



The Use of *Chineasy* Application to Improve the Mastery of Mandarin Vocabulary for Students of Class X IPS 5 of SMAN 6 Malang

Penerapan Aplikasi *Chineasy* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang

Afif Yufanza Putra, Rizman Usman*, Aiga Ventivani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

* Penulis korespondensi, Surel: E-mail: rizman.fs@um.ac.id

Paper received: 13-6-2022; revised: 20-8-2022; accepted: 24-8-2022

Abstract

Students of class X IPS (tenth grade of social science major) 5 SMAN 6 Malang experienced problems in learning vocabulary while studying Mandarin. This study aims to improve the students' Chinese vocabulary mastery by applying the *Chineasy* application and to perceive the students' responses. This study used a qualitative descriptive method and used three stages of research procedures, namely pre research, research, and post research. The data in this study were the results of observations and interviews, while the data sources in this study were students of class X IPS 5 across major-interest SMAN 6 who took part in Mandarin learning. Data collection techniques in this study are observation and interviews. The results of the study showed that students were able to follow the lesson well and students did not find any obstacles in using the *Chineasy* application. In addition, students responded positively to the *Chineasy* application. Based on the results of the research, the *Chineasy* application can be used as a tool to assist students in mastering Chinese vocabulary.

Keywords: *Chineasy* application; vocabulary; Chinese language

Abstrak

Siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang mengalami kendala dalam mempelajari kosakata saat menempuh pembelajaran bahasa Mandarin. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian penerapan aplikasi *Chineasy*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menerapkan aplikasi *Chineasy* dan untuk mengetahui respons siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan tiga tahap prosedur penelitian yaitu pra penelitian, penelitian, dan pasca penelitian. Data dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan hasil wawancara, sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 5 lintas minat-mayor SMAN 6 yang mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lancar dan siswa tidak menemukan kendala dalam menggunakan aplikasi *Chineasy*. Selain itu, siswa memberikan respons positif terhadap aplikasi *Chineasy*. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi *Chineasy* dapat digunakan sebagai media bantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin.

Kata kunci: aplikasi *Chineasy*; kosakata; bahasa Mandarin

1. Pendahuluan

SMAN 6 Malang adalah salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin di SMAN 6 Malang termasuk ke dalam kelompok mata pelajaran peminatan bahasa dan sastra asing, yang dibagi menjadi pelajaran Lintas Minat (limin) minor dan pelajaran limin mayor. Pelajaran limin minor adalah pelajaran yang ditempuh oleh siswa dalam satu tahun saja, sedangkan pelajaran limin mayor adalah pelajaran yang ditempuh oleh siswa sampai

dengan kelas tiga SMA. Siswa yang mengikuti lintas minat minor adalah siswa kelas X MIPA 1 dan X IPS 3, sedangkan lintas minat mayor adalah X IPS 5, XI MIPA 3 dan XII MIPA 4 dengan alokasi waktu satu jam per minggu. Saat ini, pembelajaran bahasa Mandarin tingkat SMAN 6 Malang mengacu pada kurikulum 2013 revisi 2016.

Berdasarkan observasi lapangan pada kelas lintas minat mayor bahasa Mandarin X IPS 5 SMAN 6 Malang diketahui nilai rata-rata ulangan harian dan tugas siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa berada di rentang nilai 30 sampai 60. Penyebab siswa tidak memenuhi KKM tersebut karena kesulitan belajar bahasa Mandarin. Kemudian siswa merupakan pembelajar pemula bahasa Mandarin dan belum pernah mempelajari bahasa Mandarin sebelumnya.

