

Penggunaan Aplikasi Chinesimple untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang

Ayu Nur Choiriyah¹, Lilis Afifah², Karina Fefi Laksana Sakti³

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia^{1,2,3}

ayu.nur.1902426@students.um.ac.id¹, lilis.afifah.fs@um.ac.id², karryna.sakti.fs@um.ac.id³

Received: 18 July 2023

Reviewed: 20 November 2023

Accepted: 30 November 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan mengetahui respons mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2022 di Universitas Negeri Malang terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple* dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan subjek 30 mahasiswa *offering* A Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dan lembar angket sebagai instrumen penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin PSPBM UM berjalan dengan baik. Pada proses pembelajaran aplikasi *Chinesimple* dapat menunjang dan mendukung mahasiswa untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin. Respons mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin adalah positif yang terlihat dari tingginya semangat dan minat mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Mahasiswa mengungkapkan bahwa aplikasi *Chinesimple* sangat membantu penguasaan kosakata bahasa Mandarin, serta aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena mudah diakses, efektif, dan efisien.

Kata Kunci: *Chinesimple*; kosakata; bahasa Mandarin.

Pendahuluan

Belajar bahasa Mandarin merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan suatu bahasa. Dalam mempelajari bahasa ada banyak keterampilan yang harus dikuasai, meliputi keterampilan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Di dalam keterampilan-keterampilan tersebut ada beberapa aspek yang selalu menyertai dan yang harus diperhatikan salah satunya adalah kosakata (Adji, 2020). Terkait dengan penguasaan kosakata Weifen (2020) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin, kesalahan yang paling sering muncul adalah tentang pemilihan kosakata, penggunaan kata, dan penyusunan kata majemuk.

Menurut Nurgiyantoro (2014), banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang sangat memengaruhi kemampuan mereka untuk memahami lawan berbicara dengan benar. Senada dengan pendapat itu, Tarigan (2015) berpendapat bahwa kecakapan dan banyaknya kosakata yang

dihafalkan seseorang dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa yang dipelajarinya. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu kunci penguasaan suatu bahasa adalah penguasaan kosakata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu matakuliah Membaca dan Menulis 2, terungkap bahwa mahasiswa angkatan 2022 seharusnya berada pada level HSK 3 atau setara dengan tingkat B1 berdasarkan *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR). Akan tetapi, faktanya mahasiswa masih berada di level HSK 2 atau tingkat A2 dan belum menguasai kosakata karena mereka kesulitan untuk menghafal kosakata dan maknanya (Muyassaroh, komunikasi pribadi, Januari 2023). Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan 18 mahasiswa angkatan 2022 *offering* A, mereka mengaku memiliki permasalahan kosakata sebagaimana dijelaskan oleh dosen pengampu. Mahasiswa belajar dan berlatih kosakata berdasarkan buku yang disarankan oleh dosen pengampu tersebut. Kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin di kelas biasanya diajarkan oleh dosen *native*, sehingga mahasiswa bisa secara langsung berdialog dengan orang Tiongkok asli. Kendala yang kemudian muncul adalah mahasiswa kesulitan berkomunikasi dengan dosen tersebut disebabkan karena kurangnya penguasaan kosakata pada penghafalan dan pemahaman makna kosakata. Dengan demikian, jika kosakata bahasa Mandarin tidak diperbaiki segera, hal itu dapat berdampak pada penguasaan bahasa Mandarin mahasiswa.

Di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang (PSPBM UM) pembelajaran kosakata terintegrasi dengan matakuliah yang tergolong dalam Matakuliah Keilmuan dan Keahlian (MKK), seperti Membaca dan Menulis 2. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, mahasiswa PSPBMUM angkatan 2022 *offering* A mengalami kesulitan pada matakuliah Membaca dan Menulis 2, mereka mengalami kesulitan dalam penguasaan dan penghafalan kosakata, sehingga tidak dapat mencapai tujuan dari matakuliah tersebut. Dalam katalog Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (2022) tertulis tujuan dari matakuliah itu adalah mahasiswa mampu menguasai kosakata sebanyak 600 atau memiliki penguasaan keterampilan berbahasa setara dengan HSK 3.

