

**Pengaruh Penggunaan Media Gambar Animasi terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin
Siswa Kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017**

Ainur Mufidah

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Surabaya

ainurfidah@gmail.com

Abstrak

Bahasa merupakan suatu sarana komunikasi yang berperan penting bagi hidup manusia. Di dalam bahasa terdapat kosakata yang mempunyai peranan penting dalam kemampuan berbahasa yang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai, terutama dalam belajar bahasa Mandarin. Di SMA Al-Islam Krian pembelajaran bahasa Mandarin masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya saat pembelajaran kosakata baru. Penelitian ini mendeskripsikan 1) proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X sma Al-Islam Krian, 2) mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X sma Al-Islam Krian, 3) mendeskripsikan respon siswa terhadap media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X sma Al-Islam Krian,. Penelitian ini menggunakan kelas X Bahasa sebagai kelas eksperimen. Jumlah keseluruhan siswa sebanyak 39 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design*, dengan bentuk *pre-test post-test design*, yaitu dengan menggunakan satu kelas saja sebagai subJek penelitian karena pada kelas X SMA Al-Islam Krian hanya terdapat satu kelas saja yang menggunakan pembelajaran bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini telah menjawab ketiga rumusan masalah sebagai berikut: 1) proses penggunaan gambar animasi dapat dilihat dari hasil observasi berdasarkan perhitungan skor skala Likert menunjukkan kategori sangat baik pada aktivitas guru pada pertemuan pertama 92,64%, dan pada aktivitas guru pertemuan kedua 94,11%. Hasil analisis data observasi aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat baik pada pertemuan pertama 93,75%. Dan pertemuan kedua 96,87%. 2) Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *t-signifikasi* diperoleh $t = 10,35 > t(0,05.db) = 1,90$. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai tabel, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai H_0 dan H_1 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar animasi berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata 3) Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas eksperimen terhadap butir soal ke 4 sebesar 69% menyatakan media gambar animasi sangat menarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, butir soal ke 6 dan 7 sebesar 66% menyatakan media gambar animasi dapat membantu menghafal dan memahami kosakata bahasa Mandarin dengan baik. Dalam skala presentase tergolong kriteria sangat baik. Hal ini mengartikan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media gambar animasi sangat efektif.

Abstract

Language is a means of communication that plays an important role for human life. In the language there is a vocabulary that has an important role in language skills which is one aspect of language that must be considered and mastered, especially in learning Mandarin. In SMA Al-Islam Krian, Mandarin learning still uses lecture methods in delivering the subject matter, especially when learning new vocabulary. This study describes 1) the process of learning Mandarin using animated image media to the mastery Chinese vocabulary students of class X SMA Al-Islam Krian, 2) describe the effect of using animated image media to the mastery of Chinese vocabulary students of class X SMA Al-Islam Krian, 3) to describe the student's response to the animated picture media to the mastery of Mandarin vocabulary students of class X SMA Al-Islam Krian. This research uses class X Language as experiment class. The total number of students is 39 students. This research is a *pre-experimental design* research, with *pre-test post-test design*, that is, using only one class as sub-research because in grade X SMA Al-Islam Krian there is only one class that uses Mandarin learning.

Based on the results of data analysis, this research has answered the three problem formulation as follows: 1) the process of using animated images can be seen from the observation result based on Likert scale score calculation showed very good category on teacher activity at first meeting 92,64%, and at teacher activity second meeting 94,11%. The result of data analysis of student activity observation showed very good category at

