel berjumlah 5 orang. Nilai rata-rata (*mean*) pada *pretest* 12.60 dan *posttest* 21.00 dengan nilai standar deviasi pada *pretest* 1.517 dan *posttest* 2.121. Kemudian, nilai minimum *pretest* lebih kecil yaitu 11 dibandingkan dengan *posttest* yaitu 18. Nilai maksimum pada *posttest* juga lebih besar yaitu 23 dibanding *pretest* yaitu 15. Selain itu, sum/hasil keseluruhan di indikator ini pada *posttest* sebesar 105 lebih besar dari *pretest* yaitu 63.

Tabel 3
Deskriptif Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest* Pada Indikator
“Dorongan dan Kebutuhan Belajar”

		Pretest	Posttest
N	Valid	5	5
	Missing	0	0
Mean		11.60	19.60
Median		11.00	19.00
Mode		11	19
Std. Deviation		.894	2.881
Minimum		11	16
Maximum		13	24
Sum		58	98

Output tabel di atas dengan indikator dorongan dan kebutuhan belajar pada pretest dan posttest menunjukkan nilai N atau jumlah mahasiswa yang menjadi sampel berjumlah 5 orang. Nilai rata-rata (mean) pada pretest 11.60 dan posttest 19.60 dengan nilai standar deviasi pada pretest 0.894 dan posttest 2.881. Kemudian, nilai minimum pretest lebih kecil yaitu 11 dibandingkan dengan posttest yaitu 16. Nilai maksimum pada posttest juga lebih besar yaitu 24 dibanding pretest yaitu 13. Selain itu, sum/hasil keseluruhan di indikator ini pada posttest sebesar 98 lebih besar dari pretest yaitu 58.

Tabel 4. Deskriptif Motivasi Belajar *Pretest* dan *Posttest* Pada Indikator “Harapan dan Cita-Cita”

Statistics Harapan dan Cita-Cita

		Pretest	Posttest
N	Valid	5	5
	Missing	0	0
Mean		13.60	19.80
Median		13.00	17.00
Mode		13	17
Std. Deviation		2.191	3.899

Minimum	11	17
Maximum	17	25
Sum	68	99

Output tabel 4 di atas dengan indikator harapan dan cita-cita pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai N atau jumlah mahasiswa yang menjadi sampel berjumlah 5 orang. Nilai rata-rata (*mean*) pada *pretest* 13.60 dan *posttest* 19.80 dengan nilai standar deviasi pada *pretest* 2.191 dan *posttest* 3.899. Kemudian, nilai minimum *pretest* lebih kecil yaitu 11 dibandingkan dengan *posttest* yaitu 17. Nilai maksimum pada *posttest* juga lebih besar yaitu 25 dibanding *pretest* yaitu 17. Selain itu, sum/hasil keseluruhan di indikator ini pada *posttest* sebesar 99 lebih besar dari *pretest* yaitu 68.

Tabel 5. Deskriptif Motivasi Belajar Pretest dan Posttest Pada Indikator “Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar”

**Statistics Kegiatan yang Menarik
Dalam Belajar**

		Pretest	Posttest
N	Valid	5	5
	Missing	0	0
Mean		14.20	21.40
Median		14.00	21.00
Mode		12 ^a	21
Std. Deviation		1.924	2.510
Minimum		12	18
Maximum		17	25
Sum		71	107

Output tabel 5 di atas dengan indikator kegiatan yang menarik dalam belajar pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai N atau jumlah mahasiswa yang menjadi sampel berjumlah 5 orang. Nilai rata-rata (*mean*) pada *pretest* 14.20 dan *posttest* 21.40 dengan nilai standar deviasi pada *pretest* 1.924 dan *posttest* 2.510. Kemudian, nilai minimum *pretest* lebih kecil yaitu 12 dibandingkan dengan *posttest* yaitu 18. Nilai maksimum pada *posttest* juga lebih besar yaitu 25 dibanding *pretest*

yaitu 17. Selain itu, sum/hasil keseluruhan di indikator ini pada *posttest* sebesar 107 lebih besar dari *pretest* yaitu 71.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *One Sample T Test*

Test Value = 0

	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Motivasi Belajar	19	4	.000	81.800	69.91	93.69

Pada tabel 6 dapat dilihat hasil uji hipotesis untuk peningkatan data Pretest dan Posttest didapatkan thitung sebesar 19.101 dan ttabel $\alpha (0,05)/2$ (df=4) maka ttabel = 2.776 (lampiran 8). Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan thitung (19.101) > ttabel (2.776). Selain itu berdasarkan nilai Sig. diperoleh p-value adalah $0.000 < 0,05$. Berdasarkan kedua hasil tersebut H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa dengan penerapan media quizizz dengan kata lain terdapat peningkatan motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa setelah perlakuan. Besarnya pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa dapat dilihat dengan melakukan perhitungan skor gain.