Selanjutnya, di kelas X IPS 5 SMAN 6 diperoleh informasi tentang kendala siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, sehingga, jika kosakata bahasa Mandarin tidak segera diperbaiki, maka dapat mempengaruhi empat keterampilan berbahasa lainnya. Menurut pendapat Nurgiyantoro (2014) banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat berpengaruh pada lancarnya kemampuan orang tersebut dalam memahami lawan berbicara. Sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro di atas, Tarigan (2015) berpendapat bahwa kemampuan berbahasa orang yang mempelajari bahasa terletak pada kecakapan dan banyaknya kosakata yang dihafal. Dari dua pendapat tersebut disimpulkan bahwa penguasaan kosakata menjadi salah satu upaya seseorang untuk menguasai bahasa.

Permasalahan tersebut terbukti ketika peneliti bertanya beberapa kosakata tentang sifat/kondisi, benda dan binatang yang sudah peneliti ajarkan kepada siswa, siswa tersebut masih belum bisa menjawab pertanyaan peneliti dengan cepat dan tepat. Banyak juga siswa yang masih melihat buku catatan secara diam diam untuk menjawab pertanyaan tersebut. Penyebab hal tersebut terjadi karena siswa tidak bisa melafalkan bahasa Mandarin dengan baik, sehingga siswa kesulitan mengingat kosakata. Pada saat studi lapangan, peneliti mewawancarai guru bahasa Mandarin SMAN 6 Malang.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, siswa mengikuti pelajaran lintas minat mayor bahasa Mandarin bukan berdasarkan keinginan siswa pribadi, melainkan mata pelajaran yang wajib diikuti, sehingga tidak semua siswa mempunyai minat dalam belajar bahasa Mandarin. Oleh karena itu, mengajar bahasa Mandarin membutuhkan usaha agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu, peneliti mewawancarai siswa di kelas secara langsung. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa siswa kesulitan melafalkan *hanzi* bahasa Mandarin, seperti 水 [*shuǐ*] air, 火 [*huǒ*] api, 雪 [*xuě*] salju, 小人 [*xiǎorén*] penjahat, dan 大小 [*dàxiǎo*] ukuran.

Solusi dari permasalahan di atas adalah perlu dilakukan langkah yang signifikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game* yang dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Peneliti menggunakan *game* sebagai media karena dengan bantuan media mampu membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran merupakan semua benda yang mampu mendukung proses belajar demi menyampaikan makna pesan menjadi lebih jelas serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Selain itu, terdapat banyak manfaat media pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut pendapat

Muhson (2010), terdapat enam manfaat media pembelajaran secara praktis yaitu (1) Menyatukan pikiran yang bersifat abstrak, (2) Merangsang motivasi, (3) Media dapat mengatasi keterbatasan indera siswa, (4) Media dapat menjadikan teori tampak nyata, (5) Media mampu mendekatkan siswa dengan lingkungannya, dan (6) Media mampu memberikan informasi pembelajaran secara konsisten.

Selain manfaat, terdapat kriteria yang harus diperhatikan sebelum seorang guru memilih media. Menurut Nurrita (2018), kriteria tersebut diantaranya (1) media mendukung tujuan pembelajaran, (2) media mendukung materi pelajaran, (3) media mudah digunakan dan mudah diakses oleh guru dan siswa, (4) keahlian guru dalam mengoperasikannya, (5) media tersebut bermanfaat selama waktu pelajaran, dan (6) media sesuai dengan kemampuan berpikir siswa. Banyak sekali jenis media yang mampu dimanfaatkan oleh guru agar menarik minat siswa. Brets (dalam Ekayani, 2017) menjelaskan terdapat tujuh kelompok media, yaitu (1) audio visual gerak, (2) audio visual diam, (3) semi gerak, (4) visual bergerak, (5) visual diam, (6) audio, dan (7) cetak.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *game* yaitu aplikasi Chineasy versi 4.15.5 level satu dengan materi sifat, level dua dengan materi sifat, level lima dengan materi binatang, level enam dengan materi benda, dan tujuh dengan materi sifat. Level tiga berisi materi tentang angka dan level empat berisi materi tentang bulan tidak peneliti gunakan, karena tidak sesuai dengan materi yang peneliti terapkan. Aplikasi Chineasy peneliti pilih karena dibandingkan dengan aplikasi *game* lainnya aplikasi ini sesuai untuk digunakan pada materi sifat/kondisi, benda, dan binatang.

