

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD TERHADAP
PEMAHAMAN KOSAKATA PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN DI
TKB TAMAN HARAPAN**

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu pemenuhan persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Bahasa Mandarin di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin

Universitas Ma Chung



oleh

FIONITA KARUNIA KENCANA

222110004

Program Studi

Pendidikan Bahasa Mandarin

Fakultas Bahasa

Universitas Ma Chung Malang

2025

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada
Malang, 5 Agustus 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin



Anggrah Diah Arlinda, MTCSOL

NIP. 20160011

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa



Lilis Lestari Wilujeng, S.S., M.Hum.

NIP. 20070032

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Finita Karunia Kencana ini telah dipertahankan di
depan Dewan Penguji Pada Tanggal 5 Agustus 2025

Dosen Penguji dan Dosen Pembimbing

Nama	Status	Tanda Tangan
1. Isadora, S.Pd., MTCSOL	Penguji I	
2. Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono	Pembimbing I	
3. Yohanna Nirmalasari, S.Pd., M.Pd	Pembimbing II	

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada
Malang, 5 Agustus 2025

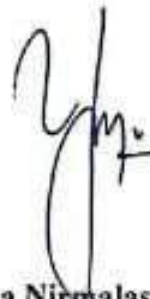
Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi 1

Dosen Pembimbing Skripsi 2



Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono
NIP. 20080004



Yohanna Nirmalasari, S.Pd., M.Pd.
NIP 20180008

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin



Anggrah Diah Arlinda, MTCSOL
NIP. 20160011

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN DI TKB TAMAN HARAPAN ” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Malang,

Yang membuat pernyataan
(Fionita Karunia Kencana)

ABSTRAK

Fionita Karunia Kencana, Universitas Ma Chung

Dosen Pembimbing: Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono

Penguasaan kosakata siswa kelas TKB di Taman Harapan mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran, baik pada kelompok yang memanfaatkan media *flashcard* maupun pada kelompok yang tidak menggunakan *flashcard* secara intensif, tidak ada peningkatan dan perbedaan yang signifikan. Akan tetapi, peningkatan kemampuan memahami kosakata pada kelompok yang memanfaatkan *flashcard* tidak menunjukkan perbedaan yang berarti secara statistik jika dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan *flashcard* secara intensif. Ini menunjukkan bahwa, dalam konteks penelitian ini, penerapan *flashcard* tidak secara statistik menunjukkan keunggulan yang signifikan bila dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak yang signifikan dari sebuah media pembelajaran mungkin tidak selalu tampak dalam periode jangka yang pendek (3 sesi pengajaran) dan dengan jumlah subjek yang terbatas (30 anak).

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Flash Card, Kosa Kata Bahasa Mandarin*

Abstract

The vocabulary mastery of Kindergarten class students at Taman Harapan experienced an increase after the learning process, both in the group that utilized flashcard media and in the group that did not use flashcards intensively, there was no significant increase or difference. However, the increase in vocabulary comprehension ability in the group that utilized flashcards did not show a statistically significant difference when compared to the group that did not use flashcards intensively. This shows that, in the context of this study, the application of flashcards did not statistically show a significant advantage when compared to conventional teaching methods in improving vocabulary comprehension. This study shows that the significant impact of a learning medium may not always be apparent in a short period of time (3 teaching sessions) and with a limited number of subjects (30 children).

Keywords: *Learning Media, Flash Card, Mandarin Vocabulary*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
ABSTRAK	vi
Daftar Isi	vii
BAB 1	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Definisi Kata Kunci.....	5
1.6 Keterbatasan Peneliti.....	6
BAB II	
Landasan Teori.....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Flashcard sebagai Media Pembelajaran	9
2.1.3 Pemahaman Kosakata	11
2.2 Penelitian sebelumnya.....	12
BAB III.....	
METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.2 Subjek Penelitian.....	17
3.3 Tempat dan waktu penelitian	17
3.3.1 Tempat penelitian.....	17
3.3.2 Waktu Penelitian	18
3.4 Instrumen Penelitian.....	19
3.5 Teknik pengumpulan data	19
3.6 Analisis data	21
BAB IV	
Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	23

4.1 Uji Normalitas.....	23
4.2 Hasil Uji Mann-Whitney	25
4.3 Pembahasan.....	26
BAB V.....	
Kesimpulan & Saran	32
5.1 Kesimpulan	30
5.2 Saran.....	31
Daftar Pustaka	32
Lampiran Pretest Posttest.....	34
Tabel Data Pretest Posttest.....	36

BAB I

PENDAULUAN

1.1 Latar Belakang

Seriring perkembangan era saat ini, kemampuan menguasai bahasa asing, termasuk bahasa Mandarin, menjadi semakin krusial. Bahasa Mandarin tidak hanya adalah bahasa dengan pengguna terbanyak di dunia, tetapi juga memiliki peranan penting dalam hubungan internasional, perdagangan, dan kebudayaan. Oleh sebab itu, penguasaan kosakata bahasa Mandarin menjadi salah satu faktor penting dalam proses belajar bahasa ini. Di Indonesia, ketertarikan untuk belajar bahasa Mandarin semakin tumbuh, terutama di kalangan anak-anak. Namun, proses belajar bahasa Mandarin di kalangan anak-anak sering kali mengalami kendala, terutama terkait pemahaman kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar yang penting dalam proses belajar bahasa Mandarin, khususnya untuk anak-anak usia dini. Fenomena terkini menunjukkan pertumbuhan signifikan minat terhadap bahasa Mandarin di Indonesia, seiring dengan dampak ekonomi dan budaya Tiongkok yang semakin mendunia. Secara akademis, media pembelajaran visual seperti kartu kata telah terbukti ampuh dalam proses belajar bahasa asing. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, seperti kartu belajar. *Flashcard* ialah media pembelajaran yang simpel dan efisien, yang dapat mendukung siswa dalam mengingat dan memahami kosakata baru secara menyenangkan dan interaktif. Cara kerja *flashcard* yang menggunakan pengulangan terjadwal dan pengingatan aktif berkontribusi positif terhadap pertumbuhan kognitif anak berusia 4-6 tahun.

Menurut informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan laporan pendidikan global, terdapat pertumbuhan besar dalam jumlah siswa yang belajar bahasa Mandarin di Indonesia. Fenomena ini menggambarkan bahwa ketertarikan terhadap bahasa Mandarin terus bertambah, meskipun rintangan dalam penguasaan kosakata masih ada. Penelitian terkini mengindikasikan bahwa banyak pelajar menghadapi masalah dalam mengingat kata-kata baru, yang bisa menghalangi kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan baik. Karena itu, sangat penting untuk menyelidiki teknik

pembelajaran yang dapat memperbaiki pemahaman kosakata, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *flashcard*. Pembelajaran bahasa Mandarin saat ini menjadi semakin penting, terutama di era digital. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Mandarin juga harus dimulai sejak usia dini, termasuk di taman kanak-kanak (TK). Pada tahap awal, anak-anak diperkenalkan dengan kosa kata dasar. Untuk bahasa Mandarin, pengenalan kosa kata dapat dimulai dengan istilah-istilah sederhana. Sehingga Media sebagai sarana dalam proses edukasi adalah suatu fakta yang sangat penting terutama bagi anak-anak. Media pembelajaran sangat penting untuk menyederhanakan penyampaian informasi.

Salah satu alat pembelajaran yang efektif untuk memperbaiki pemahaman kosakata adalah kartu *flashcard*. *Flashcard* merupakan sarana belajar berbentuk kartu yang memuat informasi di satu sisi dan jawaban atau penjelasan di sisi yang lain. Media ini terbukti berpengaruh dalam mendukung siswa untuk mengingat dan memahami kosakata baru, karena menyatukan elemen visual dan teks yang dapat memperkuat daya ingat. Berbagai peneliti telah mengkaji pengaruh penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran. Misalnya, studi oleh Liu dan Chen (2021) menyatakan bahwa *flashcard* yang dirancang dengan gambar dan warna menarik dapat memperbaiki daya ingat serta semangat belajar. Namun, efektivitas pemanfaatan *flashcard* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Mandarin juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kualitas desain *flashcard*, konteks pemakaian, dan gaya belajar siswa. Penggunaan dalam pengajaran bahasa asing telah banyak dianalisis dan memberikan hasil bahwa *flashcard* yang menyajikan kata-kata dengan gambar dan visual dapat mendukung dalam pengenalan kosakata (Tara et al., 2020). Dengan demikian, sangat penting untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang memperhatikan faktor-faktor agar penggunaan *flashcard* dapat menghasilkan hasil yang maksimal.

