

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DAN PENYUSUNAN KALIMAT BAHASA MANDARIN SISWA KELAS III SD GODWINS SCHOOL SURABAYA

Febbe Kristiana

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas negeri Surabaya

E-mail: febbe.kristiana@gmail.com

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mempelajari bahasa asing salah satunya bahasa Mandarin. Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan media *flashcard* untuk mempermudah siswa kelas III SD Godwins School dalam menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Dari hasil analisis observasi, perolehan persentase aktivitas guru sebesar 91% dan perolehan persentase aktivitas siswa sebesar 92,85%. Berdasarkan perhitungan analisis yang dilakukan, telah diperoleh nilai $\bar{d} = 840$, $M_d = 46,66$, $t = 47,12$. Dari hasil tersebut diperoleh H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka telah terbukti bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh yang baik terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Berdasarkan perhitungan analisis hasil angket, telah diketahui bahwa secara keseluruhan telah didapatkan persentase dari respon siswa sebesar 94,44%. Jika dilihat melalui skala likert, hal ini termasuk kedalam kriteria baik sekali. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School telah direspon oleh siswa dengan sangat baik.

Kata Kunci: media *flashcard*, penguasaan kosakata, penyusunan kalimat

Abstract

Mastery of vocabulary is very important in learning a foreign language. In this research, researchers use *flashcard* media to facilitate student grade III Godwins School primary Surabaya in mastering vocabulary and sentence arrangement. From result of observation analysis, the acquisition percentage of teacher activity is 91% and the acquisition of student activity percentage is 92,85%. Based on the calculation of the analysis conducted, was obtained $\bar{d} = 840$, $M_d = 46,66$, $t = 47,12$. From these results obtained H_0 rejected and H_1 accepted, it has been proven that the *flashcard* media has a good effect on vocabulary mastery and sentence arrangement Chinese language of grade III Godwins School primary Surabaya. Based on the calculation of the analysis questionnaires, it is known that overall has been obtained percentage of student response is 94,44%. If seen through Likert scale, this is belong to very good criteria. It concluded that the using of *flashcard* media for vocabulary mastery and sentence arrangement Chinese language of grade III Godwins School primary Surabaya have been responded by students very well.

Keywords: *flashcard* media, vocabulary mastery, sentence arrangement

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sebuah sistem atau kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi. Bahasa juga merupakan alat interaksi sosial atau alat komunikasi manusia (Aditya, 2014). Terdapat beragam jumlah bahasa yang digunakan oleh manusia, misalnya bahasa Mandarin yang merupakan bahasa dari negara Tiongkok. Bahasa Mandarin adalah 汉语是汉族的语言 (黄柏荣, 2011:1). Hànyǔ shì hànzú de yǔyán. Bahasa Mandarin bahasa percakapan dari suku Han.

Pada era modern saat ini, mempelajari bahasa Mandarin sudah menjadi suatu keharusan karena pemakai bahasa Mandarin telah tersebar di berbagai wilayah dunia. Menurut Mintowati (2017), bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran peminatan bagi peserta didik di Indonesia. Subandi (2013) menambahkan bahwa bahasa Mandarin telah banyak diajarkan di sekolah-sekolah,

karena telah dijadikan sebagai bahasa asing kedua dalam kurikulum sekolah. Dan Menurut Ahmadi (2014), Tiongkok merupakan negara yang sekarang sedang rising star di bidang ekonomi, politik dan hankam.

Mempelajari bahasa Mandarin tidak akan cukup jika hanya membaca buku atau mengikuti les sehingga diperlukanlah media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar. Menurut Miarso (2004:458) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam dunia pendidikan, banyak jenis media yang bisa digunakan dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *Flashcard* dengan tujuan untuk mempermudah siswa mempelajari bahasa Mandarin dan juga bertujuan untuk melatih penguasaan kosakata dan

penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya.

