

IMPLEMENTASI MEDIA PLATFORM KNOWT DALAM PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS 5 SD

Ananda Wahyu Puspa Widuri¹, Udjang Pairin², Titik Indarti³
^{1,2,3} Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya
¹ananda.23006@mhs.unesa.ac.id,
²udjangjw@unesa.ac.id,³titikindarti@unesa.ac.id

ABSTRACT

The use of digital learning media is more in the interest of student generation 5.0. This is because it is customary for the student to engage in practice in their day-to-day life. The focus of this research is the use of digital media in learning Mandarin vocabulary on the Knowt platform. The methods in this research are qualitative and descriptive, as well as using grounded theory as the basis for the analysis of student learning needs. Data collection techniques include the filling out of digital questionnaires, and participatory observations of students in 5th grade at SD Kr. Filadelfia, and document analysis. The results of this study All students fully agree that technology-related learning is interesting, and 81% of them say that learning Mandarin vocabulary is very effective with the Knowt Platform. Furthermore, they fully agree that the use of the Knowt platform helps us remember, understand, and memorize Mandarin vocabulary and its meaning.

Keywords: Mandarin Language, Learning Media, Knowt Platform

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital lebih diminati oleh peserta didik generasi 5.0. hal ini dikarenakan terbiasanya peserta didik dalam melibatkan gawai pada kehidupan sehari – hari. Fokus dari penelitian ini adalah penggunaan media digital dalam pembelajaran kosakata Belajar Mandarin, khususnya Platform *Knowt*. Metode pada penelitian ini berupa kualitatif deskriptif serta menggunakan *Grounded Theory* sebagai dasar analisa kebutuhan belajar siswa. Teknik pengumpulan data berupa pengisian Kuisisioner digital, observasi partisipatif siswa kelas 5 SD Kr. Filadelfia, dan analisis dokumen. Hasil dari penelitian ini Seluruh siswa setuju sepenuhnya jika pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi sangat menarik, dan 81% dari mereka mengatakan bahwa pembelajaran kosakata Mandarin sangat efektif dengan Platform *Knowt*. Selain itu, sepenuhnya siswa setuju jika penggunaan Platform *Knowt* membantu mengingat, memahami, dan menghafal kosakata Mandarin dan memahami artinya.

Kata Kunci: Bahasa Mandarin, Media Pembelajaran, Platform *Knowt*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Kosakata dalam mempelajari Bahasa Asing merupakan pondasi utama demi kelancaran berbahasa yang baik. Kata

"pembelajaran" sudah sering terdengar di telinga masyarakat. Pembelajaran adalah proses penting yang melibatkan pengembangan keterampilan, pengetahuan,

pemahaman, dan prinsip baru. Pembelajaran terjadi sepanjang hidup seseorang, dari kanak-kanak hingga dewasa. Pembelajaran berasal dari interaksi konstan kita dengan lingkungan sekitar. Ini dapat dicapai melalui pengalaman langsung, observasi, atau interaksi dengan orang lain. Di era informasi saat ini, ada berbagai platform untuk belajar, mulai dari ruang kelas konvensional hingga platform online yang inovatif. Orang-orang dapat memperoleh pengetahuan dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya melalui platform-platform ini. Pembelajaran tidak hanya memberi pengetahuan baru, tetapi juga memberikan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan memecahkan masalah. Berbagai metode dan strategi digunakan untuk mendukung pembelajaran yang efektif untuk memenuhi kebutuhan dan karakter siswa. Untuk memastikan bahwa siswa memahami dan menguasai materi sebaik mungkin, tujuan utama dari berbagai metode, mulai dari yang konvensional (misalnya, ceramah) hingga yang lebih interaktif (misalnya, diskusi kelompok), adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami dan menguasai materi sebaik mungkin. Dalam perspektif yang

lebih luas, pembelajaran juga terjadi di luar lingkungan formal melalui interaksi sosial, pengalaman sehari-hari, dan eksplorasi individu. Pembelajaran, dalam bentuk apa pun, sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan seseorang dan masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan meningkatkan strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan yang berkembang dalam era yang terus berubah ini.