Pemanfaatan *flashcard* dalam proses belajar bahasa telah didukung oleh sejumlah teori pendidikan. Teori kognitif, menurut Piaget dan Vygotsky, menyoroti peranan interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. *Flashcard* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berhubungan langsung dengan konten pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki pemahaman mereka. Teori pembelajaran

konstruktivis juga mendukung penerapan *flashcard*, sebab siswa dapat mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang partisipatif. penelitian yang dilakukan oleh sejumlah akademisi sejak tahun 2020 menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti *flashcard*, dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2021) menguraikan bahwa implementasi *flashcard* digital dalam kegiatan belajar bahasa Mandarin secara signifikan mampu mengerek penguasaan kosakata siswa. Temuan ini menyiratkan bahwa *flashcard* tidak hanya efektif dalam memperdalam pemahaman kosakata, tetapi juga berpotensi untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh pengajar. Media yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ajar. Menurut Arsyad (2022), *flashcard* adalah salah satu media yang efektif karena menggabungkan gambar, teks, atau simbol untuk membantu siswa mengingat konsep. Pemanfaatan media ini mampu menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, Susilana dan Riyana (2011) mengidentifikasi beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain portabilitas, kepraktisan, kemudahan dalam mengingat, dan sifatnya yang menyenangkan. Media ini juga berpotensi besar untuk mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan memperkaya kosakata siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flashcard* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Mandarin siswa.

Dalam konteks bahasa Mandarin, yang memiliki sistem pengucapan dan penulisan berbeda, tantangan untuk menguasai kosakata menjadi lebih signifikan, terutama bagi anak-anak kecil. Dengan demikian, penelitian ini menekankan penggunaan media pembelajaran *flashcard* untuk dapat memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin di TKB Taman Harapan Malang. Diharapkan, media visual seperti kartu *flashcard* dapat mendukung anak-anak usia dini dalam mengenali serta mengingat kosakata bahasa Mandarin dengan lebih efektif, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien. Lewat

penelitian ini, akan diungkap seberapa besar pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin di kalangan siswa TKB Taman Harapan Malang.

Melalui penelitian ini, dapat diketahui sejauh mana media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap pemahaman kosakata pembelajaran bahasa Mandarin di TKB Taman Harapan Malang. Penelitian ini secara khusus memfokuskan pada bahasa Mandarin, yang memiliki sistem pemahaman dan pengucapan yang berbeda serta tantangan tersendiri, terutama bagi anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada anak usia TKB Taman Harapan. Artinya, subjek penelitian ini berada di tingkat prasekolah, yang jarang menjadi fokus dalam penelitian media pembelajaran bahasa Mandarin sehingga diharapkan media visual seperti *flashcard* bisa membantu anak-anak usia dini dalam mengenali dan mengingat kosakata bahasa Mandarin secara lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, disimpulkan dalam penelitian ini rumusan masalah adalah sebagai berikut.

Apakah ada perbedaan signifikan dalam pemahaman kosakata bahasa Mandarin antara pembelajaran belajar dengan *flashcard* dan pembelajaran belajar tanpa *flashcard*?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media *flashcard* dibandingkan dengan siswa yang tidak.

1.4 Manfaat Penulisan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan baru dan mengembangkan pemahaman tentang penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman terutama kosakata dalam pengajaran bahasa Mandarin penggunaan media *flashcard* bisa sangat bermanfaat.

2) Bagi Peneliti

Penelitian ini berpotensi menjadi landasan bagi penelitian di masa depan yang berfokus pada efektivitas media *flashcard* untuk pemahaman kosakata.

3) Bagi Peserta didik

Mendorong dan meningkatkan minat serta motivasi belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih atraktif dan tidak monoton. Serta meningkatkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Asing.

1.5 Definisi Kata Kunci

Pemahaman yang sama tentang beberapa kata kunci yang termasuk dalam perumusan judul pengembangan ini harus ditunjukkan sebagai definisi kata kunci sebagai berikut.

1.5.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan merujuk pada instrumen, baik berupa bahan, alat, maupun teknik, yang dirancang untuk menunjang efektivitas proses belajar-mengajar.. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi interaksi komunikatif yang efektif antara guru dan siswa, sehingga, seperti yang diungkapkan oleh Hamdani (2005), proses pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan tujuan pendidikan dapat tercapai. Media pembelajaran yang sering digunakan seperti objek fisik (misalnya buku, alat peraga). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

1.5.2 *Flashcard*

Flashcard adalah salah satu media pembelajaran yang efektif, didefinisikan sebagai kartu yang memuat gambar, teks, atau simbol dengan ukuran yang dapat disesuaikan kebutuhan pengajaran (Chaerani dkk., 2023). Karakteristik utama media ini adalah kemampuannya menyajikan informasi dalam bentuk pesan pendek di setiap kartu, yang memudahkan siswa untuk mengingat materi. Selain itu, *flashcard* juga dapat diintegrasikan dalam permainan, yang tidak hanya meningkatkan daya ingat tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

1.5.3 Kosa kata Bahasa Mandarin

Hastuti (1992) menekankan pentingnya penguasaan kosakata sebagai syarat utama bagi peserta didik untuk mampu memahami dan menggunakan bahasa. Penguasaan kosakata berperan krusial dalam komunikasi. Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang memiliki makna dalam bahasa tertentu. Dengan mempelajari kosakata baru dalam bahasa Mandarin, siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk menyusun teks dan kalimat, serta berkomunikasi secara efektif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap makna kata-kata tersebut.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1) Waktu terbatas

Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas karena berdekatan dengan pelaksanaan PAS (Penilaian Akhir Semester). Akibatnya, peneliti merasa terburu-buru saat melaksanakan pengambilan data. Meskipun demikian, meski dengan waktu yang terbatas, penelitian ini tetap dapat memenuhi syarat-syarat yang berlaku dan mengajarnya hanya 3 sesi mengajar.

Pembelajaran kosakata, terutama dalam bahasa asing seperti Mandarin, sering kali membutuhkan praktik yang lebih teratur serta berkelanjutan dalam jangka waktu yang lebih lama untuk mencapai perubahan yang dapat diukur secara signifikan. Dampak kumulatif penggunaan *flashcard* mungkin baru akan tampak setelah intervensi yang lebih panjang. Keadaan ini dapat berdampak memengaruhi fokus dan konsentrasi

siswa. Walaupun begitu, peneliti telah berusaha sebaik mungkin untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan tetap memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas.

2) Variabel terbatas

Penelitian ini hanya mengukur pengaruh media pembelajaran *flashcard* (variabel bebas) terhadap pemahaman kosakata bahasa Mandarin (variabel terikat).

3) Subjek terbatas

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya terkait subjek penelitian yang hanya berjumlah 33 siswa dari dua kelas TKB Taman Harapan Malang (16 siswa di kelas pertama dan 17 siswa di kelas kedua). Karena ada siswa yang tidak hadir, jumlah subjek di kelas kedua berkurang menjadi 14, sehingga total subjek yang berpartisipasi adalah 30 siswa. Karena seluruh populasi dilibatkan, tidak ada teknik pengambilan sampel yang digunakan. Selain itu, instrumen tes (*pre-test* dan *post-test*) yang digunakan dibuat secara mandiri oleh peneliti dan belum melalui proses validasi atau uji coba yang ketat.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB II

Landasan Teori

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran bahasa, media adalah sebuah alat untuk mendukung proses pembelajaran dan berperan menyampaikan informasi, media ini sangat mendukung proses belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai lebih efektif sesuai dengan Kustandi & Darmawan (2020). Media ini dapat mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, menjelaskan informasi, dan memperkuat daya ingat untuk menuju pencapaian tujuan tertentu. Contohnya, pemanfaatan video, gambar, dan audio dalam proses pembelajaran bahasa mampu mendukung siswa dalam memahami kosakata dan struktur tata bahasa dengan lebih efektif.