Godwins School Surabaya merupakan salah satu sekolah internasional yang ada di Surabaya. Karena sekolah ini menggunakan taraf internasional, maka bahasa asing juga diajarkan di sekolah ini salah satunya bahasa Mandarin. Bahasa asing sangat baik diterapkan sejak anak usia dini, namun mengajarkan anak-anak tidak mudah karena anak-anak lebih cepat merasa bosan. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media yang tidak hanya menarik dan menyenangkan tetapi juga berguna untuk menambah wawasan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi motivasi dan semangat untuk lebih giat dalam mempelajari bahasa Mandarin, selain itu juga media *flashcard* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pilihan media yang menarik dan menyenangkan dalam memperelajari bahasa Mandarin khususnya penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana penerapan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya? 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya? 3) Bagaimana respon siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dalam penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin?

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu: 1) Mendeskripsikan penerapan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dalam penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu: 1) Manfaat Teoretis: Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan yang mudah dan menarik dengan menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. 2) Manfaat Praktis: a) Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin menggunakan media *flashcard*. b) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk menambah alternatif media pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. c) Bagi peneliti sendiri, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan wawasan peneliti dalam bidang bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flashcard*, khususnya penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Media *Flashcard* merupakan kartu-

kartu yang berisi kosakata dan juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat membantu anak, siswa atau pelajar dalam memahami kosakata bahasa Mandarin. Jenis kata yang terdapat dalam media *flashcard* tersebut yaitu 名词 (míng cí) kata benda dan 代词 (dài cí) kata ganti. 2) Kosakata adalah perbendaharaan kata yang memiliki arti atau kata-kata dalam bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kosakata dengan tema negara asal. 3) Kalimat atau adalah gabungan kata-kata yang bisa disusun melalui media *flashcard* yang bertemakan negara asal sehingga kalimat tersebut dapat membentuk sebuah ungkapan atau informasi. Jenis pola kalimat dalam penelitian ini yaitu kalimat sederhana 主语 + 谓语 + 宾语 (Subjek + Predikat + Objek).

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini yaitu “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” yang telah dilakukan oleh Maghfiroh (2013). Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Jenis penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan media *flashcard* di SDN Denanyar II Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang sama yaitu melakukan penelitian dengan menggunakan media *flashcard*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya.

Penelitian terdahulu yang relevan selanjutnya yaitu penelitian dengan judul “Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK BIM Jombang” yang telah dilakukan oleh Monika (2015). Dalam penelitian yang dilakukan tersebut, media pembelajaran film kartun digunakan untuk mempermudah siswa kelas X SMK BIM Jombang dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Perbedaan penelitian peneliti dari penelitian tersebut adalah Monika (2015) dalam penelitiannya menggunakan media film kartun untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK BIM Jombang, sedangkan peneliti menggunakan media *flashcard* dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya.

Media pembelajaran merupakan sebuah unsur yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dan merupakan sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pengetahuan guru kepada siswa. Munadi (2013:7-8) menyatakan bahwa media pembelajaran

adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sudjana dan Rivai (2010:7) menambahkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Seiring berjalannya waktu dan banyaknya jenis media pembelajaran, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam jenisnya masing-masing. Menurut Arsyad (2016:31) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Arsyad (2016:101) juga menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, *chart*, grafik, transparansi, dan *slide*), media berbasis audio visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

Media pembelajaran tentu memiliki banyak manfaat tidak hanya bagi siswa, namun juga bermanfaat bagi guru. Seorang guru atau pengajar perlu memperhatikan karakteristik dan kemampuan dari masing-masing media pembelajaran yang digunakan pada saat mengajar, sehingga guru dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Brown dan Yule (1983:17) menyatakan bahwa “*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning*”, yang artinya adalah semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2016:29-30) yaitu 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;
 - a. objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, radio, atau model;
 - b. objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c. objek atau benda yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.

- d. objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
- e. kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- f. peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau pores yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

- 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.

Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan media pembelajaran sudah sangat banyak mengalami kemajuan. Seperti halnya dengan media *flashcard*, media *flashcard* adalah media yang dapat digunakan untuk membantu seseorang dalam mengingat dan merupakan kartu-kartu yang berisi kata-kata dan juga dilengkapi dengan gambar. Media *flashcard* alwanya diperkenalkan oleh Glenn Doman, yang merupakan seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania sekaligus pendiri *The Institutes for the Achievement of Human Potential*. Menurut Arsyad (1997:120) *flashcard* adalah media grafis bidang datar yang memuat tulisan, gambar dan simbol tertentu. Dalam penelitian ini, penggunaan *flashcard* yang akan digunakan oleh peneliti merupakan *flashcard* dengan ukuran 18 cm x 13 cm. Pada bagian depan *flashcard* terdapat gambar dan pada bagian belakang terdapat Aksara Han atau Aksara Tionghoa (汉字 *hànzì*), bunyi atau ejaan (拼音 *pīnyīn*), beserta artinya.

Dalam berkomunikasi, manusia menggunakan kemampuan berbahasa yang telah dimiliki untuk berkomunikasi. Komunikasi dapat diwujudkan dalam sebuah percakapan yang melibatkan dua orang atau lebih untuk menyampaikan sebuah perasaan, ide, dan keinginan berupa tuturan atau ujaran (Wibisono, 2017). Orang yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik, tujuan komunikasinya menjadi lebih mudah tercapai. Sedangkan orang yang memiliki tingkat keterampilan berbahasa yang lemah, hal tersebut membuat mereka menjadi lebih sulit untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, dalam sebuah bahasa selalu terdapat kosakata yang bisa digunakan untuk menyusun sebuah kalimat.

Kosakata bahasa Mandarin adalah 词汇又称语汇, 是一种语言里所有的 (或特定范围的) 词和固定短语的总和 (黄柏荣, 2011:205). *Cíhuì yòu chēng yǔhuì, shì yī zhǒng yǔyán lǐ suǒyǒu de (huò tèdìng fānwéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé*. Kata disebut juga dengan kosakata, merupakan himpunan semua bahasa (atau cakupan secara spesifik) gabungan antara kata dan frasa dari bahasa. Terdapat banyak jenis kata dalam bahasa

Mandarin, namun jenis kata yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 名词 (míng cí) kata benda dan 代词 (dài cí) kata ganti.

Kalimat bahasa Mandarin disebut dengan 句子 (jù zi). 句子是由词, 词组或分句按照一定语法规则组成的, 能表达一个相对完整意思, 表现一定的语气, 具有独立语调的最大的语言单位 (Chandra, 2016:123). Jùzi shì yóu cí, cízǔ huò fēn jù ànzhào yīdìng yǔfǎ guīzé zǔchéng de, néng biǎodá yīgè xiāngduì wánzhěng yìsī, biǎoxiǎn yīdìng de yǔqì, jùyǒu dúlì yǔdiào de zuidà de yǔyán dānwèi. Kalimat terdiri atas kata-kata, ungkapan atau klausa sesuai dengan peraturan gramatikal tertentu, dan dapat mengungkapkan makna yang relatif lengkap, menyatakan nada tertentu, dan unit bahasa terbesar dengan intonasi independen. Dalam bahasa Mandarin terdapat banyak sekali jenis kalimat, macam-macam jenis dari pola kalimat dapat digunakan untuk menyusun sebuah kalimat dalam bahasa Mandarin, sehingga kalimat yang telah disusun tersebut bisa menghasilkan sebuah makna atau menyatakan sebuah informasi. Jenis pola kalimat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kalimat sederhana 主语 + 谓语 + 宾语 (Subjek + Predikat + Objek).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya menggunakan jenis penelitian *pre-experimental gesign* dengan bentuk *one group pre-test post-test design*. Dalam penelitian yang dilakukan ini, perlakuan yang diberikan oleh peneliti yaitu berupa kegiatan pembelajaran mengenai kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin yang diberikan pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dengan menggunakan media *flashcard*. Media pembelajaran *flashcard* tersebut dapat berguna untuk memberikan kemudahan bagi siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dalam menguasai kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Dalam melakukan sebuah penelitian, ada beberapa hal yang tentunya dibutuhkan seperti populasi dan sampel. Arikunto (2006:130) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan ini adalah siswa kelas III SD Godwins School Surabaya yang berjumlah 18 orang. Menurut Sugiyono (2014:118) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan ini adalah siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Jumlah siswa yang terdapat pada kelas III SD Godwins School Surabaya yaitu sebanyak 18 orang siswa, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan.

