

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CHATGPT* TERHADAP
KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA
MANDARIN *HSK 1* KELAS XI SMA NEGERI 2 SIDOARJO TAHUN
AJARAN 2024/2025**

ChatGPT 作为教学媒介对 SMA Negeri 2 Sidoarjo 十一年级学生 *HSK 1* 一级汉语简单句
写作能力的影响 2024/2025 学年

PUTRI GITA ARMADANI¹
Universitas Negeri Surabaya
Putri.20038@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Farhan Masrur²
Universitas Negeri Surabaya
muhammadmasrur@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik dalam memahami dan menguasai pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media *ChatGPT* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh, efektivitas, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media *ChatGPT* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin peserta didik Kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan desain rancangan *true experimental design* dalam bentuk *pre-test* dan *post-test control group design*.

Berdasarkan data penelitian, hasil analisis observasi aktivitas pendidik pertemuan pertama dan kedua memperoleh persentase sebesar 90% dan 95%, sedangkan aktivitas peserta didik sebesar 80%. Pada klasifikasi skala Likert, hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik termasuk dalam kategori “kuat” dalam skala nilai persentase 61%-80%. Hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 61,26 dan nilai *post-test* sebesar 89,13. Dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan secara signifikan sebesar 27,87 setelah diberikan perlakuan media *ChatGPT*. Selain itu, hasil analisis uji t-signifikansi mendapat nilai *t* sebesar 9,08 dan *db* sebesar 64. Berdasarkan tarif signifikan 5% dengan *db* sebesar 64, maka diperoleh $(4,03 \geq 2,02)$ yang menyatakan bahwa *t* lebih dari *ttabel* yang artinya media *ChatGPT* berpengaruh positif pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selanjutnya hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan media *ChatGPT* memperoleh rata-rata persentase sebesar 75%. Pada klasifikasi skala Likert, hasil analisis angket respon peserta didik termasuk dalam kategori “kuat” dalam skala nilai persentase 61%-80%. Berdasarkan hasil analisis data penelitian secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *ChatGPT* dapat dikatakan efektif karena berpengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Media ChatGPT, Menyusun Kalimat, Bahasa Mandarin.*

摘要

本研究的背景是学生在汉语句子构造方面存在理解和掌握的困难，主要原因是缺乏互动性和创新性的教学媒体。为了解决这一问题，研究者使用 *ChatGPT* 媒体作为辅助教学工具。本研究旨在描述 *ChatGPT* 媒体在汉语句子构造教学中对 SMA Negeri 2 Sidoarjo 高中十一年级理科班学生的影响、有效性以及学生的反馈反应。本研究属于实验性研究，采用量化方法，使用真正实验设计 *true experimental design*，并采取前测与后测对照组设计 *pre-test dan post-test Control group design*。

根据研究数据，教师在第一和第二次教学活动中的观察分析结果分别为 90% 和 95%，而学生的学习活动观察结果为 80%。根据李克特量表 *skala Likert* 的分类，教师和学生的活动观察结果属于“强”类别，评分百分比范围为 61%-80%。前测的平均分为 61.26，后测的平均分为 89.13。可以看出，在使用 *ChatGPT* 媒体后，学生的能力显著提高了 27.87 分。此外，t 检验分析结果显示 t 值为 9.08，自由度为 64。在显著性水平 5% 下，自由度为 64 时的临界值为 2.02，因此 $9.08 \geq 2.02$ ，说明 t 值大于临界值，表明 *ChatGPT* 媒体在汉语简单句子构造学习中具有积极影响。此外，学生在使用 *ChatGPT* 媒体后的问卷调查结果显示，平均百分比为 75%。根据李克特量表分类，学生问卷反馈也属于“强”类别（61%-80%）。综合分析研究数据，可以得出结论：*ChatGPT* 媒体的使用在教学中具有显著的积极影响，有效提升了 SMA Negeri 2 Sidoarjo 高中十一年级理科班学生在汉语简单句子构造方面的学习效果。

Kata kunci: 关键词: 教学媒体、*ChatGPT* 媒体、句子构造、汉语

Abstrak

This study is motivated by the difficulties students face in understanding and mastering Mandarin sentence construction, which are caused by the lack of interactive and innovative learning media. To address this issue, the researcher used *ChatGPT* as a learning tool. The objective of this research is to describe the influence, effectiveness, and student responses regarding the use of *ChatGPT* in teaching Mandarin sentence construction to Grade XI science students at SMA Negeri 2 Sidoarjo. This study is an experimental research with a quantitative approach, employing a true experimental design using a pre-test and post-test control group design.

