

PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL FILM KARTUN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA SD LKIA

Try Rindawati*¹, Lily Thamrin², Lusi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP Untan Pontianak

* Corresponding Author: First Author: tryrindaa@student.untan.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 30, 2021

Revised Nov 11, 2021

Accepted Feb 21, 2022

Available online March 1, 2022

Kata Kunci:

Media Audio-Visual, Film Kartun, Kosakata

Keywords:

Audio visual-Media, Cartoon film, Vocabulary

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa mandarin menggunakan media audio visual film kartun untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata anak sekolah dasar. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah mengingat dan menguasai kosakata Bahasa Mandarin. Peneliti menggunakan media audio-visual film kartun sebagai media belajar dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin. Agar siswa tetap tertarik untuk belajar secara online selama masa pandemi. Peneliti menggunakan metode penelitian Tindakan kelas kepada siswa kelas 5 SD LKIA Pontianak dengan melakukan pretest dan postest, kemudian memberikan pengajaran dengan video film kartun secara online, serta menggunakan media WhatsApp untuk mengirimkan materi pembelajaran video kartun kepada siswa bersangkutan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media audio visual film kartun sangat membantu siswa dalam mengingat dan menguasai kosakata Bahasa Mandarin. Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa mandarin meningkat sebesar 29,41%.

ABSTRACT

Learning Mandarin uses audio-visual media cartoon films to improve the vocabulary mastery of elementary school students. It is necessary to have interesting media, so that it is easier for students to remember and master Mandarin vocabulary. The researcher used the audio-visual media of cartoon films as a medium of learning in learning mandarin vocabulary. So that students remain interested in learning online during the pandemic. The researcher used classroom action research for 5th graders of SD LKIA Pontianak by conducting a pretest and posttest, then providing online teaching with video films, and using WhatsApp media to send cartoon video learning materials to students. Based on the results of the study, it can be said that the audio-visual media of cartoon films helps students in remembering and mastering mandarin vocabulary. The students' ability in mastering Mandarin vocabulary increased by 29,41%.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempepa



PENDAHULUAN

Bahasa merupakan faktor penting dalam interaksi sosial dan umat manusia. Setiap bahasa memiliki kekhasannya masing-masing. Sebagaimana bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata (kosakata). Dalam mempelajari bahasa tidak luput dari kosakata. Salah

satu bahasa yang memiliki banyak kosakata adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin memiliki karakter yang disebut hàn zì (汉字). Bahasa Mandarin memiliki beberapa komponen yang harus dipahami dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin yaitu cara baca, nada atau intonasi, urutan penulisan dan radikal.

Era globalisasi seperti sekarang ini peranan Bahasa Mandarin begitu penting. Bahasa Mandarin merupakan salah satu Bahasa resmi yang digunakan PBB. Penggunaan Bahasa Mandarin sangat dibutuhkan untuk memperlancar hubungan bisnis, studi, perdagangan, dan pariwisata. Pentingnya belajar bahasa asing adalah sebagai suatu persiapan demi meningkatkan kompetensi saat memasuki dunia kerja.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran peminatan bagi peserta didik di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Mandarin diatur dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam Permendikbud tersebut disampaikan bahwa pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Proses pembelajaran tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Dalam perencanaan, pendidik merencanakan dan menyiapkan rencana pelaksanaan (RPP), pemilihan bahan, penyiapan lembar kerja peserta didik (LKPD), menyiapkan media yang relevan, dan merancang instrument penilaian untuk mengukur ketercapaian indikator. Selanjutnya, berdasarkan perencanaan tersebut, pendidik mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Penilaian merupakan tahap yang dilakukan pendidik guna mengukur ketercapaian indikator KD yang telah dirumuskan dalam RPP. Dalam hal ini, pendidik memanfaatkan instrument yang telah disiapkan dalam tahap perencanaan. Ketiga proses tersebut diimplementasikan sebagai sarana untuk mencapai kompetensi kelulusan (Maria, 2017)

Belajar bahasa Mandarin, kita tidak luput dari pembelajaran kosakata. Kosakata Bahasa mandarin sangat banyak, dengan karakter dan nada yang berbeda akan menghasilkan arti yang berbeda. Oleh karena itu, untuk bisa menguasai Bahasa mandarin, harus menghafal atau menguasai kosakata.