Media pembelajaran adalah instrumen yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan konten pendidikan kepada siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Hamid dkk. (2021), untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran sangat penting. Dengan media ini, interaksi antara siswa dan materi ajar menjadi lebih mudah. Fungsi media pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi saja, selain itu, media ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran dapat berupa alat fisik seperti buku, gambar, dan poster, atau alat digital seperti video, aplikasi, dan situs web pembelajaran daring. Alat bantu pengajaran yang efektif membantu memaksimalkan efisiensi proses pengajaran dengan memperjelas konsep kepada siswa. Jenis jenis media pembelajaran salah satu jenis media pembelajaran adalah media visual, yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Contohnya adalah gambar, poster, dan *slide* presentasi. Media ini mendukung siswa dalam memahami konsep melalui visualisasi, selain itu media auditori media yang hanya memanfaatkan indra pendengaran, seperti rekaman suara dan lagu. Media ini mampu untuk pembelajaran yang membutuhkan pemahaman verbal, dan juga media audiovisual media yang mengintegrasikan elemen

visual dan suara, seperti video dan sinema. Media ini dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat esensial dalam meningkatkan efektivitas proses pendidikan. Media yang efektif berfungsi untuk menyederhanakan penyampaian informasi, memungkinkan siswa mengintegrasikan konsep baru dengan pengetahuan yang telah ada. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, media pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dan memperbesar ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Sehingga dalam pendidikan bahasa, alat bantu pembelajaran yang tepat membantu siswa memahami kosakata baru secara menarik dan interaktif. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan, terutama dalam konteks pengajaran bahasa asing seperti bahasa Mandarin.

2.1.2 *Flashcard* sebagai Media Pembelajaran

Flashcard didefinisikan sebagai media pembelajaran berbentuk kartu kecil yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar. Sesuai dengan pendapat Noviana (2020), *flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan fleksibel untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Secara spesifik, *flashcard* memiliki dua sisi; satu sisi menyajikan gambar, teks, atau simbol, sedangkan sisi lainnya berisi informasi pendukung seperti definisi atau penjelasan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka mengaitkan informasi dengan elemen visual yang ada pada kartu. *Flashcard* salah satu jenis permainan edukatif dalam bentuk kartu-kartu yang berisi gambar dan kata yang secara khusus dibuat untuk memperbaiki berbagai aspek termasuk meningkatkan kemampuan ingat, melatih kemandirian dan menambah jumlah kosakata sesuai dengan Wahyuni (2020) sehingga memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang aktif dan interaktif, serta dapat diterapkan dalam berbagai metode, seperti permainan, kuis, atau latihan sendiri. Ciri-ciri *flashcard* menjadikannya alat pembelajaran yang sangat efektif, terutama karena sifatnya yang

praktis dan portabel. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel di berbagai lokasi. Lebih lanjut, *flashcard* umumnya menggabungkan elemen visual seperti ilustrasi atau foto dengan teks, sehingga memfasilitasi proses mengingat informasi dengan menciptakan asosiasi visual yang kuat. *flashcard* juga dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas sehingga dengan adanya *flashcard* agar lebih menarik dan menambah motivasi siswa untuk belajar bisa dilakukan dengan tambahan permainan, atau aktivitas yang berkegiatan menggunakan berbagai variasi agar tidak monoton, sesuai dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Flashcard* bisa dikategorikan dalam beberapa jenis, seperti *flashcard* fisik dan digital. *Flashcard* fisik, kartu yang dibuat dan digunakan secara langsung. *Flashcard* fisik sering dimanfaatkan dalam metode pembelajaran konvensional dan mudah dibawa ke mana pun. Sedangkan *flashcard* digital yang dirancang dan dipakai menggunakan aplikasi atau platform daring. Penggunaan jenis *flashcard* yang cocok untuk pembelajaran tergantung pada beberapa faktor, termasuk tujuan pembelajaran, gaya belajar siswa, konteks materi yang diajarkan.

Dalam belajar bahasa Mandarin, *flashcard* bisa digunakan untuk mengenalkan kosakata baru dengan cara yang menarik. Teori pembelajaran kognitif, seperti yang dinyatakan oleh Paivio dalam teori pengkodean ganda, merujuk pada gagasan bahwa otak manusia memproses dan menyimpan informasi melalui dua saluran (verbal dan non-verbal), pembelajaran akan lebih efektif dan informasi akan lebih mudah diingat jika kedua saluran ini diaktifkan secara bersamaan sehingga menunjukkan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan verbal dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat. Dengan memanfaatkan *flashcard*, anak dapat berlatih mengenali serta menggunakan kosakata baru melalui cara yang interaktif, seperti permainan atau kuis, yang meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kelebihan *flashcard* sebagai alat pembelajaran terdapat pada kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan singkat dan menarik, meningkatkan memori yang menggabungkan elemen visual dan verbal dalam *flashcard* dapat memperkuat daya ingat. Menarik ketertarikan

siswa dengan desain yang menawan dan interaksi langsung dapat memupuk minat belajar anak. Meskipun dengan penggunaan *flashcard* yang efektif bagi siswa, tidak memungkinkan setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Sehingga siswa mungkin lebih suka belajar melalui pengalaman langsung atau interaksi sosial, sementara yang lain mungkin lebih efektif dengan metode visual atau auditori, sehingga pendekatan belajar bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, sesuai dengan Gardner dalam teori *multiple intelligences* menyatakan bahwa individu memiliki berbagai kecerdasan dan gaya belajar yang berbeda.

Kartu flash yang dibuat dengan elemen visual bisa membantu menarik perhatian anak dan mempermudah siswa dalam belajar pemahaman materi. Teori konstruktivis yang dicetuskan oleh Piaget yang menekankan signifikansi pengalaman belajar yang aktif dan interaktif dalam proses pembangunan pengetahuan. Dengan memanfaatkan gambar yang tepat dan konteks yang sesuai, *flashcard* dapat memperkuat ingatan siswa, sehingga mereka lebih mampu mengingat dan menerapkan kosakata dalam konteks yang benar. Selain itu, kartu flash juga dapat disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, sehingga materi yang diajarkan menjadi relevan dan bermanfaat bagi para siswa. Oleh karena itu, *flashcard* menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kosakata, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing seperti Mandarin.

2.1.3 Pemahaman Kosakata

Pemahaman kosakata didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, serta menggunakan kata-kata pada konteks yang sesuai. Pemahaman kosakata yang kuat sangat vital dalam pembelajaran bahasa, sebab kosakata menjadi fondasi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih rumit. Dalam konteks belajar bahasa Mandarin, penguasaan kosakata yang baik akan memengaruhi kemampuan siswa dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Pemahaman kosakata yang baik sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena kosakata merupakan dasar untuk membangun keterampilan berbahasa yang lebih kompleks. Teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Vygotsky

menekankan bahwa pemahaman kosakata tidak hanya bergantung pada pengenalan kata, tetapi juga pada interaksi sosial dan konteks kata-kata yang digunakan. Dengan demikian, siswa perlu terlibat dalam situasi nyata sehingga mereka dapat menggunakan kosakata baru untuk memperkuat pemahaman mereka.

Dalam pembelajaran bahasa, pemahaman kosakata yang kuat memungkinkan siswa untuk mengintegrasikan kata-kata baru dengan pengetahuan yang sudah ada, yang pada gilirannya memfasilitasi keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Syafryadin dkk. (2020) menegaskan bahwa penguasaan kosakata yang baik dan bervariasi merupakan prasyarat untuk berkomunikasi secara efektif dan santun. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti penggunaan media flashcard, menjadi krusial untuk meningkatkan pemahaman kosakata, terutama dalam konteks bahasa Mandarin. Faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman kosakata mencakup pengulangan yang konsisten dan penerapan metode pengajaran yang tepat. Eksposur yang berulang terhadap kosakata baru terbukti memperkuat memori jangka panjang. Mengenai pengukuran, pemahaman kosakata dapat dievaluasi melalui berbagai instrumen, seperti tes tertulis, tes lisan, atau observasi.

