

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *NEARPOD* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS XI SMA DHARMA WANITA
SURABAYA**

使用*NEARPOD*应用程序对泗水Dharma Wanita
高中十一年级学生汉语词汇掌握的有效性研究

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *NEARPOD* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS XI SMA DHARMA WANITA
SURABAYA**

Moch. Yayan Siswanto¹

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mochyayan.20028@mhs.unesa.ac.id

Hans Yosef Tandra Dasion²

Universitas Negeri Surabaya
hansdasion@unesa.ac.id

Mintowati³

Universitas Negeri Surabaya
mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata menjadi permasalahan tersendiri bagi peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya dalam mempelajari bahasa Mandarin, hal ini menjadi penyebab turunnya motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Mandarin. Dengan hal ini, peneliti menggunakan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *web*, untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan, efektivitas, dan respon peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya terhadap penggunaan aplikasi *Nearpod* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *true eksperimental pre-test* dan *post-test group design*. Hasil penelitian dianalisis dan memperoleh *t-test* sebesar 15,7 dan *d_b* sebesar 61 dan diujikan pada *t-tabel* signifikan taraf 5% atau 0,05, sehingga diperoleh $t_0 \ 15,7 \geq t_{0,05} = 2,00$, artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan media aplikasi *Nearpod* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin, respon peserta didik terhadap penggunaan media aplikasi *Nearpod* juga memperoleh respon positif dengan kategori “sangat baik” karena nilai persentase angket respon berada pada kisaran 81-100%. Dengan demikian, diambil kesimpulan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media ajar interaktif sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan terbukti dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan pemahaman kosakata peserta didik dalam mempelajari

bahasa Mandarin.

Kata kunci: Aplikasi *Nearpod*, penguasaan kosakata, bahasa Mandarin, efektivitas.

摘要

掌握词汇是泗水Dharma

Wanita高中十一年级学生学习汉语的一个问题。掌握词汇的困难是学生学习汉语动机下降的原因之一。教育者必须通过有趣、创新和适应时代发展的教学来提高学生的学习动机和兴趣。目前，学生对与技术相关的一切事物都很感兴趣。因此，研究人员使用Nearpod应用程序作为基于网络的互动教学媒体，以提高学生学习汉语词汇的兴趣和动机。本研究旨在描述程序，程序，并调查Dharma

Wanita高中十一年级学生对使用Nearpod应用程序学习汉语词汇的反应。本研究是一项实验研究，采用真实实验的前测和后测组设计，涉及对照班和实验班。数据对测试结果进行分析，得到了t检验值为15.7，自由度为61，并在显著水平为5%或0.05的t表上进行了检验，结果为 $t_0 = 15.7 \geq t_{0.05} = 2.00$ ，表明使用Nearpod应用程序作为教学媒体对汉语词汇

Abstract

Vocabulary mastery presents a particular challenge for the eleventh-grade students of Senior High School Dharma Wanita Surabaya in learning Mandarin, which leads to a decrease in their motivation to study the language. In response to this issue, the researcher employs the Nearpod application as a web-based interactive learning media to enhance students' interest and motivation in Mandarin language learning. This study aims to describe the implementation, effectiveness, and student responses to the use of the Nearpod application in Mandarin vocabulary learning for eleventh-grade students at Senior High School Dharma Wanita Surabaya. The research is an experimental study with a true experimental design using a pre-test and post-test group design. The results were analyzed and yielded a t-test value of 15.7 with a degree of freedom d_b of 61, tested against a t-table at a 5% significance level or 0.05, resulting in $t_0 = 15.7 \geq t_{0.05}(d_b 61) = 2.00$, indicating a significant positive effect of using the Nearpod application media on Mandarin vocabulary learning. Additionally, students' responses to the use of the Nearpod application media also received a positive response with a "very good" category, as the percentage value of the response questionnaire was in the range of 81-100%. Therefore, it can be concluded that the effectiveness of using the Nearpod application as an interactive teaching media is highly effective for Mandarin vocabulary learning and has been proven to foster students' interest, motivation, and vocabulary understanding in learning Mandarin.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan unsur pokok yg dimiliki manusia sebagai makhluk sosial, sebagai media penghubung interaksi dengan sesamanya. Interaksi manusia menjadikan bahasa sebagai alat menyampaikan pesan dan informasi yang paling efektif untuk mengekspresikan perasaan, konsep, dan ide melalui komunikasi. Weekly (dalam Sari, 2018: 2) mengatakan, komunikasi merupakan salah satu kegiatan yang sangat mendasar dan pasti dilakukan dalam kehidupan manusia. Pendapat lain dikatakan oleh Devitt & Hanley (dalam Noermanzah 2017:2), Bahasa sebagai alat perantara dalam komunikasi dapat memiliki pesan yang berbeda jika disampaikan dengan ekspresi yang berbeda pula. Dengan kata lain, bahasa merupakan bentuk epresi untuk menyampaikan pesan secara langsung maupun tidak langsung sebagai alat komunikasi pada suatu aktivitas atau kondisi tertentu. Oleh karena itu manusia harus mempelajari bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi agar sesuai dengan fungsi dan tujuan komunikasi.

