

**Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* dalam Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo**

**Ditra Walujeng Pratama**

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
dwp.29april1994@gmail.com

**Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd**

Zaenalfanani@unesa.ac.id

**Abstrak**

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik, mengalami kesulitan dalam penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Oleh karena itu, perlu adanya peran guru yaitu membantu, membimbing, mengembangkan serta meningkatkan keterampilan yang siswa butuhkan dalam penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik perlu adanya media dalam mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Macromedia Flash* yang dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Bahasa SMA 1 Driyorejo. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, tes, dan angket. Hasil observasi berdasarkan perhitungan skor skala Likert menunjukkan kategori sangat baik. Aktivitas guru pada pertemuan pertama dengan skor 84,32%, dan pada aktivitas guru pertemuan kedua dengan skor 86,79%

Hasil penelitian dengan menggunakan media *Macromedia Flash* dapat diketahui hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh  $t_0 = 4,62$  dan  $d_b = 40$  selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5% dengan harga  $t_0 = 4,62$  dan  $d_b = 40$ , maka diketahui bahwa harga  $t_s = 2,02$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $4,62 > 2,01$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikansi antara penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan media *Macromedia Flash* dengan hanya berceramah. Berdasarkan hasil angket penggunaan media *Macromedia Flash* pada kelas eksperimen bahwa 90% siswa dapat mempermudah menguasai kosakata bahasa Mandarin, sebanyak 92% penggunaan media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Mandarin.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Macromedia Flash, Kalimat Bahasa Mandarin

**Abstract**

In learning Chinese in Driyorejo Gresik 1 Public High School, there are difficulties in compiling Chinese sentences. Therefore, there is a need for a teacher's role to help, guide, develop and improve the skills students need in preparing Chinese sentences. In order for learning to work well there is a need for media to teach. One of the media that can be used is Macromedia Flash media which can be used easily in learning. This research is an experimental research using quantitative methods. The sample in this study was the class X Language of Driyorejo 1 High School. This study uses data collection techniques with observation techniques, tests, and questionnaires. The results of the observation based on the calculation of the Likert scale score showed a very good category. The teacher's activity at the first meeting was 84.32%, and the teacher's activity in the second meeting was 86.79%.

The results of the study using Macromedia Flash media can be seen from the results of data analysis performed, obtained by  $t_0 = 4.62$  and  $d_b = 40$  then consulted by looking at the table value level 5% with prices  $t_0 = 4.62$  and  $d_b = 40$ , it is known that the price  $t_s = 2.02$  shows  $t$  greater than  $t$  table ( $4.62 > 2.01$ ). Price  $t_0$  is significant. Thus the analysis of student learning data proved that there was a significant difference between the preparation of simple Chinese sentences using Macromedia Flash media by only lecturing. Based on the results of the use of Macromedia Flash media questionnaire in the experimental

class that 90% of students can simplify mastering Chinese vocabulary, as much as 92% of *Macromedia Flash* media usage can increase motivation to learn Mandarin.

**Keywords:** Learning Media, *Macromedia Flash*, Mandarin Sentences

## PENDAHULUAN

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran. Pengaruh media dalam penyusunan kalimat sederhana cukup penting karena ketidakjelasan materi yang akan disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantara. Menurut Susilana (2007:24) melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Dengan demikian, peneliti akan menggunakan media sebagai salah satu upaya agar pembelajaran bahasa Mandarin lebih menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *Macromedia flash*.

*Macromedia Flash* merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat suatu animasi. *Macromedia Flash* sebagai sebuah teknologi animasi web yang paling populer untuk saat ini, memiliki ukuran file yang kecil tetapi memiliki kualitas yang baik. *Macromedia Flash* dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan animatif dari segi tampilan dan dalam segi tujuan karena dengan adanya media yang menarik akan membuat minat belajar siswa menjadi meningkat. Hamalik (dalam Arsyad, 1996:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan disampaikan akan lebih cepat diterima dan dipahami. Dengan media ini mahasiswa tidak hanya melihat dan mendengar saja, mahasiswa juga bisa ikut bernyanyi bersama-sama. Jadi dengan begitu akan memudahkan mahasiswa dalam menghafal kosakata, dimana belajar bahasa menggunakan lagu sudah dibuktikan dapat meningkatkan pengetahuan pembelajar. Orlova (dalam Khasanah, 2014:167) menyatakan bahwa lagu dianggap sebagai suatu alat yang efektif untuk pengajaran bahasa. Maka dengan digunakannya media ini diharapkan dapat memotivasi dan membantu mahasiswa dalam meningkatkan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap siswa. Karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses

belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif belajar (Ariani dan Dany Haryanto, 2010:75).

