



## Penggunaan Media *Genially* Terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata Dalam Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI SMAS Khadijah Surabaya

Genially 媒体对泗水 Khadi jah 高级中学十一年级学生汉语简单句写作词汇掌握能力的影响研究

Niken Safira Bafiansyah <sup>1</sup>  
[niken.22052@mhs.unesa.ac.id](mailto:niken.22052@mhs.unesa.ac.id)  
Universitas Negeri Surabaya

Miftachul Amri <sup>2</sup>  
[miftachulamri@unesa.ac.id](mailto:miftachulamri@unesa.ac.id)  
Universitas Negeri Surabaya



### ABSTRAK

**Kata Kunci:**  
*Genially*;  
Kosakata;  
Kalimat  
Sederhana

Tujuan dari studi ini adalah untuk mengkaji metode pembelajaran, keefektifan, serta reaksi siswa terhadap pemanfaatan media *Genially* dalam pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas 11 SMAS Khadijah di Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *True Experimental Design* melalui model *Pre-test Post-test Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI-4 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Genially* dan kelas XI-5 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa *PowerPoint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran bahasa Mandarin dapat meningkatkan aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 44 dan meningkat menjadi 87,8 pada *post-test*, namun pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,51 terjadi peningkatan sebesar 75,34 pada *post-test*. Hasil uji t menunjukkan nilai  $t_0 = 4,30$  lebih besar daripada  $t_{tabel} = 1,67$ , dapat dikatakan signifikan. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase rata-rata dalam kategori sangat baik dengan nilai di atas 81%, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan, pemanfaatan media *Genially* yang benar mendukung pengembangan kosakata pelajar kelas 11 di SMAS Khadijah Surabaya serta membantu dalam penyusunan kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin.



### 摘要

**关键词:**  
*Genially*,

本研究旨在了解在泗水 Khadi jah 高中十一年级学生中, 使用 *Genially* 教学媒体在词汇掌握以及简单汉语句子构成学习中的教学过程、教学



词汇、  
简单句

效果以及学生的学习反应。本研究采用定量研究方法，并运用真实实验设计 (*True Experimental Design*)，即前测—后测控制组设计 (*Pre-test Post-test Control Group Design*)。研究样本由两个班级组成，其中 XI-4 班为实验班，使用 *Genially* 媒体进行教学；XI-5 班为对照班，采用传统的 *PowerPoint*。研究结果表明，在汉语教学中使用 *Genially* 媒体能够提高教师与学生在课堂学习过程中的活动参与度。实验班的前测平均成绩为 44，后测提高到 87.8；而对照班的前测平均成绩为 47.51，后测提高到 75.34。t 检验结果显示  $t_0 = 4.30$  大于  $t_{表} = 1.67$ ，说明结果具有显著性差异。学生问卷调查结果显示平均百分比处于“非常好”类别，得分在 81%以上，表明学生对在学习中使用 *Genially* 媒体给予了积极的回应。由此可以得出结论：使用 *Genially* 媒体能够有效提高泗水 Khadijah 高中十一年级学生的词汇掌握能力以及构建简单汉语句子的能力。

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan ujaran kata-kata membentuk sebuah kalimat lengkap yang di lontarkan oleh bagian panca indera manusia yakni, mulut. Bahasa melalui sebuah ungkapan tertulis yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi dari generasi ke generasi (Devianty, 2017:227). Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa yang diminati memiliki alasan yakni, dikarenakan menjadi salah satu bahasa internasional dengan pertumbuhan penggunaan yang tinggi dalam aktivitas ekonomi (Limeng dan Furkan, 2025:70). Sejalan dengan pendapat Junaeny (2020:101) mengatakan bahwa Mandarin adalah bahasa resmi bagi suku Han, serta bahasa yang umum digunakan dalam interaksi keluarga dan masyarakat Tiongkok. Berdasarkan demikian, dapat disimpulkan bahwa Mandarin menjadi bahasa yang banyak dipakai oleh komunitas Tionghoa di berbagai belahan dunia.

Saat mempelajari bahasa Mandarin, salah satu kunci utamanya adalah menguasai kosakata dengan baik. Menurut Andarista dan Subandi (2023:2) Aspek-aspek utama saat mempelajari bahasa yakni kosakata. Kosakata juga memiliki peran penting dalam penyusunan kalimat sederhana, dalam berkomunikasi bertujuan menyampaikan pesan serta maksud lawan bicara. Para siswa tidak hanya diharuskan menguasai kata-kata, tetapi juga dapat menyusun kalimat, walaupun kalimat-kalimat itu tergolong sederhana. Menurut Safitri dkk. (2022:11) Kalimat sederhana umumnya memiliki susunan dasar yang meliputi subjek, predikat, dan objek, namun sering kali juga terdapat elemen tambahan, yaitu kata keterangan.