first meeting 93,75%. And the second meeting 96.87%. 2) Based on calculation result by using t-signification obtained $t = 10,35 > t(0,05.db) = 1,90$. The value is greater than the value of the table, indicating there is a significant difference between the value of H_0 and H_1 . So, it can be concluded that the animated image media have a significant effect on vocabulary mastery. 3) Based on the results of the questionnaire responses of experimental class students to item 4 of 69% stated the animated image media is very interesting in learning Mandarin vocabulary, point 6 and 7 of 66% say the animated image media can help memorize and understand Chinese vocabulary well. In the percentage scale is very good criteria. This means learning Mandarin vocabulary using highly effective animated image media.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat, yang berupa bunyi-suara atau tanda syarat atau lambang yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia yang lain (Wirjosoedarmo, 1984:3) Jadi bahasa dapat diartikan sebagai suatu sarana komunikasi yang berperan penting bagi hidup manusia, dengan bahasa manusia dapat menyampaikan suatu ide atau suatu pikiran dan keinginan kepada orang lain. Sebagaimana diketahui bahasa adalah sebuah sistem dari vokal yang arbitrer digunakan manusia untuk berkomunikasi (Poedjosoedarmo, 2003:3). Pada era sekarang ini menguasai bahasa asing adalah sebuah keharusan di zaman globalisasi ini, perkembangan dunia yang semakin pesat menjadikan penguasaan terhadap bahasa asing sangatlah penting sebagai penunjang berkembangnya dunia saat ini, selain bahasa Inggris, terdapat banyak bahasa asing lain yang sebaiknya dikuasai jika ingin eksis dalam persaingan kelas dunia (Thia, 2013:05).

Menurut Tarigan, (2008:1) Dalam keterampilan berbahasa terdapat empat keterampilan dasar yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada setiap keterampilan mempunyai suatu ikatan atau hubungan yang erat terhadap keterampilan yang lainnya. Oleh sebab itu ada beberapa hal yang harus dikuasai, khususnya pembelajar bahasa Mandarin sangat diperlukan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang baik dan benar agar informasi atau hal-hal yang ingin diungkapkan dapat tersampaikan dengan baik serta memenuhi empat keterampilan tersebut, salah satunya adalah penguasaan kosakata.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Munadi, 2013:8). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu

pembelajaran bahasa asing bila ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat berhasil dengan baik (Arsyad, 2005:15).

Menurut Soedjito (1988:1) kosakata (perbendaharaan kata) dapat diartikan berikut :

- (1) Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa.
- (2) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulisan.
- (3) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan.
- (4) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan komponen yang sangat penting dalam berbahasa, karena bila akan belajar bahasa, kosakata merupakan langkah awal yang harus dipelajari oleh para peserta, karena semakin banyak kosakata yang dikuasai semakin baik pula dalam berkomunikasi. Dengan demikian, dalam komunikasi baik secara lisan maupun tertulis penguasaan kosakata yang memadai sangatlah dibutuhkan.

Peneliti memilih SMA Al-Islam Krian karena sebelumnya peneliti pernah mengenyam pendidikan di SMA Al-Islam Krian, selain itu dari hasil wawancara pada guru pendidikan bahasa mandarin kemampuan kosakata pada kelas X SMA Al-Islam Krian sangat lemah di tambah lagi kurangnya media dalam proses pembelajaran, masih menggunakan media yang monoton dan kurang menarik serta masih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dari ketiga kelas tersebut yaitu kelas X, XI, XII SMA Al-Islam Krian, siswa kelas X masih sangat lemah dalam penguasaan kosakata ditambah dengan kurangnya media dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa dalam berbahasa Mandarin sangat lemah. Dari hasil pengamatan pada guru, diketahui dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media ceramah yang bersifat monoton dan kurang menarik siswa dalam setiap kegiatan belajar mengajar bahasa Mandarin di SMA Al-Islam Krian. Selain itu penggunaan media

pembelajaran yang inovatif dan kreatif membuat siswa akan lebih tertarik dan cepat menangkap pelajaran bahasa Mandarin.