Aplikasi Chineasy merupakan media yang berbentuk game animasi berbasis *mobile/handphone* yang dapat diunduh di aplikasi Playstore pengguna android atau Appstore untuk pengguna ios. Aplikasi Chineasy memiliki 500 level yang dimainkan secara berurutan, Setiap level memiliki empat sampai dengan enam kosakata yang bisa dipelajari dan setiap level menyajikan sebelas pertanyaan. Pertanyaan yang disajikan tidak monoton karena pertanyaan tersebut disajikan bervariasi dan selalu diacak ketika membuka level yang telah dimainkan. Aplikasi Chineasy menyajikan lima menu, yaitu (1) *card*, (2) *speak*, (3) *review*, (4) *quiz*, dan (5) *explore*. Aplikasi Chineasy memiliki latihan-latihan untuk empat keterampilan berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis.

Aplikasi Chineasy merupakan salah satu upaya seorang guru dalam membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam hal membantu menyadari kebutuhan belajar dan tujuan belajar dengan cara bermain sambil belajar. Menurut Efendi (2018) dengan adanya *game* mampu menghadirkan semangat anak yang telah mengalami penurunan karena di dalam *game* terdapat tantangan tersendiri sehingga mampu memancing minat anak untuk belajar. Materi yang peneliti gunakan adalah sifat/kondisi, benda dan binatang Kompetensi Dasar (KD) 3.4. Dibandingkan dengan materi lain, materi inilah yang sulit dihadapi oleh siswa selama peneliti melakukan observasi lapangan. Peneliti menggunakan level satu, dua, lima, enam, dan tujuh. Level tiga dan empat tidak peneliti gunakan karena tidak sesuai dengan materi yang peneliti terapkan di kelas.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang peneliti jadikan sebagai referensi untuk melakukan. Penelitian pertama dilakukan oleh Kuntari, Usman, dan Praptami (2020) dengan judul "Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas VII SMP Islam Athirah 2 Makassar". Hasil dari penelitian menggunakan tes 25,3/30 (84,3 %) dan berada dalam kategori baik. Dari hasil