Dalam proses belajar Bahasa Asing, penguasaan kosakata sangat diperlukan dalam melancarkan proses belajar, salah satunya adalah Bahasa Mandarin. Proses belajar Bahasa Mandarin sangat membutuhkan tenaga ekstra dalam memahami kosakata Bahasa Mandarin, karena di dalam Bahasa Mandarin mempunyai 汉字 *Hànzì*, 拼音 *Pīnyīn*, 声调 *shēngdiào* serta 声母 *shēngmǔ* yang tidak ditemui pada Bahasa mana pun. Weifen (2020) memberikan pendapat terkait pembelajaran penguasaan kosakata jika kesalahan yang sering muncul pada pembelajaran Bahasa Mandarin yaitu tentang pemilihan kosakata serta penyusunan kosakata

menjadi sebuah kalimat. Menurut Bai (2018), penerapan strategi pembelajaran kosakata yang tepat dapat membantu siswa memperluas perbendaharaan kosakata dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Nurgiyantoro (2011), Fokus utama dalam mempelajari Mandarin adalah untuk berinteraksi, bertemu, dan bersosialisasi dengan orang-orang yang menggunakan bahasa tersebut. Ini bukan hanya untuk mendapatkan keuntungan seperti pekerjaan yang lebih baik atau status sosial yang lebih baik. Kemampuan seseorang untuk memahami lawan bicara dengan baik dan benar sangat dipengaruhi oleh jumlah kosakata yang mereka kuasai. Sehingga aspek terpenting dalam pembelajaran bahasa asing yang harus diperhatikan yaitu pembelajaran, penyebutan dan penggunaan kosakata tersebut.

Komponen terpenting dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan dampak yang besar dalam proses belajar mengajar, terutama pada proses pembelajaran bahasa karena dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa serta meningkatkan pencapaian peserta didik di dalam kelas. La Aba (2019),

penggunaan media pembelajaran diperlukan daya kreatif dari seorang guru, sebuah media pembelajaran harus dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik serta melihat apa yang peserta didik gemari. Media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, simpel, mudah untuk digunakan, ukuran yang sesuai, konsep yang jelas, gambar atau visual lainnya yang dapat menstimulus berpikir abstrak dari peserta didik. Menurut Hermawan (2020) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu meningkatkan minat belajar dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, karena pendidik seringkali tidak memiliki kemampuan untuk menyiapkan media pembelajaran mereka sendiri, pengajaran cenderung dilaksanakan secara konvensional dan tidak memperhatikan preferensi dan minat peserta didik terkait metode dan media pembelajaran yang mereka sukai.

Media Pembelajaran berasal dari kata Media adalah wahana yang menyampaikan pesan atau informasi pendidikan karena namanya berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar"

dan pembelajaran berasal dari kata Yunani "instruktur" yang berarti "menyampaikan pikiran". Sehingga makna "Pembelajaran" memiliki arti sebagai menyampaikan ide atau pikiran yang telah diproses melalui pembelajaran. Peserta didik bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Warsita, 2008). Media pembelajaran adalah alat teknologi yang berfungsi sebagai sarana fisik untuk mengantarkan pelajaran dan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran termasuk media cetak, visual, dan audio, serta teknologi perangkat keras. Menurut Hamzah (2015) Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala jenis alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber ke siswa dengan cara yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana siswa dapat belajar secara efektif dan menggunakan waktu mereka dengan baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar, menurut Nurrita (2018), sehingga makna pesan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan

efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran memiliki banyak keuntungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Muhson (2010) menyatakan enam keuntungan praktis dari media pembelajaran: mereka menyatukan ide-ide abstrak, meningkatkan keinginan untuk belajar, mengatasi keterbatasan indera siswa, membuat teori menjadi nyata, mendekatkan siswa dengan lingkungannya, dan memberikan informasi pembelajaran secara konsisten.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat terkait dengan beberapa hal berikut. Pertama, media dapat berfungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Kedua, mereka dapat mempercepat proses pembelajaran, dan ketiga, mereka dapat meningkatkan proses dan kualitas pembelajaran. Keempat, media dapat mengkonkretkan kosa kata yang tidak riil, yang dapat membantu siswa memahami kosa kata (Nurseto, 2012). Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi. Karena siswa pada generasi 5.0 semakin terbiasa dengan gawai dan alat elektronik yang menarik