Kosakata merupakan pembendaharaan kata yang menjadi dasar seseorang untuk dapat berbahasa, keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan 2011) . Namun, dalam mempelajari dan mengingat kosakata yang banyak bukanlah hal yang mudah. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam belajar kosakata Bahasa mandarin. Penggunaan media ataupun alat bantu sangat membantu dalam aktivitas belajar terutama dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut (Ah-Sanaky 2011) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran adalah : a) pengajaran akan lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, b) makna dari bahan ajar akan semakin jelas, sehingga siswa lebih memahami isi pengajaran, serta siswa pun bisa menguasai tujuan pengajaran dengan baik, c) metode pembelajaran akan semakin bervariasi, tidak monoton hanya dengan menjelaskan secara verbal (guru), siswa tidak bosan, pengajar juga tidak kehabisan tenaga, d) siswa tidak hanya mendengar isi materi dari guru saja, melainkan melakukan berbagai aktivitas belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran dibagi dalam tiga jenis, jenis yang pertama media audio, media ini hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti tape recorder. Yang kedua media visual, media ini mengandalkan indra penglihatan dan wujud visualnya. Dan yang ketiga yaitu media audio visual yang akan dipakai dalam penelitian ini, yaitu media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar didalamnya.

Menurut (Ah-Sanaky, H 2009) media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara. Alat-alat yang termasuk media audio visual contohnya televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Media audio visual juga merupakan

suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar- mengajar. Media audio-visual juga merupakan salah satu sarana alternatif

Fitria (2014) menyatakan tujuan dari pembelajaran media audio-visual adalah kognitifnya : a) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, b) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekominis, c) melalui media audio visual dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu. d) media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa. Afektifnya: a) media audio visual merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif, b) dapat menggunakan efek dan teknik, media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Psikomotoriknya: a) media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak. b) dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

Haryoko (2012) menyatakan media audio visual terbagi dua: 1) Audio-visual diam, merupakan media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara; 2) audio-visual gerak, merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset.

Media audio-visual memiliki kelebihan diantaranya : a) pesan akan tersampaikan lebih jelas dan tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata tulisan maupun lisan), b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti objek yang terlalu besar diganti dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model, c) media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. Dalam media audio visual, peneliti menggunakan film sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran (Rahmi 2021).

Media animasi bisa disebut juga dengan media film (Novita, L., & Novianty 2020). Film adalah salah satu alat komunikasi pembelajaran yang efektif karena segala hal yang bisa diterima melalui indra mata dan telinga akan lebih mudah untuk diterima dan diingat daripada hanya membaca dan mendengar. Film juga terbentuk menjadi 3 yaitu film teatrikal (film aksi, komedi, psikodrama, music), film non teatrikal (documenter dan pendidikan), dan film animasi/film kartun (Munadi 2008).

Peneliti menggunakan film kartun karena perkembangan film kartun sangat menarik serta kartun merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan pengaturan waktu dalam gambar. (Ngatman, N., & Fatimah 2018) menyatakan film kartun merupakan salah satu jenis film animasi yang menjadi pilihan atau tayangan paling diminati oleh anak-anak.

Film kartun adalah serangkaian gambar yang di ambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian di proyeksikan ke sebuah layar, dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Manfaat film kartun sebagai media yang disampaikan dalam bentuk audio visual akan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai cerita yang disampaikan (Hidayah, A., Pradipta, R. A., & Bherta 2019).

Menurut penelitian (Muslimin 2013) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audio Visual berbasis Animasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran tersebut. Dikarnakan media pembelajaran ini menggabungkan kerja otak kiri dan otak kanan sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif juga dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Media film kartun akan membuat siswa senang dan tertawa dengan humor dan kelucuannya, namun terarah pada tujuan. Dengan penggunaan media film kartun ini dapat memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan minat belajar (Supadmi 2015).

SD LKIA Pontianak merupakan salah satu sekolah yang memiliki mata pelajaran wajib bahasa Mandarin. Pihak sekolah mewajibkan untuk memiliki mata pelajaran bahasa Mandarin dan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib bahasa asing. Tidak hanya bahasa Inggris, SD LKIA Pontianak juga ingin mewujudkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam bahasa Mandarin dengan baik. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang terdapat pada latar belakang tersebut peneliti akan melakukan penelitian tentang pemanfaatan media audio-visual film kartun dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas 5 SD LKIA Pontianak. Adapun permasalahan yang akan diteliti yaitu bagaimana penggunaan serta pengaruh media audio-visual film kartun dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas 5 SD LKIA Pontianak.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas atau PTK pada dasarnya merupakan *small scale research* yang digunakan untuk mendiagnosis *problem-problem* yang bersifat spesifik (*a specific context*) dan berusaha untuk memecahkan suatu masalah dalam konteks tertentu, seperti dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, PTK dimaksudkan untuk (1) meningkatkan proses pembelajaran agar bisa berjalan secara efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar; (2) untuk meningkatkan keterlibatan guru, siswa dan sivitas akademika dalam kegiatan pembelajaran (Purnomo, 2011).