Salah satu caranya untuk mengatasi kesulitan dalam penguasaan kosakata adalah dengan menggunakan media gambar animasi. Dengan menggunakan media gambar animasi, diharapkan siswa dapat lebih mudah untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik dan benar. Alasan peneliti menggunakan media gambar animasi ini adalah media ini dirancang dan disusun guna untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin terutama dalam penguasaan kosakata. Di dalam media gambar animasi ini tidak hanya gambar saja tetapi juga dilengkapi dengan tulisan *hanyu pinyin*, terjemah dalam bahasa Indonesia juga dilengkapi dengan suara. Media gambar animasi ini gambar yang ditampilkan lebih jelas seperti benda aslinya karena didesain dengan dua dan tiga dimensi. Cara pengoprasian media ini jika ditekan suatu gambar yang diinginkan maka akan muncul tulisan dalam bentuk Mandarin suara dalam bahasa Mandarin serta arti dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti yakin bahwa media gambar animasi ini akan membuat siswa tidak akan merasa bosan, jenuh, dan monoton ketika menerima pelajaran, terutama pelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Manfaat Penelitian

Dari latar belakang tersebut, masalah penelitian dapat diketahui sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 3) Bagaimana respon siswa mengenai penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa madarin kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017?

Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017.

- 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa mengenai penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa madarin kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016/2017.

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam *Pre-Experimental Design* yang berjenis *pretest* dan *posttest design*. Jenis penelitian ini adalah *one group pretest – posttest*. Perbedan pada penelitian ini yaitu terletak pada tes awal yang diberikan sebelum diberikan perlakuan. Karena *Pre- Experimental Design* merupakan jenis penelitian yang menggunakan satu kelas sebagai objek penelitian. Yakni terdapat dua tes: tes awal yang dilambangkan dengan O_1 , dan tes akhir yang dilambangkan dengan O_2 , dan X merupakan perlakuan (*treatment*).

Tabel 3.1 skema rancangan penelitian

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan yaitu siswa kelas X SMA Al-Islam Krian, sedangkan sampelnya yaitu kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian yang berjumlah 39 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi : untuk mengetahui proses penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian. Setelah analisis perhitungan lembar observasi, langkah berikutnya di interpretasikan dengan melihat tabel skala likert. (2) Tes : Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi maupun menggunakan model ceramah. Soal *pre test* dan *post test* berupa kosakata seputar keluarga dan profesi mengenai materi yang telah diberikan . 3) Angket : berisi pertanyaan mengenai media gambar animasi. Data angket digunakan menjawab respon siswa terhadap media gambar animasi. Dalam angket yang digunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan pilihan 4 macam kriteria penilaian, yaitu :

Sangat Setuju : 4

Setuju : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat Tidak Setuju : 1

Teknik analisis data dalam penelitian ini, data observasi berupa lembar pengamatan. Dimana terdapat lembar observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMA Al-Islam Krian selaku observer. Lembar observasi digunakan untuk mengamati langkah – langkah pembelajaran menggunakan media gambar animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala pengukuran dengan menggunakan analisis *skala*

likert. Menurut Riduwan (2009:23) hasil kesimpulan tersebut akan diklarifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan yang telah tersedia. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis *skala likert* karena dianggap lebih mudah menarik kesimpulan dari data observasi yang dilakukan.

Data yang peneliti peroleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Menurut Riduwan (2009:23) hasil kesimpulan tersebut akan diklarifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan yang telah tersedia. klasifikasi presentase responden dapat disajikan dalam table sebagai berikut :

21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2016/2017. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media gambar animasi sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit untuk satu kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan

mendeskripsikan proses penggunaan media

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

gambar animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2016/2017, mendeskripsikan pengaruh media gambar animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa kelas X X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2016/2017, mendeskripsikan respon siswa terhadap media gambar animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini dilakukan pada satu kelas eksperimen saja karena hanya terdapat satu kelas saja yang menggunakan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa, kemudian diberikan perlakuan khusus berupa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media gambar animasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Pengamatan ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran bahasa mandarin berlangsung. Dalam proses pengamatan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran bahasa Mandarin, Dwistry Yulanda S.Pd sebagai observer. Pada tahap awal, siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Mandarin sebelum diberikan perlakuan. Siswa diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan soal *pretest*. Selanjutnya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi. Dalam pembelajaran media gambar animasi ini siswa di tunjuk untuk maju ke depan sambil menjawab pertanyaan yang diberikan berupa gambar kemudian siswa di arahkan untuk menjawab gambar apa yang ada dilayar dengan menggunakan bahasa mandarin beserta artinya, siswa yang menjawab dengan benar akan diberikan *reward*. Dilanjutkan dengan pemberian *posttest* serta angket respon siswa. Siswa diberikan waktu 30 menit untuk mengerjakan *posttest* dan 15 untuk mengerjakan angker respon siswa.