2.2 Penelitian sebelumnya

Pentingnya hubungan antara judul penelitian dan penelitian sebelumnya untuk memastikan kesinambungan penelitian dan penelitian terkait tidak akan pernah terjadi lagi. Beberapa penelitian sebelumnya yang digunakan, yaitu.

Tabel 2.2.1 Hasil dan Metode Peneliti Sebelumnya

Judul	Metode	Hasil
Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Berbasis Digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun (Novitasari, D. A. 2025).	pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.	Normalitas <i>pre-test</i> pada kelompok eksperimen adalah 0,432; dan (2) Nilai signifikansi yang diperoleh dari data <i>post-test</i> pada kelompok eksperimen adalah 0,151. keputusan,

		Uji paired sample t-test nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa $p < 0,05$, sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media <i>flashcard</i> berbasis digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris
Pengaruh Penggunaan <i>Flashcard</i> terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. (Safitri, 2021).	Penelitian eksperimen	Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai thitung sebesar 88.550, sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikansi 0.05 dengan derajat kebebasan (df) 75 adalah 1.980. Karena thitung > ttabel, yaitu $88.550 > 1.980$, maka keputusan yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a). Selanjutnya, analisis korelasi menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Ini mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan dengan tingkat korelasi yang tergolong cukup kuat.
Efektivitas penerapan media pembelajaran <i>flashcard</i> dalam upaya penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas 4 SD Pelita Utama, Batam (Johan, A., & Roesly, B. 2025).	Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen.	Dalam kelas eksperimen, terdapat signifikansi dengan nilai $p < 0,001$, Kelas kontrol signifikansi dengan nilai 0,86 menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan

Dapat di jelaskan pada tabel diatas peneliti Novitasari, D. A. (2025) dengan judul dampak media *flashcard* digital terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris

pada Anak Usia 5-6 Tahun. Kesamaan dalam penelitian ini berorientasi pada anak usia pra-sekolah (5-6 tahun) dan penguasaan kosakata, dengan memanfaatkan *flashcard* sebagai alat belajar, dan mengaplikasikan metode kuantitatif melalui rancangan eksperimen. Sehingga perbedaan di peneliti sebelumnya memakai digital, sedangkan penelitian ini menggunakan kartu flash tradisional. Ini mencerminkan perbedaan dalam penerapan media yang serupa, selain itu bahasa yang diteliti menekankan bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini berkonsentrasi pada bahasa Mandarin. Ini menekankan penggunaan *flashcard* dalam beragam bahasa, masing-masing memiliki tantangan tersendiri. Hasil yang di dapatkan penelitian tersebut adanya pengaruh signifikan dari *flashcard* digital.

Selanjutnya, penelitian oleh Safitri (2021), yang berjudul "Dampak Penggunaan Media Flashcard terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam," memiliki kesamaan dalam hal memanfaatkan *flashcard* sebagai instrumen pembelajaran dan mengevaluasi pencapaian belajar yang mencakup penguasaan kosakata, melakukan penelitian dengan metode eksperimen. Sehingga perbedaan dari peneliti sebelumnya tingkat peneliti sebelumnya memfokuskan penelitian pada siswa kelas II SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada anak TKB. Hal ini menunjukkan bahwa *flashcard* dapat digunakan di berbagai tingkatan pendidikan, tetapi tingkat efektivitasnya mungkin berbeda-beda, selanjutnya bahasa yang dianalisis menitikberatkan pada bahasa Arab, sementara penelitian ini menitikberatkan pada bahasa Mandarin. Sehingga hasilnya menemukan dampak signifikan dari *flashcard* terhadap pencapaian belajar,.

Penelitian terakhir (Johan, A., & Roesly, B. 2025). mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas 4 SD Pelita Utama, Batam yang memiliki persamaan pada penelitian ini menekankan pada penguasaan kosakata dalam Bahasa Mandarin, memanfaatkan *flashcard* sebagai sarana belajar, memanfaatkan pendekatan kuantitatif melalui desain eksperimen, sehingga berbeda di tingkat pendidikan penelitian sebelumnya mengkaji murid kelas 4 SD, sedangkan penelitian ini mengamati anak TKB. Ini merupakan perbedaan signifikan karena kemampuan berpikir dan cara belajar

anak TKB tidak sama dengan anak SD kelas 4. Sehingga penelitian sebelumnya menunjukkan adanya signifikansi pada kelas eksperimen ($p < 0.001$), tidak pada kelompok kontrol ($p = 0.86$). Ini mengindikasikan bahwa *flashcard* bermanfaat untuk penguasaan kosakata Mandarin di tingkat SD.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan kuantitatif metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap pemahaman kosakata bahasa Mandarin pada siswa TKB Taman Harapan Malang. Melalui desain ini, peneliti dapat mengamati dan membandingkan dampak perlakuan (*flashcard*) antara kelompok yang menggunakannya dan kelompok kontrol.

Penelitian ini memiliki dua variabel utama yaitu variabel bebas (X), yang diwakili oleh pemanfaatan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Mandarin, dan variabel terikat (Y), yaitu pemahaman kosakata bahasa Mandarin pada siswa TKB Taman Harapan Malang. Sebelum perlakuan, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) menjalani *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal mereka dan memastikan sama sama setara antar kedua kelompok tersebut. Setelah itu, diberikan treatment dengan pembelajaran kosakata menggunakan kartu untuj kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol dengan pembelajaran tanpa penggunaan *flashcard* secara intensif. Setelah periode perlakuan berakhir, kedua kelompok menjalani tes akhir (*post-test*) untuk menilai pemahaman kosakata bahasa Mandarin yang mereka miliki. Perbandingan nilai *posttest* antara kedua kelompok, dengan memperhitungkan nilai pretest, akan mengungkapkan dampak dari pemakaian *flashcard*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menentukan apakah terjadi perubahan dalam pemahaman kosakata siswa setelah perlakuan, serta apakah perubahan tersebut secara signifikan berbeda antara kelompok yang menggunakan *flashcard* dan yang tidak menggunakan kartu.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa TKB dari dua kelas di TKB Taman Harapan Malang. Kelas TKB-1 memiliki 14 anak dan kelas TKB-2 memiliki 16 anak, sehingga total subjek penelitian berjumlah 30 anak. Oleh karena seluruh populasi

peserta didik dilibatkan, penelitian ini tidak memerlukan teknik pengambilan sampel. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian lebih menyeluruh dan mencerminkan kondisi nyata di lingkungan pembelajaran. Pemilihan subjek penelitian pada kelas TKB didasarkan atas pertimbangan perkembangan kognitif dan kesiapan belajar anak usia 5–6 tahun. Anak TKB dinilai lebih mampu memahami media visual dan lebih siap dalam mengenal serta lebih gampang mengingat kosakata baru, khususnya dalam bahasa asing seperti Mandarin. Sementara itu kelas dibawahnya masih berada pada tahap awal perkembangan bahasa, sehingga belum sesuai untuk pengukuran pemahaman kosakata secara sistematis.

Anak-anak dalam rentang usia TKB biasanya menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan belajar dengan cara yang lebih konkret melalui permainan, hal ini sangat cocok dengan penggunaan media *flashcard* bagi anak-anak.. Sebaliknya, kelas di bawah TKB (seperti kelompok bermain atau TK A) masih berada di tahap awal perkembangan bahasa dan kognitif yang mungkin belum cocok untuk pengukuran pemahaman kosakata secara terstruktur. Kemampuan mereka untuk memproses informasi, mempertahankan fokus, dan ikut serta dalam ujian formal mungkin masih terbatas. Dengan demikian, pemilihan subjek dari kelas TKB menjamin bahwa alat ukur yang dipakai dapat menghasilkan data yang valid dan terpercaya, serta intervensi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kemampuan kognitif anak TKB dalam mengaitkan gambar dengan kata, meniru pengucapan, dan terlibat dalam aktivitas yang berbasis permainan menjadikan mereka sasaran yang tepat untuk penelitian ini.