Sumber data dalam penelitian ini yakni siswa kelas 5 SD LKIA Pontianak yang terdiri dari 17 siswa. Selain itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan bahan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Sugiyono 2010). Adapun tes yang akan diberikan kepada siswa yaitu pretest dan post test.

Kondisi Covid-19 yang semakin meluas mengharuskan proses kegiatan belajar mengajar sementara waktu dilakukan di rumah. Kebijakan ini dilakukan oleh pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus corona tersebut. Proses pembelajaran dilakukan jarak jauh atau daring (dalam jaringan), baik menggunakan ponsel, PC maupun laptop (Thamrin 2020). Sehingga, proses penelitian ini pun dilakukan secara daring, melalui aplikasi Whtasapp.

Untuk menghitung hasil penelitian, peneliti menghitung dari 3 aspek yang berbeda yaitu dilihat dari hasil pretest dan post test setiap siswa yang ikut dalam penelitian. Kedua, dilihat dari presentase kebenaran setiap kosakata yang ada di pretest dan post test serta presentase kenaikan nilainya. Dan yang ketiga adalah membandingkan nilai siswa pada bab sebelumnya yaitu bab 8 dengan bab yang diajarkan di penelitian ini yaitu bab 9.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan kondisi sekolah saat ini. Dikarenakan pandemic virus corona yang belum pulih, mengakibatkan kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring atau online. Pembelajaran daring ini dimulai dari bulan maret 2020 sampai dengan 2021 saat ini. Namun, peneliti tetap bisa melakukan penelitian dengan sangat baik sesuai dengan rencana penelitian yaitu dari tanggal 8 april 2021 sampai dengan 29 april 2021. Adapun proses penelitian dapat dirincikan pada table di bawah ini :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Waktu Pelaksanaan	Isi Kegiatan	Kelas	Tempat Penelitian
8 April 2021	Pre-test	5	SD LKIA
15 April 2021	Memulai Pembelajaran 1	5	Via Whatsapp
22 April 2021	Memulai Pembelajaran 2	5	Via Whatsapp
29 April 2021	Post-test	5	SD LKIA

Dapat dilihat dari tabel diatas, penelitian dimulai dengan melakukan pretest terlebih dahulu. Peneliti memberikan soal pretest kepada guru pamong Bahasa Mandarin SD LKIA sehari sebelum pelaksanaan pretest tersebut. Kemudian, guru pamong memberikan soal pretest kepada siswa di hari yang telah direncanakan. Semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik pada saat mengerjakan soal pre-test tersebut. Tanggal 15 April 2021 proses pembelajaran pertama dimulai. Guru pamong mengirimkan video animasi film kartun yang telah dibuat oleh peneliti ke grup whatsapp yang berisikan siswa kelas 5 SD LKIA. Video animasi film kartun ini berupa isi pembelajaran kosakata bab 9 yang akan di pelajari atau sebagai materi pembelajaran siswa kelas 5 SD LKIA pada penelitian ini. Video animasi pertama berisikan 5 penjelasan kosakata yaitu “冷, 热, 呼吸, 开始, 结束”. Siswa diberikan waktu sebanyak 30 menit untuk melihat video pembelajaran tersebut. Setelah itu, guru pamong akan memberikan beberapa pertanyaan yang terkait dengan isi video animasi tersebut dengan menggunakan fitur *voice note* di whatsapp. Beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan sangat aktif. Adapun beberapa siswa lain yang masih belum paham dengan isi materi yang diberikan, ikut aktif untuk bertanya langsung di grup dengan menggunakan fitur *voice note* di whatsapp.