Based on the research data, the observation analysis of teacher activities in the first and second meetings showed percentages of 90% and 95%, respectively, while student learning activity was recorded at 80%. According to the Likert scale classification, these observations fall into the "strong" category, with a percentage range of 61%-80%. The average pre-test score was 61.26, while the post-test score was 89.13, indicating a significant improvement of 27.87 points after the implementation of *ChatGPT*. Moreover, the t-test analysis showed a t-value of 9.08 with a degree of freedom (df) of 64. At a 5% significance level and $df = 64$, the critical value is 2.02, and since $9.08 \geq 2.02$, it confirms that the t-value exceeds the critical value. This result indicates that the use of *ChatGPT* has a positive effect on learning to construct simple sentences in Mandarin. Furthermore, the student response questionnaire after using *ChatGPT* showed an average percentage of 75%. According to the Likert scale classification, the student responses



also fall into the “strong” category (61%-80%).Based on the overall data analysis, it can be concluded that the use of ChatGPT is effective and has a significant positive impact on learning to construct simple Mandarin sentences for Grade XI science students at SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Keywords: *Learning Media, ChatGPT Media, Sentence Construction, Mandarin Chinese*

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkatkan penggunaan bahasa asing dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Santoso, 2012: 96). Bahasa asing, seperti bahasa Inggris dan Mandarin, kini menjadi kebutuhan penting karena banyak teknologi dan informasi global disampaikan dalam bahasa-bahasa tersebut (Hernanda, Azzahra, & Alfarisy, 2022: 89).

Di Indonesia, pentingnya penguasaan bahasa asing diperkuat dengan meningkatnya hubungan kerja sama internasional, salah satunya antara Indonesia dan Tiongkok yang secara resmi menjalin kemitraan strategis komprehensif sejak 2013 (Dan & Septevany, 2020: 9). Bahasa Mandarin menjadi semakin populer sebagai bahasa asing kedua yang dipelajari, seiring meningkatnya kerja sama ekonomi, budaya, dan pendidikan. Penguasaan bahasa Mandarin tidak hanya memungkinkan individu mengakses informasi internasional, tetapi juga meningkatkan daya saing di era global. Menurut Sutami (2016: 216), menguasai bahasa asing seperti Mandarin memungkinkan seseorang memanfaatkan ilmu dan teknologi tanpa hambatan bahasa.

Bahasa Mandarin memiliki karakteristik unik seperti Hanzi, Pinyin, Shengmu, Yunmu, dan Shengdiao yang berbeda dengan bahasa Indonesia, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran khusus. Dalam pembelajaran, keberhasilan peserta didik dapat diukur melalui keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan dalam Subiyakto & Mintowati, 2008: 2). Salah satu indikator yang digunakan untuk mengukur kompetensi tersebut adalah

HSK (Hànyǔ Shuǐpíng Kǎoshì), dengan HSK 1 sebagai tingkat dasar yang menguji kemampuan menyusun kalimat sederhana.

Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 2 Sidoarjo, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Hal ini disebabkan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal. Padahal, penggunaan teknologi digital yang tepat dapat menjadi solusi atas kesulitan tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Masrur dkk. (2025) yang menyatakan bahwa “pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Mandarin mampu meningkatkan efektivitas pemahaman struktur kalimat dan keterampilan berbahasa peserta didik secara signifikan.” Dengan demikian, pemanfaatan media berbasis kecerdasan buatan seperti *ChatGPT* menjadi alternatif yang potensial dalam mengatasi kendala pembelajaran konvensional.

ChatGPT merupakan salah satu teknologi berbasis AI yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa. *ChatGPT* tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah, tetapi juga mampu memberikan umpan balik langsung, menjelaskan kesalahan struktur kalimat, dan memberikan contoh yang relevan (Saraswati dkk., 2023; Maulana dkk., 2023). Lo (2023: 12) menyebutkan bahwa *ChatGPT* memiliki potensi besar sebagai tutor virtual yang membantu peserta didik memahami materi secara personal dan fleksibel.