Menurut Sakti, Ventivani, Muyassaroh, Larassari, dan Bima (2022), HSK merupakan singkatan dari Hànyǔ Shuǐpíng Kǎoshì (汉语水平考试), yaitu ujian untuk mengukur kemampuan berbahasa Mandarin oleh penutur asing, masyarakat Tiongkok, suku minoritas di Tiongkok dengan taraf internasional yang sedang berada di luar negeri. Level ataupun tingkatan HSK dimulai dari 1 sampai dengan level 6. Hal yang membedakan setiap level adalah jumlah kosakata dan tema yang harus dikuasai. Korespondensi antara setiap tingkat HSK dan *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) ditunjukkan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kesetaraan Level HSK dengan CERF Menurut Pemerintah RRT

Level HSK	Jumlah Kosakata	<i>Common European Framework of Reference for Languages</i> (CEFR)
Level 6	5000 keatas	C2
Level 5	2500	C1
Level 4	1200	B2
Level 3	600	B1
Level 2	300	A2
Level 1	150	A1

Sumber : (Trihardini, Wikarti, Abdurrahman, and Anggrini, 2020)

Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin. Bukti bahwa *game* bisa membantu mahasiswa lebih efektif dan efisien dalam mengatasi permasalahan penguasaan kosakata dapat diketahui dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian pertama dilakukan oleh Sya'adha (2021) dengan judul “Penerapan Media *Chinese Skill* untuk Penguatan Penguasaan Kosakata HSK II Bahasa Mandarin Angkatan 2019 Offering B Universitas Negeri Malang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Chinese Skill* yang berbasis permainan ini sangat efektif, efisien dan lebih maksimal untuk penguatan penguasaan kosakata setingkat HSK 2. Begitu pula dengan permainan *Chineasy* yang ditunjukkan pada penelitian kedua oleh Putra, Usman, and Ventivani (2022) dengan judul “Penerapan aplikasi *Chineasy* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang”. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa aplikasi *game Chineasy* membuat siswa tertarik untuk berlatih kosakata bahasa Mandarin dan dampak positif lainnya yang muncul adalah meningkatnya motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Efendi (2018) mengungkapkan bahwa dengan adanya *game* mampu menumbuhkan rasa minat dan menghadirkan kembali semangat siswa untuk belajar. Hasil positif juga diperoleh dari penelitian ketiga yang dilakukan oleh Febriana dan Anggraeni (2019) dengan judul “Pengembangan dan Peningkatan Aplikasi *Game Chinese Find Object*” bahwa mereka setuju mengembangkan permainan dapat membantu siswa untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Chinesimple* sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk belajar sambil bermain dan melatih kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang dapat diakses di manapun dan kapanpun. Aplikasi *Chinesimple* memuat tentang kosakata level HSK 2 yang dilengkapi dengan fitur *storyboard*, *flashcard*, *storytelling*, dan latihan-latihan soal. Dalam *App Store* dan *Google Play Store* aplikasi *Chinesimple* merupakan aplikasi yang sangat baik dengan rating 4,7/5 dari para pengguna yang berasal dari seluruh dunia. Berdasarkan ulasan para pengguna aplikasi tersebut terungkap bahwa *Chinesimple* merupakan aplikasi yang dapat membantu mereka untuk menguasai dan melatih kosakata bahasa Mandarin.

Kelebihan lain dari aplikasi *Chinesimple* dibandingkan dengan aplikasi yang digunakan oleh peneliti terdahulu memiliki keunggulan lebih, yaitu aplikasi ini memiliki fitur kamus yang memuat kosakata lebih lengkap mulai dari HSK level 1 sampai 6. Di sisi lain, kosakata pada aplikasi *Chinese Skill* dan *Chineasy* hanya terbatas oleh tema pada aplikasi tersebut. Sementara itu, perbandingan *Chinesimple* dengan *Chinese Find Object* adalah *game Chinese Find Object* bergenre puzzle yang penggunaan hanya bisa menyelesaikan permainan teka-teki dengan tema yang telah ditentukan. Keterangan dari aplikasi *Chinesimple* juga menjelaskan bahwa aplikasi ini dilengkapi dengan fitur animasi cara penulisan karakter Cina, contoh kalimat, teks cerita, dan dapat melihat progres penguasaan kosakata. Meskipun demikian, aplikasi ini juga memiliki kekurangan bagi para pengguna, seperti terlalu banyak iklan yang muncul dan harus membayar di fitur *sentence structure* dan *pronunciation*. Berikut gambar fitur yang ada di aplikasi *Chinesimple*.



