



Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya Tahun 2025/2026

动画视频在 2025/2026 学年泗水 Dharma Wanita 高中十一年级学生汉语词汇掌握中的有效性

Damar Fath Kalam Maulana
damar.19080@mhs.unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya

Miftachul Amri
miftachulamri@unesa.ac.id
Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Video Animasi;
Kosakata Bahasa Mandarin

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas, pengaruh, dan respon peserta didik terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kuantitatif, dengan *True Experiment* desain *Pre-test Post-test* model *Cluster Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan 60 peserta didik sebagai sampel penelitian, kelas XI-3 (30 siswa) sebagai kelas eksperimen, kelas XI-4 (30 siswa) sebagai kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan data observasi dan soal *Pre-test Post-test* diberikan kepada kedua kelas, serta data respon peserta didik yang diberikan kepada kelas eksperimen. Hasil data dianalisis menggunakan uji *Paired sample t-Test* melalui program SPSS dan uji *Eta Squared*. Hasil observasi pendidik pada kelas eksperimen diperoleh persentase 96.87% dan hasil observasi peserta didik diperoleh persentase 92.5%. Hal tersebut menunjukkan media video animasi memiliki dampak yang sangat baik selama proses pembelajaran. Hasil analisis perhitungan SPSS soal *Pre-test Post-test*, diketahui nilai rata-rata soal *Pre-test* 55,8 dan nilai rata-rata 86,5 soal *Post-test*. Hasil perhitungan SPSS uji t mendapatkan hasil 11,995 dan diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang berarti kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Besaran efek dihitung menggunakan uji *Eta Squared*, memperoleh hasil 0,832 dan dikategorikan dengan kriteria *Cohen's D Effect Size* yang termasuk dalam efek besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari analisis data respon peserta didik yang terdiri dari 10 butir pernyataan, memperoleh persentase rata-rata 88,33% - 95,33% dapat disimpulkan dari hasil persentase tersebut dalam kategori "sangat baik" dan adanya pengaruh bagi peserta didik kelas XI-3 SMA Dharma Wanita Surabaya.



摘要

关键词: 学习媒体、动画视频、中文词汇、

本研究旨在了解动画视频媒体在汉语词汇教学中的有效性、影响以及学生对其使用的反应。本研究采用定量研究方法，使用真实验（*True Experiment*）设计，即前测—后测（*Pre-test Post-test*）模式，并采用整群随机抽样（*Cluster Random Sampling*）。本研究以 60 名学生作为研究样本，其中 XI-3 班（30 名学生）为实验班，XI-4 班（30 名学生）为对照班。数据收集采用观察数据以及对两个班级进行的前测与后测题目，同时还收集了实验班学生的反馈数据。数据结果通过 SPSS 程序进行配对样本 t 检验（*Paired sample t-Test*）和 *Eta Squared* 检验分析。实验班教师观察结果获得 96.87% 的百分比，学生观察结果获得 92.5% 的百分比。这表明动画视频媒体在教学过程中产生了非常好的效果。根据 SPSS 对前测与后测题目的分析结果可知，前测平均分为 55.8，后测平均分为 86.5。SPSS t 检验结果为 11.995，且 Sig. (2-tailed) 值为 0.001，小于 0.05。根据该结果表明，学生学习成果发生了显著变化。效应量通过 *Eta Squared* 检验计算，结果为 0.832，并根据 *Cohen's D Effect Size* 标准被归类为大效应。这表明动画视频媒体的使用能够优化学生的学习成果。对由 10 项陈述组成的学生反馈数据分析结果显示，其平均百分比为 88.33%—95.33%。根据该百分比结果可以得出结论：该结果属于“非常好”类别，并且对泗水 Dharma Wanita 高中 XI-3 班学生产生了积极影响。

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan informasi baik secara lisan maupun tulisan. Dalam proses komunikasi, penguasaan kosakata menjadi bagian penting agar seseorang dapat memahami dan menyampaikan pesan dengan baik. Menurut (Hermawan dkk., 2020), kosakata merupakan unsur yang menyusun kata dan menjadi komponen penting dalam pembentukan bahasa yang baik. Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Namun, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin karena adanya penggunaan hanzi dan nada pengucapan yang berbeda-beda. (Zhao & Zhang, 2002) menyatakan bahwa bahasa Mandarin masih dianggap sulit dipelajari karena jumlah hanzi yang banyak dan perbedaan nada dalam pengucapannya.