1) Penelitian ini bertujuan untuk: Mendeskripsikan proses penerapan media *ChatGPT* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin HSK 1 pada peserta didik kelas

XI IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo.

2) Mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *ChatGPT* terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3) Mengidentifikasi respon peserta didik terhadap penggunaan *ChatGPT* sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

Teori inti yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teori konstruktivisme, teori pembelajaran berbasis teknologi, dan teori pembelajaran bahasa asing. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman mereka sendiri. Dalam konteks ini, *ChatGPT* menjadi media interaktif yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan melalui percakapan dan koreksi langsung. Selanjutnya, teori pembelajaran berbasis teknologi menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan *ChatGPT* sebagai alat bantu pembelajaran sejalan dengan prinsip ini karena menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan respon cepat dalam memberikan umpan balik. Terakhir, teori pembelajaran bahasa asing, khususnya pendekatan komunikatif, menekankan pada penggunaan bahasa secara kontekstual dan bermakna. *ChatGPT* memungkinkan peserta didik untuk berlatih menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin secara aktif, sehingga meningkatkan kompetensi komunikasi mereka sesuai dengan struktur dan penggunaan yang benar.

Pembelajaran bahasa pada dasarnya menuntut penguasaan empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (dalam

Subiyakto & Mintowati, 2008) yang menegaskan bahwa keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa sangat bergantung pada kemampuannya dalam menguasai keempat keterampilan tersebut. Dalam konteks keterampilan menulis, salah satu aspek penting yang harus dipahami peserta didik adalah struktur kalimat. Haryanti (2014) menyatakan bahwa kalimat merupakan satuan bahasa yang terdiri atas kata atau frasa yang disusun menurut aturan sintaksis, sementara Payanti, dkk. (2021) menambahkan bahwa kalimat minimal terdiri dari subjek dan predikat yang mampu menyampaikan makna yang utuh. Struktur kalimat dalam bahasa asing seperti bahasa Mandarin memiliki kekhasan tersendiri yang membedakannya dari bahasa Indonesia. Liping (2009: 72) menjelaskan bahwa dalam bahasa Mandarin, urutan kalimat umumnya mengikuti pola “Subjek + Keterangan Tempat + Predikat + Objek (SKPO)”.

Sebagai contoh kalimat:

我在家看电视。

Wǒ zàijiā kàn diànshì.

Saya menonton televisi di rumah.

yang menunjukkan penggunaan struktur yang khas tersebut. Mengingat kompleksitas struktur bahasa Mandarin, penggunaan media pembelajaran yang mendukung pemahaman secara interaktif menjadi sangat penting. Menurut Ami (2021: 137), media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat memberikan kemudahan akses informasi dan memungkinkan proses pembelajaran yang fleksibel serta interaktif. Salah satu contoh media berbasis teknologi yang potensial adalah *ChatGPT*, sebuah sistem berbasis kecerdasan buatan yang mampu memberikan dukungan real-time, interaktif, dan responsif terhadap proses belajar peserta didik. Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan mampu

memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin yang tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2013: 8) mengatakan bahwa jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan deksripsi kuantitatif dengan perhitungan rumus statistik menghasilkan data berupa angka. Penelitian ini menggunakan desain rencana eksperimen True Experimental Design dengan bentuk Pre-test dan Post-test digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Penelitian ini mengambil 2 kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan khusus dengan menggunakan media *ChatGPT* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana, sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan yang berbeda karena hanya menggunakan media power point dalam pembelajaran menulis hanzi.