Dalam memperoleh data, seorang peneliti dapat menggunakan berbagai teknik untuk mengumpulkan data. Menurut Arikunto (2010:265) teknik pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data terkait objek penelitian. Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, yaitu dengan cara observasi, tes, dan angket. Observasi berfungsi untuk mengukur keberhasilan atau ketercapaian pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dengan cara mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dengan menerapkan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Tes digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan tujuan untuk mengumpulkan data hasil dari belajar siswa kelas III SD Godwins School Surabaya sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar soal *pre-test* dan lembar soal *post-test* yang berisi materi tentang negara asal. Pada soal tes tersebut terdapat 15 soal tes yang diberikan kepada masing-masing siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Soal tes yang diberikan pada siswa tersebut yaitu terdiri dari 5 soal mengenai pernyataan benar atau salah, 5 soal mencocokkan gambar, dan 5 soal menyusun kalimat. Untuk skor dari setiap kelompok soal yaitu 25 poin (1 soal = 5 poin) untuk soal mengenai pernyataan benar atau salah, 25 poin (1 soal = 5 poin) untuk soal mencocokkan gambar, dan 50 poin (1 soal = 10 poin) untuk soal menyusun kalimat sehingga total skor secara keseluruhan adalah 100 poin. Angket respon siswa digunakan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Apakah penggunaan dari media *flashcard* tersebut dapat meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas III SD Godwins School Surabaya

Data yang telah digunakan dalam menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu data observasi guru dan data observasi siswa yang telah diperoleh pada saat berlangsungnya penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan nilai hasil dari analisis observasi aktivitas guru yang telah dilakukan pada siswa kelas III SD Godwins School dengan menggunakan media *flashcard*, dapat diketahui bahwa nilai perolehan persentase aktivitas guru yaitu diperoleh sebesar 91%. Jika nilai dilihat melalui skala *likert*, hasil yang telah diperoleh tersebut termasuk kedalam kriteria baik sekali yaitu bekisar 81 % - 100%. Berdasarkan hasil dari analisis data observasi aktivitas siswa, diketahui

bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung telah terlaksana dengan baik. Hal tersebut dapat diketahui melalui sikap dari siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran tersebut siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa antusias juga berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa lebih fokus dalam mempelajari bahasa Mandarin dan siswa mampu mengerjakan tes yang telah diberikan oleh guru. Dengan adanya media *flashcard* ini, siswa mampu menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin dan juga siswa menjadi lebih tertarik dalam mempelajari bahasa Mandarin. Hal ini telah dibuktikan melalui perolehan nilai analisis persentase aktivitas siswa yaitu sebesar 92,85% dan jika dilihat melalui skala *likert*, hal ini termasuk kedalam kriteria baik sekali yaitu bekisar 81 % - 100%.

Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas III SD Godwins School Surabaya

Data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Melalui hasil perhitungan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flashcard*. Diketahui bahwa hasil rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas III SD Godwins School Surabaya sebesar 39,44. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, terdapat peningkatan yang baik terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Perolehan hasil tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata *post-test* siswa kelas III SD Godwins School Surabaya yaitu sebesar 82,22. Setelah perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III SD Godwins School Surabaya tersebut diperoleh, tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu melakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *flashcard* pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dengan menghitung nilai uji-t. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai uji-t tersebut yaitu dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } \bar{M}_d &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{840}{18} \\ &= 46,66 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } t &= \frac{\bar{M}_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \\ &= \frac{46,66}{\sqrt{\frac{300,0008}{18(18-1)}}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{46,66}{\sqrt{\frac{300,0008}{18}}} \\ &= \frac{46,66}{0,9901} \\ &= 47,12 \end{aligned}$$

Dari analisis perhitungan tersebut yang telah dilakukan oleh peneliti, telah diketahui bahwa perolehan nilai dari \bar{d} yaitu diperoleh sebesar 840 dan perolehan nilai dari \bar{M}_d yaitu sebesar 46.66. Setelah memperoleh nilai dari perhitungan tarap kepercayaan 95% dan nilai signifikan 5% sehingga telah diperoleh hasil nilai $t = 47,12$. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut, maka diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari media *flashcard* telah terbukti memiliki pengaruh yang baik terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya.