Pada proses belajar mengajar, *web* merupakan pilihan untuk pembelajaran digital. Adanya pembelajaran media berbasis digital, Pendidik dapat menawarkan berbagai cara, pendekatan, juga teknik pembelajaran. Selain itu, pembelajaran melalui media digital dapat menjadi lebih mudah, dengan membuat materi lebih spesifik, memvisualisasikan tahapan pembelajaran, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran (Meiliyanthi, 2022:156).



Menurut Zamzami dan Raharjo (2024:32) *Genially* adalah web yang menyediakan ruang konten digital interaktif seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia lainnya dengan berbagai fitur menarik.

Pada observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan data nilai tugas dan hasil ulangan yang diperoleh dari pengajar pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin terkait penguasaan kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana di SMAS Khadijah Surabaya. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan yang dimiliki siswa terkait penguasaan kosakata dalam kalimat sederhana masih di bawah kriteria KKM. Pada pengamatan peneliti menemukan bahwa, siswa juga terkadang mengabaikan materi yang disampaikan pendidik. Kurangnya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan melalui web berbasis *online* edukasi. Berdasarkan demikian, para siswa menghadapi kendala dalam menghafal, memahami kosa kata, serta menyusun kalimat dasar bahasa Mandarin secara aktif. Berdasarkan demikian, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Genially*, diharapkan terwujudnya motivasi serta minat peserta didik ketika mempelajari kosakata serta membuat kalimat Mandarin sederhana untuk terjadinya kegiatan belajar yang optimal.

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, menerapkan bentuk penelitian yakni kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian hasil akhirnya berupa angka. Menurut Sugiyono, (2019: 16) Pendekatan kuantitatif dikenal sebagai metode saintifik atau ilmiah sebab telah memenuhi prinsip-prinsip ilmiah, yakni bersifat konkret atau empiris, objektif, terukur, rasional, serta sistematis. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experimental design*. Alasan menerapkan desain ini karena memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan kemampuan kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana siswa secara langsung setelah menggunakan media *Genially*.

Peneliti berfokus menggunakan *pre-test post-test design with control group*, menggunakan dua kelas terlibat, pada kelas pertama yang merupakan kelompok eksperimen memanfaatkan media *Genially*, di sisi lain kelas kedua menjadi kelompok kontrol yang menerapkan cara konvensional berupa *PowerPoint*. Desain model pada penelitian sebagai berikut:

$R_1$	$O_1$	$X$	$O_2$
$R_2$	$O_3$		$O_4$

Keterangan:

$R_1$  : Kelas Eksperimen

$R_2$  : Kelas Kontrol

$X$  : Perlakuan

$O_1$  : *Pre-test* pada kelas eksperimen

$O_2$  : *Post-test* pada kelas eksperimen



O<sub>3</sub> : Pre-test pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Post-test pada kelas kontrol

Sampel serta subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*, yakni Menurut Sugiyono (2019: 127) pada riset kuantitatif, sampel adalah sebagian dari jumlah serta ciri-ciri terdapat di dalam populasi. Ketika populasi berukuran luas, sehingga peneliti tidak sanggup meneliti seluruhnya seperti, peneliti dapat memanfaatkan sampel populasi yang dipilih karena akibat keterbatasan biaya, waktu, dan juga jumlah orang. Peneliti memilih kelompok kelas XI-4 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *Genially*. Sedangkan, kelas XI-5 sebagai kelompok kontrol dengan metode secara konvensional berupa *PowerPoint* pada SMAS Khadijah Surabaya, yang berjumlah 194 siswa yang menjadi populasi pada penelitian.

Teknik pengumpulan data penelitian digunakan guna mendapatkan informasi yang sejalan dengan tujuan penelitian. Berikut merupakan beberapa alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini: (1) Tes pada penelitian ini dilakukan *pre-test* dan *post-test* di berikan untuk mendapatkan tujuan dan informasi terhadap pengaruh diterapkannya eksperimen terhadap peserta didik (Rukmana Puput, 2024). (2) Bentuk angket kuesioner berupa beberapa pernyataan ataupun pertanyaan bersifat tertutup maupun terbuka, dan disampaikan ke responden baik secara langsung maupun tidak (Sugiyono, 2019: 199). Peneliti menggunakan kuesioner melalui angket bersifat tertutup.