Menurut (Sugiyono 2017: 104) populasi merupakan luas keseluruhan wilayah yang digeneralisasi yang terdiri

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

dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu sesuai dengan yang ditetapkan oleh peneliti yang digunakan untuk menyusun interpretasi

dan data penelitian yang digunakan untuk menyusun interpretasi dan data penelitian yang berakhir dengan kegiatan penarikan kesimpulan. Sedangkan makna sempel menurut Emzir (2019: 41) pemilihan sampel sangat penting dan digunakan untuk mengoptimalkan penilaian yang valid dan reliable terhadap variable yang diteliti. Dalam penelitian ini, peserta didik SMA Negeri 2 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025 dipilih peneliti sebagai populasi penelitian. Selanjutnya peserta didik kelas XI-7 IPA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik, dan peserta didik kelas XI-8 IPA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 peserta didik dapat dipilih peneliti sebagai sampel dalam penelitian ini. Dengan ini, sampel yang digunakan dalam penelitian ini keseluruhan berjumlah 66 peserta didik.

Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu, teknik observasi, teknik tes, dan teknik angket instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar soal *pre-test* dan *post-test*, dan lembar teknik angket Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar soal *pre-test* dan *post-test* dan lembar angket respon peserta didik terhadap pengaruh penggunaan media *ChatGPT* Hasil data lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor ideal (kriterium untuk seluruh skor)}} \times 100$$

Menurut Riduwan (2012: 89) hasil kesimpulan dari klasifikasi persentase responden menggunakan skala likert dapat diujikan sebagai berikut:

Selanjutnya untuk menguji hipotesis, hasil data lembar *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen



dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

- t : Uji t-signifikan
- Mx : Nilai rata-rata kelas kontrol
- My : Nilai rata-rata kelas eksperimen
- Nx : Nilai subjek kelas kontrol
- Ny : Nilai subjek kelas eksperimen
- $\sum x^2$: Jumlah subjek kuadrat beda kelas kontrol

Selanjutnya hasil dari lembar angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *ChatGPT* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \text{ atau } P = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Setelah memperoleh hasil analisis, kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan tabel kriteria skala Likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sidoarjo sebanyak 4 pertemuan, yaitu 2 pertemuan, 2 pertemuan di kelas XI-IPA 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-IPA 8 sebagai kelas kontrol. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pembelajaran dengan berdurasi 45 menit, sehingga 1 pertemuan berlangsung selama 90 menit. Kelas kontrol berjumlah 36 peserta didik dan kelas eksperimen berjumlah 30 peserta didik.

Selama proses pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, aktivitas pendidik dan peserta didik dinilai dalam observasi oleh observer, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Sidoarjo. Hasil analisis data observasi aktivitas pendidik pada kelas kontrol pertemuan pertama memperoleh 90% dan

pertemuan kedua sebesar 95%, sedangkan pada kelas eksperimen pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 93% dan kelas eksperimen sebesar 98%. Pada klasifikasi skala Likert, hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik termasuk kategori “sangat kuat” dalam skala persentase 81%-100% yang artinya kuat.

Hasil dari rata-rata pre-test pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 61,44 dan 61,26, sedangkan nilai post-test pada kelas kontrol dan eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 75,47 dan 89,13. Setelah menganalisis nilai rata-rata pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya untuk menguji *t-signififikasi* untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *t* sebesar 9,08 dan *db* sebesar 64. Kemudian hasil tersebut dikonsultasikan berdasarkan taraf signifikan 5% dengan *db* sebesar 64. Hasil tersebut menyatakan bahwa *t* lebih dari *t* tabel ($4,03 \geq 2,02$) yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Kartu Pintar Hanzi efektif dalam pembelajaran menulis hanzi bahasa Mandarin.

Hasil analisis data angket respon peserta didik pada pertanyaan pertama memperoleh 71%, pertanyaan kedua sebesar 77%, pertanyaan ketiga sebesar 70%, pernyataan keempat sebesar 74%, pertanyaan kelima sebesar 77%, pertanyaan keenam sebesar 79%, pertanyaan ketujuh sebesar 79%, pertanyaan kedelapan sebesar 73%, pertanyaan kesembilan sebesar 75%, pertanyaan kesepuluh sebesar 81%. Berdasarkan perhitungan rata-rata keseluruhan peserta didik, diperoleh persentase 75% persentase 61%-80%.

