

Keefektifan Media Aplikasi Kahoot! terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020

Nenis Faridlo

Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya E-mail:
nenisfaridlo16020774036@mhs.unesa.ac.id

Galih Wibisono, BA. M.Ed.

Abstrak

Penguasaan bahasa asing dibutuhkan oleh siswa untuk menghadapi dunia kerja. Salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah yaitu bahasa Mandarin. Dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya ditemukan hambatan yaitu siswa kelas X masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Salah satu faktor penyebab kesulitan tersebut yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam kelas. Untuk mengatasi hambatan tersebut, peneliti menerapkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin yaitu media aplikasi Kahoot!. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan, keefektifan, dan respon siswa dalam menggunakan media aplikasi Kahoot! Terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya tahun ajaran 2019/2020. Sedangkan sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan hasil kelas X APH 3 menjadi kelas eksperimen dengan jumlah 24 siswa dan kelas X APH 4 dengan jumlah 24 siswa menjadi kelas kontrol. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing kelas dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Pada kelas kontrol siswa belajar dengan menggunakan media *powerpoint* dan pada kelas eksperimen siswa belajar dengan menggunakan media aplikasi Kahoot!.

Hasil analisis observasi aktivitas guru di kelas eksperimen X APH 3 pada pertemuan pertama menghasilkan persentase sebesar 94,6% dan pada pertemuan kedua sebesar 94,6%. Hasil analisis observasi kegiatan siswa di kelas eksperimen X APH 3 pada pertemuan pertama diperoleh sebesar 87,5% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 95%. Hasil persentase tersebut jika di konferensikan ke dalam skala likert berada pada kategori “sangat baik”, hal tersebut membuktikan bahwa media aplikasi Kahoot! Efektif digunakan untuk pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen X APH 3 diperoleh $d_b = 46$ dan $t_0 = 2,17$, serta $t_{\alpha} 0,05 = 1,67$ menunjukkan bahwa Hal itu menunjukkan bahwa ($2,17 > 1,67$). sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas X APH 3 SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. Selanjutnya, hasil analisis angket respon siswa seluruhnya berada pada rentang 70,8% - 95,8%. Hal itu membuktikan bahwa penerapan media aplikasi Kahoot! terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Kata Kunci : Media pembelajaran, aplikasi Kahoot!, kemampuan menyusun kalimat sederhana

Abstract

Students need to be proficient in foreign languages to face the world of work. One of the foreign languages taught in school is Chinese. In the process of learning Chinese at SMK 17 Agustus 1945 Surabaya, it was found that tenth grade students still had difficulty writing simple Chinese sentences. One of the causes of these difficulties because teacher rarely use media in the teaching process, which makes students inactive in class. To overcome these obstacles, researcher have used a learning media called “Kahoot!” that can help students become more active in the process of writing simple Chinese sentences. This study aims to know the application, effectiveness, and response of class X APH students in using Kahoot! on the organization of simple Chinese sentences.

This study is a true experimental design study, a pre-test and post-test control group design using a quantitative description method. The population in this study were all students of X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. The samples in this study were determined using a simple random sampling technique. Class X APH 3 is determined to be an experimental class with a total of 24 students and class X APH 4 with a total of 24 students are a control group. The study had two meetings in each class and was allocated 2x45 minutes. In control class, learning students are taught using powerpoint and in experimental class, students are taught using Kahoot! application media.

The result of teacher activity observations in the experimental class X APH 3 at the first meeting obtained a percentage of 94.6% and at the second meeting was 94.6%. The result of experimental class X APH 3 students activities observation at the first meeting was 87.5%, and 95% at the second meeting. If measured by Likert scale, the result of this percentage included in "very well" category, which proves that Kahoot! is effective for learning organizationing simple Chinese sentences. The pre-test and post-test analysis results of experimental class X APH 3 were obtained that $d_b = 46$, $t_0 = 2,17$, and $t_{\alpha 0,05} = 1,67$ and the results showed that $(2.17 > 1.67)$. Therefore, it can be concluded that H_0 rejection and H_1 acceptance, which means that there is a significant difference between the pre-test and post-test results of students of class X APH 3 SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. In addition, the results of the questionnaire analysis of student responses were in the range of 70.8% -95.8%. this percentage means that students respond positively to use Kahoot! for organizationing Chinese simple sentence.