3.3 Tempat dan waktu penelitian

3.3.1 Tempat penelitian

Lokasi penelitian di Sekolah TKB Taman Harapan Malang. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut merupakan institusi tempat penulis pernah berkarya, sehingga penulis telah memahami lingkungan sekolah dan proses pembelajarannya. Selain itu, penulis sudah mengenalkan beberapa kosakata yang sudah pernah diajarkan, sehingga memungkinkan penulis untuk mengamati dan menganalisis pengaruh media

pembelajaran penggunaan *flashcard* tersebut terhadap hasil belajar siswa secara langsung.

Hal Ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis dampak metode *flashcard* terhadap hasil belajar siswa secara langsung dan lebih tepat, karena peneliti telah memiliki gambaran awal mengenai tingkat pemahaman dan respons siswa terhadap pengajaran bahasa Mandarin. Ketersediaan dan kemudahan akses terhadap objek penelitian juga merupakan faktor yang menentukan. Dengan memilih sekolah yang peneliti pernah bekerja, pengurusan izin dan koordinasi dengan pihak sekolah menjadi lebih mudah serta efisien. Dukungan dari kepala sekolah, para guru, dan staf lainnya sangat krusial untuk kelancaran penelitian eksperimen semu, yang memerlukan pengaturan kelas, jadwal, serta partisipasi aktif siswa. Suasana yang kolaboratif dan akrab ini membentuk situasi yang sempurna untuk pelaksanaan intervensi pembelajaran serta pengumpulan data secara teratur.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada waktu kegiatan jam pelajaran bahasa Mandarin di TKB 1 dan TKB 2 dikarenakan jadwal jam pembelajarannya itu berbeda. Penelitian pertama sebagai kelas eksperimen dilakukan di kelas TKB 1 dan di kelas kontrol pada TKB 2. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terhitung sejak bulan April hingga bulan Mei 2025. Penulis menempati posisi sebagai guru selama 2 bulan dikarenakan keterbatasan waktu yang sudah menuju jadwal kelulusan siswa. Meskipun durasi intervensi relatif singkat (3 sesi pengajaran), peneliti berupaya memaksimalkan setiap sesi untuk memberikan paparan yang konsisten dan interaktif. Keterbatasan waktu ini juga akan menjadi salah satu poin yang dipertimbangkan dalam pembahasan hasil, terutama jika perbedaan signifikan secara statistik tidak ditemukan, karena pembelajaran bahasa, khususnya kosakata, seringkali memerlukan paparan dan latihan yang lebih rutin serta berkelanjutan selama periode waktu yang lebih lama untuk mencapai perubahan yang dapat diukur secara signifikan.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes pemahaman kosakata bahasa Mandarin. Tes ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) mereka menggunakan media *flashcard*, dengan harapan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas media tersebut. Instrumen tes ini dikembangkan sendiri oleh peneliti, terdiri dari 18 butir soal yang secara spesifik mengukur aspek pengenalan dan pemahaman kosakata dalam konteks visual serta verbal. Rincian bentuk soal sebagai berikut.

1. Pilihan Ganda (6 nomer): Siswa memilih satu jawaban yang benar dari tiga pilihan. Tujuannya adalah mengukur kemampuan mengenal pengucapan dari karakter tersebut dan juga sebaliknya.
2. Menempel Karakter (6 nomer): Siswa diminta untuk menempelkan karakter Mandarin pada gambar yang sesuai. Soal ini mengukur kemampuan mengasosiasikan bentuk huruf (karakter) dengan arti visualnya.
3. Menarik Garis (6 nomer): Siswa diminta untuk mencocokkan kosakata karakter bahasa Mandarin dengan gambar dan arti yang sesuai dengan cara menarik garis. Soal ini bertujuan mengukur pemahaman melalui kegiatan mencocokkan simbol dan makna.

3.5 Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman kosakata bahasa Mandarin siswa TKB Taman Harapan Malang. Tes ini diberikan dalam dua tahap, yaitu *pre-test* dan *post-test*, untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan media *flashcard*. Setiap tes, baik *pre-test* maupun *post-test*, terdiri dari 18 soal tertulis. Tes yang dilakukan dalam pengumpulan data ini ada 2, yaitu:

- 1) *Pre-Test* : Dilakukan sebelum penggunaan media *flashcard* untuk mengukur kemampuan kosakata awal siswa.

- 2) *Post-Test* : Dilakukan setelah penggunaan media *flashcard* untuk mengetahui pengaruh emaham kosakata siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk membandingkan luaran belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi *flashcard*. Perlakuan ini dilaksanakan dalam tiga sesi di kelas, yang setiap sesinya berdurasi 30 menit. Tema yang dipilih untuk *flashcard* adalah lingkungan, yang relevan dengan dunia anak-anak sehingga memudahkan mereka mempelajari kosakata bahasa Mandarin melalui benda-benda nyata di sekitar mereka. Penggunaan *flashcard* secara konsisten, baik dalam pembelajaran maupun permainan, diterapkan di setiap pertemuan.

1) Pertemuan 1 *Pre-Test*

2) Pertemuan 2-4 Kelas B1 Mengajar menggunakan *flashcard* dan kelas B2 tidak menggunakan *flashcard*

3) Pertemuan 5 *Post-Test*

Pertemuan	Kegiatan	Tujuan
1	<i>Pretest</i>	Mengetahui kemampuan awal siswa mengenai kosakata Mandarin bertema lingkungan.
2	Pengenalan Kosakata Lingkungan (大, 山, 小) ☐ Guru menunjukkan <i>flashcard</i> bergambar + tulisan Mandarin. ☐ Siswa menyebutkan dan menirukan pelafalan. ☐ Kegiatan kolase karakter pada gambar.	Mengenalkan kosakata benda-benda di lingkungan sekitar sekolah dan rumah.

3	Pengenalan Kosakata Lingkungan (叶, 水, 田) ☐ Guru menunjukkan <i>flashcard</i> bergambar + tulisan Mandarin. ☐ Siswa menyebutkan dan menirukan pelafalan. ☐ Mengulang materi kemarin serta game tebak nama tanpa menyebutkan namanya.	Melanjutkan pengenalan kosakata tambahan.
4	Penguatan Materi dan Latihan ☐ Kuis cepat menggunakan <i>flashcard</i> (tebak gambar). ☐ Menyusun urutan <i>flashcard</i> sesuai dengan yang diminta di papan.	Menguatkan pemahaman dan daya ingat melalui aktivitas bermain.
5	<i>Posttest</i>	Mengukur peningkatan pemahaman kosakata setelah pembelajaran dengan <i>flashcard</i> .

3.6 Analisis data

Penelitian ini menggunakan analisis data untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap pemahaman kosakata bahasa

Mandarin. Peneliti menerapkan dua teknik analisis data, yaitu uji normalitas untuk memeriksa sebaran data, dan uji Mann-Whitney untuk membandingkan perbedaan antara dua kelompok sampel independen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilaksanakan guna menentukan apakah data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Jika data menunjukkan distribusi normal (signifikansi > 0.05), maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Namun, jika data tidak terdistribusi normal (signifikansi < 0.05), metode non-parametrik wajib digunakan. Sehingga, hasil dari uji normalitas ini menjadi dasar dalam pemilihan teknik analisis statistik yang tepat.

b. Uji Mann-Whitney

Uji Mann-Whitney merupakan prosedur statistik non-parametrik yang berfungsi untuk menganalisis perbedaan antara dua kelompok independen, khususnya dalam situasi di mana asumsi distribusi normal pada data tidak terpenuhi. Uji ini berfungsi untuk menguji signifikansi perbedaan penguasaan kosakata antara kelompok eksperimen (yang menerima perlakuan *flashcard*) dan kelompok kontrol. Kriterianya adalah: jika nilai $p < 0.05$, perbedaan tersebut dianggap signifikan secara statistik; sebaliknya, jika nilai $p > 0.05$, perbedaan yang ada tidak signifikan secara statistik.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Normalitas

Tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi pengaruh media *flashcard* terhadap pemahaman kosakata bahasa Mandarin di TKB Taman Harapan. Proses analisis data dimulai dengan mengolah nilai *pre-test* dan *post-test* untuk menentukan rata-rata. Selanjutnya, peneliti memanfaatkan bantuan *ChatGPT* untuk menjalankan uji normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok	W-statistic	p-value	Keterangan Normalitas ($\alpha = 0.05$)
Eksperimen Pretest	0.962	0.662	Normal ($p > 0.05$)
Eksperimen Posttest	0.811	0.0028	Tidak normal ($p < 0.05$)
Kontrol Pretest	0.940	0.378	Normal ($p > 0.05$)
Kontrol Posttest	0.895	0.081	Normal ($p > 0.05$)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan dalam Tabel 4.1, menjelaskan bahwa pada eksperimen *pretest* nilai *p-value* yang diperoleh adalah 0.662 sehingga data *pretest* untuk kelompok eksperimen terdistribusi dengan normal. eksperimen *post-test* untuk nilai *p-value* mencapai 0.0028 yang dimana $p < 0.05$ sehingga data *posttest* kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal.

flashcard berpotensi menyebabkan perubahan signifikan pada distribusi skor, atau bisa jadi ukuran subjek penelitian yang kecil menjadi alasan data tidak terdistribusi normal. Hal ini merupakan temuan penting dalam penelitian. Selanjutnya kontrol *pretest* nilai *p-value* yang di dapat sebesar 0.378, sehingga untuk kelompok kontrol terdistribusi dengan normal. Kontrol *posttest* dengan *p-value* 0.081 sehingga data untuk

kelompok control *posttest* terdistribusi dengan normal. Dapat dijelaskan bahwa semua data, kecuali *posttest* kelompok eksperimen, mengikuti distribusi normal. Kesimpulan dari uji normalitas ini adalah bahwa Sebagian besar data terdistribusi normal, kecuali data *posttest* dari kelompok eksperimen. Ketidaknormalan pada data *posttest* kelompok eksperimen ini menjadi dasar kuat untuk tidak menggunakan uji parametrik (seperti *Independent Samples T-Test*) untuk perbandingan antar kelompok, melainkan beralih ke uji statistik non-parametrik yang lebih sesuai, yaitu Uji Mann-Whitney.

Tabel 4.1.2 Rata rata pretest post-test

	Group	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation	Mean Rank	Sum Rank
Pretest	Eksperimen	16	55.250	20.197	5.049	0.366	15.938	255.000
	Kontrol	14	52.857	21.350	5.706	0.404	15.000	210.000
Posttest	Eksperimen	16	80.500	21.854	5.464	0.271	16.219	259.500
	Kontrol	14	78.429	20.846	5.571	0.266	14.679	205.500

Peneliti ini menginvestigasi pengaruh penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman kosakata bahasa Mandarin di TKB Taman Harapan Malang. Penelitian ini menggunakan desain eksperimental di mana penggunaan *flashcard* menjadi variabel bebas, dan pemahaman kosakata menjadi variabel terikat. Dalam penelitian ini, kelas KB1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas KB2 berfungsi sebagai kelompok kontrol. Pengukuran pemahaman kosakata dilakukan pada kedua kelompok melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan analisis, terlihat adanya peningkatan skor rata-rata pada baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen adalah 55,25, yang kemudian meningkat menjadi 80,50 pada *post-test*. Sementara itu, rata-rata skor *pre-test* kelompok kontrol adalah 52,85, meningkat menjadi 78,42 pada *post-test*. Berdasarkan data ini, terlihat adanya peningkatan pemahaman kosakata pada siswa setelah proses pembelajaran. Namun, perbedaan

peningkatan skor rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak terlalu signifikan. Temuan ini mendukung pandangan Hotimah (2010) yang menyatakan bahwa media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Asing. Berdasarkan dari rata rata tersebut selanjutnya dilakukan uji untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan antara kedua kelompok sebelum perlakuan.

Tabel 4.1.3 Perbedaan antara 2 kelompok sebelum *treatment*

Independent Samples T-Test

	U	df	p
PRETEST-Ek	1.000		0.667

Note. Mann-Whitney U test.

Menurut perhitungan tidak ada perbedaan awal kedua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan yang sama dan setara diawal.

4.2 Hasil Uji Mann-Whitney

Karena data menunjukkan distribusi yang tidak normal, terutama pada skor *posttest* kelompok eksperimen, analisis perbandingan dilakukan menggunakan Uji Mann-Whitney. Uji ini merupakan metode statistik non-parametrik yang dapat digunakan sebagai pengganti *Independent Samples T-Test* ketika asumsi normalitas data tidak terpenuhi. Pengujian ini dilakukan dengan memanfaatkan JASP (*Jeffrey's Amazing Statistics Program*), sebuah perangkat lunak statistik gratis dan *open-source* yang dirancang untuk mempermudah analisis data. Hasil dari uji Mann-Whitney ditampilkan dalam Tabel 4.2.1.

Tabel 4.2.1 Hasil Uji Mann-Whitney

Independent Samples T-Test

	Test	Statistic	df	p
Pretest	Student	0.315	28	0.755
	Mann-Whitney	119.000		0.786
Posttest	Student	0.265	28	0.793
	Mann-Whitney	123.500		0.645

sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.2.1 Berdasarkan Uji Mann-Whitney, nilai *p-value* pada pretest adalah 0.786. Karena nilai ini lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa secara statistik kedua kelompok tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara nilai awal kedua kelompok. Hal ini memastikan bahwa kemampuan kosakata awal kelompok eksperimen dan kontrol seimbang sebelum perlakuan dimulai. Untuk *posttest*, *p-value* Uji Mann-Whitney tercatat 0.645. Hasil ini juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan secara statistik antara skor akhir kedua kelompok. Meskipun skor kelompok eksperimen memiliki sedikit lebih tinggi nilai rata-rata, selisih tersebut tidak cukup signifikan untuk membuktikan adanya pengaruh. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan pemahaman kosakata bahasa Mandarin pada siswa yang menggunakan *flashcard* tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang tidak menggunakannya, menunjukkan kedua metode pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang setara.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik, walaupun media *flashcard* secara deskriptif menunjukkan kemampuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata (dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen), hasil uji Mann-Whitney mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Sehingga, penerapan *flashcard* dalam penelitian ini tidak menunjukkan peningkatan pemahaman kosakata bahasa Mandarin yang secara statistik berbeda secara signifikan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak menggunakan *flashcard*. Temuan ini menunjukkan bahwa keduanya sama-sama efektif, meskipun secara praktis

media *flashcard* tampak memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih tinggi. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas media tidak hanya bergantung pada kontennya, tetapi juga pada cara penyampaian dan kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.

Beberapa alasan dapat menjelaskan mengapa perbedaan yang signifikan tidak terdeteksi. Dalam penelitian ini, pretest menunjukkan kesetaraan dimana kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan kemampuan di awal, tetapi *posttest* tidak menunjukkan perbedaan signifikan. Perbedaan hasil *posttest* dikarenakan hanya merupakan kelanjutan atau cerminan dari perbedaan kemampuan yang sudah ada sejak awal, selain itu dengan ukuran subjek penelitian yang terbatas (jumlah 30 anak) mungkin tidak cukup mewakili untuk mengidentifikasi perbedaan. Kedua, durasi perlakuan yang terbatas, yaitu hanya 3 sesi pengajaran, mungkin belum cukup untuk menunjukkan efek signifikan dari penggunaan *flashcard* secara statistik. Pembelajaran kosakata, khususnya dalam bahasa asing seringkali memerlukan paparan dan Latihan yang lebih rutin serta berkelanjutan selama periode waktu yang lebih lama untuk mencapai perubahan yang dapat diukur secara signifikan.