Menghitung *t-signifikasi* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan rumus Arikunto (2010 : 349 -353)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = nilai *t- test*

Md = mean dari perbandingan *pretest*

xd = deviasi masing – masing subjek (d – Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah siswa

Data angket yang telah diperoleh, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskripsi, yaitu dengan analisis presentase (%) setiap butir pertanyaan.

Cara menghitung dari angket tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = presentase

f = frekuensi

n = jumlah keseluruhan siswa (Sugiyono, 2009:84)

Setelah dianalisis setiap butir pertanyaan pada lembar angket, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek – aspek yang terdapat dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan skala Likert sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari kesimpulan tersebut kemudian diklasifikasikan pada kriteria skor skala likert sebagai berikut :

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat kurang

- 1) Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer yaitu Dwistry Yulanda, S.Pd Hasil observasi guru pada pertemuan pertama 93%, pertemuan kedua persentase sebesar 94%. Kemudian Hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama 94%, pertemuan kedua persentase 97%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media gambar animasi berjalan dengan baik.
- 2) Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan berupa 30 soal tentang kosakata bahasa Mandarin tentang keluarga dan profesi berupa mengisi paragraf rumpang dan lain-lain. Berdasarkan data *pretest* siswa kelas X Bahasa nilai yang diperoleh banyak yang masih dibawah KKM (75). Namun, setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media gambar animasi terhadap kosakata bahasa mandarin, nilai siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan perolehan rata – rata nilai *pretest* sebesar 85% dan *posttest* sebesar 98% yang menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik sebelum diberikan perlakuan. Dan ditunjukkan pada hasil signifikan pada data t-score adalah 10,35 lebih besar dari 1,90. Dapat diketahui bahwa $t=10,35$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* tersebut adalah 12,74 $Db = (\text{jumlah subjek}-1) = (39-1)=38$. Diperoleh data penerimaan $t_{(5\%,38)}=1,90$. Karena $t=10,35$ $SD_{bm} > t_{(5\%,38)}=1,90$. Maka H_0 = ditolak dan H_1 diterima, maka dapat dinyatakan t-signifikasi berarti penggunaan media gambar animasi berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin..
- 3) Pembahasan yang selanjutnya adalah hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media gambar animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dari data hasil angket respon siswa dapat diketahui bahwa penggunaan media gambar animasi sangat membawa respon positif dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil persentase pernyataan yang dilakukan oleh para siswa. Dilihat dari skor 100%. Dapat dilihat pada butir pernyataan ke 4 yaitu Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media gambar animasi sangat menarik dan menyenangkan. Respon siswa dari pernyataan tersebut adalah sangat setuju 69,23%, setuju 30,76%, kurang setuju 0% dan tidak setuju 0%. Dari data yang telah didapat menyatakan bahwa penggunaan media gambar animasi sangat menarik minat siswa dalam belajar, siswa tidak merasa jenuh dan juga lebih mudah untuk menghafal serta mengingat kosakata dengan mudah, sehingga dapat diartikan bahwa media gambar animasi

membawa respon positif dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil ketiga rumusan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Tahun Pelajaran 2016 / 2017.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terhadap beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut mengacu dari rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini.

