

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA MANDARIN**

(STUDI KASUS DI SMPS BUDI KASIH MAKASSAR)

利用学习媒体"Wordwall"提高汉语词汇学习能力的效果

(案例研究在望加锡 Budi Kasih 初中)

Lìyòng xuéxí méitǐ "Wordwall" tígāo hànyǔ cíhuì xuéxí nénglì de xiàoguǒ

(ànlì yánjiū zài wàngjiāxī Búdi Kāsīh chūzhōng)

Oleh :

JENIKA AYU HOKIL

F091191014

**Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**



BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN

(STUDI KASUS DI SMPS BUDI KASIH MAKASSAR)

利用学习媒体"Wordwall"提高汉语词汇学习能力的效果

(案例研究在望加锡 Budi Kasih 初中)

oleh

JENIKA AYU HOKIL

NIM: F091191014

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

pada tanggal 13 Oktober 2023

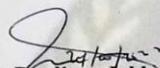
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

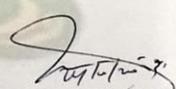
Pembimbing II


Dra. Ria Rosdiana Jubhari, M.A., Ph.D.
NIP. 196602071991032003


Sukma, S.S., M.TCSOL
NIDN. 0011099205


Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 1964071619910311010

Ketua Program Studi Bahasa Mandarin dan
Kebudayaan Tiongkok


Dra. Ria R. Jubhari, M.A., Ph.D.
NIP. 196602071991032003

LEMBAR PERSETUJUAN



UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI
BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK
Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 10/11, Makassar 90245
Telp. (0411) 587223 dan 590159. E-mail: bmkt@unhas.ac.id

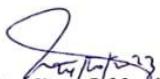
LEMBAR PERSETUJUAN

Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin No. 9476/UN4.9.7/TD.06/2022 tanggal 13 November 2022 atas nama Jenika Ayu Hokil dengan NIM F091191014, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar)".

Makassar, 17 Oktober 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Ria Rosdiana Jubhari, M.A., PhD.
NIP. 196602071991032003


Sukma, S.S., M.TCSOL
NIDN. 0011099205

Disetujui untuk diteruskan kepada Panitia Ujian Skripsi.
a.n. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Unhas,
Ketua Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok,

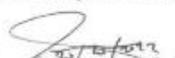

Dra. Ria Rosdiana Jubhari, M.A., PhD.
NIP. 196602071991032003

HALAMAN PENERIMAAN

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Pada hari ini, Jumat tanggal 13 Oktober 2023, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar)" yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin.

Makassar, 17 Oktober 2023

1. Dra. Ria Rosdiana Jubhari, M.A., Ph.D.	Ketua	()
2. Sukma, S.S., M.TCSOL	Sekretaris	()
3. Dian Sari Unga Waru, S.S., M.TCSOL	Penguji I	()
4. Fakhriawan Fathu Rahman, S.S., M.Litt.	Penguji II	()
5. Dra. Ria Rosdiana Jubhari, M.A., Ph.D.	Konsultan I	()
6. Sukma, S.S., M.TCSOL	Konsultan II	()

PERNYATAAN TELAH REVISI

PROGRAM STUDI
BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN

PERNYATAAN

Skripsi oleh Jenika Ayu Hokil (Nomor Induk Mahasiswa: F091191014) yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar)" telah direvisi sebagaimana disarankan oleh Penguji pada Jumat, 13 Oktober 2023 dan disetujui oleh Panitia Ujian Skripsi.

1. Dian Sari Unga Waru, S.S., M.TCSOL

Penguji I

(..........)

2. Fakhriawan Fathu Rahman, S.S., M.Litt.

Penguji II

(..........)

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jenika Ayu Hokil

NIM : F091191014

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar)

Fakultas/Program Studi : Ilmu Budaya/Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya semua karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain telah disebutkan sumbernya, dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Jika dikemudian hari didapatkan dan karya orang lain yang tidak saya sebutkan sumbernya atau penulisan sumber tidak sesuai kaidah penulisan karya ilmiah atau bahwa skripsi ini bukan merupakan karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Makassar, 17 Oktober 2023



Yang menyatakan,

Jenika Ayu Hokil

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar)" dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun dengan harapan dapat memberikan wawasan mengenai seberapa efektif penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada peserta didik SMP dan menjadi salah satu alternatif pembelajaran bahasa Mandarin bagi para pembaca dan juga bagi penelitian berikutnya. Peneliti menyadari adanya berbagai kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini, akibat dari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa adanya doa, bantuan, bimbingan, dorongan semangat, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa menjadi inspirasi, penopang, penghibur, teman terbaik peneliti sepanjang hidupnya. Hanya karena kasih dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat berada dititik ini dan menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Ayah dan Ibu, yang telah membesarkan, menyayangi, menuntun, dan mendidik peneliti sehingga peneliti dapat sampai dititik ini. Terima kasih karena selalu mendoakan, mendukung, memberikan motivasi, dan memberikan segala upaya dan usaha kepada peneliti tanpa pamrih. Serta kepada Jessica dan Jerika selaku saudara peneliti yang telah banyak membantu peneliti selama ini.
3. Dra. Ria Rosdiana Jubhari, M.A., Ph.D., selaku Pembimbing I dan Ketua Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin dan Sukma, .S.S., M.TCSOL *laoshi* selaku Pembimbing II, atas segala bantuan, arahan, motivasi, dan waktu luang yang telah diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Dosen-dosen Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin, Dian Sari Unga Waru, S.S., M.TCSOL *laoshi*, Fakhriawan Fathu Rahman, S.S., M.Litt *laoshi*, Sukma, S.S., M.TCSOL *laoshi*,