Gambar 2. Fitur dashboard



Gambar 1. Fitur berbayar

Hasil wawancara dengan sebagian mahasiswa *offering A* angkatan 2022 PSPBMUM mereka mengaku tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis pada permainan. Seperti yang dikemukakan oleh Fadlillah (2019), permainan dapat berfungsi sebagai media untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dalam sebuah permainan siswa dapat melatih konsentrasi, meningkatkan motivasi, dan kesenangannya dalam belajar. Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian tentang hasil penelitian terdahulu, maka penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan mengetahui respons mahasiswa *offering A* Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2022 di Universitas Negeri Malang terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple* dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

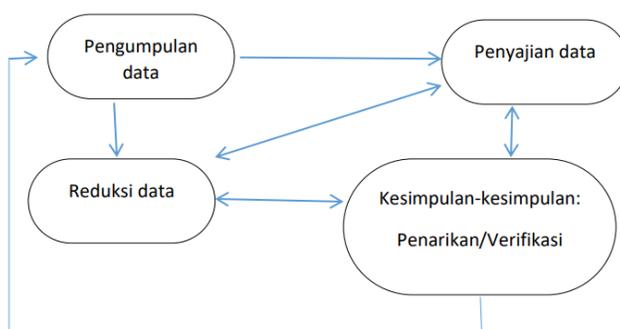
Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, kehadiran seorang peneliti sangat penting guna mengumpulkan data yang sebenarnya sesuai dengan kondisi lapangan dan hasil penelitian yang optimal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alhamid dan Anufia (2019) bahwa kehadiran peneliti mutlak karena peneliti harus berinteraksi langsung dengan lingkungan yang ada dalam proses penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2022 *offering A* di prodi Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang dan sumber data didapatkan dari proses pembelajaran pada matakuliah Membaca dan Menulis 2.

Dalam penelitian dibutuhkan instrumen sebagai alat bantu peneliti dalam pengumpulan data. Disini peneliti berperan sebagai instrumen utama. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2016) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak ada pilihan selain menggunakan orang sebagai alat penelitian utama. Selain peneliti, terdapat dua instrumen pendukung yang digunakan peneliti, yaitu lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Chinesimple* dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin,

sedangkan lembar angket digunakan untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple*.

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi tertutup. Pernyataan tertutup merupakan pernyataan dimana responden diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari pertanyaan yang tersedia (Sugiyono, 2017). Lembar observasi berisi tentang pernyataan proses penggunaan aplikasi *Chinesimple*, proses pembelajaran, dan interaksi antara mahasiswa dengan peneliti, yang diisi oleh 2 orang observer. Sehubungan dengan tujuan penelitian yang kedua, lembar angket yang digunakan oleh peneliti adalah lembar angket tertutup dengan menggunakan Skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), N (Netral), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Lembar angket berisikan tanggapan mahasiswa terkait dengan penggunaan aplikasi *Chinesimple* pada saat pembelajaran dan isi dari materi kosakata pada aplikasi *Chinesimple*. Hasil yang diperoleh dari catatan lembar observasi dan angket disebut dengan data. Seperti yang diungkapkan oleh Kurniawan (2018), data merupakan catatan yang berisi kumpulan fakta tentang hasil dari penggunaan instrumen penelitian, sedangkan sumber data adalah sumber darimana peneliti dapat memperoleh data penelitian.

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah analisis data. Menurut Sarosa, (2021), analisis data kualitatif merupakan kegiatan pengumpulan data, reduksi data, penyampaian data, dan kesimpulan hasil penelitian.



Gambar 3. Proses Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman (Rijali, 2019)

Dari gambar 3 di atas terlihat bahwa, tahap pertama dari kegiatan analisis data adalah pengumpulan data. Setelah mengumpulkan data, peneliti menyajikan data yang diperoleh di lapangan. Pada saat menyajikan data, peneliti menyusun kode-kode tertentu yang dijadikan sebagai acuan dalam pembahasan, yaitu observer pertama berkode Ob1, observer kedua berkode Ob2, dan nama siswa ditulis dengan inisial, misalnya “Dewi Sartika”, diberi inisial "DS". Tahap kedua adalah tahap reduksi data. Data akan diolah dan dipilih oleh peneliti yang kemudian disajikan berupa teks deskriptif naratif. Tujuannya adalah agar hasil data dapat tertata dan mudah dipahami. Pada tahap ini, peneliti menyusun data hingga menjadi informasi yang valid, bermakna dan dapat disimpulkan. Kesimpulan yang dicapai peneliti pada tahap ini masih tentatif dan dapat berubah jika ditemukan bukti lain yang lebih kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya. Tahap terakhir adalah peneliti menarik kesimpulan berdasarkan temuan.