skala Likert diketahui bahwa faktor internal pada aspek minat, motivasi, dan bakat berada dalam klasifikasi tinggi. Faktor external menunjukkan bahwa sarana/prasarana berada dalam klasifikasi sedang dengan persentase 63% sehingga menjadi salah satu faktor rendahnya penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Penelitian kedua dilakukan oleh Febriana dan Anggraeni (2019) dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Game “Chinese Find Object”* Bagi Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Tingkat Dasar Berbasis Smartphone Android”. Menggunakan observasi, kuesioner, dan wawancara menunjukkan hasil bahwa setuju dengan pengembangan game untuk membantu siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ketiga dilakukan oleh Nurfadila, Usman, dan Achmad (2022) dengan judul “Penerapan Kahoot dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA *Celebes Global School*”. Hasil lembar observasi dapat terlaksana dengan baik. Hasil Tes siklus satu dan dua menunjukkan adanya peningkatan kosakata bahasa Mandarin siswa sebesar 15.5.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena sangat sesuai untuk mengetahui informasi tentang penerapan dan respon siswa terhadap aplikasi *Chineasy* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Sesuai dengan pendapat Sukmadinata (2005), penelitian kualitatif lebih sesuai digunakan untuk meneliti proses bukan hasil ataupun produk, untuk mengetahui kondisi obyektif dan mendalam tentang fokus penelitian. Peneliti mendeskripsikan hasil penelitian tentang penerapan aplikasi *Chineasy* dan respon siswa terhadap aplikasi *Chineasy*. Sesuai dengan pendekatan maka kehadiran peneliti dalam penelitian ini sangat penting dan mutlak karena peneliti berperan sebagai instrumen kunci yang merencanakan dan melaksanakan pengumpulan data. Kehadiran peneliti ini bertujuan untuk mengeksplorasi segala sesuatu yang berkaitan dengan fokus penelitian dengan metode pengumpulan data berbentuk observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilaksanakan secara *online* di ruang kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Pengumpulan data observasi peneliti gunakan untuk mengetahui penerapan aplikasi *Chineasy* terhadap siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang, sedangkan pengumpulan data wawancara peneliti gunakan untuk mengetahui respon siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang dalam menggunakan aplikasi *Chineasy*. Sumber data dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa kelas X IPS 5 lintas minat-mayor SMAN 6 Malang (15 laki-laki dan 17 perempuan). Data dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan hasil wawancara. Instrumen pendukung menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara. Instrumen pendukung ini berguna untuk membantu peneliti mempermudah mengolah data sehingga hasil yang didapat lebih terstruktur. Hasil observasi digunakan untuk mengambil data proses penerapan aplikasi *Chineasy* sedangkan wawancara peneliti gunakan untuk mendapatkan respons terhadap penggunaan aplikasi *Chineasy*. Teknik analisis data Miles dan Huberman (1994) yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *conclusion drawing and verification* (kesimpulan dan verifikasi) menjadi teknik yang peneliti terapkan pada penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, peneliti memaparkan proses penerapan penggunaan aplikasi *Chineasy* dan respons siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang terhadap penggunaan aplikasi *Chineasy* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Sebelum peneliti mengambil data, peneliti telah melakukan observasi awal di kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang selama Kajian dan Praktikum Lapangan (KPL) berlangsung. Observasi dilakukan dengan mengamati situasi di dalam kelas X

IPS 5 ketika pembelajaran bahasa Mandarin. Pada observasi awal peneliti di dampingi oleh guru bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut peneliti menggunakan materi tentang sifat/kondisi, benda dan binatang yang terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.4 sesuai dengan RPP yang sudah peneliti selesaikan. Penerapan aplikasi Chineasy peneliti terapkan secara *online* melalui *platform* Google Meet dan berlangsung selama satu jam. Aplikasi yang diterapkan adalah aplikasi Chineasy versi 4.15.5 level satu dengan materi sifat, level dua dengan materi sifat, level lima dengan materi binatang, level enam dengan materi benda, dan tujuh dengan materi sifat. Level tiga dan empat tidak peneliti gunakan karena tidak sesuai dengan materi yang peneliti terapkan di kelas.

Pada bagian ini, peneliti memaparkan proses penerapan penggunaan aplikasi Chineasy dan respons siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang terhadap penggunaan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Sebelum peneliti mengambil data, peneliti telah melakukan observasi awal di kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang selama Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) berlangsung. Observasi dilakukan dengan mengamati situasi di dalam kelas X IPS 5 ketika pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Pada observasi awal peneliti didampingi oleh guru bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut peneliti menggunakan materi tentang sifat/kondisi, benda, dan binatang yang terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.4 sesuai dengan RPP yang sudah peneliti selesaikan. Penerapan aplikasi Chineasy peneliti terapkan secara *online* melalui *platform* Google Meet dan berlangsung selama satu jam. Aplikasi yang diterapkan adalah aplikasi Chineasy versi 4.15.5 level satu dengan materi sifat, level dua dengan materi sifat, level lima dengan materi binatang, level enam dengan materi benda, dan tujuh dengan materi sifat. Level tiga dan empat tidak peneliti gunakan karena tidak sesuai dengan materi yang peneliti terapkan di kelas.