lainnya, media pembelajaran konvensional sudah mulai tidak disukai. Siswa generasi ini lebih suka pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi yang interaktif, dinamis, dan menghibur. Mereka lebih suka media pendidikan yang menggunakan aplikasi, permainan edukatif, video pembelajaran, atau simulasi interaktif daripada media pendidikan tradisional yang statis dan tidak menarik perhatian. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan preferensi dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan konteks teknologi yang mereka gunakan sehari-hari saat membuat strategi pembelajaran generasi 5.0. Callela (2001) berpendapat bahwa alat bantu media visual dalam media pembelajaran dapat membantu siswa mengingat hubungan antara kata-kata.

Knowt merupakan sebuah platform pendidikan yang berasal dari negara Inggris dan dikembangkan oleh perusahaan Knowt.inc. Platform *Knowt* dapat diunduh melalui Gawai yaitu menggunakan Aplikasi *Play Store* atau *Apple Store* serta dapat mengakses melalui website Knowt.com. Platform *Knowt* Tidak hanya menyediakan media *Flashcard* namun juga menyediakan

evaluasi serta game untuk menunjang pembelajaran kosakata bahasa asing, dalam Platform *Knowt* menyediakan gambar yang digunakan pada *Flashcard* untuk menunjang pemahaman siswa terhadap kosasata, serta dilengkapi dengan suara atau pelafalannya. Platform *Knowt* telah menerapkan tiga standar penilaian yang digunakan pada negara Inggris, yaitu IB (International Baccalaureate), GCSE (General Certificate of Secondary Education) dan AP (Advance Placement). Indonesia sendiri selain menggunakan penilaian standar Indonesia, beberapa sekolah juga menerapkan penilaian berbasis kurikulum IB, AP dan GCSE. Platform *Knowt* telah menyediakan 19 Bahasa yang sering digunakan atau dipelajari di kancah dunia, yaitu Korea, Indonesia, Inggris, Spanyol, Jerman, Portugis, Belanda, Bahasa India Sign, India, China, Prancis, Bahasa Wales atau *Welsh*, Rusia, Jepang, Polandia, Italia, Latin, Thailand dan Arab. Pelajaran yang disediakan oleh Platform *Knowt* adalah Sains, Ilmu Sosial, Bahasa, Matematika, Teknik serta Bisnis.

Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin menggunakan Media Platform Edukasi memiliki penelitian

terdahulu yang relevan, (1) Putra (2022) dengan penelitiannya berjudul “The Use of *Chineasy* Application to Improve the Mastery of Mandarin Vocabulary for Student Class X IPS 5 SMAN 6 Malang” Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lancar dan tidak menemukan kendala saat menggunakan aplikasi *Chineasy*. Selain itu, siswa memberikan respons positif. Sehingga penggunaan aplikasi *Chineasy* dapat membantu siswa memperluas kosakata mereka dalam bahasa Mandarin. (2) Stefany (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Terhadap Motivasi Siswa Belajar Kosakata Bahasa Mandarin di SDK Yohannes Gabriel” hasil dari penelitiannya menunjukkan jika menggunakan Permainan Edukasi Quizlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena Quizlet dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong siswa untuk belajar lebih banyak dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Yang terakhir penelitian dari Efendi (2023) dengan penelitian berjudul “Pengaruh Media *Quiz Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya

2022/2023” *WordWall* memiliki efek yang signifikan berdasarkan hasil dari media Quiz. Hasil menunjukkan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol. Dalam kelas eksperimen, persentase soal pretest adalah 44% dan persentase soal posttest meningkat menjadi 84%, sedangkan pada kelas kontrol, persentase soal pretest adalah 40% dan persentase soal posttest adalah 42%. Hasil perhitungan menunjukkan pengaruh perlakuan pada kelas yang menggunakan media Quiz *WordWall* dari hasil rumus t -squared. Hasil menunjukkan bahwa menggunakan media Quiz *WordWall* dapat membantu Anda lebih memahami kosakata Mandarin.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan membahas tentang implementasi penggunaan Platform Edukasi *Knowt* sebagai media penunjang penguasaan kosakata Bahasa Mandarin serta pengaruh pada motivasi belajar siswa kelas 5 SD Kr. Filadelfia Surabaya.

B. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang objek penelitian, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan

deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena dapat menyediakan data dalam bentuk narasi yang kaya akan detail dan konteks tentang fenomena yang diamati. Pendekatan deskriptif memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang peristiwa yang menjadi subjek penelitian. Dengan menggabungkan kedua metode ini, peneliti diharapkan dapat merangkum dasar subjek penelitian secara menyeluruh dan mendalam.

Penelitian ini memiliki dua sumber data yaitu sumber data Primer dan Sumber data Sekunder. Sumber data primer penelitian ini diperoleh melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian secara langsung. Subjek pada penelitian ini adalah murid kelas 5 SD Kr. Filadelfia Surabaya. Dengan menggunakan sumber data primer ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang luas dan kontekstual tentang subjek penelitian. Data sekunder penelitian ini berupa literatur ilmiah, laporan riset, data statistik, atau informasi lain yang telah diterbitkan atau disimpan dalam berbagai bentuk sumber, seperti buku, jurnal, basis data, atau situs web. Penggunaan sumber data sekunder dapat membantu melengkapi atau mengonfirmasi temuan yang diperoleh dari data primer, serta

memberikan konteks tambahan atau pemahaman yang mendukung terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini, pendekatan analisis Grounded Theory akan digunakan untuk menyelidiki penggunaan digital flashcard dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Mandarin. Definisi Grounded theory merupakan teknik penelitian induktif yang menghadapi bidang yang belum sepenuhnya diketahui, menurut Glasser dan Strauss (1967). Metode ini digunakan untuk mengevaluasi atau menantang teori-teori yang telah ada sebelumnya dan tidak hanya terbatas pada penyelidikan domain yang belum terlalu dipahami; penelitian ini juga bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru berdasarkan data lapangan. Proses penelitian akan dimulai dengan melihat respon para peserta didik dalam menggunakan flashcard digital pada pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai awal pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa pengisian Kuisisioner digital yang telah dibagikan menggunakan *google form* melalui platform *Whatsapp Group*, observasi partisipatif, dan analisis dokumen.

Dokumen yang digunakan peneliti adalah hasil siswa kelas 5 dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan kosakata Bahasa Mandarin dengan tema Olahraga 运动 (Yùndòng) setelah penerapan pembelajaran menggunakan Platform *Knowt*.

爬山	Pá shān	Mendaki
----	---------	---------

Penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi belajar dari peserta didik itu sendiri. Hal ini diketahui berdasarkan kuisioner yang telah di bagikan kepada peserta didik kelas 5. Siswa menjawab 100% setuju jika Pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi sangat menarik dan 81% siswa menjawab sangat efektif dalam mempelajari Kosakata Bahasa Mandarin. Selanjutnya, terkait keefisienan pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin dalam mengingat, memahami serta menghafal *Hanzi* menggunakan Platform *Knowt* sebanyak 100% siswa menjawab setuju jika penggunaan Platform *Knowt* dapat membantu untuk menghafal dan memahami arti serta makna dalam suatu kosakata.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam pembelajaran bahasa kedua sangat memerlukan ketelatenan, inovasi dalam proses pembelajaran serta memunculkan motivasi atau minat yang besar di dalam ruang belajar baik motivasi dari peserta didik maupun motivasi dari guru. Penelitian ini di ikuti oleh 20 Peserta didik kelas 5 SD Kr. Filadelfia Surabaya. Materi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan Media *Knowt* adalah Kosakata Olahraga dalam Bahasa Mandarin.