Supaya keabsahan hasil data yang diperoleh dari observasi dan angket dapat diterima, maka perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Triangulasi digunakan untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk melakukan pengecekan keabsahan data. Menurut Mekarisce (2020), triangulasi teknik dapat dilakukan dengan cara

mengecek data yang memiliki sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti membandingkan data observasi dan data angket yang kemudian digabungkan menjadi kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini peneliti menjelaskan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Chinesimple* dan respons mahasiswa *offering A* angkatan 2022 PSPBM UM untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Peneliti memaparkan penjelasan berdasarkan hasil dari lembar observasi dan lembar angket. Pengambilan data dilaksanakan pada hari Kamis 6 April 2023 pada *offering A* angkatan 2022 dengan jumlah mahasiswa yang hadir sebanyak 30 orang. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 75 menit dimulai pada pukul 11.00 dan berakhir pada pukul 12.15 WIB pada matakuliah Membaca dan Menulis 2.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Chinesimple*, peneliti berperan sebagai pengajar dan dibantu oleh dua observer dari teman sejawat dari mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang bertugas mengamati pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Chinesimple*. Peneliti telah membuat beberapa perangkat pembelajaran, diantaranya Satuan Acara Perkuliahan (SAP), materi yang telah disusun sesuai dengan bab 第二十一课 [dì èrshíyī kè] (dua puluh satu) dengan tema Kegiatan Sehari-hari dalam *PowerPoint* (PPT), dan menyiapkan aplikasi *Chinesimple* sebelum pengambilan data kepada subjek. Terdapat 20 kosakata dalam bab 第二十一课 [dì èrshíyī kè] (dua puluh satu) yang beberapa diantaranya termasuk dalam kosakata HSK 2.

Proses Penggunaan Aplikasi *Chinesimple* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Mahasiswa

Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti sebagai pengajar mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka menggunakan bahasa Mandarin dan dilanjutkan dengan kegiatan presensi. Mahasiswa merespons dengan baik dan dilanjutkan dengan kegiatan menjelaskan tujuan penelitian. Peneliti memberikan arahan mengenai kegiatan pembelajaran pada hari itu sesuai dengan SAP, lalu, memberikan apersepsi untuk mengulas pembelajaran tentang kosakata HSK 2 yang telah dipelajarinya pada pertemuan sebelumnya. Tujuan diberikannya apersepsi kepada mahasiswa adalah untuk menyiapkan topik yang akan disampaikan oleh pengajar (Nurmasyitha dan Hajrah, 2021). Menurut Hanik dan Wulan (2018), adanya apersepsi dapat membantu dan berdampak positif bagi mahasiswa dengan hasil belajar yang lebih maksimal. Hasil pengamatan dari kedua observer menyebutkan bahwa mahasiswa menyimak dan memperhatikan dengan baik dan berhasil memahami apersepsi yang diberikan oleh peneliti. Mahasiswa dapat menyebutkan kosakata HSK 2 yang telah disampaikan pada pembelajaran sebelumnya dengan baik, benar dan mampu menyebutkan kosakata yang akan dipelajari sesuai bab 第二十一课 [dì èrshíyī kè] (dua puluh satu) dengan tema kegiatan sehari-hari.

Pada kegiatan inti, peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan metode pembelajaran *games based learning*. Metode pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keingintahuan mahasiswa (Mashami, Andayani, dan Sofia, 2014). Mula-mula, peneliti menjelaskan kepada mahasiswa tentang isi dan penggunaan aplikasi *Chinesimple* HSK 2. Kemudian peneliti meminta mereka untuk mengunduh dan menyiapkan aplikasi *Chinesimple* di *Google Play Store* atau *App Store*.

Terkait dengan hal ini, kedua observer memilih jawaban “Ya” bahwa mahasiswa dapat mengunduhnya dengan mudah dan cepat. Dilanjutkan peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi *Chinesimple* mulai dari menu awal, fitur kamus, fitur kosakata, dan berbagai fitur lainnya. Peneliti menjelaskan penggunaan aplikasi tersebut sebagai sarana penunjang dan media dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Ob2 menuliskan keterangan bahwa mahasiswa mampu menggunakan aplikasi dengan benar sesuai dengan arahan peneliti. Dengan adanya aplikasi pembelajaran mobile learning semacam *Chinesimple* dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, karena aplikasi tersebut berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik dalam pembelajaran (Akmal and Susanto, 2018). Mustikawati (2019) juga menambahkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang memadai guru dibantu untuk memudahkan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Ob1 juga menjelaskan pada kolom keterangan di lembar observasi bahwa mahasiswa sangat bersemangat dalam pembelajaran yang ditunjukkan dari respons mereka yang sangat baik ketika diberikan pertanyaan oleh peneliti.