Nirdayanti S.S., M.CIE *laoshi*, Ayu Indah Lestari, S.S., M.Ed *laoshi*, Rizqi Awalia Ilma, S.S., MTCSOL *laoshi*, Leni Cahyati, S.S., M.CIE *laoshi* yang telah memberikan banyak pengetahuan dan motivasi kepada peneliti selama masa kuliah serta senantiasa memberikan saran yang bersifat membangun dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ester Lenri, ST, MM, selaku kepala sekolah SMPS Budi Kasih Makassar yang telah memberikan bantuan dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMPS Budi Kasih Makassar.
6. Guru-guru SMPS Budi Kasih Makassar, Paridawati, SE., MM, A. Emmy Amalia, S.Pd, Hernawaty, H., M.PdK, Dinar Astuti, S.Pd, Islamiyah Mansur, S.Pd, Muqlisa, S.Pd, Mardiyah Anis, S.Pd., M.Pd, Yusril, S.Pd, Jemmy, ST., MM, Lindayati, SE, Jemmy, ST., M.Si, Evi Surya, SE, Muh. Fadly Asrul, S.Kom yang memberikan dukungan, doa, nasihat dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan BMKT 19 开拓者, terima kasih atas segala bantuan, informasi, waktu, serta motivasi yang selalu diberikan kepada peneliti dari awal masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
8. Sobat OMICRON 2022, Claudya Fitri Maharani, Gilbert Tjiunaldy, Nathalia Chendratama., S.Ak, Nirwansya, S.Ak, A.Md.Bing, dan Ramadany yang selalu ada di sisi penulis untuk menemani, menghibur, memberikan dukungan, semangat, bantuan, nasihat, motivasi, doa, dan tawa canda kepada peneliti dari masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
9. KOJECHI yaitu Ainina Feby Huriyyah Yuniar, Claudya Fitri Maharani, Gilbert Tjiunaldy, Ramadany, dan Tri Ayuni Hamzah yang senantiasa ada untuk menemani, menghibur, memberikan dukungan, semangat, bantuan, nasihat, motivasi, doa, dan tawa canda kepada peneliti dari masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman KKN Gelombang 108 Pulau Karanrang (Ray, Ayu, Opi, Wawan, Devi, Irvan, Tami, dan Fira), yang memberikan dukungan, doa, semangat, nasehat dan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Calvin Christian Mustapa dan Elizabeth Thiodores selaku teman gereja peneliti yang memberikan doa, dukungan dan penghiburan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. Siswa dan siswi SMPS Budi Kasih Makassar Angkatan 2022/2023 selaku populasi dan sampel penelitian, yang selalu membuat peneliti terhibur dan semangat dalam menyusun skripsi ini.
13. Gilbert Tjiunaldy yang senantiasa meluangkan waktunya untuk menemani, mendukung, memberikan semangat, bantuan, doa, nasihat dan motivasi kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

14. King&Prince, Hey!Say!JUMP, dan Naniwa Danshi yang selalu setia mengisi hari-hari penulis selama penyusunan skripsi ini dengan lagu-lagu yang indah dan yang memberikan semangat. Terutama Nagase Ren yang sudah menjadi idola sekaligus panutan penulis untuk semangat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
15. Terakhir kepada semua orang-orang baik yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang senantiasa membantu dan bersama peneliti selama ini.

Makassar, 10 Oktober 2023
Peneliti

Jenika Ayu Hokil

ABSTRAK

Jenika Ayu Hokil, 2023. Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar). (dibimbing oleh **Ria Rosdiana Jubhari** dan **Sukma**)

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Mandarin untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, membandingkan hasil pembelajaran tanpa menggunakan Wordwall dan menggunakan Wordwall, dan mencari tahu respon peserta didik tentang pembelajaran menggunakan Wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif kuantitatif dengan menggunakan Pre Experimental dengan desain One Group Pretest-Posttest Design.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat dikatakan efektif, dilihat dari hasil Posttest yang memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan hasil Pretest. Hal ini didukung dengan pelaksanaan 10 treatment, dari 10 treatment yang dilakukan ada 3 treatment yang mendapatkan hasil yang lebih. Tiga treatment yang dilakukan menggunakan permainan pengejaran dalam labirin, teka teki silang dan menemukan kecocokan. Selain itu hasil kuesioner menyatakan peserta didik sangat terbantu dengan adanya pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan Wordwall. Dilihat dari persentasi jawaban dari pertanyaan “Pembelajaran dengan menggunakan Wordwall mudah digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin” yaitu total 89% peserta didik yang menjawab sangat setuju dan setuju dibandingkan total peserta didik yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan jumlah 11%, dan pada pertanyaan “kesan dan pesan peserta didik mengenai penggunaan media permainan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Mandarin” terdapat 18 peserta didik memberikan kesan dan pesan positif dan 2 peserta didik memberikan kesan dan pesan yang negatif.

Kata kunci : efektivitas; pembelajaran; wordwall; kosakata; bahasa Mandarin

ABSTRACT

Jenika Ayu Hokil, 2023. The Effectiveness of Learning Media Using Wordwall to Improve Chinese Vocabulary Mastery (Case Study at SMPS Budi Kasih Makassar). (Supervised by **Ria Rosdiana Jubhari** and **Sukma**)

This study aims to describe the use of Wordwall in Chinese language learning to improve mastery of Chinese vocabulary, compare learning outcomes without using Wordwall and using Wordwall, and find out student's responses to learning using Wordwall. The research method used is descriptive qualitative quantitative research using Pre Experimental with One Group Pretest-Posttest Design.

The results of data analysis show that the use of Wordwall learning media can be said to be effective, seen from the results of the Posttest which has a higher value than the Pretest results. This is supported by the implementation of 10 treatments, of the 10 treatments carried out there are 3 treatments that get more results. The three treatments carried out using Maze chase, Crossword and Find the match. In addition, the results of the questionnaire stated that students were greatly helped by the existence of Chinese language learning using Wordwall. Judging from the percentage of answers from the question "Learning by using Wordwall is easy to use to improve the ability to master Chinese vocabulary" which is a total of 89% of students who answered strongly agree and agree compared to the total students who answered disagree and strongly disagree with a total of 11%, and on the question "impressions and messages of students regarding the use of Wordwall game media in Chinese language learning" there are 18 students giving positive impressions and messages and 2 students giving negative impressions and messages.

Keywords: effectiveness; learning; wordwall; vocabulary; chinese language

摘要

Jenika Ayu Hokil, 2023 年。利用学习媒体“Wordwall”提高汉语词汇学习能力的效果(案例研究在望加锡 Budi Kasih 初中)。(指导老师: Ria Rosdiana Jubhari 和 Sukma)

本研究旨在描述在汉语学习中使用 Wordwall 来提高汉语词汇掌握程度的情况, 比较不使用 Wordwall 和使用 Wordwall 的学习效果, 并了解学生对使用 Wordwall 学习的反应。研究方法是描述性定性定量研究, 采用一组前测后测的实验设计。

数据分析结果表明, “后测”结果的数值高于“前测”结果, 这说明使用 Wordwall 学习媒体是有效的。这一点可以通过 10 种治疗方法的实施来证明, 在已实施的 10 种治疗方法中, 有 3 种治疗方法取得了更好的效果。采用迷宫追逐、填字游戏和寻找匹配项三种方法进行处理。此外, 问卷调查结果表明, 使用 Wordwall 学习中文对学生帮助很大。从“使用 Wordwall 学习很容易提高掌握汉语词汇的能力”这一问题的回答比例来看, 回答非常同意和同意的学生共占 89%, 而回答不同意和非常不同意的学生共占 11%; 在“学生对 Wordwall 游戏媒体在汉语学习中的使用印象和信息”这一问题上, 有 18 名学生给出了积极的印象和信息, 2 名学生给出了消极的印象和信息。