Kosakata yang digunakan antara lain :

Kosakata	Penyebutan	Arti
打	Dǎ	Memukul
踢	tī	Menendang
球	Qiú	Bola
篮球	Lán qiú	Bola Basket
排球	Pái qiú	Bola Volly
足球	Zú qiú	Sepak Bola
羽毛球	Yǔ máo qiú	Bulu Tangkis
乒乓球	Pīng pāng qiú	Bola Ping pong
游泳	Yóu yǒng	Berenang

Terkait dengan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Mandarin, siswa memberikan tanggapan 100% setuju jika pembelajaran menggunakan platform *Knowt* lebih menarik daripada menggunakan metode konvensional, hal ini dikarenakan 98,7% peserta didik lebih suka belajar menggunakan Gawai atau *SmartPhone* dari pada

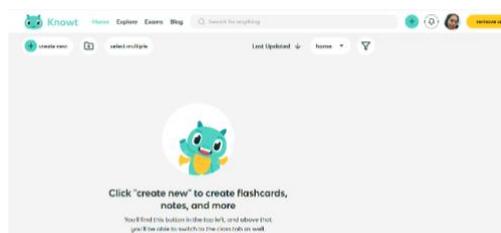
Buku, karena dianggap lebih efektif dan dapat belajar di manapun dan kapanpun. Seperti yang diketahui pembelajaran Bahasa kedua, Bahasa Ketiga dan seterusnya, sangat membutuhkan motivasi yang besar agar peserta didik dapat memahami serta menerapkan bahasa tersebut dalam bersosialisasi. Dengan adanya platform *Knowt* siswa dapat *review* kembali kosakata yang telah dipelajari disekolah secara mandiri.

Berdasarkan hasil analisis kuisioner pada siswa kelas 5, respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dianggap menarik dan efektif. Sebagian besar siswa merasa pembelajaran kosakata Mandarin menjadi lebih efektif dengan menggunakan media digital. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa siswa sangat mendukung pembelajaran kosakata Mandarin dengan Platform *Knowt* karena efektif dan efisien. Penggunaan media digital seperti smartphone atau gawai, yang dianggap lebih efektif dan memungkinkan pembelajaran di mana pun dan kapan pun, meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media digital, khususnya Platform *Knowt*,

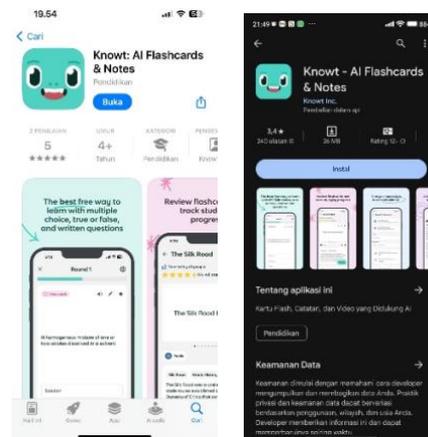
meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Mandarin, yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa kedua.

Gambaran Platform *Knowt*

Kehadiran teknologi digital meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang sangat penting untuk penguasaan bahasa kedua atau bahasa asing. Platform *Knowt* dapat di akses melalui website *Knowt.com* atau dapat di unduh melalui *Play Store* maupun *Apple Store*



Gambar 1. Tampilan *Knowt* melalui Website



Gambar 2. Tampilan Aplikasi *Knowt* Pada *Apple Store* maupun *Play Store*

Media Pembelajaran menggunakan platform *Knowt* ditujukan untuk pembelajaran Kosakata serta definisi kosakata. Berikut tampilan platform *Knowt* sebagai Media Pembelajaran Kosakata.



Gambar 3. Tampilan Hanzi pada Flashcard Platform *Knowt*



Gambar 4. Tampilan Pinyin pada Flashcard Platform *Knowt*

Dalam fitur Flashcard, Platform *Knowt* telah menyediakan Gambar, Suara serta Clue sebagai penunjang pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin, fitur tersebut diterapkan agar pengguna dapat memahami lebih dalam arti, makna serta pelafalan yang benar dari kosakata tersebut.