Setelah itu, peneliti menyajikan materi kosakata melalui *PowerPoint* (PPT). Peneliti menjelaskan setiap kosakata menggunakan contoh dan audio dari aplikasi *Chinesimple* sehingga mahasiswa dapat juga menyimak dan membaca setiap kosakata sesuai dengan contoh yang ada di aplikasi dalam *smartphone* masing-masing. Terdapat 18 kosakata yang dijelaskan oleh peneliti sesuai dengan materi pada SAP dan bab 第二十一课 [dì èrshíyī kè] (dua puluh satu). Kosakata tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Daftar Kosakata Bab 21 dengan Tema Kegiatan Sehari-hari

No	Kosakata	Pinyin	Arti dalam bahasa Indonesia
1.	每	Měi	setiap
2.	早	Zǎo	awal/pagi
3.	半	Bàn	setengah
4.	床	Chuáng	tempat tidur
5.	差	Chà	kurang
6.	分	Fēn	menit
7.	操场	Cāochǎng	taman bermain
8.	段炼	Duànliàn	olahraga fisik
9.	洗	Xǐ	mencuci
10.	澡	Zǎo	mandi
11.	睡	Shuì	tidur
12.	爬	Pá	mendaki
13.	山	Shān	gunung
14.	级	Jí	kelas (sekolah)
15.	前	Qián	sebelum
16.	集	Jí	kumpul

17.	刻	Kè	seperempat
18.	带	Dài	membawa

Kegiatan selanjutnya, peneliti juga menjelaskan kosakata level HSK 2 yang ada di aplikasi *Chinesimple*. Peneliti juga mengajak mahasiswa untuk membaca bersama-sama kosakata sesuai dengan contoh pada aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil observasi, Ob2 setuju bahwa peneliti menyampaikan materi sesuai dengan tema dan menggunakan aplikasi tersebut dengan runtun dan baik. Pada lembar observasi, kedua observer sepakat memilih jawaban “Ya” pada pernyataan bahwa mahasiswa dapat memahami materi kosakata dengan baik menggunakan aplikasi tersebut. Ob1 juga mengatakan bahwa peneliti membantu mahasiswa yang kesulitan dalam pemahaman kosakata dan berinteraksi dengan mahasiswa. Kosakata yang sulit dipahami yaitu, 集 [Jí] (kumpul), 锻炼 [Duànliàn] (olahraga fisik), dan 差 [Chà] (kurang). Di bagian keterangan, Ob2 mengungkapkan bahwa mahasiswa dapat menirukan kosakata dengan lancar, benar, dan tepat seperti contoh di aplikasi *Chinesimple*.

Pada tahap berikutnya peneliti memberikan waktu kepada mahasiswa selama 15 menit untuk mengerjakan soal latihan pada fitur *Word Games* dan pilih fitur *Multi Option*. Pada fitur tersebut mahasiswa diminta untuk memilih arti dari kosakata yang ditampilkan dalam tulisan hanzi secara individu. Menurut hasil pengamatan Ob1 dan Ob2, mahasiswa terlihat antusias, tertantang, dan sangat bersemangat saat mengerjakan soal pada aplikasi *Chinesimple*, bahkan saat waktunya sudah habis mereka masih tetap melanjutkan latihan soal tersebut. Setelah semua mahasiswa selesai mengerjakan latihan soal, peneliti dan mahasiswa membahas tentang berbagai kosakata HSK 2 yang muncul pada aplikasi tersebut, seperti 早 [Zǎo] (awal/pagi), 澡 [Zǎo] (mandi), 睡 [Shuì] (tidur), dan 爬 [Pá] (mendaki). Peneliti meminta mereka untuk mengingat dan menyebutkan kembali kosakata yang telah mereka pelajari. Ob1 menjelaskan bahwa mahasiswa dapat dengan mudah mengingat kosakata melalui aplikasi tersebut dengan baik dan benar. Dari rangkaian kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa media aplikasi berbasis permainan tersebut dapat melatih penguasaan kosakata mahasiswa dengan efektif, efisien, lancar, dan tepat. Hasil ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) tentang manfaat media, yaitu media (1) mendukung tujuan pembelajaran, (2) mendukung materi pelajaran, serta (3) media mudah diakses.

Selanjutnya peneliti mengajak mahasiswa bermain *game* pada fitur *Board Game*. Di fitur ini mereka yang bisa menyelesaikan satu sesi soal akan mendapatkan *reward* dari peneliti. Mahasiswa merespon dengan baik dan sangat senang mengikuti arahan peneliti. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa pemberian *reward* dapat membuat mahasiswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Akmal and Susanti (2019) pemberian hadiah dapat meningkatkan perhatian mahasiswa, motivasi belajar dan efisiensi kerja mahasiswa. Hal tersebut juga didukung oleh Amirudin, Nurlaeli, dan Muzaki, (2020) yang mengungkapkan bahwa *reward* dapat mendorong siswa untuk belajar lebih baik.