Sejak balita, manusia sudah belajar tentang bahasa melalui visual, dan mulai mengenal bahasa melalui lisan sejak bisa mendengar dan berbicara. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dikenal sebagai bahasa ibu bagi bangsa Indonesia, namun seiring berkembangnya kemampuan manusia dalam mengenal bahasa, tentunya diperlukannya mempelajari bahasa asing, seperti halnya bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Kedua bahasa tersebut merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di berbagai belahan dunia. Penduduk Tiongkok merupakan 20% dari penduduk dunia. Hal tersebut tidak lepas akibat kemajuan peradaban bangsa Tiongkok yang mampu menguasai berbagai bidang dikancah Internasional,

khususnya bidang ekonomi dan teknologi. Selain itu adanya globalisasi dan sistem perdagangan terbuka membuat orang-orang yang berasal dari Tiongkok dapat menyebar luar di berbagai negara. Dalam Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) bahasa Mandarin diakui sebagai bahasa resmi dalam berkomunikasi (Rindawati dkk., 2022:2). Di Indonesia penggunaan bahasa Mandarin semakin berkembang sejak era reformasi, hal ini digambarkan dengan banyaknya sekolah yang menggunakan bahasa Mandarin sebagai salah satu mata pelajaran lintas minat yang ada di lembaga tersebut. Orang-orang Tionghoa diizinkan untuk melakukan segala kebudayaan Tiongkok di Indonesia, termasuk mempelajari dan menggunakan bahasa Tiongkok dan aksaranya. Hal ini tertuang dalam Kappres no. 6 tahun 2000 yang diterbitkan oleh Presiden Abdurrachman Wahid. Adanya kappres ini menjadi salah satu penyebab berkembangnya bahasa Mandarin di Indonesia (Sutami, 2007:227).

Mempelajari bahasa Mandarin memang bukanlah suatu hal yang mudah, diperlukan keseriusan yang tinggi dan waktu yang lama untuk bisa menguasai bahasa Mandarin. Dalam bahasa Mandarin penggunaan nada baca 声调 (Shēngdiào) merupakan salah satu hal yang krusial, karena jika menggunakan nada yang salah akan mengubah arti kata yang dicuapkan. Selain itu, huruf konsonan dan huruf vokal dalam bahasa Mandarin sangat berbeda dengan yang dikenal dalam aplabet, bahasa Mandarin memiliki 23 huruf konsonan dan 24 huruf vokal yang digunakan untuk membaca aksara mandarin 汉字 (Hànzì). Keunikan seperti itulah yang membuat bahasa Mandarin sulit untuk dikuasai.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar yang

disesuaikan dengan tujuan dilakukannya pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Andarista & Subandi (2022: 2) menyebutkan, penggunaan media ajar sangat mendukung kelancaran proses belajar mengajar dengan menggunakan media ajar yang bertujuan meningkatkan motivasi peserta didik. Ketidak tepatan penggunaan media ajar dapat berakibat kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran bahas Mandarin. Dengan demikian, perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Praswoto (dalam Despriani, 2016 :2) pada umumnya bahan ajar yang digunakan oleh pendidik cenderung monoton dan kurang inovatif, menggunakan media yang sudah ada tanpa harus membuatnya, pada akhirnya peserta didik menjadi akan menjadi korbannya dalam proses pembelajaran, yang membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan efisien. Kutipan di atas menekankan aspek penggunaan media ajar tidak hanya bertumpu pada materi ajar semata. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat mendukung proses belajar mengajar dalam era digitalisasi seperti saat ini (Ami, 2021:137) . Dalam penelitian ini peneliti tertarik dan memilih aplikasi Nearpod digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web yang bertujuan meningkatkan penguasaan dan pemahaman kosakata bahasa Mandarin kelas XI di SMA Dharma Wanita Surabaya.