3.1. Penerapan Aplikasi Chineasy untuk Melatih Penguasaan Kosakata Siswa

Kegiatan pembelajaran penerapan aplikasi Chineasy berlangsung selama satu jam (08.30 - 09.30 WIB). Proses pembelajaran menggunakan media pendukung yaitu Google Meet, Google Classroom dan grup WhatsApp. Subjek yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang. Siswa yang hadir dalam Google Meet berjumlah dua puluh sembilan orang dari jumlah total siswa dalam satu kelas yaitu tiga puluh dua orang. Terdapat dua siswa izin karantina PPS dan satu siswa dalam kondisi sakit. Selama kegiatan berlangsung peneliti menjadi guru model yang merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas X IPS 5. Selain guru model, terdapat 3 *observer* diantaranya guru bahasa Mandarin SMAN 6 Malang dan dua teman sejawat dari jurusan Sastra Jerman Prodi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang guna membantu mengamati proses pembelajaran selama penerapan penggunaan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Penerapan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan tiga tahapan sebagai berikut.

3.1.1. Pembukaan Pembelajaran

Pada tahap pembukaan pembelajaran peneliti memberikan dua kali pemberitahuan melalui grup WhatsApp. Pemberitahuan pertama, disampaikan kepada guru pamong satu minggu sebelum penelitian dilaksanakan. Pemberitahuan kedua, peneliti menginformasikan kembali kepada siswa tiga puluh menit sebelum pembelajaran dimulai bahwa pembelajaran hari ini dilaksanakan secara virtual melalui Google Meet pada pukul 08.30 WIB. Peneliti juga

menginformasikan bahwa materi yang digunakan pada pembelajaran sudah bisa diunduh dan dilihat di Google Classroom.

Selanjutnya, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti hadir di kelas yaitu peneliti ingin mengetahui penerapan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan ingin mengetahui respons siswa terhadap aplikasi. Siswa yang mendengar bahwa guru menggunakan aplikasi *game* menanyakan tentang aplikasi tersebut. Respons siswa terhadap media yang peneliti gunakan ke dalam pembelajaran sangat antusias terbukti dengan banyak siswa yang menanyakan tentang aplikasi *game* tersebut. Dari respons siswa terbukti bahwa pendapat Muhson (2010) terhadap manfaat media salah satunya adalah merangsang motivasi.

Kegiatan selanjutnya peneliti menyampaikan materi pembelajaran tentang sifat/kondisi, benda, dan binatang. Peneliti juga menjelaskan bahwa peneliti menggunakan aplikasi Chineasy sehingga peneliti meminta kepada siswa untuk mengunduh aplikasi tersebut di Playstore untuk pengguna android atau App store untuk pengguna IOS. Siswa memberikan respons yang bagus kepada peneliti dan respons yang antusias terhadap media yang digunakan peneliti dalam pelajaran bahasa Mandarin di awal pembelajaran.

3.1.2. Pengamatan

Pada tahap pengamatan peneliti mengetahui bahwa siswa mampu memahami penjelasan penggunaan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Siswa juga mampu memahami materi sifat/kondisi, benda, dan binatang yang terdapat pada KD 3.4 dan mencoba aplikasi Chineasy secara mandiri selama kurang lebih 15 menit. Selama proses mengoperasikan aplikasi Chineasy siswa tidak menemukan kendala yang berdampak fatal pada proses pembelajaran. Peneliti sebagai guru model memberikan *game* yang terdapat didalam aplikasi Chineasy. *Game* tersebut meliputi (1) guru model meminta siswa secara acak untuk menjawab satu level seterusnya sampai dengan level tujuh, kemudian guru model mengulang kembali hingga guru model merasa siswa mampu menguasainya, dan (2) guru model meminta siswa menjawab soal secara bersama-sama.

Pada saat proses pengamatan berlangsung dapat dipastikan siswa yang hadir dalam kelas mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan peneliti. Siswa terlihat antusias, aktif dan bersemangat selama peneliti menerapkan media. Sesuai dengan laporan yang dinyatakan oleh *observer 2* bahwa siswa antusias terhadap materi yang disampaikan oleh peneliti hal tersebut terbukti dengan banyaknya respons siswa ketika peneliti melakukan tanya jawab di kelas dan siswa merespon pertanyaan dari peneliti. Pernyataan lain yaitu perhatian siswa terlihat dari siswa yang aktif ketika peneliti meminta secara acak untuk mencoba aplikasi Chineasy.