- 1) Dari rumusan masalah pertama bagaimana proses penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian diperoleh hasil data observasi guru dan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media gambar animasi proses dari awal hingga akhir pembelajaran berjalan dengan baik. Hasil observasi guru pada pertemuan pertama 93%, pertemuan kedua persentase sebesar 94%. Kemudian Hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama 94%, pertemuan kedua persentase 97%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media gambar animasi berjalan dengan baik.
- 2) Dari rumusan masalah kedua bagaimana pengaruh penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian. Analisis data tabel test hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* pada rata-rata semua mengalami kenaikan dan pada data t-score adalah 10,35 lebih besar dari 1,90. Dapat diketahui bahwa $t=10,35$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* tersebut adalah 12,74 $Db = (\text{jumlah subjek}-1) = (39-1)=38$. Diperoleh data penerimaan $t_{(5\%,38)}=1,90$. Karena $t=10,35$ $SD_{bm} > t_{(5\%,38)}=1,90$. Maka H_0 = ditolak dan H_1 diterima, maka dapat dinyatakan t-signifikasi berarti penggunaan media gambar animasi berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin.
- 3) Rumusan masalah ketiga bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian. telah terjawab dengan adanya hasil analisis data angket respon siswa yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar animasi terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin memberikan respon yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dengan pembelajaran yang awalnya

dirasa sulit oleh siswa menjadi lebih mudah dipahami dengan adanya media gambar animasi. Dengan adanya media gambar animasi, siswa antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga dapat media gambar animasi berdampak positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Al-Islam Krian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Saran bagi guru adalah peneliti berharap penggunaan media gambar animasi terhadap pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dapat dilakukan secara optimal. Guru tidak perlu ragu untuk berinovasi saat proses pembelajaran, justru inovasi dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menghindari kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Saran bagi siswa adalah diharapkan dalam proses belajar mengajar, siswa tidak perlu canggung atau takut bertanya kepada guru. Siswa juga harus bias aktif dalam pembelajaran dan percaya diri bahwa dirinya mampu.
- 3) Saran bagi peneliti lain selanjutnya adalah diharapkan peneliti selanjutnya dapat merancang materi secara matang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran dan juga peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi 2006. *Mahir dalam 7 hari macromedia Flash Pro*. Yogyakarta: Andi Offset MADCOMS.
- Anindyajati Fajriani, 2011 "Efektifitas Penggunaan permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Untuk Siswa Kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya" Program pendidikan bahasa Mandarin FBS Unesa.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Cetakan ke 15. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ariffatul Masrurroh, 2010. Pengaruh Penggunaan Media Lagu Sebagai Media Alternatif Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XA Dan XB SMA Negeri 1 Balongpanggang Tahun Ajaran 2013/2014. Program pendidikan bahasa jepang FBS Unesa.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Candra, Yulie Neila. 2016. *现代汉语句法 (Sintaksis Bahasa Mandarin)*. Jakarta: Mitra Wacana Media

- Karsono, Ong Mia Farao. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Tionghoa 汉语语言学概论*. Surabaya. Perwira Media Nusantara.
- Munadi, Yudi. 2012. *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: gaung persada press
- Poedjosoerdarmo, Supomo. 2003. *Filsafat Bahasa*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Puspitosari, Heni A. 2013. *Membuat Animasi 2D Menggunakan Adobe Flash*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- R. Thia, 2013. *Hafalan Otodidak Percakapan Harian Bahasa Mandarin*. Jogjakarta: Trans Idea Publising.
- Setyorini Ika Suci, 2016 Pengaruh Penggunaan Media Kartu Petak Umpet Kosakata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-5 SMA Giki 2 Surabaya: Program pendidikan bahasa Mandarin FBS Unesa.
- Soedjito. 1988. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo Iwan (<http://www.lintasbeita.com/g/1012908>, diakses pada 26 Desember 2016).
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Wirjosoedarmo Soekono, 1984. *Tata Bahasa Bahasa Indonesia Edisi Lengkap*. Surabaya: Sinar Wijaya.

上册, 2002, 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社

黄柏荣, 廖宇东. 2002. 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社