关键词: 有效性; 学习; wordwall; 词汇; 中文

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	II
LEMBAR PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENERIMAAN	IV
PERNYATAAN TELAH REVISI.....	V
PERNYATAAN KEASLIAN	VI
UCAPAN TERIMA KASIH.....	VII
ABSTRAK	X
ABSTRACT.....	XI
摘要	XII
DAFTAR ISI.....	XIII
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR GAMBAR.....	XVII
DAFTAR GRAFIK.....	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep	10
2.3 Landasan Teori	19
2.4 Kerangka Penelitian.....	21
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Populasi dan Sampel	22

3.3	Sumber Data	24
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5	Teknik Analisis Data	28
BAB IV		30
HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam Mempelajari Kosakata Bahasa Mandarin.....	30
4.2	Hasil dari Media Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Wordwall</i>	45
4.3	Respon Peserta Didik SMPS Budi Kasih dalam Penerapan Media Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Wordwall</i>	60
4.4	Pembahasan	70
BAB V.....		72
KESIMPULAN DAN SARAN		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN.....		78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Peserta Didik yang Menjadi Sampel dari Penelitian	23
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Minimal	28
Tabel 4.1	Kosakata buku <i>Standard Course HSK 1</i>	31
Tabel 4.2	Jenis Kosakata	32
Tabel 4.3	Daftar <i>Treatment</i>	33
Tabel 4.4	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
Tabel 4.5	1. Web permainan <i>Wordwall</i> mudah digunakan dalam pembelajaran.	60
Tabel 4.6	2. Saya tidak mengalami kesulitan selama pembelajaran dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> .	61
Tabel 4.7	3. Pembelajaran dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran biasa.	61
Tabel 4.8	4. Semua permainan yang terdapat dalam web permainan <i>Wordwall</i> sangat menyenangkan.	62
Tabel 4.9	5. Belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> sangat membantu saya dalam mengingat kosakata.	63
Tabel 4.10	6. Saya lebih terlatih belajar dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> .	64
Tabel 4.11	7. Saya merasa lebih tertantang belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> .	64
Tabel 4.12	8. Saya merasa termotivasi belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> .	65
Tabel 4.13	9. Saya merasa lebih percaya diri belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> .	66
Tabel 4.14	10. Nilai saya lebih baik jika belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> .	67
Tabel 4.15	11. Setelah melewati semua pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan <i>Wordwall</i> , apa kesan dan	

pesan Anda mengenai pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan web permainan *Wordwall*?

67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan aktivitas yang telah dilakukan di <i>Wordwall</i>	15
Gambar 2.2	Jenis permainan yang dapat digunakan di <i>Wordwall</i>	16
Gambar 2.3	Tampilan pengaturan untuk membuat <i>Assignment</i> di <i>Wordwall</i>	16
Gambar 2.4	Tampilan tautan permainan yang dibagikan kepada peserta didik	16
Gambar 2.5	Tampilan assignment yang telah dibuat di <i>Wordwall</i>	17
Gambar 2.6	Grafik hasil kerja peserta didik di <i>Wordwall</i>	17
Gambar 3.1	Pola Desain Penelitian	22

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	<i>Treatment 1</i>	45
Grafik 4.2	<i>Treatment 2</i>	46
Grafik 4.3	<i>Treatment 3</i>	47
Grafik 4.4	<i>Treatment 4</i>	48
Grafik 4.5	<i>Treatment 5</i>	49
Grafik 4.6	<i>Treatment 6</i>	50
Grafik 4.7	<i>Treatment 7</i>	52
Grafik 4.8	<i>Treatment 8</i>	53
Grafik 4.9	<i>Treatment 9</i>	54
Grafik 4.10	<i>Treatment 10</i>	55
Grafik 4.11	Grafik Nilai Rata-Rata <i>Treatment</i>	57
Grafik 4.12	Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Kosakata HSK 1 Materi 1 – Materi 5	85
Lampiran 2	Kosakata pada Tiap <i>Treatment</i>	88
Lampiran 3	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
Lampiran 4	Soal <i>Pretest</i>	96
Lampiran 5	Soal <i>Posttest</i>	100
Lampiran 6	Kuesioner	102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang melakukan kegiatan bersosialisasi di kehidupan sehari-hari. Bersosialisasi diperlukan untuk saling bertukar informasi satu sama lain. Salah satu alat yang paling dibutuhkan dalam kehidupan bersama dalam suatu masyarakat adalah bahasa (Mailani et al, 2022). Bahasa sangat berperan penting dalam menyampaikan maksud, pikiran, dan perasaan. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam mempelajari sebuah bahasa adalah kosakata. Menurut Susanti (2002), kosakata adalah seluruh kata dalam sebuah bahasa yang digunakan seseorang untuk memenuhi aspek kemampuan berbahasa yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Semakin banyak kosakata diketahui seseorang maka semakin bagus juga penguasaan bahasanya.

Begitu banyak jenis bahasa yang ada di dunia, salah satunya adalah Bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin berasal dari negara Cina dan merupakan bahasa yang paling sulit di dunia. Huang Yao-Hui (dalam Rohmatillah, 2013:2) bahwa berdasarkan data UNESCO yang dirilis pada tahun 2008, bahasa Mandarin merupakan bahasa yang dipakai paling banyak digunakan di dunia dan bahasa Mandarin telah menjadi bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris.

Di Indonesia sendiri, bahasa Mandarin sudah diajarkan di sekolah-sekolah sebagai salah satu pelajaran bahasa Asing. Mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga ke jenjang Universitas. Namun pembelajaran bahasa Mandarin masih cukup sulit untuk dipahami oleh para pelajar, karena bentuk tulisan bahasa Mandarin yang sering disebut hanzi, cara membaca yang sering disebut pinyin, dan pelafalan nadanya yang sering disebut shengdiao sangat berbeda dengan bahasa

Indonesia (Janati & Mintowati, 2018). Selain itu, hal yang sering menjadi penghambat dalam mempelajari sebuah bahasa adalah media pembelajaran atau sistem belajar yang digunakan. Media pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Afandi et al, 2013). Media pembelajaran yang bersifat monoton, kurang menarik, dan kurang bervariasi dapat menimbulkan rasa bosan dan motivasi belajar peserta didik (Susanti, 2002). Maka daripada itu, diperlukan pembaruan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.

Di era ini, teknologi memegang peran sangat penting di kehidupan sehari-hari manusia. Baik di bidang kesehatan, bidang teknik, bidang ekonomi, bidang hukum, bidang seni dan sastra, bahkan bidang pendidikan. Dengan adanya penggunaan teknologi di bidang pendidikan dapat mempermudah sistem belajar mengajar. Teknologi sangat membantu bagi para pendidik dalam mengimplementasikan materi-materi pembelajaran, ujian, kuis dan cara pengajaran lainnya ke dalam web yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik (Mumin, 2019). Selain itu, anak-anak saat ini sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penerapan teknologi dalam pengajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi para peserta didik.