Gambar 5. Fitur lain dalam Platform *Knowt*

Selain menyediakan fitur *flashcard* platform *Knowt* juga menyediakan fitur tes, game serta pengulangan sebagai pengukur pemahaman dalam mempelajari kosakata bahasa, khususnya Bahasa Mandarin. Dalam fitur tes, diberikan beberapa opsi yang dapat guru atur untuk mengevaluasi kosakata Bahasa Mandarin. Berikut opsi soal yang disediakan oleh platform *Knowt*.



Gambar 6. Opsi soal dalam Platform *Knowt*

Dalam opsi ujian atau pembuatan soal, guru dapat menetapkan tanggal ujian serta soal yang akan diuji, secara

otomatis soal akan diacak oleh sistem. Platform *Knowt* menyediakan empat jenis pertanyaan antara lain, (1). *Flashcard* di dalam pertanyaannya siswa harus mendefinisikan kosakata Bahasa Mandarin yang telah ditetapkan guru. (2) Pilihan Ganda, siswa harus menjawab pertanyaan yang telah dibuat oleh guru dengan cara memilih jawaban yang benar. (3) Tertulis, dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin, siswa akan diminta untuk menuliskan *Hanzi* atau *Pinyin* pada kosakata yang telah dibuat. (4) Benar atau Salah, pada jenis soal ini siswa akan diperlihatkan soal dengan *Pinyin* serta *Hanzi* dan menentukan apakah *Pinyin* dan *Hanzi* tersebut benar atau salah.

D. Kesimpulan

Dengan menggunakan Platform *Knowt*, siswa lebih tertarik dan terlibat dalam belajar Mandarin. Platform ini dapat diakses melalui websitenya, *Knowt.com*, dan memiliki berbagai fitur, seperti *flashcards*, *game*, dan *game* untuk mengajar Mandarin. Selain itu, platform ini menawarkan berbagai latihan dan *game* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin siswa. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media digital, khususnya Platform *Knowt*, sangat penting untuk

belajar Mandarin. Dengan menggunakan platform ini, siswa merasa lebih termotivasi dan pelajaran menjadi lebih mudah, dan kosakata olahraga menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, platform ini juga dapat membantu siswa mereview kembali pelajaran mereka di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aba, L. (2019). *Flashcards as a Media in Teaching English Vocabulary*. 5(2), 170–179. <https://doi.org/10.30603/al.v5i2.865>
- Afif Yufanza Putra, Usman, R., & Aiga Ventivani. (2022). Penerapan Aplikasi *Chineasy* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 5 SMAN 6 Malang. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(8), 1148–1158. <https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1148-1158>
- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bai, Z. (2018). An analysis of English vocabulary learning strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 849–855. <https://doi.org/10.17507/jltr.0904.24>
- Burhan Nurgiyantoro. (2011). *Penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa*. Bulaksumur, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Callella-Jones, T., & Samoiloff, S. (2001). *Making your word wall*

- more interactive. Huntington Beach, Calif.: Creative Teaching Press.
- Efendi, M., & Amri, M. (2023). PENGARUH MEDIA QUIZ WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS XI IPS SMA KHADIJAH SURABAYA 2022/2023. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 1(1), 55–61. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55177>
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory*. Aldine Transaction.
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 183–191. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i2.26887>
- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oetomo, J. S., & Apriana, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Terhadap Motivasi Siswa Belajar Kosakata Bahasa Mandarin Di Sdk Yohannes Gabriel. *Seminar Nasional Ilmu Terapan*, 6(1), B04–B04. Retrieved from <https://ojs.widyakartika.ac.id/index.php/sniter/article/view/406>
- Rusman, Riyana, C., & Kurniawan, D. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi : mengembangkan profesionalitas guru* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanti, S. S., & Wedawati, M. T. (2020). KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS X SMAN 1 DRIYOREJO. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 3(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/47496>
- Uno, H. B. (2015). *Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran : Landasan dan aplikasinya*. Jakrata: PT. Rineka Cipta.
- 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>

Widya, U., Surabaya, K., Oetomo, J., & Apriana, M. (2022). *Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER) PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI QUIZLET*

TERHADAP MOTIVASI SISWA BELAJAR KOSAKATA BAHASA MANDARIN DI SDK YOHANNES GABRIEL.