Tabel 7. Rata-Rata Skor Gain

Score Gain	Kriteria Skor Gain	Kategori
0,40	0,31-0,70	Sedang

Berdasarkan tabel 7 diatas menunjukkan bahwa penggunaan media *quizizz* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa sebesar 0.40 yang berada pada kategori sedang sesuai atau dapat dikatakan bahwa media *quizizz* memberikan pengaruh dengan kategori sedang terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin.

Dapat diketahui bahwa hasil angket respon mahasiswa tingkat I semester II prodi pendidikan Bahasa Mandarin UKI sebesar 77.8% yang berada di kategori SETUJU terhadap penggunaan media *quizizz*.

Hasil uji gain motivasi belajar Bahasa Mandarin pada mahasiswa tingkat I semester II prodi pendidikan Bahasa Mandarin UKI yang diperoleh masuk pada kategori sedang.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat respon setuju dari mahasiswa tingkat I semester II prodi pendidikan Bahasa Mandarin UKI terhadap penggunaan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Mandarin.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar pada Bahasa Mandarin menerima efek dari penggunaan media *quizizz*. Dengan $t_{hitung} (19.101) > t_{tabel} (2.776)$ sehingga H_a diterima merupakan hasil perhitungan yang diperoleh dari analisis data dengan *One Sample T-Test* menggunakan SPSS 24, keputusan tersebut menjadi bukti dari adanya pengaruh *quizizz* pada motivasi belajar pada Bahasa Mandarin.
2. Pengaruh media *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Mandarin berada pada kategori sedang yang dibuktikan dengan analisis data menggunakan Uji N-Gain dengan hasil 0.364 atau 0.40.
3. Respon mahasiswa adalah 77,8% (setuju) yang menyatakan bahwa *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Mandarin.

Setelah melakukan penelitian, terdapat beberapa saran yang peneliti dapat berikan, antara lain:

1. Pengajar

Pengajar Bahasa Mandarin diharapkan dapat memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia pada media *quizizz* secara optimal sehingga peserta didik semakin termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal-hal atau fitur yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *quizizz* antara lain:

- a. Jenis soal pilihan ganda, *fill in the blank* (isian), *check box*, dan *poll* dapat memberikan *feedback* secara langsung, sedangkan jenis soal *open-ended* (uraian panjang) tidak dapat memberikan *feedback* langsung berupa nilai namun harus diperiksa secara manual sehingga pengajar sebaiknya dapat menyesuaikan jenis soal dengan materi yang dipelajari.
- b. Dalam penggunaan fitur *time/waktu* sebagai batas waktu sebaiknya memperhatikan tingkat kemampuan, tingkat kesulitan, dan jenis soal yang digunakan.
- c. Pada *quizizz* juga terdapat fitur *report* yang berisi laporan, salah satunya tentang waktu pengerjaan tiap soal para peserta didik, sehingga pengajar dapat mengevaluasi kembali baik dari materi ataupun pengaturan waktu di tiap soalnya.
- d. Pengajar sebaiknya memberikan tambahan gambar/*audio* dalam mendukung soal dan menyesuaikannya dengan jenis soal seperti pilihan ganda, *fill in the blank*, *chack box*, dan *open-ended*.

Selain itu, pengajar juga diharapkan dapat mengembangkan lagi penggunaan media *quizizz* untuk memberikan pengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut diperlukan untuk semakin mendukung proses pembelajaran, karena telah terbukti dalam penelitian ini bahwa media *quizizz* sebagai sebuah media yang bersumber dari luar diri seseorang (motivasi ekstrinsik) dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Peserta didik

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada penggunaan media *quizizz* bagi peserta didik yaitu:

- a. Peserta didik sebaiknya memanfaatkan fitur *solo practice* untuk berlatih secara mandiri sehingga dapat memotivasi belajar.
- b. Memanfaatkan fitur "*search quiz*" untuk mencari soal-soal latihan yang bervariasi sesuai materi yang sedang dipelajari atau sejenis. Dengan demikian, peserta didik dapat dengan mudah dan praktis mengerjakan latihan soal dimana pun dan kapan pun. Hal tersebut tentu akan memberikan pengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Selain itu, fitur ini juga dapat dikatakan sebagai salah satu fitur yang mendukung motivasi belajar dari luar diri seseorang (ekstrinsik)