Salah satu penerapan teknologi dalam pengajaran dapat berupa website permainan seperti *Wordwall*. *Wordwall* merupakan website permainan yang memiliki 5 jenis *template* permainan yang dapat digunakan oleh pendidik secara gratis untuk menjadi salah satu media pembelajaran ataupun sebagai salah satu alat penilaian menarik yang berbasis daring (Sari & Yarza, 2021). Walaupun *Wordwall* berbasis daring, website permainan ini dapat dicetak ke dalam bentuk PDF untuk mengatasi kendala jaringan yang sering dialami oleh peserta didik.

Melihat penggunaan *Wordwall* yang tergolong mudah dan menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, membuat peneliti ingin melakukan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran *Wordwall* yang berfokus pada

kosakata bahasa Mandarin peserta didik dengan menyajikan kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis dan menarik bagi peserta didik untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin. Penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang terkhusus pada kalangan peserta didik SMP di wilayah Kota Makassar dapat terbilang masih sedikit. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai hal ini.

Adapun lokasi penelitian yang diambil adalah SMPS Budi Kasih Makassar yang merupakan salah satu sekolah di Makassar yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Peneliti melihat bahwa masih banyak peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar yang masih kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti lebih lanjut penerapan media *Wordwall* dalam pengajaran bahasa Mandarin untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

Peneliti fokus meneliti seberapa efektif penerapan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti membatasi penetapan rumusan masalah agar penelitian yang dilakukan terarah dan dapat mencapai tujuan dan manfaat penelitian. Peneliti membatasi rumusan masalah yang diambil berdasarkan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar. Berkaitan dengan fokus penelitian tersebut, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar?

2. Bagaimana hasil dari media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar?
3. Bagaimana respon dari peserta didik SMPS Budi Kasih dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar.
2. Membandingkan hasil media pembelajaran tanpa menggunakan *Wordwall* dan hasil media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik SMPS Budi Kasih Makassar.
3. Mencari tahu respon dari peserta didik SMPS Budi Kasih mengenai penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- Bagi pelajar: *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu alat alternatif untuk mempelajari kosakata baru dalam bahasa Mandarin dengan mudah dan cara belajar yang menarik.
- Bagi pengajar: *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu media pengajaran alternatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik.
- Bagi peneliti : diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang media *Wordwall* yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan dapat menjadi salah satu referensi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan hasil penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Renoningtyas (2021) yang berjudul **“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR”**.

Kesamaan penelitian terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang sama, yaitu web permainan *Wordwall*. Namun untuk fokus penelitian, jenis penelitian, dan sampel penelitian dalam penelitian Nissa dan Renoningtyas (2021) berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini berfokus pada minat dan motivasi belajar peserta didik dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Sampel yang digunakan adalah peserta didik SD. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan berfokus pada keefektifan dari penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dengan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dan sampel yang digunakan adalah peserta didik SMP.

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan web permainan *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik dilihat dari aspek keaktifan peserta didik yang diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu : (a) Keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring yang dibuktikan dengan pengisian absensi, (b) Keaktifan peserta didik saat mengumpulkan tugas tepat waktu, (c) Bertanya tentang materi yang belum dipahami.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putra, Aryani, dan Ariessanti (2021) yang berjudul **“PEMANFAATAN APLIKASI GAMIFIKASI WORDWALL DI ERA PANDEMI COVID-19 UNTUK MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN DARING”**.

Kesamaan penelitian terdapat pada penggunaan media pembelajaran yang sama, yaitu web permainan *Wordwall*. Namun untuk fokus, sampel, dan metode penelitian dalam penelitian ini berbeda. Penelitian Putra, Aryani, dan Ariessanti (2021) berfokus pada pemanfaatan web permainan *Wordwall* untuk meningkatkan proses pembelajaran daring di era pandemi COVID-19. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan mengarah kepada pendidik dengan menggunakan metode penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dengan membuat video tutorial dan diskusi daring melalui video conference. Sedangkan untuk penelitian yang telah dilakukan berfokus pada keefektifan dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan sampel dari penelitian mengarah kepada peserta didik dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa pengaplikasian web permainan *Wordwall* dapat meningkatkan proses pembelajaran daring di era pandemi COVID-19. Dilihat dari hasil kuesioner yang menunjukkan 70% peserta senang dengan pembelajaran menggunakan web permainan *Wordwall*. Selain itu, 36% peserta sangat setuju dan 64% peserta setuju web permainan *Wordwall* membantu dalam membuat soal dengan mudah, menarik, interaktif, serta dapat digunakan sebagai penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Marsuki, Sukma, dan Naqiyah (2021) yang berjudul **“EFEKTIVITAS PEMANFAATAN APLIKASI TIK TOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN HSKK PESERTA DIDIK”**.

Kesamaan penelitian terdapat pada fokus penelitian yang ingin mengetahui efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan suatu aplikasi *online* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin. Perbedaan penelitian terletak pada jenis aplikasi yang digunakan dalam media

pembelajaran, kemampuan bahasa Mandarin yang ingin ditingkatkan dan sampel yang digunakan. Pada penelitian Marsuki, Sukma, dan Naqiyah (2021) jenis aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah Tik Tok yang merupakan aplikasi berbagi video musik dengan durasi pendek. Kemampuan bahasa Mandarin yang ingin ditingkatkan adalah kemampuan HSKK, yaitu ujian kemahiran berbicara bahasa Mandarin dengan sampel yang digunakan adalah mahasiswa. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan, menggunakan web permainan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dan kemampuan bahasa Mandarin yang ingin ditingkatkan adalah penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan sampel yang digunakan adalah peserta didik SMP.

Hasil penelitian ini mengatakan penggunaan aplikasi Tik Tok sebagai salah satu media pembelajaran jarak jauh ditengah pandemi COVID-19 cukup efektif. Dilihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa terjadinya peningkatan yang cukup signifikan terhadap kemampuan mendengar dan berbicara peserta didik, dan didukung dengan data hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan nilai HSKK sebesar 19% dan persentase nilai HSKK peserta didik yang berada diatas 60 juga mengalami peningkatan sebesar 30%. Namun peneliti dalam penelitian ini menyatakan bahwa peningkatan yang terjadi perlu mempertimbangkan beberapa faktor penunjang, seperti waktu pembelajaran yang lebih lanjut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Dalle, dan Usman (2021) yang berjudul **“KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PITCURE AND PITCURE DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA”**.