Penelitian ini mengafirmasi temuan studi Wijaya, Hermasari, & Hastami (2024), yang menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *e-flashcard* terhadap luaran belajar praktikum anatomi pada mahasiswa kedokteran. Hasil analisis Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0.614 pada kelompok eksperimen dan 0.187 pada kelompok kontrol. Karena kedua nilai ini melebihi ambang batas signifikansi (0.05), hipotesis alternatif (H_a) ditolak, sehingga tidak ditemukan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan *flashcard* dan peningkatan hasil belajar anatomi. Meskipun demikian, peneliti mencatat bahwa keterbatasan seperti ukuran sampel yang kecil dan durasi penelitian yang singkat mungkin menjadi faktor penyebab rendahnya signifikansi statistik. Kenaikan skor rata-rata pada kelompok eksperimen tetap membuktikan bahwa *flashcard* berpotensi menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian lain juga menemukan hasil serupa, yang memperkuat pandangan bahwa efektivitas *flashcard* sangat bergantung pada konteks pembelajaran. Salah satu penelitian yang memiliki

hasil sejalan dengan penelitian Wulandari, S., & Yasin, M. (2021), yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kosakata siswa yang diajarkan menggunakan media *flashcard* dan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Hasil ini serupa dengan temuan Anda, di mana media pembelajaran tidak menunjukkan keunggulan yang signifikan secara statistik. Perbandingan ini penting karena menunjukkan bahwa efektivitas *flashcard* sebagai media pembelajaran tidak bersifat mutlak. Hasil yang tidak signifikan dapat terjadi dalam kondisi tertentu, seperti pada jenjang pendidikan dasar, di mana faktor lain seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, dan motivasi siswa. Penelitian ini sejalan dengan temuan Wulandari dan Yasin (2021), memberikan kontribusi berharga dengan menyoroti pentingnya mempertimbangkan konteks spesifik dalam mengevaluasi efektivitas suatu media pembelajaran. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa yang terlihat selama proses pembelajaran menggunakan *flashcard* juga mencerminkan manfaat positif dari media ini, walaupun belum terlihat dalam perbedaan skor yang berarti secara statistik. Dengan demikian, *flashcard* masih dapat dianggap sebagai alat bantu pengajaran yang efisien untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, khususnya dalam pengenalan kosakata bahasa Mandarin pada anak-anak usia dini. Ukuran subjek atau sampel yang kecil dapat mengurangi kekuatan statistik (*statistical power*) dari uji, sehingga sulit untuk mendeteksi perbedaan yang sebenarnya ada (efek tipe II error). Dengan kata lain, meskipun ada efek positif dari *flashcard*, subjek yang kecil mungkin tidak cukup representatif untuk menunjukkan perbedaan tersebut secara signifikan dan variabilitas data dengan tingginya variabilitas dalam data dapat mempengaruhi kemampuan untuk mendeteksi perbedaan yang signifikan.

Kenaikan nilai di kedua kelompok ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan, baik menggunakan maupun tidak menggunakan *flashcard*, telah berperan dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa. Hal ini sejalan dengan pengertian Media Pembelajaran (Hamdani, 2005; Hamid et al., 2021) yang mengungkapkan bahwa media, dalam pengertian luas, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan mendukung proses belajar. Tidak semua siswa di fase

perkembangan yang sama merespons intervensi dengan cara yang serupa, beberapa mungkin menunjukkan peningkatan signifikan karena *flashcard* sangat sesuai dengan gaya belajar visual dan konkret, sedangkan yang lain mungkin membutuhkan lebih banyak waktu atau metode yang berbeda, sehingga distribusi skor menjadi tidak seimbang. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas media dapat sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi para pembelajar, meskipun dalam kelompok usia yang berbeda dan penangkapan materi tiap anak berbeda. Terdapat variasi atau kurangnya signifikan meskipun *flashcard* relevan, anak-anak pada fase ini masih mengembangkan skema mereka. Durasi intervensi yang singkat mungkin tidak memberikan waktu yang cukup untuk pengulangan dan eksplorasi yang dibutuhkan untuk pengetahuan yang mendalam,

Walaupun hasil statistik tidak menunjukkan angka yang signifikan, kenaikan skor rata-rata pada kelompok eksperimen masih menunjukkan bahwa *flashcard* merupakan alat bantu yang berguna secara praktis, Kartu *flashcard* dapat memperbaiki ingatan, melatih kemandirian, dan menambah jumlah kosakata, menurut pendapat Windura dalam Yayang & Aulia (2023) ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya bergantung pada isinya, tetapi juga pada cara penyampaian dan kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Bagi anak usia TKB, penggunaan media visual seperti *flashcard* dapat mendukung mereka dalam mengenali serta mengingat kosakata bahasa Mandarn dengan lebih efisien.

BAB V

Kesimpulan & Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasilnya, disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas TKB di Taman Harapan mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran, baik pada kelompok yang memanfaatkan media *flashcard* maupun pada kelompok yang tidak menggunakan *flashcard* secara intensif, tidak ada peningkatan dan perbedaan yang signifikan. Akan tetapi, peningkatan kemampuan memahami kosakata pada kelompok yang memanfaatkan *flashcard* tidak menunjukkan perbedaan yang berarti secara statistik jika dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan *flashcard* secara intensif. Ini menunjukkan bahwa, dalam konteks penelitian ini, penerapan *flashcard* tidak secara statistik menunjukkan keunggulan yang signifikan bila dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman kosakata. Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak yang signifikan dari sebuah media pembelajaran mungkin tidak selalu tampak dalam periode jangka yang pendek (3 sesi pengajaran) dan dengan jumlah subjek yang terbatas (30 anak). Pembelajaran kosakata, khususnya dalam bahasa asing, biasanya membutuhkan praktik yang lebih teratur serta berkelanjutan selama jangka waktu yang lebih panjang agar dapat mencapai perubahan yang terukur secara signifikan. Anak-anak pada usia TKB berada di tahap pra-operasional dengan variasi individu yang signifikan dalam kecepatan dan cara mereka belajar. Tidak semua siswa merespon terhadap intervensi dengan cara yang sama, beberapa mungkin menunjukkan kemajuan signifikan karena *flashcard* sangat cocok dengan gaya belajar visual dan konkret mereka, sedangkan yang lain mungkin memerlukan waktu lebih atau metode alternatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah media tidak hanya dinilai dari signifikansi statistik, tetapi juga dari dampak kualitatif seperti peningkatan ketertarikan, keterlibatan aktif, dan semangat siswa.

5.2 Saran

Mengacu pada hasil penelitian yang telah didapatkan, terdapat beberapa saran rekomendasi yang diajukan oleh peneliti, yaitu.

5.2.1 Bagi Guru dan Pendidik

1) Dapat menciptakan variasi permainan dan kegiatan atau dengan tambahan strategi lain menggunakan *flashcard* supaya pembelajaran menjadi lebih menarik.

2) Penerapan *flashcard* harus dilakukan secara rutin dan dalam periode waktu yang cukup lama agar efeknya terhadap hasil pembelajaran dapat diamati dengan lebih jelas.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Dapat mempertimbangkan ukuran sampel atau subjek yang lebih besar, guna meningkatkan kekuatan statistik penelitian dan mengidentifikasi kemungkinan perbedaan yang mungkin ada.