Proses pembelajaran pertama berjalan dengan sangat baik dan tanpa ada hambatan sekalipun. Sama hal nya dengan proses pembelajaran yang kedua. Tanggal 22 April 2021 proses pembelajaran yang kedua pun dilakukan dengan sama persis dengan pembelajaran pertama. Hanya saja isi video animasi film kartun berbeda. Video animasi film kartun yang dikirimkan oleh guru pamong kali ini berisi penjelasan 4 kosakata yang ada di bab 9 diantaranya “节省, 浪费, 幸福, 痛苦”. Dalam waktu 30 menit semua siswa harus selesai menonton video pembelajaran tersebut. Kali ini, hampir sebagian siswa secara aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Proses penelitian berjalan dengan sangat lancar. Setelah melakukan pretest kemudian melaksanakan pembelajaran sebanyak 2 kali secara daring, selanjutnya yaitu melakukan post test.

Setelah proses penelitian di sekolah sudah dilaksanakan, maka peneliti pun mengolah data hasil penelitian tersebut. Peneliti melakukan perbandingan nilai setiap siswa dari hasil pretest dan protest. Peneliti ingin mengetahui dengan menggunakan media audio-visual film kartun dalam pembelajaran kosakata Bahasa mandarin apakah efektif serta ada tidaknya peningkatan. Adapun tabel dibawah ini berisi perbandingan hasil pretest dan post test setiap siswa SD LKIA kelas 5 :

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Post-Test Setiap Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post-test	Presentase Kenaikan Nilai
1	Alif Farhan Dinata	66,67	100	33%
2	Anugrah Ramadhan P.N.P	55,56	55,56	0%
3	Carita Sunday Sihombing	77,78	88,89	12,5%
4	Delicia Chevaryn	77,78	77,78	0%
5	Dwi Archiles Pane	44,44	55,56	20,01%
6	Dwi Archiles Pane	66,67	100	33%
7	Hengky Agustian Japrianto	77,78	88,89	12,5%
8	Kayla Husna Almira	55,56	100	44%
9	Kenta	77,78	88,89	12,5%
10	Kyoshi Mizu Shima	66,67	88,89	25%
11	Rivano Nazareth	66,67	77,78	14,28%
12	Shalom Kaliber Immanuel L	66,67	100	33%
13	Siren Carrolent Stevany	33,33	77,78	57,15%
14	Arvino	77,78	100	22%
15	Lionel Devin	66,67	66,67	0%
16	Liki	55,56	100	44%
17	Fazarani Aprilianti	33,33	66,67	50,01%
Rata-rata kenaikan nilai				24,41%

Berdasarkan isi tabel nilai siswa di atas terlihat jelas ada kenaikan nilai dari pretest ke post test. Terutama siswa yang bernama Kayla Almira, nilai pretest yang di dapat oleh Kayla adalah 55,56. Namun pada hasil post test, nilainya meningkat menjadi 100. Disini menunjukkan bahwa dengan menonton video animasi film kartun untuk belajar kosakata Bahasa Mandarin sangat efektif. Dia lebih mudah mengingat kosakata di video daripada hanya melihat di buku pelajaran saja. Tidak bisa di pungkiri juga, Kayla dalam pembelajaran daring pun sangat serius dan aktif bertanya kepada guru. Dia mendapatkan hasil akhir yang bagus karena belajar dengan sangat giat. Selain Kayla, ada siswa lain yaitu Liki yang mendapatkan presentase kenaikan nilai dari pretest ke post test sebesar 44%. Presentasi kenaikan Liki adalah yang paling tinggi dibanding dengan siswa yang lain. Walaupun, nilai pretest Liki hanya memperoleh 55,56, namun di post test dia dapat mengerjakan dengan sangat baik dan mendapat nilai yang sempurna. Disini dapat menunjukkan bahwa dengan melihat video animasi film kartun dalam pembelajaran kosakata Bahasa mandarin terhadap Liki itu sangat baik.

Presentase kenaikan nilai pretest ke post test siswa SD LKIA kelas 5 memperoleh rata-rata sebesar 24,41%. Sebagian besar siswa nilainya mengalami kenaikan. Bahkan 5 orang siswa yakni Farhan Dinata, Fariz Yavi Ataya, Kayla Husna Almira, Shalom Kaliber Immanuel L, dan Liki memperoleh nilai 100. Ini menunjukkan mereka semua telah mengerti dan paham semua kosakata bab 9 dengan menonton video animasi film kartun yang telah diberikan. Selain dilihat dari hasil pretest dan post test setiap siswa, peneliti juga menghitung presentase kenaikan nilai dari kosakata yang ada di soal pretest dan post

tersebut. 9 kosakata ini juga diajarkan melalui video animasi film kartun. Berikut tabel perbandingannya :