Respon Siswa Kelas III SD Godwins School Surabaya Dalam Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Penguasaan Kosakata Dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin

Data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu diperoleh melalui angket respon siswa. Angket respon siswa yang telah diberikan berjumlah 10 butir tentang pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dan penerapan media *flashcard* pada pembelajaran selanjutnya tentang kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Data hasil angket respon siswa yang telah diperoleh dari siswa kelas III SD Godwins School Surabaya setelah melakukan pembelajaran dengan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{620}{4 \times 10 \times 12} \times 100\% \\ &= 94,44\% \end{aligned}$$

Dari hasil analisis data angket respon siswa, secara keseluruhan telah didapatkan persentase dari respon siswa sebesar 94,44%. Jika dilihat melalui skala *likert*, hal ini termasuk kedalam kriteria baik sekali yaitu bekisar 81%-100%. Selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *flashcard* pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya, siswa

terlihat sangat antusias, berperan aktif, dan tertarik untuk mempelajari bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flashcard*. Hal tersebut dikarenakan media *flashcard* yang dibuat terlihat menarik dan cocok untuk digunakan oleh anak-anak, media *flashcard* tersebut juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan lucu sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu juga, pada saat peneliti memperlihatkan dan menjelaskan penggunaan dari media *flashcard*, siswa sudah antusias dan pada saat pembelajaran usai dilaksanakan siswa tersebut juga menginginkan media *flashcard* yang telah dibuat oleh peneliti untuk dimiliki. Berdasarkan pembahasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* layak untuk digunakan oleh siswa kelas III SD Godwins School Surabaya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dan terbukti memiliki pengaruh yang baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III SD Godwins School dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flashcard* ini telah menjawab sebanyak tiga rumusan masalah. Rumusan masalah pertama yaitu mengenai bagaimana aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flashcard*. Berdasarkan hasil nilai analisis observasi aktivitas guru, diketahui bahwa perolehan persentase aktivitas guru sebesar 91% dengan total skor 55. Jika dilihat melalui skala *likert*, nilai yang telah diperoleh tersebut termasuk kedalam kriteria baik sekali yaitu bekisar antara 81% - 100% yang artinya baik sekali. Berdasarkan perolehan hasil nilai analisis data observasi aktivitas siswa, diketahui bahwa kegiatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung telah terlaksana dengan sangat baik. Hal tersebut dapat diketahui melalui hasil dari perolehan persentase aktivitas siswa sebesar 92,85% dengan total skor 26. Jika dilihat melalui skala *likert*, nilai yang telah diperoleh tersebut termasuk kedalam kriteria yang baik sekali yaitu bekisar antara 80% - 100% = baik sekali. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya telah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan perolehan nilai hasil *pre-test* dan *post-test*, diketahui bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas III SD Godwins School Surabaya dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin setelah menggunakan media *flashcard*. Hasil rata-rata nilai *pre-test* siswa diperoleh sebesar 39,44 dan rata-rata nilai *post-test* siswa diperoleh sebesar 82,22. Dari perolehan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa nilai dari \bar{d} sebesar 840 dan M_d sebesar 46,66. Hasil nilai $t = 47,12$ telah diperoleh berdasarkan perhitungan tarap kepercayaan 95% dan nilai signifikan

5%. Berdasarkan hasil perolehan perhitungan nilai analisis data, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* terbukti memiliki pengaruh yang baik terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya.