Media ini merupakan aplikasi yang dirancang bagi guru/pendidik untuk membuat media ajar interaktif. Aplikasi Nearpod memiliki fitur classroom seperti halnya aplikasi google classroom, namun

Nearpod classroom ini dapat menampilkan power point, game, dan juga dapat memberikan pertanyaan yang sudah dirancang oleh pendidik.

Penulis melakukan penelitian SMA Dharma Wanita Surabaya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan di SMA Dharma Wanita Surabaya belum pernah menggunakan aplikasi berbasis web sebagai media pembelajaran, saat ini SMA Dhama Wanita hanya menggunakan media Powerpoint sebagai media pembelajaran berbasis IT. Alasan peneliti menggunakan media ini dikarenakan meski memiliki fungsi dan jenis yang sama dengan aplikasi berbasis web lainnya, namun aplikasi ini masih jarang digunakan bahkan tidak banyak pendidik yang menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Sulitnya penguasaan kosakata bahasa bahasa Mandarin menjadi alasan penulis untuk memilih fokus pada keterampilan penguasaan kosakata. Selain itu, penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya masih menjadi permasalahan dasar bagi peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh atau seberapa besar efektivitas penggunaan aplikasi Nearpod untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosakata dalam bahasa Mandarin di kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya.

Rumusan masalah diambil oleh peneliti berdasar pada latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini terbagi sebagai berikut: 1) Bagaimana penggunaan media ajar interaktif berbasis Nearpod dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya? 2) Bagaimana efektivitas penggunaan media ajar interaktif

berbasis Nearpod terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya? 3) Bagaimana respon peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya terhadap penggunaan media ajar interaktif berbasis Nearpod dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin?

Tujuan penelitian digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, tujuan penelitian dijelaskan sebagai berikut: 1) proses penerapan media ajar interaktif berbasis Nearpod terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya? 2) Menjelaskan efektivitas penggunaan media ajar interaktif berbasis Nearpod terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya? 3) Menjelaskan respon peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya media ajar interaktif berbasis Nearpod terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin?

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Relevansi pertama, penelitian oleh Susanti (2020), yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran WordWall dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMAN 1 Driyorejo”. Penulis menyimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran WordWall berjalan dengan sangat baik dan meningkatkan keefisienan pendidik dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Mandarin. Hasil observasi aktivitas pendidik dengan hasil 82,7% dan meningkat menjadi 90,4% pada hasil observasi hari kedua. Begitu juga pada peserta didik terdapat peningkatan pemahaman kosakata yang awalnya 72,5% menjadi 90,4% angka ini

menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Adapula angket respon peserta didik mendapatkan hasil kisaran 61%-100% hasil angket respon peserta didik dihitung dengan menggunakan skala Likert. Hasil-hasil yang telah dipaparkan menunjukan bahwa media pembelajaran WordWall sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penggunaan aplikasi berbasis web sebagai media pembelajaran, selain itu keduanya mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi/ media yang berbeda. Sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan Susanti (2020) tempat penelitian dan juga aplikasi yang digunakan, Susanti (2020) menggunakan aplikasi Wordwall pada kelas X SMAN 1 Driyorejo, sedangkan penulis menggunakan aplikasi Nearpod pada pembelajaran bahasa Mandarin di kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya.