Kesamaan penelitian terdapat pada fokus, kemampuan bahasa Mandarin, dan metode penelitian yang digunakan, yaitu berfokus pada keefektifan penggunaan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode eksperimen jenis eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Walaupun metode dan jenis yang digunakan sama, tetapi sampel dan media yang digunakan berbeda. Sampel penelitian Putri, Dalle, dan Usman (2021) dibagi menjadi 2 kelompok,

yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan media pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan sampel yang terdiri dari satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan media pembelajaran yang digunakan adalah web permainan *Wordwall*.

Hasil penelitian mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dapat dikatakan efektif untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Didukung hasil penelitian yang menyatakan nilai rata-rata dari hasil tes akhir peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil tes akhir peserta didik pada kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil tes akhir kelas eksperimen sebesar 80.73 dan nilai rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol sebesar 70.1.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2022) yang berjudul **“KEEFEKTIFAN MEDIA FLASHCARDS DALAM BELAJAR KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA USIA 7-8 TAHUN DI PUSAT BAHASA MANDARIN MAKASSAR”**.

Kesamaan penelitian terdapat pada fokus penelitian, kemampuan bahasa Mandarin dan jenis penelitian, yaitu berfokus pada keefektifan media pembelajaran dengan menggunakan suatu media untuk belajar kosakata bahasa Mandarin dan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian campuran, yaitu menggabungkan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan penelitian terletak pada media pembelajaran yang digunakan dan sampel. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian Azizah (2022) adalah media *flashcards* dan sampel yang digunakan adalah peserta didik usia 7-8 tahun. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan media pembelajaran web permainan *Wordwall* dan sampel yang digunakan adalah peserta didik SMP.

Hasil penelitian mengatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *flashcards* dalam belajar kosakata bahasa Mandarin dapat dibilang efektif karena sebagian besar peserta didik tertarik dan termotivasi belajar bahasa Mandarin. Didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan nilai rata-rata dari hasil tes peserta didik setelah penerapan media pembelajaran dengan

menggunakan *flashcards* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata dari hasil tes peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran menggunakan *flashcards*. Dengan nilai rata-rata hasil tes peserta didik setelah penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* sebesar 81,5 dan nilai rata-rata dari hasil tes peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *flashcards* sebesar 62. Selain itu, penggunaan media *flashcards* dalam belajar bahasa Mandarin memudahkan peserta didik dalam memahami kosakata dan membangun suasana kelas yang menyenangkan.

Dari seluruh penelitian relevan yang telah disebutkan, dapat diketahui bahwa kesamaan seluruh penelitian adalah sama-sama membahas tentang suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan proses pengajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya hasil yang telah didapatkan memiliki perbedaan dengan hasil penelitian yang ada. Hal ini terjadi karena jenis media pembelajaran, tujuan penelitian, jenis penelitian, dan sampel penelitian yang digunakan berbeda dari penelitian relevan yang telah disebutkan. Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi pembaharuan dari hasil penelitian yang ada dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2.2 Konsep

Peran konsep sangat penting dalam sebuah penelitian. Konsep digunakan untuk membantu dalam memahami permasalahan yang ada dalam penelitian secara kompleks. Selain itu konsep dapat membantu dalam memberikan gambaran mengenai masalah yang ada dalam penelitian.

1. Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) Efektif adalah ada akibatnya, pengaruhnya, dan kesannya. Sedangkan Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Efektivitas adalah suatu ukuran yang digunakan dalam mencapai sebuah tujuan sebagai hasil atau efek dari suatu kegiatan yang dilakukan (Rahmawati & Suryadi, 2019). Menurut Arafat (2018) secara umum efektivitas menunjukkan seberapa jauh sebuah tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Dari penjelasan yang ada, dapat dikatakan bahwa

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran dalam proses belajar untuk dapat mencapai tujuan ataupun hasil yang telah ditetapkan.

2. Wordwall

Wordwall merupakan web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games atau permainan berbasis kuis menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai rancangan dan review sebuah penilaian dalam suatu pembelajaran (Nurhamida & Putri, 2020). *Wordwall* adalah website permainan yang menyediakan 5 jenis *template* permainan yang dapat digunakan oleh pendidik secara gratis untuk dijadikan salah satu media pembelajaran ataupun sebagai salah satu alat penilaian menarik yang berbasis daring (Sari & Yarza, 2021). *Wordwall* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki tujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik (Hidayah & Prasetyo, 2022).

Berdasarkan informasi yang disediakan dalam web permainan *Wordwall*, web permainan ini memiliki 8 fitur, yaitu :

a. Interaktif dan dapat dicetak

Dapat dikatakan interaktif dan dapat dicetak, karena materi pembelajaran yang dibuat oleh pendidik dalam web permainan *Wordwall* dapat diputar di berbagai perangkat elektronik yang mendukung web, seperti komputer, ponsel, tablet, atau dapat ditampilkan langsung melalui proyektor. Selain itu materi pembelajaran yang dibuat oleh pendidik juga dapat dicetak secara langsung atau diunduh dalam bentuk PDF. Fitur ini dapat dilakukan secara individual oleh peserta didik, diarahkan oleh guru dengan peserta didik bergantian ke depan kelas, atau dapat dijadikan tugas untuk di rumah.

b. Membuat dengan menggunakan *template*

Web permainan *Wordwall* merupakan website yang berbasis sistem *template* permainan. Jenis-jenis permainan yang terdapat dalam web permainan *Wordwall* beragam, mulai dari permainan klasik seperti “kuis” dan “teka teki silang”, permainan arkade seperti “*maze chase*” dan “pesawat terbang”, dan terdapat juga *template* untuk mengatur manajemen kelas

seperti “denah tempat duduk”. *Template* permainan yang terdapat dalam web permainan *Wordwall* memiliki total *template* sebanyak 50 jenis *template* dengan 33 *template* interaktif dan 17 *template* yang dapat dicetak.

c. *Template* yang mudah diakses

Dalam web permainan *Wordwall*, *template* permainan yang telah dibuat oleh pendidik dapat dialihkan ke *template* lain dengan sekali klik. Hal ini sangat membantu pendidik dalam membuat permainan yang lain atau memberikan permainan dengan tingkatan yang lebih sulit. Seperti, pendidik membuat permainan dengan *template* “kuis” dari *template* tersebut pendidik dapat mengubah jadi *template* “*maze chase*” dengan bentuk soal yang sama persis.