Pada kegiatan penutup, peneliti meminta mahasiswa untuk mengumpulkan hasil progres penguasaan kosakata yang terdapat di fitur *progress* dan dikirim via *WhatsApp* kepada peneliti. Mahasiswa dan peneliti dapat melihat penguasaan kosakata bahasa Mandarin mahasiswa menggunakan aplikasi tersebut. Setelah pengumpulan nilai, peneliti menarik kesimpulan dan melakukan evaluasi bersama-sama mahasiswa tentang penggunaan aplikasi *Chinesimple* pada pembelajaran di matakuliah Membaca dan Menulis 2. Kesimpulannya adalah mahasiswa dapat

menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat penunjang dan pendukung mereka dalam mempelajari kosakata, meskipun dalam aplikasi tersebut terdapat fitur yang terkunci dan berbayar. Kemudian peneliti menutup dan mengakhiri kelas menggunakan bahasa Mandarin dan mengucapkan terimakasih kepada mahasiswa.

Respons Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi *Chinesimple* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

Dalam rangka untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin peneliti menggunakan lembar angket. Pengisian lembar angket dilakukan saat pembelajaran Membaca dan Menulis 2 selesai. Rangkuman hasil lembar angket dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Lembar Angket

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya dapat mengunduh aplikasi <i>Chinesimple</i> dengan mudah.	24	6	-	-	-
2.	Saya dapat menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> dengan baik.	22	8	-	-	-
3.	Saya merasa bersemangat untuk melatih penguasaan kosakata menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> .	15	15	-	-	-
4.	Saya merasa senang menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> .	14	16	-	-	-
5.	Peneliti menjelaskan materi kosakata HSK 2 dengan baik menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> .	16	14	-	-	-
6.	Saya dapat memahami materi kosakata dengan baik.	12	16	2	-	-
7.	Saya dapat berinteraksi dengan peneliti saat pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> .	13	17	-	-	-
8.	Saya dapat menambah penguasaan kosakata menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> .	18	12	-	-	-
9.	Saya dapat menirukan dan mengucapkan kosakata dengan lancar sesuai dengan contoh yang diberikan pada aplikasi <i>Chinesimple</i> .	14	15	1	-	-
10.	Saya dengan mudah mengingat kosakata menggunakan aplikasi <i>Chinesimple</i> .	13	17	-	-	-
11.	Saya merasa tertantang dan dapat menyelesaikan soal yang ada dalam aplikasi <i>Chinesimple</i> dengan baik.	12	18	-	-	-
12.	Saya dapat mengetahui dan mengukur kemampuan penguasaan kosakata saya melalui aplikasi <i>Chinesimple</i> .	14	16	-	-	-
13.	Aplikasi <i>Chinesimple</i> dapat menunjang dan mendukung saya dalam penguasaan kosakata.	21	9	-	-	-

Di dalam lembar angket terdapat 13 butir pernyataan tentang respons mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple*. Terdapat 5 pilihan jawaban di setiap pernyataan, yaitu SS

(sangat setuju), S (setuju), N (Netral), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju). Mahasiswa dapat memilih satu dari kelima pilihan jawaban menurut pendapat pribadi. Ada 30 mahasiswa yang mengisi lembar angket tersebut.

Berdasarkan hasil angket diatas pada pernyataan pertama semua mahasiswa dapat mengunduh aplikasi *Chinesimple* dengan mudah. Hasil tersebut sesuai dengan temuan Ob2 bahwa mahasiswa dapat mengunduh aplikasi tersebut dengan mudah dan cepat. Pada pernyataan kedua menjelaskan tentang kemudahan menggunakan aplikasi *Chinesimple*. Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa mereka mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah. Dengan adanya perangkat aplikasi pembelajaran pada *smartphone* dapat memudahkan mahasiswa untuk menambah pengetahuan dan kemudahan dalam belajar melalui *smartphone* (Pustikayasa, 2019). Pada pernyataan ketiga dan keempat seluruh mahasiswa merasa senang dan bersemangat dalam melatih kosakata menggunakan aplikasi *Chinesimple*. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Anjani, Fatchan, and Amirudin, 2016) bahwa pembelajaran berbasis permainan membuat peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Selanjutnya pada pernyataan kelima seluruh mahasiswa menerima dengan baik penjelasan dari peneliti tentang kosakata HSK 2 yang ada di dalam aplikasi *Chinesimple*. Pada pernyataan keenam yang berisikan tentang pemahaman mahasiswa mengenai materi kosakata yang dijelaskan oleh peneliti terdapat dua mahasiswa memilih jawaban Netral. Mahasiswa tersebut berinisial JKA dan NNA. Mereka mengaku merasa biasa saja saat memahami materi kosakata. Selain kedua mahasiswa tersebut 28 mahasiswa lainnya mengutarakan dapat memahami kosakata dengan baik. Temuan tersebut sesuai dengan pernyataan (Maulidina, Susilaningsih, dan Abidin, 2018) bahwa proses pembelajaran dengan yang menggunakan metode *game based learning* dengan permainan digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dari peserta didik. Kemudian terhadap pernyataan ketujuh seluruh mahasiswa menyatakan dapat berinteraksi dengan peneliti saat pembelajaran menggunakan aplikasi *Chinesimple*. Hasil tersebut selaras dengan pendapat (Aisa dan Naba, 2021) yang menyatakan bahwa adanya interaksi edukatif antara pengajar dan mahasiswa selama proses pembelajaran akan mengantarkan mahasiswa lebih cepat memahami materi dengan baik.