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis yaitu tentang pengaruh media *quizizz* terhadap motivasi belajar serta dapat mengembangkan kembali supaya memperoleh hasil yang maksimal. Kemudian, perlunya sebuah penelitian lanjutan yang serupa agar mendapatkan sebuah perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Andari, L., & Sumiyatun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe student Teams Achievement Divisions (STAD) Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menganalisis Sejarah di Sma Muhammadiyah 1 Metro. *Swarnadwipa*, 2(2).
- Anggraini, I. S. (2016). Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1(02).
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran.
- Badara, A., & Rahim, A. (2020). Korelasi Antara Motivasi Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Negeri Se- Kota Baubau. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 34-42.
- Dimiyati, Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Fadhilah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian, R. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 249 - 255.
- Fadhlorrohman, D., Fitriyanti, N., Nasir, F., & Setiyani, S. (2019). Praktikalitas Media Interaktif *Quizizz* Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)* (Vol. 1, pp. 55- 64).
- Fauziah, N., & Ismail, F. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Pictorial Timeline untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 2(1), 7-16.
- Hari, Y., & Yanggah, M. E. (2016). Tingkat Adopsi Inovasi Teknologi Sistem M- Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Pada Tingkat SMA.
- Harras, K. A. (2014). Membaca 1.
- Hastiti, H. K. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Hermawan Hemasya, Y. U. D. A. (2016). Pengaruh Keselamatan dan Kesehatan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Bagian *Service* Kendaraan Di Bengkel PT. Liek Motor Mojokerto. *Jurnal Teknik Mesin*, 4(01).
- Junita, S., Rahmi, A., & Fitri, H. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar dan Perhatian Orangtua terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Baso Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(1), 088-098.
- Maria, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 1(1), 1-10.
- Ningsih, A. P. R. C. (2013). Pengaruh Kompetensi, Independensi, dan *Time Budget Pressure* Terhadap Kualitas Audit. *E-Jurnal Akuntansi*, 92-109.
- Oktaviyani, N., Yusmansyah, Y., & Zulkifli, R. R. (2013). Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dengan Teman Sebaya Melalui Layanan Konseling Kelompok. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 2(4).
- Putranti, N. (2016). Cara Membuat Media Pembelajaran *Online* Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2), 139-147.
- Putri, R. D., & MRA, R. R. (2018). Motivasi Belajar Siswa yang Berlatar Belakang Budaya Melayu dan Jawa. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 1(1), 52- 69.
- Rahmasari, A. D. (2019). *Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Konsep Keanekaragaman Hayati*. (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Hikmah*, 14(1), 9.
- Rizky, M. C. (2019). Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Kerja terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Pada PT. Mitra Jasa power Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 11(2), 19-27.
- Rohmatillah, R. (2013). Implementasi Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2).
- Rosita, N. (2017). Pengembangan *E-Learning* Dengan Edmodo Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Materi Rangkaian Arus Searah.
- Rosliani, S. M. (2017). *Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PKN di SMA Pasundan 3 Bandung* (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).

- Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1).
- Safitri, D., & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Prosiding Pengabdian*, 1(1), 1-6.
- Safitri, Y., Yasmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 5(4).
- Sami'tun, N. A. S. H. I. H. A. H. (2018). *Pengaruh Metode E-Learning dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI di SMKN Se-Kab Trenggalek* (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- Sugeng, H. (2016). Pengaruh Kedisiplinan Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Swasra Depok. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 261-274.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriani, Y. (2017). Menumbuhkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa Berbantuan Quipper School. *JIPMat*, 1(2).
- Sutami, H. (2007). Kekhasan Pengajaran Bahasa Mandarin di Indonesia. *Wacana*, 9(2), 222-237.
- Sutami, H. (2016). Fungsi dan Kedudukan Bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(2), 212-239.
- Utami, D. P., & Andriani, M. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization. *el-Ibtidai: Journal of Primary Education*, 2(1), 9-17.
- Utomo, L. (2017). *Penelitian Metode Pengajaran Bahasa Mandarin Di Kelas Iv Sekolah Dasar My Little Island* (disertasi Doktor, Universitas Brawijaya).
- Widhiarso, W., & UGM, F. P. (2012). Tanya jawab tentang uji normalitas. *Fakultas Psikologi UGM (diakses pada 7 Desember 2016)*.
- Wulandari, H. (2017). Optimalisasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode Flipped Classroom.
- Xiàn, Lǐ dan Shūhóng, Wáng. (2011). *Developing Chinese 初级读写 (II)*. Beijing Language and Culture Press

Yana, A. U., & Antasari, L. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online *Quizizz*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 143-152.

Ying, Y., Suprayogi, M. N., & Hurriyati, E. A. (2013). Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Sebagai Bahasa Kedua. *Humaniora*, 4(2), 1345-1355.