Berdasarkan analisis data angket respon siswa, secara keseluruhan hanya terdapat dua jenis jawaban respon yang diberikan dari empat pilihan jawaban yaitu respon siswa kelas III SD Godwins School Surabaya yang menyatakan sangat setuju dan setuju. Berdasarkan perhitungan analisis data hasil angket respon siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, telah diketahui bahwa secara keseluruhan didapatkan persentase dari hasil nilai angket respon siswa sebesar 94,44%. Jika dilihat melalui skala *likert*, nilai yang telah diperoleh tersebut termasuk kedalam kriteria baik sekali yaitu bekisar antara 81% - 100%. Dari simpulan tersebut dapat dikatakan bahwa media *flashcard* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dan terbukti memberikan pengaruh yang baik pada siswa kelas III SD Godwins School Surabaya. Maka dari itu, peneliti menyatakan hasil persentase angket respon siswa terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin telah direspon dengan sangat baik oleh siswa kelas III SD Godwins School Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam mengajar dengan menggunakan *flashcard*, harus memberikan penjelasan secara jelas bagaimana cara menggunakan media *flashcard* dengan baik dan benar, apa kegunaannya, dan apa manfaat yang didapat jika belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* menjadi lebih berguna, bermanfaat, tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran dan tidak membuang-buang waktu.
- 2) Jika ingin melakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*, maka hendaknya membuat tampilan, jenis atau bentuk dari media *flashcard* dengan tampilan yang lebih menarik dan kreatif sehingga pengguna media *flashcard* tersebut menjadi semangat dalam belajar, lebih termotivasi, dan tidak merasa bosan saat belajar dengan menggunakan media *flashcard*. Jadi, media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk *flashcard* tersebut tidak akan sia-sia namun juga akan terus dapat digunakan dan juga bermanfaat.
- 3) Dalam membuat media pembelajaran berbentuk media *flashcard*, usahakan untuk membuat media *flashcard* dengan menggunakan bahan yang terbuat dari kualitas yang lebih baik, tidak berbahaya dan

ramah lingkungan, sehingga media *flashcard* yang telah dibuat dapat bertahan lama, tidak mudah rusak, dan juga aman pada saat digunakan.

- 4) Saran dari peneliti bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian yang telah dilakukan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media *flashcard* sehingga dapat menjadi media yang lebih baik, kreatif dan menarik. Dengan adanya pengaruh yang baik terhadap penggunaan media *flashcard* yang telah dilakukan dalam penelitian ini, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan suatu penelitian dengan menerapkan penggunaan dari media *flashcard* ke dalam berbagai materi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan yang akan diteliti oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rendy. 2014. *Bentuk Tidak Tutur Direktif Tokoh Wu Chao Dalam Novel Putri Langit Karya Nigel Cawthorne*. Senarin 2014, No.9, Hal. 69-74.
- Ahmadi, Anas. 2014. *Ekopsikologi dalam Sastra Tiongkok: Spesial Isu pada Sastra (Tiongkok) Klasik*. Senarin 2014, No. 11, Hal. 87-94
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Brown, Gillian dan George Yule. 1983. *Discourse Analysis*. Cambridge: Cambridge.
- Chandra, Yulie Nela. 2016. *现代汉语句法 Sintaksis Bahasa Mandarin*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Magfiroh, Lailatul. 2013. *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. JPGSD Vol.1, No.02, 0-216.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mintowati, Maria. 2017. *Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah: Pendekatan Dan Metode Alternatif*. Jurnal Cakrawala Mandarin Vol.1, No.1, Hal.1-10..
- Monika. 2015. *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK BIM Jombang*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Munadi, Yudi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Subandi. 2013. *Menynergiskan Pembelajaran Bahasa Jepang dan Bahasa Mandarin Melalui Kanji*. Senarin 2013, No. 6, Hal. 58-72.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibisono, Galih. 2017. *Pelanggaran Maksim Prinsip Kerja Sama Tokoh Utama Pada Film 梁祝(Liang Zhu) Sampek Engtay*. Jurnal Cakrawala Mandarin Vol.1, No.2, Hal. 57-63.
- 黄柏荣. 2011. <<现代汉语>>. 北京: 高等教育出版社.