d. Mengedit aktivitas apa pun

Pada web permainan *Wordwall* terdapat materi pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik lain yang telah dipublikasi. *Template* tersebut bebas digunakan oleh publik. Jika materi yang ada dirasa masih kurang tepat atau ada yang masih perlu ditambahkan, pendidik dapat dengan mudah melakukan kustomisasi materi sesuai dengan kelas dan gaya mengajar pendidik. Pendidik juga tidak perlu khawatir bila merubah *template* tersebut, karena *template* versi publik hanya dapat dimodifikasi oleh penulis asli.

e. Tema dan opsi

Setiap *template* yang terdapat dalam web permainan *Wordwall* baik *template* “Interaktif” ataupun “Cetak” dapat ditampilkan dengan berbagai macam tema dan opsi. Tema yang ada mengubah tampilan gambar, font, dan suara *template* sehingga terlihat menarik. Sedangkan, opsi yang ada digunakan untuk mengatur timer, mengubah pengaturan permainan agar dapat menyesuaikan dengan tingkat kesulitan materi, atau pada *template* cetak digunakan untuk mencetak beberapa salinan per halaman.

f. Berbagi dengan guru

Aktivitas yang dibuat oleh pendidik dapat dipublikasikan. Dengan adanya fitur ini pendidik dapat berbagi ide dengan pendidik yang lain. Untuk membagikan aktivitas yang dibuat, pendidik dapat membagikan

tautan halaman aktivitas melalui email, media sosial, atau pendidik lain dapat mencari pada pilihan “Komunitas”.

g. Menyematkan di situs web

Aktivitas yang telah dibuat pada web permainan *Wordwall* dapat ditempatkan pada situs web lain menggunakan cuplikan kode HTML. Fitur ini membuat aktivitas yang telah dibuat dapat dimainkan pada situs web lain dan mengembangkan blog yang dibuat.

h. Penugasan

Aktivitas yang dibuat oleh pengajar dapat digunakan sebagai tugas untuk peserta didik. Fitur ini mengarahkan peserta didik langsung ke satu aktivitas yang dilakukan tanpa harus mengunjungi halaman aktivitas utama. Dengan adanya fitur ini, peserta didik dapat mengakses aktivitas langsung dari perangkat elektronik mereka dan dapat diatur menjadi pekerjaan rumah. Selain itu, pendidik dapat langsung mengakses hasil dari aktivitas yang dikerjakan oleh peserta didik.

Seperti aplikasi pada umumnya, *Wordwall* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Adapun kelebihan yang terdapat dalam web aplikasi *Wordwall*, yaitu :

- a. Web aplikasi ini menyediakan berbagai jenis bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring (*online*) yang kreatif dan inovatif.
- b. Beberapa *template* permainan yang tersedia pada web aplikasi *Wordwall* dapat diunduh dalam bentuk PDF. Sehingga peserta didik yang kesulitan untuk mengakses secara daring (*online*) tetap dapat mengikuti secara luring (*offline*).
- c. Web aplikasi *Wordwall* dapat membantu pendidik dalam merangkum nilai dengan mudah. Web aplikasi *Wordwall* dapat secara otomatis merekap nilai peserta didik yang mengerjakan tugas melalui web aplikasi *Wordwall* tersebut.

- d. Web aplikasi *Wordwall* juga dapat diatur oleh pendidik untuk dijadikan sebagai tugas (assignment) yang dapat disambungkan langsung dengan aplikasi *Google Classroom*.
- e. Pendidik dapat mengetahui berapa kali peserta didik melakukan percobaan untuk mengerjakan permainan yang diberikan. Setiap peserta didik yang mengerjakan permainan akan terbaca oleh sistem jam berapa dan nilai yang didapatkan oleh peserta didik berapa. Sehingga tidak ada kecurangan yang terjadi dalam permainan yang dilakukan.
- f. Web aplikasi *Wordwall* tersedia dalam 43 bahasa seperti bahasa Inggris, bahasa Indonesia, bahasa Mandarin, bahasa Jepang, bahasa Korea, bahasa Rusia, bahasa Portugis, dan masih banyak lagi.

Adapun kekurangan yang terdapat dalam web permainan *Wordwall*, yaitu :

- a. Tidak semua jenis permainan yang tersedia di web permainan *Wordwall* dapat digunakan.
- b. Untuk akun yang mode *trial* (gratis), tidak dapat mengunduh versi PDF dari web permainan *Wordwall*.
- c. Jika peserta didik yang sedang mengerjakan permainan mengalami gangguan jaringan, maka permainan yang dilakukan langsung berakhir.
- d. Pada mode *trial* (gratis) pendidik hanya diberi kesempatan untuk membuat 5 jenis permainan yang berbeda.

Dari semua kekurangan yang telah dijabarkan di atas, terdapat cara untuk mengatasi kekurangan tersebut, seperti :

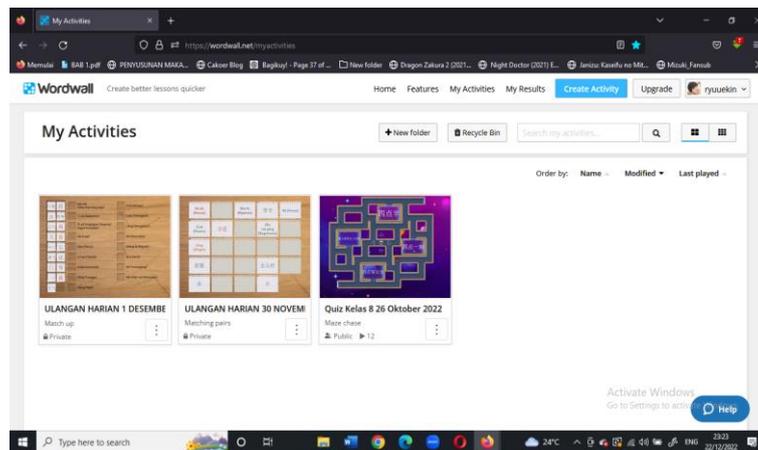
- a. Untuk dapat mendownload PDF permainan dan menggunakan semua jenis permainan yang ada di web permainan *Wordwall*, pendidik perlu berlangganan untuk membuka semua akses yang terdapat pada web permainan *Wordwall*.
- b. Pendidik atau sekolah dapat menyediakan akses jaringan yang memadai untuk mengatasi gangguan jaringan saat peserta didik mengerjakan permainan, atau pendidik dapat menyediakan permainan dalam bentuk fisik yaitu dicetak di kertas.

- c. Untuk dapat menggunakan lebih dari 5 jenis permainan pada mode *trial* (gratis), pendidik dapat membuat akun baru dengan menggunakan akun *email* yang berbeda.