Peneliti melakukan analisis hasil lembar tes yang telah dikerjakan oleh kedua kelas, menghitung nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya menghitung nilai rata-rata (*mean*) beda kelas kontrol dan eksperimen, setelah itu menghitung jumlah hasil kuadrat serta uji t-signifikan dan derajat kebebasan. Berdasarkan demikian, peneliti melanjutkan dengan menghitung uji hipotesis berdasarkan oleh Arikunto (2013: 116). Selanjutnya, peneliti dapat menemukan hasil tertaklit penentuan penerimaan dan penolakan berdasarkan hipotesis yang telah ditemukan.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Dalam penelitian ini menggunakan media *Genially* guna meningkatkan penguasaan kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Media *Genially* di implementasikan hanya pada kelas eksperimen yakni XI-4, sedangkan pada kelas kontrol yakni XI-5 diterapkan metode konvensional menggunakan media *PowerPoint*. Berikut di bawah ini merupakan nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap kedua kelas.

**Tabel 1.** Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Nama Peserta Didik (Inisial)	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	AM	50	72



2.	ANB	41	72
3.	AMN	32	72
4.	AQSM	64	78
5.	CRPR	72	72
6.	CAM	61	86
7.	DNM	56	78
8.	DK	31	74
9.	DRIA	56	72
10.	DSA	28	78
11.	GCD	61	81
12.	IFF	56	86
13.	JT	32	66
14.	JAZ	78	86
15.	KR	54	86
16.	KMS	58	72
17.	KRAG	31	78
18.	MYA	41	74
19.	MDPA	54	78
20.	NZSA	62	84
21.	NARIR	23	72
22.	NJA	54	74
23.	NYI	35	78
24.	OBV	33	78
25.	PEA	71	80
26.	QQFL	62	80
27.	RNPH	72	74
28.	RKA	32	75
29.	SDA	32	55
30.	SRNR	50	72
31.	SSW	46	66
32.	SNF	23	80
33.	VMJ	64	78
34.	W	48	66
35.	ZT	0	64
<b>Jumlah</b>		1663	2637
<b>Rata-rata</b>		47,51	75,34



Berdasarkan hasil nilai *pre-test* pada kelas kontrol, diperoleh nilai tertinggi sebesar 78 serta terendah sebesar 0 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 47,51. Setelah peneliti melakukan pembelajaran dengan metode konvensional, hasil *post-test* pada kelas kontrol menunjukkan nilai tinggi sebesar 86 dan terendah sebesar 55, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 75,34. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar siswa sebesar 27,83 poin. Berdasarkan demikian, analisis data nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* yang berarti, metode konvensional pada kegiatan pembelajaran cenderung tidak signifikan.

**Tabel 2.** Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

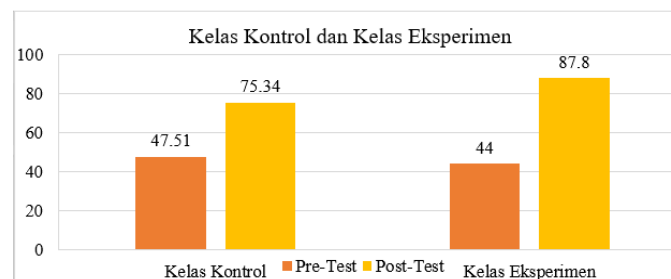
No.	Nama Peserta Didik (Inisial)	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	A	41	92
2.	AKS	75	81
3.	ATG	32	92
4.	AZM	50	92
5.	AAR	29	88
6.	AS	18	77
7.	AA	33	84
8.	AGA	26	97
9.	ARM	31	100
10.	ALR	50	84
11.	CMH	42	92
12.	CIR	75	92
13.	DFA	50	84
14.	DRA	41	82
15.	DA	52	92
16.	ESY	50	100
17.	FMSA	41	84
18.	GKP	52	89
19.	GPA	41	100
20.	HH	80	94
21.	HNH	41	100
22.	HAI	75	88
23.	ISP	41	86
24.	KTA	35	89
25.	MFR	33	80
26.	MKAIM	50	94
27.	MRS	21	72
28.	NLK	70	92
29.	RGHR	33	86
30.	RS	50	92



31.	SKS	31	86
32.	SA	26	72
33.	SHR	23	72
34.	SKS	52	80
35.	VZE	50	88
	Jumlah	1540	3073
	Rata-rata	44	87,8

Dapat diketahui hasil nilai dari *pre-test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi sebesar 80 dan terendah sebesar 21, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Genially*, hasil dari *post-test* kelas eksperimen terdapat peningkatan yang signifikan, yakni nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah sebesar 72. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 87,8 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 43,8 poin. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* pada pembelajaran bahasa Mandarin yang memberikan dampak baik terhadap penguasaan kosakata ketika menyusun kalimat yang mudah.