Menurut Nurgiyantoro (2014) menyatakan bahwa banyaknya kosakata yang dikuasai oleh seseorang memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan berbahasa untuk memahami lawan bicaranya. Pendapat tersebut dibuktikan dari hasil respons mahasiswa pada pernyataan kedelapan dan kesembilan, yaitu sebagian besar mahasiswa menjawab SS dan S, yang artinya mereka mampu menirukan dan menambah penguasaan kosakata ketika menggunakan aplikasi *Chinesimple*. Di sisi lain, terdapat satu mahasiswa dengan inisial SAN memilih jawaban N karena merasa biasa saja saat menirukan kosakata yang ada dalam aplikasi oratersebut.

Pernyataan kesepuluh dan kesebelas semua mahasiswa memilih jawaban SS dan S. Mereka mengaku bahwa menggunakan aplikasi *Chinesimple* dapat mempermudah mereka mengingat kosakata serta merasa tertantang saat menyelesaikan soal yang ada di aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil temuan tersebut adanya permainan menjadi bagian penting dalam lingkungan belajar karena dapat meningkatkan pengalaman belajar, perasaan senang, tertantang dan mudah diingat (Anjani et al., 2016). Berikutnya di pernyataan kedua belas sebanyak 14 mahasiswa memilih jawaban SS dan 16 lainnya memilih S, hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa dapat mengetahui kemampuan penguasaan kosakata dalam aplikasi *Chinesimple*. Seperti yang dikemukakan oleh (Rusli dan Kholik, 2013), penilaian merupakan suatu hal penting untuk melihat adanya perubahan dalam penguasaan kosakata melalui aplikasi pembelajaran, seperti *Chinesimple*.

Penerapan aplikasi *Chinesimple* dengan menggunakan metode *game based learning* adalah untuk mendukung dan menunjang proses pembelajaran dengan signifikan (Pratiwi dan Musfiroh, 2014). Pendapat ini sesuai dengan hasil respons mahasiswa di pernyataan ketiga belas yang mengungkapkan bahwa aplikasi *Chinesimple* dapat menunjang dan mendukung mahasiswa dalam penguasaan kosakata. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* pada penggunaan aplikasi *Chinesimple* mendapat respons positif dari mahasiswa. Hal itu terlihat dari semangat dan antusias mereka saat menggunakan aplikasi tersebut serta dapat menunjang mahasiswa dalam melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Simpulan

Berdasarkan hasil uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin mahasiswa angkatan 2022 PSPBM UM berjalan dengan baik. Selama pembelajaran, mahasiswa tidak menemukan masalah saat menggunakan aplikasi tersebut karena aplikasi *Chinesimple* dapat membantu, menunjang, dan mendukung mahasiswa menguasai kosakata bahasa Mandarin. Penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata Bahasa Mandarin mendapatkan respons positif dari mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari tingginya minat dan antusias mereka terhadap penggunaan aplikasi *Chinesimple* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Mahasiswa mengakui bahwa masih terdapat fitur yang terkunci dan berbayar pada aplikasi *Chinesimple*, sehingga mereka tidak dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi.

Peneliti berharap, aplikasi *Chinesimple* dapat digunakan oleh pengajar bahasa Mandarin pada aspek kebahasaan lainnya sebagai media pendukung pembelajaran karena aplikasi tersebut menyediakan fitur yang dapat membantu peserta didik dalam belajar berbahasa Mandarin. Mahasiswa juga disarankan untuk menggunakan aplikasi *Chinesimple* di luar pembelajaran karena aplikasi tersebut sangat fleksibel dan mudah diakses agar penguasaan kosakata bahasa Mandarin mereka terus meningkat. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan fitur berbayar pada aplikasi *Chinesimple* agar dapat mengakses dan melanjutkan pada level yang lebih tinggi bagi pembelajar bahasa Mandarin, yaitu level HSK 4 sampai HSK 6.