3.2 Pembahasan

Hasil data pengamatan observasi yang telah dianalisis oleh peneliti, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas pendidik pada



kelas kontrol pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 90% dan pertemuan kedua sebesar 95%, sedangkan pada kelas eksperimen pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 93% dan pertemuan kedua sebesar 98%. Selain itu, aktivitas peserta didik pada kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 80% dan kelas eksperimen sebesar 93%. Pada klasifikasi skala Likert, hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik termasuk dalam kategori “kuat” dalam skala nilai persentase 81%-100% yang artinya baik. Hasil analisis observasi pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh persentase yang lebih tinggi, hal tersebut dikarenakan peneliti merubah suasana belajar yang lebih fleksibel agar peserta didik merasa lebih nyaman dan mudah memahami materi melalui media *ChatGPT* sehingga peserta didik lebih antusias, aktif, dan lebih mengerti materi yang diberikan selama proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hasan, dkk. (2021: 9) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala suatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi pendidik kepada penerima peserta didik untuk menerima informasi yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses saat pembelajaran berlangsung secara utuh dan bermakna. Dalam hal ini, media *ChatGPT* dapat dikatakan sebagai media berpengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Hasil analisis tes menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai maksimum pre-test pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 90 dan 96, kemudian terjadi peningkatan pada nilai maksimum post-test pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 90 dan 98. Selain itu nilai rata-rata pre-test

pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 61,44 dan 61,26, sedangkan nilai post-test pada kelas kontrol dan eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 75,47 dan 89,13. Kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan sebesar 14,03, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan hanya sebesar 27,87.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, diketahui bahwa nilai post-test kelas kontrol terdapat 17 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 19 peserta didik lainnya masih belum mencapai nilai KKM. Sedangkan nilai post-test pada kelas eksperimen masih 2 peserta didik belum mencapai nilai KKM, sedangkan 28 peserta didik lainnya sudah mencapai nilai di atas KKM. Hal tersebut dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan saat pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media *ChatGPT*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode *direct learning* dengan *teacher center learning* atau ceramah. Meskipun pada kelas eksperimen masih terdapat 2 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM, namun hasil belajar peserta didik tersebut terdapat peningkatan.

Penelitian menganalisis hasil tes dengan rumus *t-signifikansi* untuk mengetahui efektivitas penerapan media *ChatGPT* pada menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil dari analisis uji *t-signifikansi* mendapat nilai *t* sebesar 9,08 dan *db* sebesar 64. Kemudian hasil tersebut dikonsultasikan berdasarkan *tariff* signifikansi 5% dengan *db* sebesar 64, maka didapatkan *ttabel* sebesar 2,02. Hasil tersebut menyatakan bahwa *t* lebih besar dari *ttabel* ($9,08 > 2,02$) yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Media *ChatGPT* berpengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh

Julio Christian Young (2023) berjudul “Menyelidiki Potensi *ChatGPT* Open AI dalam Menghasilkan Dialog *ChatGPT* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing”. Dalam penelitian ini yang telah dilakukan Julio Christian Young (2023) dan penelitian ini sama-sama menyatakan bahwa Media *ChatGPT* memiliki pengaruh positif pada peserta didik.

Selanjutnya, hasil analisis data angket respon peserta didik sebesar 75% pada pertanyaan memperoleh persentase pada masing-masing pertanyaan pertama sehingga kesepuluh sebesar 71%, 77%, 70%, 74%, 77%, 79%, 79%, 73%, 75%, 81%. Pada klasifikasi skala Likert, hasil analisis pernyataan pertama hingga kesepuluh termasuk dalam kategori “kuat” dalam skala nilai persentase 61% - 80%. Hasil angket respon ini sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anis Fitriana Ningsih (2023) berjudul “Pengaruh penerapan media pembelajaran spin game dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian” yang memperoleh nilai presentase 61%-80%. Berdasarkan analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas eksperimen memeberika respon positif terhadap menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3.2 Pembahasan

Hasil data pengamatan observasi yang telah dianalisis oleh peneliti, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas kontrol pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 90% dan pertemuan kedua sebesar 95%, sedangkan pada kelas eksperimen pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 93% dan pertemuan kedua sebesar 98%. Selain itu, aktivitas peserta didik pada kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 80% dan kelas eksperimen sebesar 93%. Pada klasifikasi skala