Untuk mendapatkan perbedaan hasil belajar terhadap dua kelompok tersebut, peneliti melakukan uji *t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan nilai  $t_0 = 4,30$  dengan  $d_b = 68$ . Selanjutnya, hasil tersebut dibandingkan dengan nilai pada tabel *t* pada taraf signifikansi 5%. Pada  $t_0 = 4,30$  dan  $d_b = 68$ , diperoleh nilai *t* tabel ( $t_{0,05}$ ) = 1,67. Berdasarkan demikian, nilai  $t_0 \geq t$  tabel ( $4,30 \geq 1,67$ ), maka hasil uji menunjukkan bahwa hipotesis signifikan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Genially* terdapat peningkatan, karena terdapat fitur gamifikasi yang menarik, penyampaian materi, dan latihan soal berbasis permainan sehingga membuat peserta didik lebih aktif saat kegiatan belajar menguasai kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin.



**Gambar 1.** Perbandingan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data tersebut terlihat adanya perbedaan yang cukup signifikan antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dari kedua kelas. Nilai *Pre-Test* yang diperoleh dari kelas XI-5 sebesar 47,51, sedangkan kelas XI-4 sebesar 44. Untuk perhitungan hasil *Post-Test* kelas XI-5 memperoleh 75,34, sedangkan pada kelas XI-4 meningkat hingga 87,8. Tahap berikutnya adalah mengidentifikasi



bagaimana respon murid terhadap pemanfaatan *Genially* untuk menguasai kosakata saat menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Pada angket respon terdapat 10 butir pertanyaan. Instrumen angket respon ini diberikan pada kelas eksperimen XI-4 dengan jumlah 35 siswa, selanjutnya dianalisis dengan rumus persentase berdasarkan skala likert. Berdasarkan hasil penelitian, pada seluruh aspek penilaian tergolong kategori "Sangat Baik" yakni pada rentang persentase 81%-100%.

Penggunaan media *Genially* memberikan pengalaman pada kegiatan belajar mengajar yang mudah untuk dipahami serta menampilkan visual yang menarik dengan memadukan elemen gamifikasi. Sehingga siswa terdorong adanya minat belajar. Pemanfaatan platform *Genially* telah terbukti efektif dalam mendukung siswa belajar kosakata untuk merangkai kalimat dasar dalam bahasa Mandarin. hal tersebut juga sesuai pada materi ajar yang disampaikan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang baik. Pada angket dapat disimpulkan bahwa, media *Genially* efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Mandarin di kelas XI SMAS Khadijah Surabaya.

## Pembahasan

Pada hasil analisis data *pre-test* serta *post-test* yang dilakukan pada siswa dari kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan hasil yang baik. Ini terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* juga *post-test* pada kedua kelas. Rata-rata nilai *pre-test* untuk kelompok kontrol adalah 47,51, sementara kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 44. Hasil *pre-test* dari kedua kelas masih berada di bawah rata-rata KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sebelum diberi perlakuan masih belum memahami dengan baik materi dari soal *pre-test* yang disampaikan oleh pendidik.

Setelah kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi perlakuan, peneliti memberikan soal *post-test* dengan jumlah dan jenis soal yang sama untuk kedua kelas guna mengukur hasil belajar. Nilai rata-rata *post-test* untuk grup kontrol adalah 75,34, sementara grup eksperimen berhasil meraih 87,8. Berdasarkan data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum juga setelah diberi perlakuan. Keunggulan yang lebih jelas terlihat pada kelompok yang menjalani eksperimen dengan menggunakan media *Genially*. dengan adanya fitur animasi, serta gamifikasi yang menyenangkan ketika pembelajaran dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan, yang hanya memakai media tradisional, yaitu PowerPoint (PPT).