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo. Alasan peneliti memilih sekolah ini berdasarkan wawancara dan diskusi langsung maupun lewat media sosial dengan guru yang dilaksanakan pada september 2016 bahwa bahasa Mandarin dianggap menjadi mata pelajaran yang sulit bagi siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo terutama dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan media dalam proses pembelajaran belum menggunakan media yang tepat dalam penyampaian materi, sehingga siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Penggunaan media *Macromedia Flash* ini diharapkan mampu menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin dan dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin serta menjadikan media *Macromedia Flash* ini sebagai media dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Media *Macromedia Flash* ini diharapkan dapat membantu siswa mengingat kosakata bahasa Mandarin dengan mudah dan mengurangi rasa kejenuhan selama pembelajaran berlangsung.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses penggunaan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran kalimat sederhana bahasa Mandarin, (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran kalimat sederhana bahasa Mandarin, (3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo.

## METODE

Menurut Arikunto (2006:207), penelitian eksperimen ada 2 jenis, yaitu penelitian eksperimen benar dan penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu ada tiga model penelitian, yaitu 1) *one-shot case study*, yaitu eksperimen yang dilakukan tanpa adanya pembandingan. Dan tanpa tes awal 2) *one group pretest and post test design*, yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan, dan 3) *post-test only control design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya tes awal, namun ada kelas

pembandingan. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest and posttest design*.

Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo. Alasan peneliti memilih kelas X Bahasa dikarenakan kelas X Bahasa baru mendapatkan bahasa Mandarin, sehingga diperlukan media pembelajaran yang variatif agar minat siswa belajar bahasa Mandarin Meningkat.

Sampel adalah sebagian wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:173). Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Driyorejo. Pemilihan kelas tersebut atas dasar permintaan guru bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Driyorejo, dikarenakan minat belajar siswa kelas X Bahasa 1 yang tinggi dibanding kelas lainnya.

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi (aktivitas guru dan siswa), soal *pre test* dan *post test*, dan angket respon siswa. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203). Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada suatu instrumen yang digunakan agar data yang diperoleh bisa relevan dengan kebutuhan penelitian. Dengan instrumen tersebut kemudian dilakukan pengumpulan data dengan menganalisis instrumen yang sudah diisi oleh observer maupun siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dianalisis menggunakan rumus-rumus statistik untuk mengetahui rata-rata dan persentase sebelum dideskripsikan pada pembahasan. Dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai, aktivitas guru, aktivitas, hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan media *Macromedia flash*, hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan media *Macromedia flash*, dan hasil angket respon siswa terhadap penerapan media *Macromedia flash* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Kelas dalam penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Driyorejo yang berjumlah 25 siswa. Pembelajaran berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan durasi waktu (2x45 menit) dalam setiap pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 28 april 2017 dan pertemuan kedua pada

tanggal 4 Mei 2017. Kegiatan awal pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media *Macromedia Flash* sebagai metode pembelajarannya.

Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru memperkenalkan diri, dan mengabsen kehadiran siswa, kemudian peneliti memberikan *pre test* terlebih dahulu bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas X Bahasa 1 dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan soal *pre test* yang sudah diberikan. Setelah *pre test* dilaksanakan, guru memulai pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *Macromedia flash*, guru menjelaskan kosakata baru, menjelaskan penyusunan kalimat sederhana.

Diakhir pembelajaran guru memberikan tes akhir atau *post test* untuk mengetahui kemampuan siswa memahami pelajaran setelah dilakukan treatment. Langkah akhir pemberian angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran berdialog bahasa Mandarin.

Hasil lembar observasi kelas pertemuan pertama diketahui bahwa hasil yang diperoleh 82,23%, pada pertemuan ke dua meningkat menjadi 86,67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penilaian lembar observasi menurut skala likert dianggap sudah memenuhi, dengan nilai yang diperoleh pada masing-masing pertemuan mencapai angka diatas 81%.