Penelitian ini berfokus pada kurang optimalnya kemampuan peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang disebabkan oleh



penggunaan media pembelajaran secara konvensional yang cenderung monoton. Berdasarkan hal ini, dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin perlu adanya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Menurut (Purwandani, 2019), media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan seseorang sehingga dapat mendorong proses belajar yang menarik, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Menurut (Ruswan dkk., 2024), video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur warna, gerak, suara, dan gambar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu menarik perhatian peserta didik.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini antara lain, (Sari & Yatri, 2023) yang meneliti video animasi aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar, dan menemukan pengaruh yang signifikan dari penggunaan video animasi aplikasi canva terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar; (Sunami, 2021) yang meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Zoom Meeting* terhadap minat dan hasil belajar IPA sekolah dasar, dan menemukan pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik yang menghasilkan nilai-nilai yang memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran; (Efendi & Amri, 2023) yang meneliti pengaruh media *Quiz Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya 2022/2026, dan hasil yang didapatkan dari penggunaan media *Quiz Wordwall* mempunyai pengaruh positif dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penggunaan video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin; (2) mendeskripsikan efektivitas penggunaan video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin; (3) mendeskripsikan respon peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya terhadap penggunaan media video animasi. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis untuk memperkaya pengetahuan pembelajaran bahasa Mandarin, serta manfaat praktis bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang lebih optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif. (Arikunto, 2013) menjelaskan, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memakai bilangan angka, dimulai dari pengumpulan data, penjabaran data, hingga hasil akhir dari data tersebut. (Listyo, 2019) penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti sebab-akibat dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dimana dalam proses pengujiannya diatur dan dikontrol dalam situasi tertentu untuk mendapatkan hasil yang jelas. penelitian ini menggunakan *True Experimental Design* model *Pre-test Post-test*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang dipilih secara acak, kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media video animasi dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran secara konvensional tanpa media tersebut. Kedua kelas diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan dasar dan soal *post-test* untuk mengetahui nilai akhir setelah diberikan perlakuan.



Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik SMA Dharma Wanita Surabaya. Sampel dipilih dengan teknik *Cluster Random Sampling* yang berdasarkan rekomendasi dari guru pamong, sampel yang digunakan adalah kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik dan kelas XI-4 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 peserta didik, total sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 60 peserta didik.

Dalam suatu penelitian, tahap pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting untuk menentukan proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan (Anggita dkk., 2024). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran, soal *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk memperoleh data kemampuan penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dan teknik angket yang digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, soal *pre-test* dan *post-test*, dan lembar angket respon peserta didik. Lembar soal berisi 30 butir soal yang terdiri dari mencocokkan *hanzi* dengan *pinyin*, pilihan ganda, melengkapi kalimat rumpang sesuai *pinyin* dan *hanzi*, dan melengkapi kalimat rumpang sesuai dengan *hanzi*. Lembar angket berisikan 10 butir pernyataan untuk mengukur persepsi peserta didik terhadap penggunaan video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Seluruh instrumen pada penelitian ini telah melalui tahap validasi oleh dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya sebelum digunakan untuk penelitian, guna mendapatkan hasil data yang relevan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahap. Data observasi dan data angket respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase dan dari hasil persentase dikategorikan sesuai interpretasi kriteria skala likert. Data tes soal *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji *Paired sample t-Test* melalui program SPSS untuk mengetahui perbedaan signifikan dari hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui berapa besar efek penggunaan media video animasi, menggunakan perhitungan *Eta Squared*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

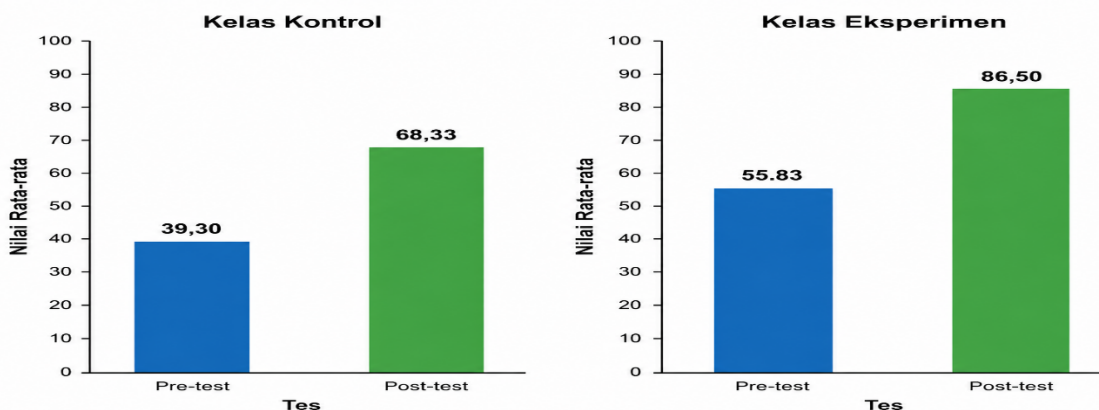
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya. Memperoleh hasil data observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, hasil *pre-test post-test*, dan hasil data angket respon peserta didik pada kelas eksperimen. Hasil data tersebut dianalisis dan diuraikan sebagai berikut.