Penelitian kedua yang memiliki relevansi penelitian dari Efendi dan Amri (2023) , yang berjudul “Pengaruh Media Quiz Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta didik Kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya 2022/2023”. Penelitian yang dilakukan oleh Efendi menggunakan metode True Experiment Design Pre-test and Post-test group design. Hasil penelitian tersebut mengatakan penggunaan media Quiz Wordwall pada kelas eksperimen berjalan dengan sangat baik dan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil dan pembuktian lembar observasi pendidik pada kelas eksperimen memiliki persentase pengukuran 92% dan presentasi aktivitas peserta didik senilai 89%, hasil tersebut dikatakan bahwa penggunaan media Quiz Wordwall sangat membantu

meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan peserta didik dalam pemahaman bahasa mandarin melalui penggunaan media Quiz Wordwall memberikan hasil yang sangat memuaskan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil soal pre-test pada kelas eksperimen hanya menunjukkan persentase 44% kemudian mengalami peningkatan menjadi 84%, pada kelas kontrol hasil pre-test menunjukkan persentase sebesar 40 dengan hasil post-test 44%. Kemudian masing-masing kelas diukur dengan menggunakan rumus eta squared, berdasarkan hasil pengukuran kelas eksperimen berdampak moderate yang berarti sedang sedangkan kelas kontrol berdampak small yang berarti kecil. Penelitian ini menggunakan angket yang dapat dikatakan bahwa penggunaan media Quiz Wordwall sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Relevansi penelitian oleh Muhammad Efendi dengan penelitian yang ditulis penulis adalah penelitian digunakan untuk mencari dampak penggunaan media Quiz Wordwall yang mana berbasis web sebagai media ajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, selain hal tersebut penelitian ini menggunakan model eksperimen penelitian True Experiment Design Pre-test and Post-test group design, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penggunaan media yang berbeda, penelitian yang dilakukan Muhammad Efendi menggunakan Quiz Wordwall sebagai media pembelajaran di kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya, sedangkan penulis menggunakan aplikasi berbasis web yakni Nearpod di kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya. Alasan penulis menggunakan media Nearpod karena penggunaan media Nearpod masih jarang digunakan oleh pendidik

bahasa Mandarin, karena kurangnya informasi dalam penggunaan aplikasi ini.

Relevansi penelitian ketiga dengan penelitian ini ada pada penelitian oleh Septianti (2023), yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Redoks”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Nearpod pada kelas X IPA MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penulisan dekriptif kuantitatif, desain penelitian ini menggunakan pre-eksperiment design dengan jenis one group pre-test post-test design. Terdapat 4 instrumen pada penelitian ini yakni lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi aktivitas pendidik, lembar angket peserta didik, dan soal tes. Amelia mengatakan hasil menunjukkan bahwa efektivitas pada aspek kemampuan pendidik dalam mengelola kelas pembelajaran memiliki persentase 89,58% dengan kategori sangat efektif, aspek aktivitas belajar peserta didik dengan kategori sangat efektif memiliki persentase sebesar 85,66, aspek respon positif peserta didik terhadap proses pembelajaran termasuk dalam kategori baik dengan persentase sebesar 81,16%, dan ketuntasan hasil belajar peserta didik masuk kedalam kategori sangat efektif dengan persentase sebesar 86,95%. Berdasarkan data dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran materi redoks pada kelas X MAN 1 Kota Tangerang Selatan dapat dikatakan sangat efektif dengan rata-rata dari hasil keseluruhan dengan persentase sebesar 85,83%. Relevansi penelitian penulis dengan yang dilakukan oleh Amelia Dwi Septianti (2023) yakni sama-sama meneliti keefektifan penggunaan media Nearpod sebagai Media Pembelajaran,

ada pun perbedaan dari penelitian Amelia Dwi Septianti dengan penelitian yang dilakukan penulis yakni subjek dan juga materi yang digunakan sebagai bahan dari penelitian, pada penelitian Septianti menggunakan subjek kelas X IPA MAN 1 Kota Tangerang Selatan, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan subjek kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Materi yang digunakan pada penelitian Amelia Dwi Septianti menggunakan materi redoks sedangkan pada penelitian penulis menggunakan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif karena peneliti ingin menemukan data berupa angka. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen, dengan desain eksperimen *True Experiment Design Pre-test dan Post-test group design*. Eksperimen masuk kedalam salah satu bentuk metode penelitian kuantitatif (Abdullah, 2021:96). Sejalan dengan pendapat tersebut Sugiyono (2017:7) mengatakan, penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan meneliti pada populasi/ sampel tertentu, pengambilan sampel dilakukan secara random, pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Data berupa angka diambil melalui analisis data *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat dua kelompok yang diambil secara random, untuk mengukur keadaan awal dilakukan pretes, adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2017:76). Kelas kontrol merupakan kelas responden yang

tidak mendapatkan perlakuan atau mendapatkan metode belajar seperti biasanya menggunakan media power point dengan metode ceramah. Sedangkan kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode belajar yang lebih interaktif menggunakan media pembelajaran *Nearpod*.