2) Peneliti selanjutnya juga disarankan dapat memperpanjang durasi perlakuan (jumlah sesi pembelajaran) untuk memberi siswa waktu yang memadai untuk menginternalisasi kosakata dan menunjukkan pengaruh yang lebih nyata dari penggunaan media *flashcard*.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaerani, A., Fadilah, A. A., Azhar, A. P., Magdalena, I., & Sa'odah, S. (2023). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Flash Card pada Siswa Kelas 1 SD di biMBA-Aiueo Kramat Semanan*. *Journal on Education*, 5(4), 12477–12485.
- Hamdani (2005). *Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hastuti, S.(1992). *Konsep-konsep dalam pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Mitragama.
- Hotimah, E. (2010). *Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. *Jurnal pendidikan uniga*, 4(1), 10-18.
- Johan, A., & Roesly, B. (2025). *Efektivitas penerapan media pembelajran flashcard dalam upaya penguasaan kosakata bahasa mandarin peserta didik kelas 4 SD Pelita Utama, Batam*. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 9(1), 30-40.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Liu, X. & Chen, Y. (2021). *Enhancing Vocabulary Acquisition and Retention through Interactive Flashcards: A Study on Primary School Students*. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 134-145.
- Nanda, K. A., Putri, T. S., Afifah, E. M., Nofianti, S. E., Agustin, I. P., & Qudsyi, H. (2020). *Pengaruh metode pembelajaran flash card terhadap keterampilan berbicara*

- bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar. Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 11(1), 25.*
- Noviana Ulfa. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flashcard Untuk Anak Usia Dini.* Indonesia Jurnal of Early Childhood Education. 1(1).
- Safitri, W. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam.* Jurnal As-Said, 1(2), 52-59.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafryadin, Dian, E. C. Wardhana., Eka Apriani., & Noermanzah. (2020). *Maxim Variation, Conventional, and Particularized Implicature on Students' Conversation.* International Journal of Scientific and Technology Research, 9(2)
- Tara, S., Andayani, A., & Suyitno, S. (2020). *Flashcard Media as The Vocabulary Introduction on Indonesian as Second Language Learner Level I in Sebelas Maret University.* Proceedings of the Proceedings of the 2nd Konferensi BIPATahunanby Postgraduate Program of Javanese Literature and Language Educationin Collaboration with Association of Indonesian Language and Literature Lecturers.
- Wahyuni, S. (2020). *Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema "Kegiatanku". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(1), 9-16.*
- Wijaya, A. S., Hermasari, B. K., & Hastami, Y. (2024). *Penggunaan Media E-Flashcard dalam Pembelajaran Anatomi Sistem Saraf dan Sistem Indera.* Plexus Medical Journal, 3(2), 67-73.
- Wulandari, S., & Yasin, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Lampiran Pretest Posttest

TKB TAMAN HARAPAN

Bidang Studi : Bahasa Mandarin	Nilai
Kelas / Semester : B / 2	36
Hari / Tanggal :	
Nama / No. Absen : <i>Handy B29</i>	

A. Pilihlah jawaban yang benar sesuai gambar

1) 大 a. dà
b. xiǎo
c. bù

2) 水 a. tián
b. shuǐ
c. xiǎo

3) 田 a. dà
b. tǔ
c. tián

4) xiǎo =
a. 小
b. 土
c. 人

5) tǔ =
a. 小
b. 土
c. 人

6) shān =
a. 小
b. 山
c. 人

A. Tempelilah bahasa Mandarin sesuai gambar!

7) 土



8) 田



9) 水



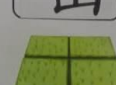
10) 大



11) 小



12) 山



TKB TAMAN HARAPAN

Bidang Studi : Bahasa Mandarin	Nilai
Kelas / Semester : B / 2	56
Hari / Tanggal : <i>RAEUA</i>	
Nama / No. Absen : <i>RAEUA</i>	

C. Pilihlah jawaban karakter dan arti sesuai yang benar.

13) 

14) 

15) 

16) 

17) 

18) 

土

田

大

水

山

小

Besar

Kecil

Tanah

Gunung

Air

Besar

A. Pilihlah jawaban yang benar sesuai gambar

1) 大 a. dà
b. xiǎo
c. bù

2) 水 a. tián
b. shuǐ
c. xiǎo

3) 田 a. dà
b. tǔ
c. tián

4) xiǎo =
a. 小
b. 土
c. 人

5) tǔ =
a. 小
b. 土
c. 人

6) shān =
a. 小
b. 山
c. 人

A. Tempelilah bahasa Mandarin sesuai gambar!

7) 山



8) 水



9) 小



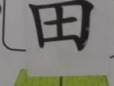
10) 大



11) 土



12) 田



TKB TAMAN HARAPAN

Bidang Studi : Bahasa Mandarin	Nilai
Kelas / Semester : B / 2	84
Hari / Tanggal :	
Nama / No. Absen :	

A. Pilihlah jawaban yang benar sesuai gambar

1) 水 a. tián
b. shuǐ
c. xiǎo

2) 大 a. dà
b. xiǎo
c. bù

3) 田 a. dà
b. tǔ
c. tián

4) tǔ =
a. 小
b. 土
c. 人

5) shān =
a. 小
b. 山
c. 人

6) xiǎo =
a. 小
b. 土
c. 人

B. Pilihlah jawaban karakter dan arti sesuai yang benar.

7) 土 • Sawah

8) 田 • Kecil

9) 大 • Tanah

10) 水 • Gunung

11) 山 • Air

12) 小 • Besar

TKB TAMAN HARAPAN

Bidang Studi : Bahasa Mandarin	Nilai
Kelas / Semester : B / 2	100
Hari / Tanggal :	
Nama / No. Absen :	

A. Pilihlah jawaban yang benar sesuai gambar

1) 水 a. tián
b. shuǐ
c. xiǎo

2) 大 a. dà
b. xiǎo
c. bù

3) 田 a. dà
b. tǔ
c. tián

4) tǔ =
a. 小
b. 土
c. 人

5) shān =
a. 小
b. 山
c. 人

6) xiǎo =
a. 小
b. 土
c. 人

B. Pilihlah jawaban karakter dan arti sesuai yang benar.

7) 土 • Sawah

8) 田 • Kecil

9) 大 • Tanah

10) 水 • Gunung

11) 山 • Air

12) 小 • Besar

TKB TAMAN HARAPAN

Bidang Studi : Bahasa Mandarin	Nilai
Kelas / Semester : B / 2	92
Hari / Tanggal :	
Nama / No. Absen :	

A. Pilihlah jawaban yang benar sesuai gambar

1) 水 a. tián
b. shuǐ
c. xiǎo

2) 大 a. dà
b. xiǎo
c. bù

3) 田 a. dà
b. tǔ
c. tián

4) tǔ =
a. 小
b. 土
c. 人

5) shān =
a. 小
b. 山
c. 人

6) xiǎo =
a. 小
b. 土
c. 人

B. Pilihlah jawaban karakter dan arti sesuai yang benar.

7) 土 • Sawah

8) 田 • Kecil

9) 大 • Tanah

10) 水 • Gunung

11) 山 • Air

12) 小 • Besar

TKB TAMAN HARAPAN

Bidang Studi : Bahasa Mandarin	Nilai
Kelas / Semester : B / 2	28
Hari / Tanggal :	
Nama / No. Absen :	

A. Pilihlah jawaban yang benar sesuai gambar

1) 水 a. tián
b. shuǐ
c. xiǎo

2) 大 a. dà
b. xiǎo
c. bù

3) 田 a. dà
b. tǔ
c. tián

4) tǔ =
a. 小
b. 土
c. 人

5) shān =
a. 小
b. 山
c. 人

6) xiǎo =
a. 小
b. 土
c. 人

B. Pilihlah jawaban karakter dan arti sesuai yang benar.

7) 土 • Sawah

8) 田 • Kecil

9) 大 • Tanah

10) 水 • Gunung

11) 山 • Air

12) 小 • Besar

Tabel Data Pretest Poattest

Kelompok KB1 (Eksperimen)			
No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Hanjaya	56	96
2	Malin	52	96
3	Kai	80	84
4	Gili	60	100
5	Beatrice	44	72
6	Gibran	76	88
7	Kinasih	60	76
8	Grey	72	100
9	Vio	24	84
10	Gabrial	20	32
11	Abi	68	92
12	Braynt	56	64
13	Lovely	88	100
14	Michelle	64	96
15	Arsha	32	32
16	kenneth	32	76
Rata-Rata		55,25	80,5

Kelompok KB 2 (Kontrol)			
No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Ferdinand	60	52
2	Samuel	32	100
3	Arka	56	64
4	Nathania	68	92
5	Quinn	40	92
6	Keitaro	56	72
7	Kalila	56	100
8	James	84	84
9	Kiki	40	96
10	Chandra	36	64
11	Vyan	4	28
12	Nael	84	96
13	Caroline	56	80
14	Kevin	68	78
Rata-Rata		52,85714	78,42857