Data observasi diperoleh dari lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik, pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer yaitu guru bahasa Mandarin SMA Dharma Wanita Surabaya. Data observasi aktivitas pendidik pada kelas kontrol mendapatkan hasil 83,33% pada pertemuan pertama dan 84,37% pada pertemuan kedua, di kelas eksperimen mendapatkan hasil 86,46% pada pertemuan pertama dan 96,87% pada pertemuan kedua. Kemudian hasil data observasi peserta didik pada kelas kontrol mendapatkan hasil 67,5% pada pertemuan pertama dan 77,5% pada pertemuan kedua, di kelas eksperimen mendapatkan hasil 77,5% pada pertemuan pertama dan 92,5% pada pertemuan kedua.

Kemudian untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Hasil *pre-test* pada kedua kelas yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dapat dikatakan dalam kategori rendah, dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 39,30 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 55,83. Kemudian setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran secara konvensional berupa Powerpoint pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat sebesar 68,33, dan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa media video animasi nilai rata-rata meningkat sebesar 86,50. Perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen dengan adanya kenaikan nilai sebesar 30,67. Kemudian dilakukan perhitungan uji *t* menggunakan program SPSS. Hasil dari uji *Paired Sample t-Test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi, Sig.(2-tailed) sebesar $< 0,001$. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka temuan ini menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Selain hal tersebut, perhitungan *Eta Squared* memperoleh hasil 0,832, kemudian nilai tersebut dikategorikan dalam kriteria *Cohen's D Effect Size* yang menunjukkan penggunaan media video animasi memiliki besaran efek dalam kategori efek besar (*Large effect*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik.



Hasil data angket respon peserta didik kelas eksperimen terhadap penggunaan media video animasi memperoleh hasil persentase jawaban yaitu 88,33% pada butir pertama, 94,17% pada butir kedua, 93,33% pada butir ketiga, 92,5% pada butir keempat, 91,67% pada butir kelima, 90,83% pada butir keenam, 93,33% pada butir ketujuh, 90% pada butir kedelapan, 92,5% pada butir kesembilan, dan 94,17% pada butir kesepuluh. Hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik pada skala likert dengan rentang 81%-100%. Berdasarkan hal ini, menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi dari peserta didik terhadap media video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Dharma Wanita Surabaya pada tanggal 21 Februari 2026 hingga tanggal 28 Februari 2026 yang melibatkan peserta didik kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-4 sebagai kelas kontrol. Kegiatan penelitian berlangsung dua kali pertemuan dengan durasi 2 x 2 JP (1 JP = 45 Menit), dengan tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik. Proses pembelajaran berfokus pada materi waktu (现在几点?) yang disampaikan dengan pendekatan dan media yang berbeda pada kedua kelas, dengan demikian memungkinkan adanya perbandingan hasil belajar peserta didik.