Daftar Pustaka

- Adji, R. (2020). *Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin* (R. Adji, Ed.). Bekasi: President University. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/366507202>
- Aisa, A., and Naba, F. A. (2021). *Analisis Implementasi Buku Durusul Lughoh Al Arabiyyah untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Al Bairuny Sambongdukuh Jombang*. 4(3).
- Akmal, H., and Susanto, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selaatan Pasa Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal HISTORIA*, 6(2).
- Akmal, S., and Susanti, E. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Reward Dalam Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari*, 19(2), 159. Retrieved from <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/5031%0Ahttps://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/download/5031/3298>
- Alhamid, T., and Anufia, B. (2019). *Intrumen Pengumpulan Data*. 1–20.
- Amirudin, Nurlaeli, A., and Muzaki, I. A. (2020). Pengaruh Metode Reward and Punishment Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di

- SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar Karawang). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.17509/t.v7i2.26102>
- Anjani, K., Fatchan, A., and Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787—1790-1790.
- Efendi, yoyon. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra Tech*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.37030/JIT.V2I1.24>
- Fadlillah, M. (2019). Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Retrieved May 30, 2023, from Book website: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=fja2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Fadlillah,+M.+2019.+Buku+Ajar+Bermain+%26+Permainan+Anak+Usia+Dini.+Jakarta:+Prenada+Media&ots=Bk0FVCIjpZ&sig=RVCmWQeGgA63jqvrrClxmE5wrxM&redir_esc=y#v=onepage&q=Fadlillah%2C%20M.+2019.+Buku+Ajar+Bermain+%26+Permainan+Anak+Usia+Dini.+Jakarta:+Prenada+Media&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=fja2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Fadlillah,+M.+2019.+Buku+Ajar+Bermain+%26+Permainan+Anak+Usia+Dini.+Jakarta:+Prenada+Media&ots=Bk0FVCIjpZ&sig=RVCmWQeGgA63jqvrrClxmE5wrxM&redir_esc=y#v=onepage&q=Fadlillah%2C%20M.+2019.+Buku+Ajar+Bermain+%26+Permainan+Anak+Usia+Dini.+Jakarta%3A+Prenada+Media&f=false)
- Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. (2022). Katalog Departemen Bahasa Jerman. In *Book*.
- Febriana, S., and Anggraeni. (2019). Pengembangan Aplikasi Game “Chinese Find Object” Bagi Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Tingkat Dasar Berbasis Smartphone Android. 2(1), 15–20. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/longdaxiaokan>
- Mashami, R. A. ., Andayani, Y. ., and Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/339627974>
- Maulidina, M., Susilaningih, and Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. In *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* (Vol. 12).
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Nurgiyantoro, B. (2014). PENILAIAN PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS KOMPETENSI. *Diksi*.
- Pratiwi, A., and Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>
- Pustikayasa, I. M. (2019). GRUP WHATSAPP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.36417/widyaogenitri.v10i2.281>
- Putra, A. Y., Usman, R., and Ventivani, A. (2022). Penerapan Aplikasi Chineasy untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(8), 1148–1158. <https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1148-1158>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Rijali*, A, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rusli, R. K., and Kholik, M. A. (2013). Teori Belajar dalam Psikolog Pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora ISSN*, 4, 6.

- Sakti, K. F. L., Ventivani, A., Muyassaroh, L. U., Larassari, L. W., and Bima, A. (2022). *Kesalahan Menulis Kalimat Pada Tes HSK 3*.
- Sarosa, S. (2021). Analisis Data Penelitian Kualitatif. Retrieved May 30, 2023, from Book website: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Sarosa,+S.+\(2021\).+Analisis+Data+Penelitian+Kualitatif.+Pt+Kanisius.&ots=gzEb5PY-Oc&sig=XLT7CchrIdaAH9SI6x2UN4IPT74&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Sarosa,+S.+(2021).+Analisis+Data+Penelitian+Kualitatif.+Pt+Kanisius.&ots=gzEb5PY-Oc&sig=XLT7CchrIdaAH9SI6x2UN4IPT74&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Sugiyono. (n.d.). Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan r&d (X). CV. Alfabeta. 2017.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sya'adha, I. N. (2021). *Penerapan Media Chinese Sklkk untuk Penguatan Penguasaan Kosakata HSK II Bahasa Mandarin mahasiswa angkatan 2019 Offering B Universitas Negeri Malang*.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*.
- Trihardini, A., Wikarti, A. R., Abdurrahman, R., and Anggrini, R. (2020). Kesetaraan Hanyu Shuiping Kaoshi Level I-IV dengan CEFR pada Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 4(1), 11–24. <https://doi.org/10.36279/APSMI.V4I1.94>
- Weifen, Q. (2020). Penyebab-Penyebab Kesalahan Penggunaan Kata Bahasa Mandarin: Tinjauan Terhadap Mahasiswa Jurusan Bahasa Mandarin di Indonesia. *Linguistika: Buletin Ilmiah Program Magister Linguistik Universitas Udayana*, 27(2), 93. <https://doi.org/10.24843/ling.2020.v27.i02.p01>