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Post-Test Setiap Kosakatanya

No	Kosakata	Presentase Kosakata Yang Benar (Pretest)	Presentase Kosakata Yang Benar (Post-Test)	Presentase Kenaikan Nilai
1	结束	29,41%	70,59%	41,18%
2	开始	88,24%	100%	11,76%
3	呼吸	29,41%	58,82%	29,41%
4	热	88,24%	94,12%	5,88%
5	冷	82,35%	100%	17,65%
6	幸福	58,82%	100%	41,18%
7	痛苦	58,82%	88,24%	29,42%
8	节省	70,59%	76,47%	5,88%
9	浪费	58,82%	70,59%	11,77%
	Rata-rata	62,74%	84,31%	21,57%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan kosakata dengan presentase kebenaran paling rendah pada hasil pretest adalah kosakata “结束” dan “呼吸” yang masing-masing mendapatkan 29,41%. Meskipun “结束” termasuk rendah, namun di akhir pada hasil post test “结束” kosakata ini presentasinya meningkat menjadi 70,59%. Dan diantara 9 kosakata tersebut, kosakata “结束” adalah yang tertinggi dalam presentase kenaikan nilai sebesar 41,18%. Selain kosakata “结束”, ada juga kosakata “幸福” yang memperoleh presentase kenaikan nilai yang tinggi sebesar 41,18%. “结束” dan “幸福” dua kosakata ini dilihat dari hasil post test mendapatkan presentase kebenaran sebesar 100%. Hasil ini didapat karena siswa tidak begitu asing dengan 2 kosakata ini, sehingga mereka mudah untuk lebih mengingatnya.

Kosakata “呼吸” pada hasil pretest tidak mendapatkan hasil yang cukup baik. Presentase kebenaran hanya memperoleh 29,41%, namun pada hasil post test mengalami kenaikan menjadi 58,82%, sehingga presentase kenaikan nilainya sebesar 29,41%. Ini menunjukkan bahwa dengan melihat video animasi film kartun untuk mengingat kosakata Bahasa Mandarin sangat membantu. Siswa lebih memahami penggunaan kosakata tersebut karena didalam video animasi film kartun terpapar lengkap arti setiap kosakata, bagaimana penggunaannya dalam kalimat, serta beberapa contoh kalimat yang bisa dipakai.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat juga bahwa dari hasil pretest sampai ke post test, kosakata “热” dan “节省” yang memperoleh presentasi kenaikan yang rendah. Hanya sebesar 5,88%. Namun jika dilihat dari masing-masing pretest maupun post test, “节省” memiliki presentase kebenaran yang tinggi yaitu 70,59% ke 76,47%. Sama halnya dengan “热” kosakata ini juga mendapatkan presentase kebenaran dari 88,24% menjadi 94,12%. Dapat disimpulkan bahwa kosakata bab 9 yang telah dipelajari, masing-masing kosakata mengalami kenaikan. Presentase kenaikan paling tinggi mencapai 41,18%.

SD LKIA sendiri memiliki standar nilai atau biasa disebut dengan KKM. Nilai KKM SD LKIA ini untuk kelas 5 adalah 75. Jika siswa tidak mencapai 75, maka siswa tersebut

dinyatakan tidak memenuhi standar atau remedial. Peneliti pun menggunakan hasil belajar siswa kelas 5 pada bab 8 dan bab 9 untuk dijadikan perbandingan. Berikut uraian nilai hasil belajar siswa pada bab 8 dan bab 9 di tabel di bawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Nilai Bab 8 dan Bab 9

No	Nama Siswa	Nilai Bab 8	Nilai Bab 9
1	Alif Farhan Dinata	80	100
2	Anugrah Ramadhan P.N.P	67	55,56
3	Carita Sunday Sihombing	86	88,89
4	Delicia Chevaryn	67	77,78
5	Dwi Archiles Pane	53	55,56
6	Dwi Archiles Pane	86	100
7	Hengky Agustian Japrianto	80	88,89
8	Kayla Husna Almira	80	100
9	Kenta	67	88,89
10	Kyoshi Mizu Shima	80	88,89
11	Rivano Nazareth	73	77,78
12	Shalom Kaliber Immanuel L	86	100
13	Siren Carrolent Stevany	53	77,78
14	Arvino	80	100
15	Lionel Devin	53	66,67
16	Liki	67	100
17	Fazarani Aprilianti	53	66,67
Presentase kelulusan		47,06%	76,47%