Proses pembelajaran menggunakan aplikasi Chineasy berdampak kepada siswa. Siswa lebih merasakan kebebasan yang ditandai dengan aktifnya siswa kemudian siswa lebih menikmati belajar di kelas yang ditandai dengan tawa dan semangat siswa dalam menggunakan media, siswa mampu mengikuti pembelajaran hingga berakhirnya kegiatan. Berdasarkan hasil yang peneliti temukan pada saat penerapan di kelas terbukti media yang peneliti pilih mendukung proses materi pelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) bahwa dalam memilih media yang diperhatikan salah satunya adalah media tersebut mendukung materi pelajaran.

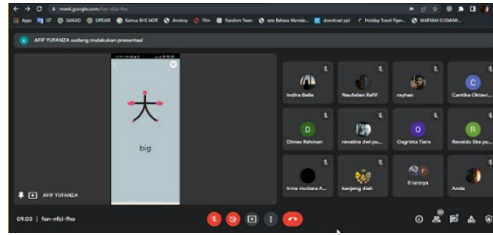
3.1.3. Penutupan Pembelajaran

Tahap penutupan pembelajaran berupa menarik kesimpulan, mengulas kembali materi yang sudah digunakan dan media yang telah diterapkan. Siswa menyadari dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan memanfaatkan media mampu memberikan dampak pada hasil penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Keseluruhan siswa yang menggunakan aplikasi Chineasy dapat lebih menikmati, lebih senang, dan lebih merasakan keseruan ketika mempelajari bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat peneliti buktikan ketika peneliti menerapkan media kepada siswa. Siswa lebih merasakan kebebasan yang ditandai dengan aktifnya siswa kemudian siswa lebih menikmati belajar di kelas yang ditandai dengan tawa dan semangat siswa dalam menggunakan media. Selama pembelajaran siswa tidak menemukan hambatan atau kesulitan dalam menggunakan aplikasi Chineasy sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lancar hingga berakhirnya kegiatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan aplikasi Chineasy sesuai dengan tujuan pembelajaran, aplikasi Chineasy mendukung materi pelajaran, aplikasi Chineasy mudah untuk digunakan. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) yaitu (1) media mendukung tujuan pembelajaran, (2) media mendukung materi pelajaran, dan (3) media mudah diakses dan digunakan oleh siswa dan guru. Dengan memanfaatkan media siswa menjadi lebih banyak melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Belajar mandiri adalah kesadaran akan kebutuhan belajar dan tujuan belajar yang didasari inisiatif, sehingga terbentuk strategi belajar (Oishi, 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadila dkk. (2022) terbukti sama dengan penelitian ini yaitu selama penerapan media berlangsung terbukti terlaksana dengan baik dan media bisa membantu penguasaan kosakata. Aplikasi tersebut terbukti membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Kemudian dari hasil penelitian yang peneliti temui ketika mengajar di kelas X IPS 5 siswa mampu mengikuti pembelajaran dan siswa tidak menemukan kendala dalam menggunakan aplikasi Chineasy. Penjelasan yang peneliti berikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Keseluruhan siswa yang menggunakan aplikasi Chineasy dapat merasakan sesuatu yang berbeda ketika mempelajari bahasa Mandarin. Siswa lebih menikmati, lebih senang, dan lebih merasakan keseruan.

Namun peneliti menjumpai kendala dalam menerapkan media aplikasi Chineasy yaitu ketika peneliti melakukan *share screen* suara yang terdapat dalam game tidak tersampaikan kepada siswa. Oleh sebab itu, peneliti mengantisipasi menggunakan suara manual dari suara peneliti. Peneliti juga memberikan tugas kepada siswa untuk mengulangi kembali kosakata yang sudah dipelajari yang nantinya kosakata tersebut peneliti tanyakan secara langsung pada proses wawancara. Penerapan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin diakhiri tanpa ada kendala yang fatal dan terlaksana dengan lancar.