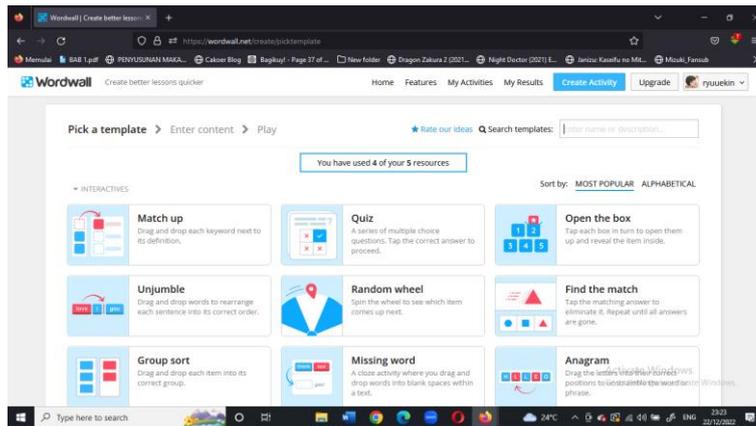
Saat menggunakan media *Wordwall* terdapat beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan terlebih dahulu, yaitu:

- Pendidik mengajarkan terlebih dahulu kosakata yang telah dibuatkan menjadi permainan.
- Pendidik membuat permainan menggunakan salah satu *template* yang ada pada website *Wordwall*.
- Pendidik membagikan tautan permainan ke peserta didik agar dapat memainkan permainan yang telah dibuat oleh pendidik.
- Setelah peserta didik menyelesaikan permainan yang ada, pendidik dapat menampilkan *leaderboard* yang dapat diakses pada *tab* “Hasil Saya”.

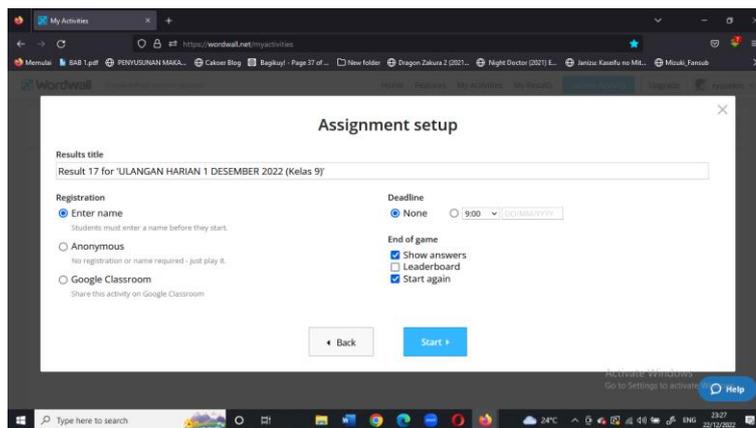
Berikut adalah gambaran mengenai web permainan *Wordwall*.



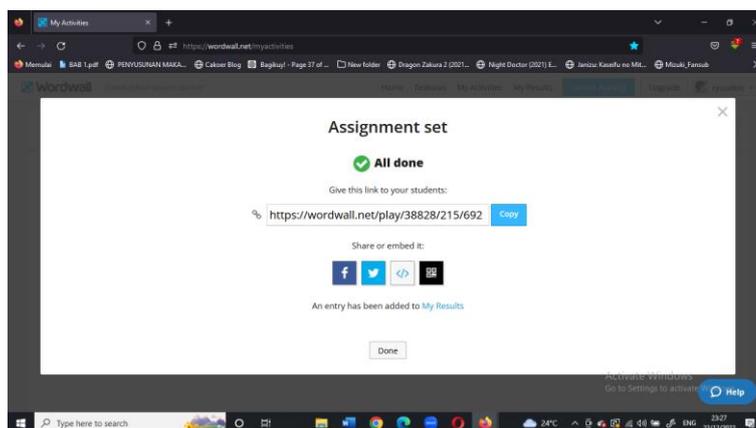
Gambar 2.1 Tampilan aktivitas yang telah dilakukan di *Wordwall*



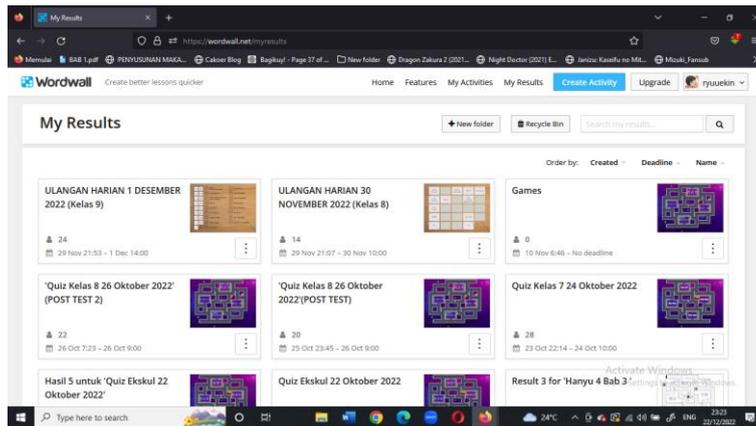
Gambar 2.2 Jenis permainan yang dapat digunakan di Wordwall



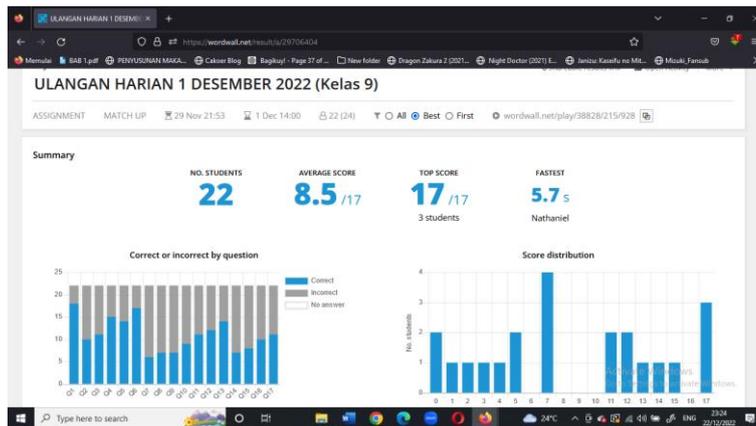
Gambar 2.3 Tampilan pengaturan untuk membuat Assignment di Wordwall



Gambar 2.4 Tampilan tautan permainan yang dibagikan kepada peserta didik



Gambar 2.5 Tampilan assignment yang telah dibuat di *Wordwall*



Gambar 2.6 Grafik hasil kerja peserta didik di *Wordwall*

3. Penguasaan Kosakata

Dalam mempelajari sebuah bahasa pastinya tidak lepas dari yang namanya kosakata. Kosakata adalah suatu dasar yang mempengaruhi pembelajaran sebuah bahasa, tanpa kosakata tidak ada kegiatan komunikasi, membaca, menulis yang dapat tersampaikan (Utami et al, 2022). Kosakata juga merupakan jumlah dari seluruh kata dalam sebuah bahasa yang digunakan seseorang untuk mencapai aspek kemampuan berbahasa yakni mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis (Susanti, 2002). Menurut Tarigan (dalam Hotimah, 2017:1) banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang dapat membuat seseorang lebih terampil dalam berbahasa. Sehingga dapat dikatakan, bahwa banyaknya kosakata yang diketahui oleh seseorang membuat penguasaan seseorang terhadap bahasa yang dipelajarinya semakin bagus. Adapun tujuan dari mempelajari kosakata suatu bahasa adalah agar mampu berkomunikasi dan

berinteraksi langsung dengan orang lain. Dengan banyaknya kosakata yang dikuasai dapat membuat orang yang mempelajari bahasa asing lebih percaya diri untuk dapat berkomunikasi langsung dengan orang lain.