Populasi adalah wilayah yang merupakan objek/subjek berkualitas dan memiliki karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017 :215) . Populasi pada penelitian ini diambil dari peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya dengan jumlah 127 peserta didik . Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI 3 berjumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 4 berjumlah 29 sebagai kelas kontrol. Jumlah keseluruhan sampel adalah 63. Pengambilan sampel menggunakan metode random sampling, karena pengambilan sampel dilakukan tanpa mengklasifikasikan kemampuan siswa tiap kelasnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi terukur pada penelitian ini. Peneliti menggunakan 3 data penelitian yakni observasi, soal test, dan angket. Teknik observasi aktivitas pendidik dan peserta didik berisi pertanyaan yang digunakan untuk menilai penggunaan media selama pembelajaran. Teknik soal test berupa soal *pre-test post-test* digunakan untuk mengukur seberapa kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan teknik angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen.

Efektivitas penggunaan media *Nearpod* didefinisikan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

Hasil data lembar observasi yang

diperoleh saat pelaksanaan penelitian di SMA Dharma Wanita Surabaya dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah peserta didik

Hasil perhitungan data berupa persentase kemudian disimpulkan dan dijelaskan menggunakan *skala likert* dengan klasifikasi persentase menurut Ridwan (2003) yang mana sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Skala Kriteria Likert

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Sedang
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

Kemudian analisa data soal menggunakan sumber data *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang diambil pada awal dan akhir penelitian. Dengan menggunakan rumus t-signifikasi sebagai berikut:

$$t = \frac{Mdy}{\sqrt{\frac{\sum y^2 d}{n(n-1)}}} \text{ dan } t = \frac{Mdx}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

t : nilai *t-signifikasi*

Mdy : Mean deviasi eksperimen

Mdx : Mean deviasi kontrol

$\sum y^2 d$: kuadrat deviasi eksperimen

$\sum x^2 d$: kuadrat deviasi kontrol

n : jumlah peserta didik

Kemudian respon peserta didik diukur melalui data angket peserta didik yang dihitung menggunakan rumus berikut:

Nilai 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Nilai 2 : Tidak Setuju (TS)

Nilai 3 : Kurang Setuju (KS)

Nilai 4 : Setuju (S)

Nilai 5 : Sangat Setuju (SS)

Hasil data dianalisis, menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah peserta didik

Hasil perhitungan kemudian diklasifikan berdasarkan skala likert.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus T-Test yang dibandingkan dengan t-tabel berdasarkan db (derajat bebas) yang ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$d_b = (N_x + N_y) - 2$$

Keterangan:

d_b : Derajat kebebasan

N_x : Jumlah peserta didik kelas kontrol

N_y : Jumlah peserta didik kelas eksperimen

$$t = \frac{My - Mx}{\sqrt{(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2})(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y})}}$$

Keterangan:

t : uji t-score perbedaan dua rata-rata (*mean*)