Gambar 1. SEQ Gambar_ * ARABIC 1 Dokumentasi Pembelajaran Secara Online di Kelas

3.2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Chineasy untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin.

Untuk mengetahui respons siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang terhadap penggunaan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin, peneliti mengambil data melalui hasil wawancara kepada lima belas siswa kelas X IPS 5 yang menjadi narasumber karena data yang peneliti peroleh dari lima belas siswa tersebut sudah sesuai dengan tujuan penelitian. Proses wawancara dilakukan secara *online* melalui ruang virtual Google meet dan dilakukan satu persatu. Untuk mendapatkan data dari lima belas siswa atau narasumber peneliti membutuhkan waktu kurang lebih enam jam, mulai pukul 12.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Setelah itu peneliti mengakhiri pertanyaan dengan menanyakan lima kosakata secara acak kepada siswa. Kosakata tersebut peneliti jelaskan sebagai berikut.

Level 1

人	[rén]	orang
大	[dà]	besar
夫	[fū]	laki-laki dewasa
小	[xiǎo]	kecil

Level 2

人人	[rénrén]	setiap orang
大人	[dàrén]	orang dewasa
小人	[xiǎorén]	penjahat
大小	[dàxiǎo]	ukuran

Level 5

兔	[tù]	kelinci
狗	[gǒu]	anjing
猫	[māo]	kucing
马	[mǎ]	kuda

Level 6

火	[huǒ]	api
木	[mù]	pohon
山	[shān]	gunung
石	[shí]	batu

Level 7

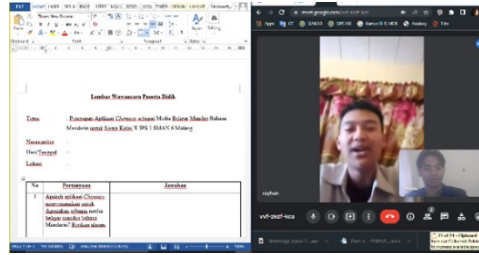
水	[shuǐ]	air
雨	[yǔ]	hujan
冰	[bīng]	es
雪	[xuě]	salju
风	[fēng]	angin

Siswa yang menjadi narasumber dapat memberikan jawaban yang memuaskan ditunjukkan dari respon jawaban mereka yang cepat dan tepat. Terdapat sepuluh pertanyaan yang peneliti lakukan atau berikan kepada responden untuk mengetahui respons dalam menggunakan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin untuk siswa kelas X IPS 5. Respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Chineasy sebagai berikut.

- (1) Seluruh siswa menjelaskan aplikasi Chineasy sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan.
- (2) Seluruh siswa tidak menemukan kendala atau masalah selama menggunakan aplikasi Chineasy.
- (3) Seluruh siswa dapat dengan mudah memahami dan memainkan aplikasi game Chineasy.
- (4) Hanzi yang disajikan pada aplikasi Chineasy dapat dengan mudah dipelajari dan dihafal oleh seluruh siswa.
- (5) Soal yang tersedia pada aplikasi Chineasy membantu menambah kosakata bahasa Mandarin seluruh siswa.
- (6) Aplikasi Chineasy mendukung proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada seluruh siswa.
- (7) Suara yang terdapat pada aplikasi Chineasy terdengar dengan jelas oleh seluruh siswa.
- (8) Makna kosakata yang dijelaskan pada aplikasi Chineasy dapat dipahami oleh seluruh siswa.
- (9) Aplikasi Chineasy dapat melatih empat keterampilan berbahasa seluruh siswa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
- (10) Tiga dari lima belas siswa yang menjadi narasumber data wawancara mengeluhkan jika aplikasi harus membayar untuk meneruskan level delapan dan membuka dua keterampilan berbahasa yaitu membaca dan menulis.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X IPS 5 memberikan respon positif. Respon positif tersebut ditunjukkan dari ketertarikan siswa pada aplikasi Chineasy yang peneliti gunakan, siswa merasakan kesenangan dalam menggunakan aplikasi, siswa merasa aplikasi Chineasy mendukung proses pembelajaran kosakata secara mandiri dan dapat menumbuhkan minat pada kegiatan pembelajaran yang peneliti laksanakan serta dapat membantu siswa untuk fokus pada proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Simanjuntak dan Imelda (2018) yang menyatakan bahwa respon dikatakan bernilai positif jika siswa dan guru merasa senang terhadap pembelajaran, pembelajaran baru bagi siswa, siswa tertarik pada pembelajaran dan berminat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Selanjutnya Febryanti (2021) menjelaskan bahwa sebagian besar perhatian siswa terfokus pada proses pembelajaran jika siswa sudah tertarik siswa lebih berperan aktif dan memberikan respon yang positif.