Berdasarkan tabel diatas, yang tidak memenuhi standara KKM sekolah ada 9 siswa. Pada pembelajaran bab 8, guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian yang diberikan guru pamong juga, siswa tidak begitu tertarik dalam belajar kosakata Bahasa mandarin, dikarenakan sulit untuk mengingat. Sehingga hasil test pun tidak mendapatkan hasil yang baik. Namun, hasil belajar siswa pada bab 9 berubah menjadi sangat baik. Dari 17 siswa hanya 4 siswa yang tidak lulus KKM. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual film kartun sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami kosakata Bahasa mandarin.

Berdasarkan hasil penelitian(Pritasari, R., & Rukmi 2014) menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak melibatkan siswa secara langsung hasil yang didapat kurang maksimal. Yang mengakibatkan kurang maksimalnya keterampilan menyimak cerita siswa, setelah menggunakan media film kartun dalam aktivitas pembelajaran, keterampilan menyimak cerita siswa mengalami peningkatan di atas indikator keberhasilan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan media audio-visual film kartun pada pembelajaran bahasa mandarin sangat membantu siswa dalam menguasai kosakata baru. Dilihat dari perbandingan presentasi kenaikan hasil pretest dan post test siswa, terlihat jelas meningkat. Rata-rata kenaikan presentasinya mencapai 24,41%. Semua siswa mengalami peningkatan dan kemajuan yang baik. Dilihat dari presentas kebenaran setiap kosakata yang dipelajari, memperoleh presentase kenaikan rata-rata sebesar 21,57%. Selain itu, perbandingan hasil

belajar siswa pada bab 8 ke bab 9 juga meningkat. Presentase nilai yang memenuhi standar pada bab 8 sebesar 47,06%, dan di bab 9 berubah menjadi 76,47%, kenaikan meningkat sebesar 29,41%. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual film kartun dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa SD LKIA Pontianak sangat efektif. Siswa lebih mudah memahami, serta mudah mengingat kosakata bahasa mandarin.

Saran

Penelitian ini tentu saja jauh dari kata sempurna. Mengingat penelitian ini juga dilakukan secara daring, sehingga pasti masih banyak kekurangan-kekurangan dalam penulisan artikel ini. Namun, tidak dipungkiri bahwa penggunaan media audio visual film kartun sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa mandarin sangat bagus dibanding hanya menggunakan buku pelajaran saja. Peneliti memberikan saran agar menggunakan video animasi film kartun dalam belajar kosakata Bahasa mandarin. Dengan begitu, siswa lebih mudah untuk mengerti dan mengingat kosakata, serta siswa pun lebih termotivasi dan bersemangat karna video animasi film kartun sangat menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah-Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Ah-Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Fitria, A. 2014. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2).
- Haryoko, S. 2012. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Model Pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5(1).
- Hidayah, A., Pradipta, R. A., & Bherta, R. 2019. "MEMBUAT FILM KARTUN ASAL MULA DUSUN DURIAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6." *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 2(1): 9-20.
- Maria, M. 2017. "Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah: Pendekatan Dan Metode Alternatif." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 1(1): 1-10.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persasa Press.
- Muslimin, E. 2013. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB." (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Ngatman, N., & Fatimah, S. 2018. "ANALISIS FILM KARTUN 'CLOUD BREAD' SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAHASA DAN PENDIDIKAN KARAKTER ANAK." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 2(2): 64-72.
- Novita, L., & Novianty, A. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran." *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1): 46-53.
- Pritasari, R., & Rukmi, A. S. 2014. "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan

Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal JPGSD* 2(2).

Purnomo, Bambang Hari. 2011. "Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)." *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 8: 251-56. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JP2/article/view/859/673>.

Rahmi, L. 2021. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19." *Jurnal Education and Development* 9(3): 580-89.

Sugiyono, S. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supadmi, S. 2015. "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA MENDESKRIPSIKAN FUNGSI ANGGOTA TUBUH MELALUI MEDIA FILM KARTUN DI KELAS I SD NEGERI WUWUR KECAMATAN PANCUR." *Jurnal Ilmiah Didaktika PGRI* 1(2): 227-37.

Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Thamrin, L. 2020. "Pembelajaran Daring Dosen Native Tiongkok Terhadap Mahasiswa FKIP Universitas Tanjungpura." *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing* 3(2): 406-27.