PENDAHULUAN

Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari peran penting bahasa sebagai alat komunikasi. Menurut Chaer (2013:19) bahasa merupakan sebuah sarana interaksi antar manusia yang digunakan untuk berkomunikasi. Seiring dengan makin berkembangnya era globalisasi saat ini, maka kemampuan berbahasa merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari, terutama kemampuan berbahasa asing. Salah satu bahasa asing yang diminati masyarakat saat ini yaitu bahasa Mandarin.

Di Indonesia, mata pelajaran bahasa Mandarin telah diajarkan di sekolah-sekolah sebagai mata pelajaran peminatan (Mintowati, 2017:1). Keterampilan berbahasa Mandarin juga dapat digunakan untuk menambah *skill* diri peserta didik dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus dari sekolah. Oleh karena itu, keterampilan dalam berbahasa Mandarin merupakan suatu hal yang penting untuk dipelajari.

Dalam belajar bahasa Mandarin, terdapat aspek-aspek keterampilan berbahasa yang harus dipelajari oleh siswa. Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan dalam berbahasa ada empat yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis dalam bahasa Mandarin merupakan salah satu dari empat jenis aspek keterampilan bahasa yang memiliki banyak kendala saat dipelajari oleh siswa, dikarenakan terdapat siswa yang belum dapat menggunakan kalimat dengan sempurna. Penyebab dari terjadinya hal tersebut dikarenakan terdapat perbedaan antara penyusunan struktur kalimat bahasa Mandarin dengan tatanan struktur kalimat bahasa Indonesia. Oleh karena itu, kemampuan menulis siswa masih perlu dilatih secara intensif.

Kemampuan menulis siswa dapat ditinjau dari kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana. Berdasar wawancara yang dilakukan tanggal 29 November 2019 di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya dengan siswi kelas X APH 3 bernama Bunga, diketahui bahwa dalam penyusunan kalimat, masih banyak siswa yang menempatkan kosakata secara terbalik dan tidak sesuai dengan susunan tata bahasa yang benar. Ditemukan juga beberapa peserta didik yang tidak mengetahui cara penempatan kata keterangan tempat dalam sebuah kalimat bahasa Mandarin, seperti kalimat "Aku pergi ke Sekolah

dengan dia." ditulis menjadi 我去学校和他 *wǒ qù xuéxiào hé tā*. Dimana kalimat yang benar adalah 我和他去学校 *wǒ hé tā qù xuéxiào*.

Berdasarkan wawancara pertama yang dilakukan dengan Catur Wulandari, S.Pd selaku guru bahasa Mandarin SMK 17 Agustus 1945 Surabaya pada hari Senin, 21 Oktober 2019, diketahui bahwa sebagian siswa kelas X APH masih memiliki permasalahan dalam melafalkan kata dan kalimat bahasa Mandarin. Hal tersebut terjadi karena minimnya jam pelajaran bahasa Mandarin yaitu hanya 1 kali pertemuan dalam waktu satu minggu. Faktor lainnya yaitu media pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru bahasa Mandarin di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya hanya menggunakan media konvensional seperti *powerpoint*. Oleh karena itu, untuk meminimalisir kesalahan dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin maka digunakan sebuah media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot! yang diakses dengan memanfaatkan kemajuan teknologi serta memanfaatkan fasilitas *Wi-fi* yang disediakan oleh sekolah. Kahoot! adalah media pembelajaran yang berisi kuis atau *game* yang bisa diakses secara *online* melalui web www.kahoot.it atau dapat di unduh secara gratis melalui *playstore* di *handphone*. Media aplikasi Kahoot! merupakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *online* Kahoot! yang berisikan *game* dan kuis sehingga dalam penerapannya diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan membantu mengubah pola pikir siswa bahwa belajar bahasa Mandarin merupakan hal yang sulit.