Hasil pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin telah dilakukan analisis data yang menggunakan rumusan t-score. Secara signifikan terbukti ada perbedaan antara kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas eksperimen yang menggunakan media *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai *Pretest* ke nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dari analisis perhitungan yang diperoleh  $t_0 = 4,62$  dan  $d_b = 40$  selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5% dengan harga  $t_0 = 4,62$  dan  $d_b = 40$ , maka diketahui bahwa harga  $t_s = 2,02$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $4,62 > 2,01$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *Macromedia Flash* dengan hanya berceramah saja. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas

eksperimen yaitu kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo.

Dari hasil pembahasan diatas, dapat dilihat dari keseluruhan proses penelitian yang dilakukan, proses pembelajaran pada kelas kelas eksperimen berjalan dengan lancar, memberikan pengaruh positif kenaikan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan media *Macromedia flash* dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, memberikan respon positif meningkatkan semangat belajar menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin di kelas X Bahasa SMA 1 Driyorejo.

Angket respon siswa pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Macromedia flash* telah dianalisis berdasarkan jawaban masing-masing siswa. Pada pernyataan angket butir 1, Dari 21 siswa kelas eksperimen 16 siswa (77%) menyatakan "sangat setuju". Dengan pernyataan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam hal penyusunan kalimat bahasa Mandarin, dan 3 siswa (14%) menjawab "setuju". Siswa yang menyatakan "kurang setuju" sebanyak 2 siswa (9%) dan untuk pernyataan "tidak setuju" tidak ada (0%), hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam hal penyusunan kalimat bahasa Mandarin

Pada pernyataan angket butir 2, yang menunjukkan pertanyaan bahwa "Penggunaan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dapat memudahkan dalam penyusunan kalimat bahasa Mandarin". pada pertanyaan ini siswa yang menjawab "sangat setuju" berjumlah 16 siswa (77%) dan 5 siswa (23%) menjawab "setuju". Siswa yang menyatakan "kurang setuju" dan "tidak setuju" pada soal pertanyaan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dapat memudahkan siswa dalam hal penyusunan kalimat terhadap wacana bahasa Mandarin.

Pada pernyataan angket butir 3, Dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 12 siswa (57%) yang menjawab "sangat setuju" dan 9 siswa (43%) menjawab "setuju". Dengan pernyataan tersebut bahwa dengan menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* siswa dapat memahami wacana bahasa Mandarin dengan mudah. Siswa yang menyatakan "kurang setuju" dan "tidak setuju" dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dapat dengan mudah memahami isi wacana bahasa Mandarin.

Pada pernyataan angket butir 4, dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 12 siswa (57%) yang menjawab "sangat setuju" dan 5 siswa (23%) menjawab "setuju". Dengan pernyataan tersebut bahwa dengan

menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* siswa dapat memahami wacana bahasa Mandarin dengan mudah. Siswa yang menyatakan "kurang setuju" sebanyak 4 siswa (20%) dan "tidak setuju" dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan guru dengan menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin*.

Pada pernyataan angket butir 5, Dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 13 siswa (61%) yang menjawab "sangat setuju" dan 8 siswa (39%) menjawab "setuju". Dengan pernyataan tersebut bahwa dengan menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* membuat pelajaran menjadi lebih menarik. Siswa yang menyatakan "kurang setuju" dan "tidak setuju" dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa Media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* membuat pengajaran penyusunan kalimat bahasa Mandarin jadi lebih menarik.

Pada pernyataan angket butir 6, Dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 12 siswa (57%) yang menjawab "sangat setuju" dan 4 siswa (43%) menjawab "setuju". Dengan pernyataan tersebut bahwa dengan menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dapat meningkatkan motivasi dalam hal belajar penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Siswa yang menyatakan "kurang setuju" dan "tidak setuju" dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa Media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam hal penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Pada pernyataan angket butir 7, dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 15 siswa (72%) yang menjawab "sangat setuju" dan 6 siswa (28%) menjawab "setuju". Dengan pernyataan tersebut bahwa dengan menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dapat membuat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam hal penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Siswa yang menyatakan "kurang setuju" dan "tidak setuju" dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa Media *Macromedia FLash* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Pada pernyataan angket butir 8, Dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 11 siswa (52%) yang menjawab "sangat setuju" dan 6 siswa (28%) menjawab "setuju". Siswa yang menyatakan "kurang setuju" 4 siswa (20%) dan "tidak setuju" dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa Guru memberikan waktu yang cukup kepada anda dalam pengajaran bahasa Mandarin menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin*.