My : nilai rata-rata kelas eksperimen

Mx : nilai rata-rata kelas kontrol

$\sum y^2 d$: jumlah hasil kudarat beda kelas eksperimen

$\sum x^2 d$: jumlah hasil kudarat beda kelas kontrol

ny : jumlah subjek kelas eksperimen

n_x : jumlah subjek kelas control

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian dilaksanakan selama 2 minggu berturut-turut mulai tanggal 21 Mei 2024 sampai 28 Mei 2024. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian yakni kelas XI 3 sebagai kelas eksperimen berjumlah 34 peserta didik yang nantinya akan diberi perlakuan penggunaan aplikasi *Nearpod*, dan kelas XI 4 sebagai kelas kontrol berjumlah 29 peserta didik yang nantinya akan menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran konvensional seperti yang dipakai sebelumnya yakni media *Powerpoint*. Pertemuan pertama pada kedua kelas dilaksanakan Selasa, 21 Mei 2024. Kedua kelas diberikan soal *pre-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran seperti biasanya, namun pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajarannya. Pertemuan kedua dilaksanakan Selasa, 28 Mei 2024. Pada pertemuan kedua ini kedua kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai modul ajar yang sudah disusun oleh peneliti, dengan media pembelajaran yang berbeda. Pada akhir pertemuan kedua kelas diberikan soal *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan. Kelas eksperimen diberikan lembar angket yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti berperan sebagai pendidik sedangkan guru mata pelajaran bahasa Mandarin berperan sebagai observer yang mengisi lembar observasi pendidik dan peserta didik. Hasil lembar observasi pendidik pada kelas kontrol pertemuan

pertama dan kedua mendapatkan hasil 81% dan 93%. Hasil lembar observasi pendidik pada kelas eksperimen mendapatkan hasil 92% dan 97%. Hasil lembar observasi peserta didik pada kelas kontrol mendapatkan hasil 82% dan 80%. Pada kelas eksperimen hasil lembar observasi peserta didik memiliki persentase 86% dan 95%.

Hasil tes peserta didik kelas kontrol dan eksperimen di olah dan dihitung rata-rata *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas. Nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol menunjukkan nilai 51,37 dan 63,17, sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai 57,35 dan 86,5. Data pada kelas kontrol dan eksperimen digunakan untuk menguji hipotesis yang diberikan yang dibuktikan dengan membandingkan hasil t-test dengan t-tabel. Berdasarkan hasil perhitungan nilai t_0 sebesar 6,79 dan d_b sebesar 61. Selanjutnya untuk menentukan diterima atau ditolak H_a maka hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan menggunakan tabel t taraf 5% dengan d_b sebesar 61 maka diperoleh $t_{0,05}$ sebesar 2,00. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam menguji hipotesis, diketahui bahwa $t_0 \geq t_{0,05}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan yang terdapat dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil lembar angket peserta didik dihitung menggunakan rumus presentase dan dikalsifikasikan menggunakan skala likert. Dari hasil data persentase masing-masing pernyataan pada angket respon peserta didik kelas eksperimen 95,29%; 94,11%; 88,82%; 87,05%; 86,47%; 94,11%; 92,35%, 91,17%; 91,17%; 90,58%. Berdasarkan kriteria skala likert, dapat ditarik kesimpulan hasil persentase dari masing-masing pertanyaan masuk

kedalam kategori "sangat kuat" karena memiliki nilai dalam skala 81%-100%.

3.2 Pembahasan

- 1) Hasil lembar observasi pendidik dan peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama yakni bagaimana Bagaimana penggunaan media ajar interaktif berbasis *Nearpod* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya?. Dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan persentase hasil observasi pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masuk ke dalam kategori 'sangat kuat' pada skala likert. Dapat diartikan bahwa proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya berjalan dengan sangat baik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Septianti (2019), menggunakan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran pada materi redoks. Hasil obervasi aktivitas pendidik yang dilakukan Septianti (2019) menunjukkan angka pada pertemuan pertama sebesar 87,50% sedangkan pada pertemuan kedua menunjukkan angka 91,66%. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pendidik dalam mengelola kelas pada saat proses pembelajaran berlang. Namun terdapat perbedaan pada hasil persentase pada kelas kontrol dan eksperimen. Persentase pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi daripada kelas kontrol, hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media ajar interaktif pada pembelajaran mandarin memberikan dampak yang lebih baik bagi pendidik dan peserta didik. Pendidik lebih bisa mengontrol kondisi kelas dan membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran, sedangkan peserta didik menjadi lebih

fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin. Sejalan dengan pernyataan Septiyanti, (2023:69) mengatakan, data yang diperoleh mendeskripsikan kegiatan siswa selama proses pembelajaran, baik yang berhubungan dengan pembelajaran maupun yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hakami(Hakami 2020:125) menyatakan, 90% peserta didik setuju bahwa *Nearpod* dapat mendukung tingkat interaksi di dalam kelas. Penggunaan aplikasi *Nearpod* pada kelas eksperimen memiliki dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan aktivitas peserta didik, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil observasi peserta didik pada kelas eksperimen, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Nearpod* dapat meningkatkan motivasi, minat, dan interaksi peserta didik pada proses pembelajaran.