Berdasar uraian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendiskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Kahoot! terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. (2) Mendiskripsikan keefektifan penerapan media aplikasi Kahoot! terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. (3) Mendiskripsikan respon siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya terhadap penerapan media aplikasi Kahoot! terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Sedangkat manfaat Praktis 1) Bagi siswa diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin secara benar khususnya dengan menggunakan media aplikasi Kahoot!. 2) Bagi guru diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini bisa memberikan inspriasi untuk pihak sekolah khususnya guru bahasa Mandarin untuk menggunakan media pembelajaran, khususnya aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana. 3) Bagi peneliti lain diharapkan peneliti lainnya khususnya di bidang pendidikan agar dapat menggunakan serta mengembangkan penelitian ini untuk penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitianvini menggunakan metodewpenelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2010:27) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan mencari ada tidaknya efek yang terjadi pada subjek yang diteliti. Penelitian dilakukan dengan membandingkan sebuah kelompok eskperimen yang diberikan *treatment* dengan suatu kelompok pembanding yang tidak diberikan *treatment*. Oleh karena itu, dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan sampel berupa sampel eksperimen dan sampel kelompok. Kedua sampel tersebut dipilih acak dengan teknik *Simple Random Sampling*.

Penelitian ini mengunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan tersebut digunakan untuk mengolah data berupa angka (Arikunto, 2010:27) . Data- data berupa angka tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, serta dari hasil angket dan observasi. Desain yang digunakan adalah *True experimental Design*, dimana menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding masing-masing kelas. Sugiyono (2010:112) menjelaskan bahwa ada dua jenis *design True experimental* yaitu: *Posttest Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* karena pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*, lalu kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. *pretest* dan *posttest* diberikan untuk mengetahui hasil nilai belajar siswa. Pertemuan pertama di kelas eksperimen dilakukan *pretest*, pertemuan kedua siswa diterapkan media aplikasi Kahoot! lalu dilakukan *posttest*. Di kelas kontrol pada pertemuan pertama dilakukan *pretest*, lalu pertemuan kedua dilakukan *posttest* tanpa diberikan media pembelajaran aplikasi Kahoot!.

Populasihdalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya tahun ajaran 2019/2020. Alasan peneliti memilih SMK 17 Agustus 1945 seluruh siswa sejak kelas X hingga kelas XII memiliki mata pelajaran bahasa Mandarin. Siswa kelas X masih kesulitan untuk penyusunan kosakata

menjadi kalimat sesuai dengan tata bahasa yang benar. Untuk menentukan kelas sampel, peneliti mengambil sampel dari populasi dengan teknik *Simple Random Sampling*, lalu terpilihlah kelas X APH 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 siswa dan kelas X APH 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 siswa.

Teknik yang dilakukan di tahap pengumpulan data yaitu:

1) Teknik Observasi 2) Teknik Tes 3) Teknik Angket. Lalu instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar *pretest posttest* dan lembar angket. Analisis data digunakan dalam penelitian untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah serta menentukan hasil hipotesis (Sugiyono, 2010:333). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis data observasi, analisis data nilai siswa, analisis data hipotesis, dan analisis data isian angket tanggapan peserta didik. Hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{nilai pemerolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase lalu diklasifikasikan berdasarkan petunjuk skor dengan skala likert. Analisis data nilai peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dengan menggunakan rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 d + \sum y^2 d}{N_x + N_y - 2}\right) \times \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Analisis data lembar angket respon siswa. Skor dari jawaban di lembar angket respon siswa dikualifikasikan sebagai berikut: Sangat setuju (SS) : 4 Kurang Setuju (S) : 3 Setuju (TS) : 2 Tidak Setuju (STS) : 1 Analisis data angket juga diperoleh dengan cara menghitung frekuensi pemilihan jawaban dengan menggunakan rumus:

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

Setelah dianalisis persentase perbutir soal, kemudian ditarik kesimpulan dari berbagai aspek yang ada di dalam angket dan dianalisis menggunakan *Skala Likert* (Riduwan, 2006:23).