Pada pertemuan pertama, kedua kelas diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian pada kedua kelas diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media Powerpoint. Pada pertemuan kedua, kelas kontrol tetap diberikan materi pembelajaran menggunakan media Powerpoint, sedangkan pada kelas eksperimen materi pembelajaran diberikan dengan menggunakan media video animasi yang digunakan untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Kemudian pada akhir pertemuan kedua, kedua kelas diberikan soal *post-test* untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen yang diberikan media video animasi, peneliti memberikan lembar angket respon peserta didik yang digunakan untuk mengetahui tanggapan, ketertarikan, dan motivasi peserta didik terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Analisis data pertama yaitu menganalisis data observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Dari data observasi yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi pada pembelajaran bahasa Mandarin berjalan dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dapat dilihat dari hasil data observasi yang telah diisi oleh observer, yaitu guru bahasa Mandarin SMA Dharma Wanita Surabaya. Hasil observasi aktivitas pendidik kelas kontrol pada pertemuan pertama 83,33% dan meningkat menjadi 84,37% pada pertemuan kedua, hasil observasi aktivitas peserta didik pada kelas kontrol pertemuan pertama 67,5% meningkat menjadi 77,5% pada pertemuan kedua. Sedangkan hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen meningkat dari 86,46% pertemuan pertama menjadi 96,87% pada pertemuan kedua, hasil observasi aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dari 77,5% pada pertemuan pertama menjadi 92,5% pada pertemuan kedua.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Persentase aktivitas pendidik sebesar 96,87% dan persentase aktivitas peserta didik sebesar 92,5%, hal ini termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan interpretasi skala likert (81%-100%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Analisis data berikutnya, menghitung hasil soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Hasil dari soal *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas mengalami peningkatan, tetapi pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 39,30 meningkat menjadi 68,33, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat dari 55,83 menjadi 86,50. Uji *Paired t-Test* menggunakan SPSS digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan tersebut. Analisis kelas eksperimen mendapatkan hasil nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $< 0,001$ lebih kecil dari 0,05, maka temuan ini menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Besaran efek media dianalisis menggunakan perhitungan *Eta Squared* yang memperoleh hasil sebesar 0,832 yang termasuk kategori efek besar (*Large Effect*) dalam kriteria *Cohen's D Effect Size*. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media video animasi dapat mengoptimalkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik, media video animasi juga menunjukkan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Tahap akhir pengumpulan data dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada peserta didik kelas eksperimen untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hasil dari penggunaan media video animasi memperoleh respon yang positif, hal ini dapat dilihat dari persentase setiap butir yang berada pada rentang 88,33%-94,17%. Hasil tersebut menunjukkan sebagian besar peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari bahasa Mandarin, selain itu media video animasi tidak hanya menjadi pendukung proses pembelajaran, tetapi juga dapat membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan dari hasil observasi, hasil *pre-test* dan *post-test*, dan hasil angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik SMA Dharma Wanita Surabaya. penelitian ini juga menunjukkan perubahan proses pembelajaran peserta didik, yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan terlibat selama pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan pendapat (Amri, 2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dengan materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sari & Yatri, 2023) dan (Sunami, 2021) mengenai penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, serta penelitian (Efendi & Amri, 2023) mengenai penggunaan aplikasi *Quiz Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Meskipun menggunakan media yang berbeda, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan hasil yang serupa, yaitu menggunakan media pembelajaran yang lebih



interaktif dan inovatif dapat membantu mengoptimalkan hasil belajar dan penguasaan kosakata peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian, media video animasi dapat digunakan menjadi salah satu media alternatif sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya, ditarik beberapa kesimpulan utama. Pertama, penerapan media video animasi terbukti cukup mampu mengubah pembelajaran secara konvensional yang cenderung monoton menjadi lebih dinamis, ditunjukkan dengan adanya peningkatan kualitas aktivitas pada kelas eksperimen, yang dimana pendidik lebih mudah mengelola kelas lebih kondusif, dan peserta didik terlihat lebih tertarik terhadap media video animasi yang dirasa lebih menarik dan inovatif.

Kedua, penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan yang diperoleh yaitu kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen yang tinggi, yakni dari 55,83 pada soal *pre-test* menjadi 86,50 pada soal *post-test*. Hasil perhitungan *Eta Squared* memperoleh hasil sebesar 0,832, dapat dikatakan efek dari penggunaan media video animasi termasuk kategori efek besar (*Large Effect*).

Ketiga, respon peserta didik terhadap penggunaan media video animasi termasuk kategori "sangat baik" dalam skala likert dengan rentang persentase antara 88,33%-94,17%, hal ini terbukti mampu menjawab kebutuhan psikologis peserta didik dalam mempelajari bahasa asing. Secara praktis, penelitian ini menyarankan pendidik agar mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti media video animasi agar meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin sesuai dengan *pinyin*, *hanzi* dan artinya. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang yang berbeda atau dengan menggunakan media atau materi ajar yang lain untuk keterampilan bahasa Mandarin ataupun bahasa asing lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Amri, M. (2021). *Strategi Pembelajaran Bahasa Mandarin bagi Generasi Z*.
- Anggita, L., Eka, D., & Dewi, C. (2024). Perbandingan Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Tesis Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Journal Of Social Science Research*, 4, 1187–1196. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan Praktik*.
- Efendi, M., & Amri, M. (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.



- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26887>
- Listyo, Y. (2019). *Pengantar metode penelitian eksperimen*.
- Purwandani, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tamare Terhadap Keterampilan Menyimak Secara Aktif Bab Watashi No Kazoku Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Kejepangan*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/31419>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., & Maulidawanti, D. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Journal of Social Science Research*, 4, 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sunami, M. A. dan A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil belajar IPA Sekola Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Zhao, S., & Zhang, D. (2002). The Totality of Chinese Characters – A Digital Perspective. *Journal of Chinese Language and Computing*, 17(2), 107–125. https://www.colips.org/journals/volume17/JCLC_2007_V17_N2_04.pdf.