- 2) Hasil analisa soal *pre-test* dan *post-test post-test* peserta didik, digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni Bagaimana efektivitas penggunaan media ajar interaktif berbasis *Nearpod* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya?. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil analisa soal *post-test* kelas eksperimen 86,5 menunjukkan rata-rata nilai yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yakni 63,17. Pada kelas eksperimen memiliki peningkatan rata-rata yang lebih tinggi dengan deviasi 29,2, sedangkan pada kelas kontrol hanya memiliki penigkatan nilai rata-rata sebesar 11,8. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media ajar interaktif membuat siswa dapat menyerap informasi berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik lebih optimal, dengan demikian penggunaan aplikasi *Nearpod* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan

pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Madarin yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian Septiani (2019) Adanya peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran nearpod dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami materi redoks. (Rahmawati dkk. 2022:116) menyatakan, penggunaan nearpod membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan pengetahuannya. Data analisa soal *pre-test* dan *post-test* juga digunakan untuk menentukan hipotesis dengan menghitung nilai t-test yang dibandingkan dengan t-tabel. Berdasarkan hasil perhitungan nilai t-test kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan hasil $t_0=6,79$ dan d_b sebesar 61. Selanjutnya dikonsultasikan dengan t-tabel taraf 5% yang dianalisa menggunakan hasil d_b maka diperoleh $t_{0,05} (d_b 61)$ sebesar 2,00. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam menguji hipotesis, diketahui bahwa $t_0 6,79 \geq t_{0,05} 2,0$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya bahwa terdapat pengaruh positif yang signifiakan yang terdapat dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan aplikasi *Nearpod* sebagai media ajar interaktif, yang dilakukan oleh peneliti pada kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya.

- 3) Hasil analisa data angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga yakni Bagaimana respon peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya terhadap penggunaan media ajar interaktif berbasis Nearpod dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin?. Data angket dianalisa menggunakan rumus presentase yang dihitung pada setiap butir pertanyaan dijelaskan sebagai berikut : 1) pernyataan nomor ke-1 dengan hasil persentase 95,29%; 2) pernyataan nomor ke-2

dengan hasil persentase 94,11%; 3) pernyataan nomor ke-3 dengan hasil persentase 88,82%; 4) pernyataan nomor ke-4 dengan hasil persentase 87,05%; 5) pernyataan nomor ke dengan hasil persentase 86,47%; 6) pernyataan nomor ke 6 dengan hasil persentase 94,11%; 7) pernyataan nomor ke-7 dengan hasil persentase 92,35%, 8) pernyataan nomor ke-8 dengan hasil persentase 91,17%; 9) pernyataan nomor ke-9 dengan hasil persentase 91,17%; dan 10) pertanyaan nomer ke-10 dengan hasil persentase 90,58%. Sehingga, berdasarkan tabel 4.5 kriteria skala likert, hasil persentase dari masing-masing pertanyaan masuk kedalam kategori "sangat kuat" karena memiliki nilai dalam skala 81%-100%. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media ajar interaktif berbasis web memberikan dampak positif yang signifikan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat, semangat, dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Selain itu penggunaan aplikasi *Nearpod* dapat membantu siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisa data penelitian terhadap efektivitas penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media ajar interkatif berbasis web dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya yang telah dibahas pada bab VI untuk menjawab ketiga rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan

aplikasi Nearpod oleh pendidik berjalan lebih baik daripada menggunakan cara konvensional dengan menggunakan media PPT. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan lebih besarnya persentase pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Nearpod disetiap pertemuan dan disetiap lembar observasi aktivitas pendidik dengan nilai persentase sebesar 92% dan 97%, lembar observasi peserta didik nilai persentase sebesar 86% dan 95%, sedangkan pada kelas kontrol lembar observasi aktivitas pendidik memiliki persentase sebesar 81% dan 93%, lembar observasi aktivitas peserta didik memiliki persentase sebesar 82% dan 80%. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi Nearpod dapat memudahkan pendidik dalam menghidupkan suasana kelas dan membuat peserta didik lebih tertarik, termotivasi, dan lebih aktif dalam belajar penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