Likert, hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik termasuk dalam kategori “kuat” dalam skala nilai persentase 81%-100% yang artinya baik. Hasil analisis observasi pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh persentase yang lebih tinggi, hal tersebut dikarenakan peneliti merubah suasana belajar yang lebih fleksibel agar peserta didik merasa lebih nyaman dan mudah memahami materi melalui media *ChatGPT* sehingga peserta didik lebih antusias, aktif, dan lebih mengerti materi yang diberikan selama proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hasan, dkk. (2021: 9) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala suatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi pendidik kepada penerima peserta didik untuk menerima informasi yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses saat pembelajaran berlangsung secara utuh dan bermakna. Dalam hal ini, media *ChatGPT* dapat dikatakan sebagai media berpengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Hasil analisis tes menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai maksimum *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 90 dan 96, kemudian terjadi peningkatan pada nilai maksimum *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 90 dan 98. Selain itu nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen sebesar 61,44 dan 61,26 , sedangkan nilai *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 75,47 dan 89,13. Kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan

sebesar 14,03 , sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan hanya sebesar 27,87.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, diketahui bahwa nilai *post-test* kelas kontrol terdapat 17 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 19 peserta didik lainnya masih belum mencapai nilai KKM. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen masih 2 peserta didik belum mencapai nilai KKM, sedangkan 28 peserta didik lainnya sudah mencapai nilai di atas KKM. Hal tersebut dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan saat pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media *ChatGPT*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode *Direct learning* denganteacher center learning atau ceramah. Meskipun pada kelas eksperimen masih terdapat 2 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM, namun hasil belajar peserta didik tersebut terdapat peningkatan.

Penelitian menganalisis hasil tes dengan rumus *t-signifikansi* untuk mengetahui efektivitas penerapan media *ChatGPT* pada menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil dari analisis uji *t-signifikansi* mendapat nilai *t* sebesar 9,08 dan *db* sebesar 64. Kemudian hasil tersebut dikonsultasikan berdasarkan tariff signifikansi 5% dengan *db* sebesar 64, maka didapatkan ttabel sebesar 2,02. Hasil tersebut menyatakan bahwa *t* lebih besar dari ttabel ($4,03 > 2,02$) yang menunjukkan bahwa *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Media *ChatGPT* berpengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Julio Christian Young (2023) berjudul "Menyelidiki Potensi *ChatGPT* Open AI dalam Menghasilkan Dialog *ChatGPT* untuk

Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing". Dalam penelitian ini yang telah dilakukan Julio Christian Young (2023) dan penelitian ini sama-sama menyatakan bahwa Media *ChatGPT* memiliki pengaruh positif pada peserta didik.

Selanjutnya, hasil analisis data angket respon peserta didik sebesar 75% pada pertanyaan memperoleh persentase pada masing-masing pertanyaan pertama sehingga kesepuluh sebesar 71%, 77%, 70%, 74%, 77%, 79%, 79%, 73%, 75%, 81%. Pada klasifikasi skala *Likert*, hasil analisis pernyataan pertama hingga kesepuluh termasuk dalam kategori "kuat" dalam skala nilai persentase 61% - 80%. Hasil angket respon ini sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anis Fitria Ningsih (2023) berjudul "Pengaruh penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian" yang memperoleh nilai presentase 61%-80%. Berdasarkan analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis hasil dan pembahasan data penelitian mengenai efektivitas penggunaan media *ChatGPT* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo, sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

- 1) Proses penerapan media *ChatGPT* pada penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo berjalan dengan sangat baik. Hal tersebut terbukti dari hasil observasi aktivitas

pendidik pada kelas kontrol pertemuan pertama memperoleh 90% dan pertemuan kedua sebesar 95%, sedangkan pada kelas eksperimen pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 93% dan kelas eksperimen sebesar 98%. Pada klasifikasi skala Likert, hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik termasuk kategori “kuat” dalam skala persentase 61%-80% .