Pada pernyataan angket butir 9, Dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 11 siswa (52%) yang menjawab “sangat setuju” dan 10 siswa (48%) menjawab “setuju”. Siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah menggunakan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* dalam belajar penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Pada pernyataan angket butir 10, Dari 21 siswa kelas eksperimen yang di teliti sebanyak 10 siswa (48%) yang menjawab “sangat setuju” dan 9 siswa (43%) menjawab “setuju”. Siswa yang menyatakan “kurang setuju” ada 2 siswa (9%) dan “tidak setuju” dari pernyataan tersebut tidak ada (0%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash Kosakata bahasa Mandarin* sudah sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru.

Hasil analisis angket nilai yang diperoleh dengan menggunakan skala Likert menunjukkan pengaruh yang cukup kuat yang berada pada kisaran 41%-60% , sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* cukup efektif meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil analisis angket respon yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Macromedia flash* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin sangat efektif diterapkan pada kelas X Bahasa 1. Hal ini dibuktikan dari banyaknya respon siswa yang menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti, dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Driyorejo.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin sudah berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil data pada lembar observasi guru dan siswa pertemuan pertama dan pertemuan kedua didapat hasil yang sangat baik. Pada pertemuan pertama diperoleh hasil 84,23% dan pertemuan kedua 89,67% sedangkan untuk hasil observasi aktivitas siswa diperoleh hasil 83,6% dan 90%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo berlangsung sangat baik.
- 2) Hasil pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash* terhadap kemampuan

penguasaan kosakata bahasa Mandarin telah dilakukan analisis data yang menggunakan rumusan t-score. Secara signifikan terbukti ada perbedaan antara kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin kelas eksperimen yang menggunakan media *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai *Pretest* ke nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dari analisis perhitungan yang diperoleh  $t_0 = 4,62$  dan  $d_b = 40$  selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5% dengan harga  $t_0 = 4,62$  dan  $d_b = 40$ , maka diketahui bahwa harga  $t_s = 2,02$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $4,62 > 2,01$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *Macromedia Flash* dengan hanya berceramah saja. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo.

- 3) Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash* mendapatkan respon positif dari siswa. Dan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dirasakan sangat efektif oleh siswa. Penggunaan media *Macromedia Flash* dapat mempermudah penguasaan kosakata terhadap wacana bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil angket respon siswa mendapatkan respon positif dari 25 siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo dengan menggunakan media *Macromedia Flash*. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 91%, 91%, dan 94%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 91%, 94%, dan 88%, aspek hasil penggunaan media *Macromedia Flash* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin diperoleh sebesar 90%, 93%, 88%, 83%.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan

dalam penggunaan media *Macromedia Flash* terhadap kemampuan *penguasaan kosakata* bahasa Mandarin.

- 1) Dalam menerapkan media *Macromedia Flash* guru harus menguasai teknik penggunaan *Macromedia Flash* yang akan diajarkan pada siswa.
- 2) Pengelolaan waktu untuk penerapan media *Macromedia Flash* harus disiapkan dengan baik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak memakan banyak waktu pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Penggunaan media *Macromedia Flash* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin karena penggunaan media ini tidak monoton dengan ceramah. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin lebih giat lagi.

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan ke penelitian selanjutnya dalam hal kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang berhubungan dengan media *Macromedia Flash*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khasanah, Umul. 2014. "Pemanfaatan Lagu sebagai Pilihan Belajar Bahasa". *Dalam Jurnal Aktual LPPM UNESA*. 2014. Volume 1. Surabaya: University Press Universitas Negeri Surabaya.
- Mukarromah, Yuni. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Taboo* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa XI IPA 4 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Tidak diterbitkan.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Ramadianto, Anggra yuda. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rusni, Cicik Hariati. 2015. "Pengaruh Media Kotoba Gazou (Gambar Kosakata) terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nadhlatul Ulama 1 Gresik". Skripsi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Tidak diterbitkan.
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Tarigan, H.G. 1994. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung.
- Tim Penyusun. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yulius, Hendri. 2010. *Mudah dan Lancar Belajar Tata Bahasa Mandarin*. Jakarta: Trans Media Jakarta.
- 黄伯宋, 廖序东. 2002. 现代汉语. 北京: 高等教育出版社.
- 杨寄洲. 2005. 汉语教程第一册. 北京语言大学出版社.