Kriteria Interpretasi Skala Likert

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23-30 Januari 2020 di SMK 17 Agustus 1945 Surabaya dengan alokasi waktu 2x45 menit di setiap kelas. Pada kelas

eksperimen diberikan lembar *pretest* sebelum memulai pelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman dasar siswa. Selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot!. Pada awalnya, guru membagi siswa kedalam 4 kelompok secara acak. Setelah itu setiap kelompok menyiapkan 1 *handphone* yang telah memiliki aplikasi Kahoot! di dalamnya. Guru akan membagikan kode pin kuis melalui layar LCD untuk kemudian diakses oleh siswa melalui aplikasi Kahoot! di *handphone* masing-masing kelompok. Setiap soal dalam kuis memiliki alokasi waktu tertentu sehingga siswa harus menjawab dengan cermat. Setiap soal memiliki gambar yang disesuaikan dengan jenis soal sehingga menarik perhatian siswa. Soal dalam kuis berbentuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Setelah kuis berakhir, kelompok dengan skor tertinggi akan otomatis muncul di papan skor Kahoot! dan akan diberikan hadiah oleh guru. Setelah itu siswa diminta kembali ke tempat duduk masing-masing dan mengerjakan *posttest* dan mengisi lembar angket. Sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dimulai dengan mengerjakan soal *pretest* dan dilanjutkan dengan pembelajaran tanpa media Kahoot!. Setelah itu, siswa mengerjakan soal *posttest*.

Pada hasil observasi guru di kelas kontrol pertemuan pertama diperoleh skor 94,6% dan pertemuan kedua 98,2%. Skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” pada skala Likert. Sedangkan di kelas eksperimen, skor observasi aktivitas guru pertemuan pertama diperoleh sebesar 94,6% dan pertemuan kedua 94,6%. Skor tersebut juga termasuk dalam kategori “Sangat Baik” pada skala Likert. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada proses belajar mengajar kelas eksperimen dan kontrol memiliki hasil yang sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa pada kelas kontrol pertemuan pertama diperoleh skor sebesar 85% dan pertemuan kedua 85%. Pada kelas eksperimen pertemuan pertama sebesar 87,5% dan pertemuan kedua sebesar 95%. Hal itu menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada kelas kontrol dan eksperimen termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasar hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa media Kahoot! efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 50,67 dan setelah diterapkan pembelajaran dengan media aplikasi Kahoot! nilai siswa mengalami kenaikan pada *posttest* yaitu sebesar 90,67. Peneliti juga menganalisis nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *t* signifikansi. Berdasarkan hasil perhitungan *t-signifikansi* diperoleh hasil *t* hitung $t = 2,17 > t(0,05,db) = 1,67$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas X APH 3 SMK 17 Agustus 1945 Surabaya.

Temuan penelitian tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Lime (2018) dalam penelitiannya dengan judul “Pemanfaatan Media Kahoot! Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” yang menyatakan bahwa media Kahoot! dapat memberikan pengaruh baik pada nilai pelajaran matematika siswa.

Temuan yang sesuai dengan hasil penelitian ini juga dilakukan oleh Ilmiah (2019) dengan judul “Pengaruh Media Kahoot! dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada MatabPelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Mojoanyar” yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh hasil interaksi antara media pembelajaran yaitu Kahoot! dan motivasi belajar siswa.

Selain itu hasil analisis lembar tanggapan siswa terhadap penerapan media aplikasi Kahoot! juga mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis bahwa pernyataan media aplikasi Kahoot! menarik perhatian saya mendapat persentase sebesar 95,8%. Pernyataan Media aplikasi Kahoot! dapat memotivasi saya untuk belajar menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 76%, pernyataan Media aplikasi Kahoot! dapat membantu saya lebih aktif dalam belajar bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 93,7%, pernyataan Media aplikasi Kahoot! mudah digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 71,8%, pernyataan Media aplikasi Kahoot! menyenangkan dan tidak membosankan memperoleh persentase sebesar 95,8%, pernyataan Media aplikasi Kahoot! memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 70,8%, dan pernyataan Media aplikasi Kahoot! membantu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 71, 71,8%, pernyataan Media aplikasi Kahoot! menyenangkan dan tidak membosankan memperoleh persentase sebesar 95,8%, pernyataan Media aplikasi Kahoot! memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 70,8%, dan pernyataan Media aplikasi Kahoot! membantu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar

PENUTUP

Simpulan

1) Proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menerapkan media aplikasi Kahoot! oleh guru berjalan lebih baik daripada penggunaan media pembelajaran konvensional seperti *power point*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai persentase observasi guru yaitu sebesar 94,6% dengan kriteria penilaian termasuk kategori “Sangat Baik”. Sedangkan

dari hasil observasi aktivitas siswa, diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria penilaian termasuk kategori "Sangat Baik". Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan kondisi kelas menjadi lebih aktif dengan diterapkannya media aplikasi Kahoot!.

2) Keefektifan dari penerapan media aplikasi Kahoot! terbukti dari hasil analisis data yang menggunakan rumus *t-score*. Dari analisis tersebut terbukti ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin siswa kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot! dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan media konvensional *powerpoint*. Selain itu, hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan setelah diterapkan media aplikasi Kahoot!. Dari hasil analisis yang diperoleh harga $d_b = 46$ dan harga $t_0 = 2,17$, maka diketahui harga $t_{\alpha} 0,05 = 1,67$. Hal itu menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa yang memperoleh *treatment* dan siswa yang tidak memperoleh *treatment*. Kesimpulan dari hasil di atas adalah Menggunakan media aplikasi Kahoot! sangatlah berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3) Dengan diterapkannya media aplikasi Kahoot! pada proses pembelajaran bahasa Mandarin, membuat siswa menjadi lebih mudah memahami penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menyenangkan. Selain itu, dengan diterapkannya media aplikasi Kahoot! Juga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Dari total 24 siswa, sebanyak 4,1% menyatakan sangat setuju, 75% setuju, 5% kurang setuju dan 0% tidak setuju.

Saran

Berdasar hasil penelitian, maka peneliti menyarankan agar pendidik menggunakan aplikasi Kahoot! sebagai alternatif media pembelajaran khususnya pelajaran bahasa Mandarin, agar siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Selain itu, peneliti juga memberi saran kepada siswa agar mampu berperan lebih aktif dalam berpendapat dan menanyakan materi yang belum dipahami selama proses belajar mengajar agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Untuk peneliti lainnya, disarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran khususnya media aplikasi Kahoot! dikarenakan media ini terbukti dapat mempermudah siswa belajar bahasa Mandarin. Penerapan media aplikasi Kahoot! juga diharapkan bisa diaplikasikan ke dalam aspek lainnya seperti kemampuan menguasai kosakata, kemampuan menyusun dialog, kemampuan menyusun karangan sederhana hingga menulis *hanzi*.

Daftar pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Aneka Cipta.

Arifin, Zainal. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Filosofi, Teori, dan Aplikasinya*. Surabaya : Lentera Candika.

Bicen, Huseyin. 2018. *Perceptions for Gamification Approach: kahoot as a Case Study*. (online). Diakses dari website <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/7467/>, pada 4 November 2019, Pukul 10.40 WIB.

Chiaer, Abdul. 2013. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta. Ilmiyah, Nur Hafidhotul. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*

Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Mojoanyar. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. FT UNESA.

Lime. 2018. *Pemanfaatan Media Kahoot! Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta. FKIP Universitas Sanata Dharma.

Mintowati, Maria. 2017. "Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif", *Jurnal Cakrawala Mandarin*, (online) (<http://jurnalapsmi.org/index.php/CM/article/view/>) pada 25 Januari 2020, pukul 16.52 WIB.

Mulyasa, E. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Priandani, Mutia. 2015. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.

Riduwan, Burhan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

The Washington Post. *The Future of Language*. Diakses dari website <https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2015/09/24/the-future-of-language/> pada 30 November 2019, pukul 22.30 WIB.

Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Kementerian Pendidikan Nasional. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. Skripsi

tidak diterbitkan. Universitas Negeri 黄伯荣. 2011. 现代汉语. 北京: 高等教育出版社. 李德津. 2008. 外国人实用汉语语法. 北京:北京演员大学