- 2) Penggunaan media *ChatGPT* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandaein peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo dapat dikatakan efektif dan adanya pengaruh positif. Berdasarkan hasil uji *t-signifikasi*, diperoleh perhitungan sebesar $t = 9,08$. Dengan taraf signifikasi 5% atau 0,05, dengan $d_b = 64$, diperoleh *ttabel* 2,02. diketahui bahwa t lebih besar dari *ttabel* ($4,03 > 2,02$). Dengan demikian H_0 : media *ChatGPT* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *ChatGPT* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penyusunan kalimat bahasa Mandarin kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo.
- 3) Respon peserta didik kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam menggunakan media *ChatGPT* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dapat diterima dengan baik. Hal tersebut dinyatakan bersadarkan perhitungan rata-rata keseluruhan angket respon peserta didik, diperoleh sebesar sebesar 71%, 77%, 70%, 74%, 77%, 79%, 79%, 73%, 75%, 81%.

Berdasarkan hasil kualifikasi persentase skala *likert*, analisis pernyataan pertama hingga kesepuluh termasuk dalam kategori “Kuat” dalam skala nilai persentase 51% - 80%

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media *ChatGPT* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran:

Untuk peserta didik, disarankan menggunakan *ChatGPT* sebagai alat bantu latihan menyusun kalimat sederhana. Penggunaan sebaiknya dilakukan secara bertahap, mulai dari kalimat sederhana menuju kalimat yang lebih kompleks. Peserta didik juga perlu cermat dalam memahami umpan balik dari *ChatGPT* karena beberapa koreksi perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Untuk pendidik, *ChatGPT* dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk menciptakan interaksi yang lebih fleksibel. Namun, pendidik tetap perlu mendampingi penggunaan *ChatGPT* guna mengantisipasi kesalahan dari sistem dan memberikan penjelasan tambahan agar peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan mengeksplorasi lebih jauh efektivitas *ChatGPT* dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam memberikan umpan balik yang sesuai dengan kemampuan peserta didik. Penelitian lanjutan juga dapat mengidentifikasi tantangan penggunaan *AI* dalam pembelajaran bahasa Mandarin serta mengembangkan metode berbasis *AI*

yang lebih adaptif terhadap beragam kemampuan dan konteks belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, Raudhatul Aslami. 2021. “Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod.” *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* 6(2): 135–48.
- Dan, Liu, and Elvira Septevany. 2020. “Interpretation of Taboos in Giving Gifts to Chinese People: Semiotics Perspective.” *The International Journal of Social Sciences World* 2(1): 75–84.
- Haryanti, Sri. 2014. “Modern Chinese Vocabulary – Morpheme and Word.” *Humaniora* 5(1): 135.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3887401>.
- Lo, Chung Kwan. 2023. “Education Sciences What Is the Impact of ChatGPT on Education? A Rapid Review of the Literature.” (November 2022).
- Masrur, M. F., Arista, C., Sueb, & Khotimah, K. (2025). Development of The Mandarin Language Proficiency Assessment Instrument Hanyu Shuiping Ceshi (HNC) as a standard for Mandarin language skills for UNESA students. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 8(1), 202–208.
<https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i01-24>
- Payanti, Novhia Dwi, Wienike Dinar Pratiwi, and Een Nurhasanah. 2021. “Analisis Kalimat Imperatif Video Dr. Richard Lee Di Youtube Dalam Pembentukan Personal Branding Dan Dimanfaatkan Sebagai Bahan Ajar Teks Prosedur.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6): 4007–13.
- Riduwan, Drs., M.B.A. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Cet. 8. eds. Husdarta J.S., Akdon, Mulyono Nono, and Subandi. Bandung.
- Santoso, Iman. 2012. “Pendidikan Karakter Dan Pembelajaran Bahasa Asing Berwawasan Interkultural.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 3(1): 96–106.
- Subiyakto, F M, and M P Mintowati. 2019. “Pengaruh Penerapan Permainan Bingo Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Peserta Didik Kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo.” *Skripsi. UNESA: FBS*: 1–8.



<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/27709>.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Young, Julio Christian, and Makoto Shishido. 2023. “Investigating OpenAI’s ChatGPT Potentials in Generating Chatbot’s Dialogue for English as a Foreign Language Learning.” *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 14(6): 65–72.

丽萍, 姜. *HSK 1 Standard Course*.

Vol. XX / No. XX

E-ISSN : XXXX-XXXX

Date : DD - MM - YYYY

Pg. : XX - XX