2) Efektivitas dari penerapan aplikasi Nearpod sebagai media ajar interaktif berbasis web terbukti dengan adanya hasil rata-rata nilai post-test yang menunjukkan hasil adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas eksperimen dengan nilai rata-rata post-test 86,5, sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata post-test 63,12. Selain itu hasil analisis nilai t-signifikasi kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi yakni 15,7 sedangkan pada kelas kontrol 11,87. Pengujian hipotesis dengan menggunakan T-test dengan hasil $t_0 6,79 \geq t_s 0,05 2,0$ menandakan hipotesis diterima, artinya adanya dampak positif pada hasil belajar siswa dengan digunakannya aplikasi Nearpod sebagai media ajar interaktif. Kesimpulan dari hasil diatas adalah menggunakan aplikasi Nearpod sebagai

media ajar interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sangat berpengaruh positif terhadap kemampuan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

3) Penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media ajar interaktif mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Setiap butir pernyataan mendapat predikat sangat baik, dengan rincian 95,29%, 94,11%, 88,82%, 87,05%, 86,47%, 94,11%, 92,35%, 91,17%, 91,17%, dan 90,58%. Hasil tiap butir disubstitusikan dalam skala likert yang menunjukkan hasil masing-masing pernyataan masuk kedalam kriteria sangat kuat karena memiliki persentase diantara 81%-100%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang positif dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, dan membantu siswa untuk memahami kosakata bahasa Madarin.

4.2 Saran

Bahasa Mandarin memang masih sangat sulit untuk dikuasai oleh peserta didik, sebagai bentuk usaha untuk membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya dalam memahami kosakata bahasa Mandarin , peneliti memberikan saran agar pendidik dapat menggunakan aplikasi Nearpod sebagai salah satu alternatif media ajar interaktif pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, dengan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik termotivasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tertarik dengan materi yang sedang diajarkan.

Untuk peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan agar dapat

mengembangkan media ajar dalam pendidikan khususnya aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin, karena terbukti aplikasi ini dapat memberikan dampak positif bagi pendidik maupun peserta didik dalam mentransfer maupun menerima ilmu yang ingin sampaikan dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik SMA Dharma Wanita Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In PT Rajagrafindo Persada (Vol. 3, Issue 2).
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Andarista, O. K., & Subandi, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XII SMK Yapalis Krian Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 4(2).
- Despriani, R. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Penguasaan Kosakata Untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA GIKI 2 : Jurusan Bahasa Dan Sastra Mandarin FBS ..., 1–7.
- Efendi, Muhammad, and Miftachul Amri. 2023. “Pengaruh Media Quiz Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ips Sma Khadijah Surabaya 2022/2023.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA* 1(1):55–61.
- Hakami, Mohssen. 2020. “Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment.” *Journal of Education and Learning* 9(1):119. doi: 10.5539/jel.v9n1p119.
- Rahmawati, Anisa Alya, Madziatul Churiyah, Imam Bukhori, and Yuli Agustina. 2022. “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback Berbantuan Nearpod.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 7(1):109–21. doi: 10.17509/jpm.v7i1.45077.
- Ridwan, M. B. A. (2003). *Dasar-Dasar Statistika*. ALFABETA.
- Rindawati, T., Thamrin, L., Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP Untan Pontianak, P., Author, C., Author, F., & Kunci, K. (2022). Penggunaan Media Video Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD LKIA. *Journal Tunas Bangsa*, 9(1), 2022–2023.
- Sari, A. (2018). *Komunikasi dan Media Sosial*. Research Gate. <https://www.researchgate.net/publication/329998890>
- Septiyanti, A. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Redoks.



Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. ALFABETA.

Sutami, H. (2007). Kekhasan Pengajaran Bahasa Mandarin di Indonesia. Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia, 9(2), 222.
<https://doi.org/10.17510/wjhi.v9i2.214>



Vol. XX / No. XX

E-ISSN : XXXX-XXXX

Date : DD – MM – YYYY

Pg. : XX – XX