Menurut Wandra (dalam Utami et al, 2022:2) adapun cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata khususnya dalam bahasa Mandarin, yaitu: “Belajar mencintai bahasa Mandarin, Banyak membaca (多读 duō dú), Banyak melihat (多看 duō kàn), Banyak mendengar (多听 duō tīng), Banyak berbicara (多说 duōshuō), Banyak menulis (多写 duō xiě).” Selain itu menurut Xiaomin (2021) untuk dapat mengingat kosakata, harus banyak dipraktekkan dan divisualisasikan kosakata yang telah dipelajari agar mudah dipahami oleh otak dengan cara mempraktekkan kosakata yang telah dipelajari ke benda-benda yang ada disekitar. Dengan cara ini otak akan terlatih dan dapat membantu mengingat kosakata lebih lama. Belajar bahasa juga menjadi lebih mudah di jaman ini. Berkembangnya teknologi memudahkan pelajar untuk mempelajari bahasa asing dimana saja dan kapan saja, karena pelajar dapat mempelajari bahasa asing terutama bahasa Mandarin dengan sangat mudah melalui aplikasi seperti “Pleco”, “trainchinese”, “superchinese” dan aplikasi lainnya yang dapat membantu dalam mempelajari kosakata, melafalkan kosakata dengan benar, mencari arti dari kosakata yang belum pernah dilihat, dan dapat membantu belajar tanpa memerlukan lawan bicara. Selain itu terdapat juga video-video di media sosial yang menjelaskan mengenai bahasa Mandarin dari dasar hingga hal-hal yang ditemui sehari-hari dan aplikasi permainan yang membantu pelajar untuk melatih kosakata yang telah dipelajari, salah satu aplikasi permainan tersebut adalah “*Wordwall*”.

Menurut Xiaomin (2021) hal yang terpenting dalam mempelajari bahasa Mandarin adalah 别着急(tidak perlu terburu-buru). Semua yang dilakukan itu berproses, tidak perlu menyamakan diri sendiri dengan orang lain karena tidak semua orang tidak memiliki kemampuan dan daya tangkap yang sama, selalu fokus pada diri sendiri dan yang paling penting saat belajar bahasa Mandarin adalah 不要怕说错(jangan takut untu salah bicara), karena bila takut salah

bicara dan tidak dipraktekkan maka tidak akan pernah tau apa yang telah dipelajari salah ataupun benar.

4. Karakteristik Peserta didik

Karakter seseorang terbentuk dari kecil dan dipengaruhi oleh genetik dan lingkungan sekitar (Julistiaty et al, 2018). Karakter adalah nilai-nilai perilaku manusia yang bersifat universal dan mencakup seluruh kegiatan manusia, baik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, manusia lain, ataupun lingkungannya, diwujudkan dalam pemikiran, sikap, emosi, perkataan, dan tindakan berdasarkan norma-norma yang berlaku (Marzuki, 2011). Menurut Budiningsih (2011) dalam memilih suatu strategi pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik atau kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan strategi belajar yang digunakan.

2.3 Landasan Teori

Landasan teori adalah dasar pemikiran yang digunakan untuk menjawab seluruh permasalahan pada penelitian. Teori yang berhubungan dengan "Efektivitas Media Pembelajaran dengan Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin (Studi Kasus di SMPS Budi Kasih Makassar)", yaitu "Teori Belajar yang Berpijak pada Pandangan Behaviorisme".

Teori belajar adalah teori yang mengkaji tentang perubahan perilaku atau suatu aktivitas perilaku makhluk hidup atas dasar pengamatan (Karwono dan Mularsih, 2019). Teori ini muncul pertama kali pada tahun 1898 dalam karya Edward Thorndike dengan judul "*An Experimental Study of the Associative Process in Animal*". Selanjutnya perkembangan teori belajar Behaviorisme dibantu oleh tokoh penting seperti : E.L. Thorndike, Pavlov, E.R. Guthrie, Skinner, Gagne, dan Bandura.

Menurut Karwono dan Mularsih (2019) Behaviorisme adalah suatu pendekatan dalam memahami suatu perilaku individu yang dapat diamati secara langsung menggunakan metode pembiasaan, pengalaman dan pelatihan.

Behaviorisme memandang belajar sebagai akibat dari terjadinya interaksi antara stimulus (apa yang diberikan guru kepada peserta didik) dengan respon (apa yang diterima oleh peserta didik).

Teori belajar Behaviorisme melihat individu sebagai makhluk reaktif yang merespon lingkungannya berdasarkan pengalaman dan pemeliharaan, yang membantu dalam pembentukan perilakunya (Asfar et al, 2019). Adapun ciri dari teori Behaviorisme (Karwono dan Mularsih, 2019), yaitu :

1. Fokus pada unsur dan bagian mekanistik (sesuai dengan prosedur dan aturan baku) yang kecil,
2. Fokus pada peran lingkungan,
3. Fokus pada pembentukan respon,
4. Fokus pada pentingnya latihan,
5. Fokus pada mekanisme hasil pembelajaran,
6. Fokus pada peran kemampuan dan hasil pembelajar yang diperoleh yaitu perilaku yang dapat diamati (*observable*).

Menurut Santrock (dalam Karwono dan Mularsih, 2019:55) faktor penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*) merupakan faktor yang dianggap penting dalam behaviorisme, yaitu :

1. Penambahan penguatan (*positive reinforcement*) membuat respons semakin kuat. Begitu juga saat pengurangan atau penghilangan penguatan (*negative reinforcement*) membuat respons akan semakin bertambah.
2. Pemberian hukuman diharapkan dapat membuat respon akan semakin kuat dan respons yang tidak diharapkan akan semakin menghilang.

Stimulus yang diberikan selama proses penelitian ini adalah pemberian *treatment* dan adapun respon peserta didik positif untuk menerima dan mengalami peningkatan dalam pembelajaran.

2.4 Kerangka Penelitian