Setelah diketahui nilai rata-rata *pre-test* serta *post-test* untuk kelas kontrol dan kelompok eksperimen telah dihitung kemudian, dilakukan uji t untuk menilai perbedaan nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut. Pada hasilnya diperoleh nilai  $t_0 = 4,30$  dan  $d_b = 68$ . Berdasarkan tabel distribusi t pada  $t_s 0,05 = 1,67$ . Dikarenakan  $t_0$  lebih besar dari t tabel ( $1,67 \leq 4,30$ ), maka hasil uji tersebut,  $t_0$  signifikan diterima. Disimpulkan bahwa penggunaan media *Genially* efektif terhadap kemampuan peserta didik untuk memahami kosakata dalam menyusun kalimat dasar dalam bahasa Mandarin.

Berdasarkan instrumen angket respon, memperlihatkan penggunaan *Genially* pada pembelajaran bahasa Mandarin penguasaan kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana, mendapatkan penilaian "sangat baik". Terbukti melalui persentase angket respon peserta didik, yakni 87,85% untuk pernyataan pertama, 85% untuk pernyataan kedua, 82,85% untuk pernyataan ketiga, 84,28% untuk pernyataan keempat, 85% untuk pernyataan kelima, 93,57% untuk pernyataan keenam, 85% untuk pernyataan ketujuh, 91,42% untuk pernyataan kedelapan, 92,14% untuk pernyataan kesembilan, 94,28% untuk pernyataan kesepuluh. Pada skala *Likert*, temuan ini tergolong dalam klasifikasi "sangat baik", yaitu antara 81% sampai 100%. Survei yang dilakukan di



antara siswa kelas XI-4 di SMAS Khadijah Surabaya mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Genially* dalam memperoleh kosakata untuk menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin diterima dengan positif dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi.

Penggunaan media *Genially* menghadirkan pengalaman pembelajaran digital yang interaktif. Selama pembelajaran berlangsung, siswa memberikan respon yang baik ketika penyampaian materi kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Suasana yang menyenangkan dan siswa saling terlibat untuk menjawab dan berpartisipasi saat pemberian latihan soal berbasis permainan. Berdasarkan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang optimal dengan adanya dorongan minat belajar siswa khususnya dengan menggunakan media digital yakni *Genially*.

## KESIMPULAN

Kegiatan proses pembelajaran menggunakan media *Genially* pada siswa kelas XI-4 di SMAS Khadijah Surabaya terbukti bahwa, hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (XI-4) hasil *pre-test* 44 dan *post-test* 87,8. Hasil tersebut kelas eksperimen terjadi peningkatan sebesar 43,8% sehingga adanya peningkatan pemahaman materi pada siswa yang signifikan.

Berdasarkan hasil angket, kategori pada skala *likert* termasuk dalam kategori sangat baik yaitu 81% - 100%. Hasil analisis menunjukkan penggunaan media *Genially* berdampak positif terhadap penguasaan kosakata dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi peserta didik. Hal ini disebabkan, penggunaan media *Genially* memudahkan peserta didik memahami materi serta termotivasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Peneliti menyarankan pendidik untuk menyampaikan langkah-langkah penggunaan media *Genially* dengan benar untuk menghindari kesalahan pengertian, memberi kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan *Genially* sesuai dengan cara mereka masing-masing. Pendidik juga perlu memperhatikan cadangan bila internet tidak ada, sehingga proses pembelajaran menggunakan media *Genially* dapat berjalan dengan baik. Bagi siswa disarankan untuk aktif berpartisipasi ketika menjawab pertanyaan yang dilontarkan pendidik, serta pihak sekolah dapat mendukung melalui fasilitas yang ada, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas penerapan *Genially* guna menguji efektifitas media ini untuk keterampilan bahasa yang lain.

## DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. PT Raja Grafindo Persada.
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 227. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id>.
- Limeng, C., & Furkan, L. M. (2025). *Management Strategies in Internationalizing the Mandarin Language*. 4(1), 75–90. <https://doi.org/10.55927/ajae.v4i1.12432>
- Meiliyanti, I. (2022). Pentingnya Penerapan Pembelajaran Berbasis Web Pada Wawasan Pendidikan Kejuruan. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 150–157. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1207>



- Raharjo, Z. &. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 32. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>
- Safitri, et al. (2022). Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Bugis Siswa Sekolah Dasar. 2(1), 9–15. <https://ojs.unm.ac.id/societies/index>
- Subandi, A. dan. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XII SMK Yapalis Krian Tahun Ajaran 2022 / 2023 Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan Dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin. 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.