Berdasarkan hasil wawancara untuk mendapatkan respon siswa sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kuntari et al. (2020), Febriana dan Anggraeni (2019), dan Nurfadila et al. (2022). Penelitian ini memberikan dampak kepada minat siswa sehingga siswa terbantu dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin. Media pembelajaran terbukti membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Sejalan dengan pendapat Nurseto (2011) bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 2. SEQ Gambar_ * ARABIC 2 Dokumentasi Proses Wawancara

4. Simpulan

Proses penerapan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran, siswa tidak menemukan kendala dalam menggunakan aplikasi Chineasy dan aplikasi Chineasy mampu membantu penguasaan kosakata siswa dan Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Chineasy untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin adalah positif yang ditunjukkan dengan ketertarikan mereka pada aplikasi Chineasy, berdampak pada meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Mandarin, dan aplikasi Chineasy juga terbukti dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin, serta dapat membantu siswa agar tetap fokus pada proses pembelajaran. Keluhan siswa adalah aplikasi yang harus berbayar. Untuk mengatasi hal tersebut guru disarankan untuk menggunakan projector, sehingga untuk siswa yang tidak mampu membayar bisa menikmati media pembelajaran di kelas bersama-sama. Siswa disarankan untuk memanfaatkan media di luar kelas untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian dengan KD yang berbeda dari penelitian yang peneliti terapkan pada penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Efendi, Y. (2018). Rancangan aplikasi game edukasi berbasis mobile menggunakan app inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39–48. Retrieved from <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/24>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2(1), 1–11. Retrieved from <https://www.researchgate.net/profile/PutuEkayani/publication/315105651>
- Febriana, S. W., & Anggraeni, A. (2019). Pengembangan aplikasi game “Chinese Find Object” bagi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin tingkat dasar berbasis smartphone android. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 2(1), 15–20. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/longdaxiaokan/article/view/25836>
- Febryanti, R. (2021). *Analisis respon siswa kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pada mapel simdig* (Unpublished undergraduate thesis, STKIP PGRI Pacitan, Pacitan). Retrieved from <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/412/>
- Kuntari, S., Usman, M., & Praptami, H. (2020). Penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas VII SMP Islam Athirah 2 Makassar. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(1), 23–27. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/16522>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. California: SAGE Publications.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759>

- Nurfadila, Usman, M., & Achmad, A. K. (2022). Penerapan Kahoot dalam peningkatan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Celebes Global School. *Wen Chuang*, 1(2), 184–191. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/WenChuang/article/view/31979>
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya belajar mandiri bagi peserta didik di perguruan tinggi. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 50–55. Retrieved from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/555>
- Simanjuntak, S. D., & Imelda. (2018). Respon siswa terhadap pembelajaran matematika realistik dengan konteks budaya Batak Toba. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 81–88. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/874>
- Sukmadinata, S. N. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa.