

Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin melalui Media Lumio di SD Swasta Cahaya Mentari

Yuan Alida Putri, Lily Thamrin*, Bun Yan Khiong

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

*Corresponding Author: lily.thamrin@fkip.untan.ac.id

Article history

Dikirim:

28-04-2026

Direvisi:

14-05-2026

Diterima:

17-05-2026

Key words:

Peningkatan;
Pemahaman; Kosakata
Bahasa Mandarin;
Media Lumio; PTK.

Abstrak: Penelitian ini memanfaatkan platform interaktif digital Lumio dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin sebagai solusi, dengan melibatkan 21 siswa kelas V SD Swasta Cahaya Mentari. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode campuran. Penelitian mencakup pre-tes, pembelajaran menggunakan media Lumio, post-tes yang dikombinasikan dengan observasi, wawancara, dan questioner. Hasil nilai rata-rata meningkat secara signifikan dengan nilai N-gain sebesar 0,44 masuk kategori sedang. Berdasarkan penggolongan nilai N-gain, hasil penelitian menunjukkan bahwa 28,57% siswa dikategorikan sebagai “tinggi”, 42,86% siswa dikategorikan sebagai “sedang”, 14,29% siswa dikategorikan sebagai “rendah”, 9,52% siswa dikategorikan sebagai “tidak terjadi peningkatan”, 4,8% siswa dikategorikan sebagai “terjadi penurunan”. Observasi menunjukkan keaktifan dan durasi perhatian siswa meningkat, serta umpan balik positif mengenai siswa yang menyatakan pelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah diingat, dan memotivasi. Guru menilai media Lumio praktis saat dioperasikan, sumber daya tersedia instan, serta templat berbasis permainan sesuai dengan karakteristik kognitif anak sekolah dasar sehingga dapat dipadukan ke dalam pembelajaran konvensional. Penelitian ini membuktikan bahwa media Lumio dapat mengatasi hambatan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin pada siswa sekolah dasar, sekaligus menawarkan model pembelajaran digital interaktif yang dapat direplikasi di sekolah dasar lain di Indonesia maupun kawasan multilingual lainnya. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kosakata Bahasa Mandarin yang sulit dipahami meski telah menggunakan media Lumio, sehingga guru tetap perlu menjelaskan makna kosakata Bahasa Mandarin secara rinci.

PENDAHULUAN

Pentingnya Bahasa Mandarin dalam konteks globalisasi sebagai salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia, Bahasa Mandarin memainkan peran yang semakin penting di berbagai bidang strategis, termasuk pendidikan, ekonomi, dan budaya (Wai dkk., 2022). Dengan semakin seringnya pertukaran China dan negara-negara di seluruh dunia, membuat Bahasa Mandarin telah menjadi keterampilan untuk meningkatkan daya saing pribadi dan memperluas perspektif internasional. Di Indonesia yang multikultural, masyarakat semakin menyadari pentingnya belajar Bahasa Mandarin untuk terintegrasi dalam proses globalisasi dan memanfaatkan peluang pengembangan, sehingga minat terhadap Bahasa Mandarin di

Indonesia sangat meningkat. Oleh karena itu, banyak kepala sekolah beranggapan bahwa Bahasa Mandarin perlu diajarkan bukan hanya di SMA tetapi mulai dari SD (Sutami, H. 2016).

Seiring waktu belajar Bahasa Mandarin tentunya ada tantangan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang baru memulai perjalanan belajar mereka. Sistem fonetik yang unik, sistem penulisan aksara yang kompleks, dan struktur tata bahasa yang berbeda dari Bahasa Indonesia semuanya menjadi hambatan signifikan (Chen, Y. 2023). Mengatasi hambatan-hambatan ini untuk membuat pembelajaran Bahasa Mandarin menjadi lebih mudah diakses dan efisien telah menjadi isu kritis yang perlu diatasi oleh pendidik. Pendidik terus berinovasi dalam metode pengajaran, aktif mencari jalur pembelajaran Bahasa Mandarin yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Diantara upaya tersebut, pengenalan media Lumio mewakili eksperimen yang berharga.

Media Lumio adalah alat pembelajaran digital yang dikembangkan oleh *SMART Technologies*, atau bisa disebut dengan *Lumio by SMART*. Media Lumio merupakan platform pembelajaran yang mengintegrasikan elemen digital dan interaktif, dirancang khusus untuk mendukung pengajaran di kelas maupun secara online. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan penguasaan kosakata bahasa asing pada siswa sekolah dasar (Setiawan dkk., 2020). Media Lumio memiliki Fungsi yang beragam meliputi templat PowerPoint interaktif, sumber belajar yang dapat diakses secara instan, permainan edukatif yang menggabungkan pembelajaran dengan kesenangan, lembar kerja digital, dan latihan yang menarik.

Penulis memilih SD Swasta Cahaya Mentari sebagai subjek penelitian berdasarkan pengalaman magangnya di sekekolah tersebut. Selama magang, penulis mengamati dan memahami karakteristik belajar siswa, dengan catatan bahwa mereka memiliki preferensi yang kuat terhadap pendekatan pembelajaran interaktif dan partisipatif. Hal ini menuntut metode pengajaran yang mampu merangsang antusiasme mereka dalam belajar dan mempertahankan motivasi jangka panjang. Meskipun SD Swasta Cahaya Mentari telah mencoba berbagai media interaktif dalam pengajaran Bahasa Mandarin, namun media Lumio belum pernah digunakan.

Adapun judul penelitian sebagai berikut: "Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Melalui Media Lumio di SD Swasta Cahaya Mentari." Oleh karena itu, permasalahan yang akan dilakukan sebagai berikut: 1. Bagaimana media Lumio dapat dimanfaatkan dalam pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Mandarin siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari? 2. Apakah media Lumio dapat berfungsi sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 terhadap kosakata Bahasa Mandarin di SD Swasta Cahaya Mentari? 3. Apa saja kelebihan dan kekurangan yang timbul ketika siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari menggunakan media Lumio selama proses pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin?

Sehingga dapat dihasilkan 1. Untuk mengeksplorasi penerapan media Lumio dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar Bahasa Mandarin siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari. 2. Untuk menentukan peningkatan pemahaman siswa kelas 5 terhadap kosakata Bahasa Mandarin setelah penerapan media Lumio sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. 3. Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan media Lumio dalam



pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin di kalangan siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari. Selain tujuan penelitian yang telah disebutkan, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena pembelajaran Bahasa Mandarin pada tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti pelafalan, arti, karakter hanzi dan tata bahasa. Jika kesulitan tersebut tidak segera diatasi, maka minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Mandarin dapat menurun.

Penelitian ini perlu dilakukan karena perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Lumio diharapkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif sehingga siswa lebih mudah memahami kosakata Bahasa Mandarin. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media Lumio dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di tingkat SD masih tergolong terbatas, khususnya di Indonesia.

Keunikan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media Lumio sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam pengajaran kosakata Bahasa Mandarin pada siswa SD. Penelitian sebelumnya umumnya lebih banyak membahas penggunaan media digital secara umum atau berfokus pada pembelajaran bahasa asing lain, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji penerapan media Lumio dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas 5 SD Swasta Cahaya Mentari. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti kelebihan dan kekurangan penggunaan media Lumio berdasarkan pengalaman langsung siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Mandarin yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa SD di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode campuran. Penelitian dilakukan di SD Swasta Cahaya Mentari Pontianak dengan subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas 5. Metode campuran menggabungkan unsur-unsur pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Oktariyani, Y., Safitri, S., & Fitriani, Y. (2025) dua pendekatan utama yang sering digunakan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Para peneliti menggunakan metode campuran untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena tertentu (Sembiring dkk., 2023).

Menurut Yuan, Z. (2000), dari perspektif tipologis ekstrem, penelitian kualitatif terutama menggambarkan fenomena melalui sarana teks daripada mengandalkan angka dan pengukuran; sebaliknya, penelitian kuantitatif berfokus pada penggunaan data numerik dan metrik untuk menggambarkan subjek penelitian, daripada mengandalkan ekspresi verbal semata. Menurut Suhirman, (2021), Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris "classroom action research". Penelitian ini dilakukan dalam lingkungan kelas, dengan menerapkan tindakan spesifik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Selain itu, seperti dijelaskan oleh Asmani, J. M. (2011), dalam konteks praktik pengajaran, penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan tempat pelaksanaannya. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas (PTK) dapat



dipahami sebagai kegiatan penelitian yang berfokus pada aktivitas belajar tertentu di dalam kelas. Hal ini melibatkan pengenalan tindakan secara sengaja di dalam lingkungan kelas, dengan tujuan mengatasi masalah di kelas atau meningkatkan kualitas pengajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan campuran, menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif. Berikut ini adalah metode dan instrumen pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi dilakukan secara komprehensif sepanjang proses pembelajaran bahasa Mandarin. Peneliti mengamati aktivitas belajar siswa sejak awal kegiatan pembelajaran, termasuk tingkat keterlibatan mereka dalam mengikuti instruksi guru dan respons mereka yang menunjukkan pemahaman terhadap materi.

2. Pre-test dan Post-test

Test terdiri dari lima belas pertanyaan yang dibagi menjadi dua bagian: Pertanyaan 1 hingga 5 menguji pengenalan hanzi, bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam mengucapkan hanzi dalam bahasa Mandarin dengan benar; Pertanyaan 6 hingga 15 menguji pemahaman makna kata, bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap makna kosakata bahasa Mandarin.

- Pre-test diberikan sebelum penggunaan media Lumio untuk pembelajaran Mandarin guna mengukur pemahaman awal siswa terhadap kosakata bahasa Mandarin.
- Post-test dilaksanakan setelah menggunakan media Lumio untuk pembelajaran bahasa Mandarin guna mengukur peningkatan pemahaman kosakata siswa.
- Hasil dari pre-test dan post-test akan dianalisis untuk menentukan apakah terjadi perubahan signifikan dalam pemahaman kosakata siswa menggunakan N-gain. N-Gain adalah selisih antara nilai Posttest dan Pretest, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep mahasiswa calon guru setelah pembelajaran dilakukan guru (Latri dkk., 2021). N-gain dihitung menggunakan rumus:

$$G = \frac{sposttest - spretest}{smaksimum - spretest}$$

Menurut Sukarelawan dkk., (2024) N-gain dikategorikan menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:

Tabel 1. Jenis-jenis N-gain

Standar N-gain	Kategori
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tinggi
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$g = 0.00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1.00 \leq g < 0.00$	Terjadi penurunan

3. Wawancara

Delapan pertanyaan wawancara akan digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari guru bahasa Mandarin mengenai pengalaman guru dengan media Lumio. Guru akan diminta untuk berkomentar tentang dampak media Lumio terhadap siswa, tantangan yang dihadapi, dan saran untuk penggunaan lebih lanjut.



4. Kuesioner

Setelah periode pembelajaran bahasa Mandarin, peneliti akan mendistribusikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui pandangan mereka tentang penggunaan media Lumio. Kuesioner terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dibagi menjadi tiga bagian: Bagian Satu mencakup pola penggunaan media Lumio; Bagian Dua membahas kelebihanannya; Bagian Tiga mengidentifikasi kekurangannya. Alat ini bertujuan untuk mengukur persepsi siswa terhadap media, kesulitan yang dihadapi, dan keuntungannya.

5. Dokumentasi

Bukti foto aktivitas belajar akan berfungsi sebagai bahan tambahan untuk analisis lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media Lumio untuk Mengajar Bahasa Mandarin

Penelitian ini, yang melibatkan 21 siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari, bertujuan untuk menilai secara akurat dan meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Mandarin mereka melalui penggunaan media Lumio yang dirancang dengan cermat. Data penelitian akan dikumpulkan melalui empat fase yang saling terhubung: pre-test, post-test, kuesioner, dan wawancara, diikuti dengan analisis ilmiah yang sistematis. Penelitian ini direncanakan berlangsung selama empat sesi setiap Kamis, dari 24 hingga 31 Juli 2025 dan 7 hingga 14 Agustus 2025. Selama periode ini, pelajaran Bahasa Mandarin akan mengintegrasikan media Lumio yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil pengamatan dari setiap sesi adalah sebagai berikut:

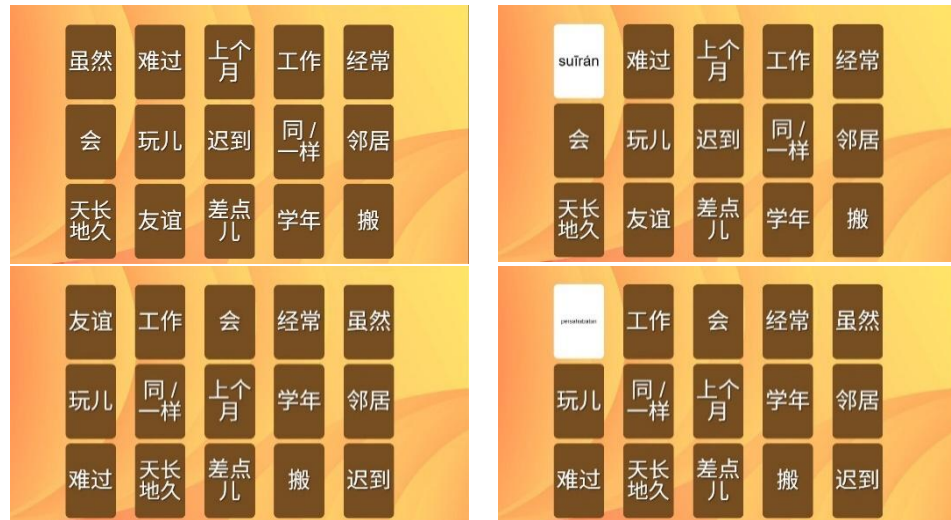
1. Pelajaran Pertama

Pelajaran pertama berlangsung pada Kamis, 24 Juli 2025, pukul 08:35 hingga 09:45, dengan tema pembelajaran “Persahabatan Abadi”. Guru Bahasa Mandarin memberikan pengajaran kosakata baru menggunakan presentasi PowerPoint. Guru memulai dengan salam sebelum menjelaskan arti dan penggunaan setiap istilah. Siswa kemudian berlatih pengulangan diikuti dengan pembacaan bersama. Setelah menyelesaikan presentasi kosakata, guru membagikan pre-test yang disiapkan oleh penulis untuk mengukur pemahaman awal. Pelajaran ini didominasi oleh metode ceramah, dengan sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang antusias. Suasana kelas tenang dengan interaksi minimal, menunjukkan kebutuhan mendesak akan pendekatan pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

2. Pelajaran Kedua

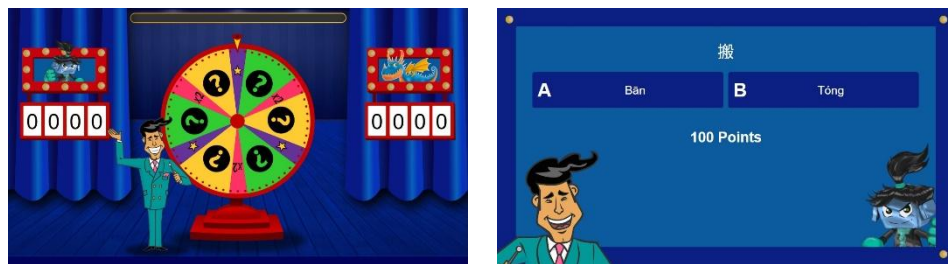
Sesi kedua berlangsung pada Kamis, 31 Juli 2025, pukul 08:35 hingga 09:45, dengan tema pembelajaran “Persahabatan Abadi”. Guru Bahasa Mandarin menyampaikan pelajaran menggunakan media Lumio yang dibuat oleh penulis. Guru Bahasa Mandarin memulai dengan salam, memperkenalkan kosakata baru melalui gambar, pinyin, hanzi, dan definisi. Siswa berlatih membaca secara bersama-sama dan dalam kelompok. Selanjutnya, fitur *flip-out* Lumio memfasilitasi dua putaran kuis pertukaran kartu: putaran pertama menampilkan karakter untuk siswa berlomba memberikan pinyin, sementara putaran kedua menampilkan karakter untuk siswa berlomba menyatakan arti, dengan umpan balik instan melalui pembalikan kartu.





Gambar 1. Penggunaan fitur *flip-out*

Selanjutnya, seluruh kelas dibagi menjadi Kelompok A (11 siswa) dan Kelompok B (10 siswa) untuk bermain game menggunakan fitur *Game Show*. Perwakilan dari masing-masing kelompok bergantian memutar roda; ketika penunjuk berhenti, sebuah pertanyaan muncul. Jawaban yang benar mendapatkan poin, sementara jawaban yang salah tidak dikenakan hukuman.



Gambar 2. Penggunaan fitur *Game Show*

Setelah menyelesaikan semua pertanyaan, kedua tim meraih skor yang sama tanpa kesalahan, menunjukkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi baru. Permainan interaktif media Lumio secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa, menciptakan suasana kelas yang hidup di mana para siswa berpartisipasi secara aktif dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan.

3. Sesi Ketiga

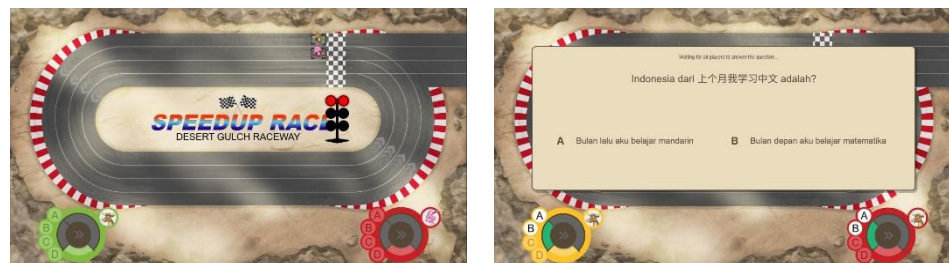
Sesi ketiga berlangsung pada Kamis, 7 Agustus 2025, pukul 08:35 hingga 09:45, dengan tema pembelajaran “Persahabatan Abadi”. Guru Bahasa Mandarin menyampaikan pelajaran menggunakan media Lumio yang dibuat oleh penulis. Guru Bahasa Mandarin memulai dengan salam sebelum menggunakan fitur *Flip Out* Lumio untuk mengulang kosakata dari minggu sebelumnya, mencakup pinyin dan arti melalui pertanyaan siswa. Selanjutnya, guru Bahasa Mandarin mendemonstrasikan penggunaan kalimat, memimpin siswa membaca kata-kata baru secara lantang, dan menugaskan mereka untuk membuat kalimat sederhana menggunakan kosakata yang dipelajari. Setelah menyelesaikan materi pelajaran, untuk menilai pemahaman dan membantu retensi, penulis merancang permainan yang memanfaatkan fitur interaktif Lumio. Permainan pertama menggunakan fungsi “Match em up!” Lumio, di mana siswa bergantian datang ke depan untuk

mencocokkan karakter Mandarin dengan pinyin yang sesuai, hingga semua pasangan selesai.



Gambar 3. Penggunaan fitur *Match em up!*

Kemudian, menggunakan fungsi *Speedup*, bagi siswa menjadi dua kelompok (satu kelompok beranggotakan 11 orang dan satu kelompok beranggotakan 10 orang). Setiap kelompok memilih sebuah gambar untuk dijadikan lambang tim mereka. Perwakilan dari masing-masing kelompok bergantian menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar, hingga semua pertanyaan selesai dijawab.



Gambar 4. Penggunaan fitur *Speedup*

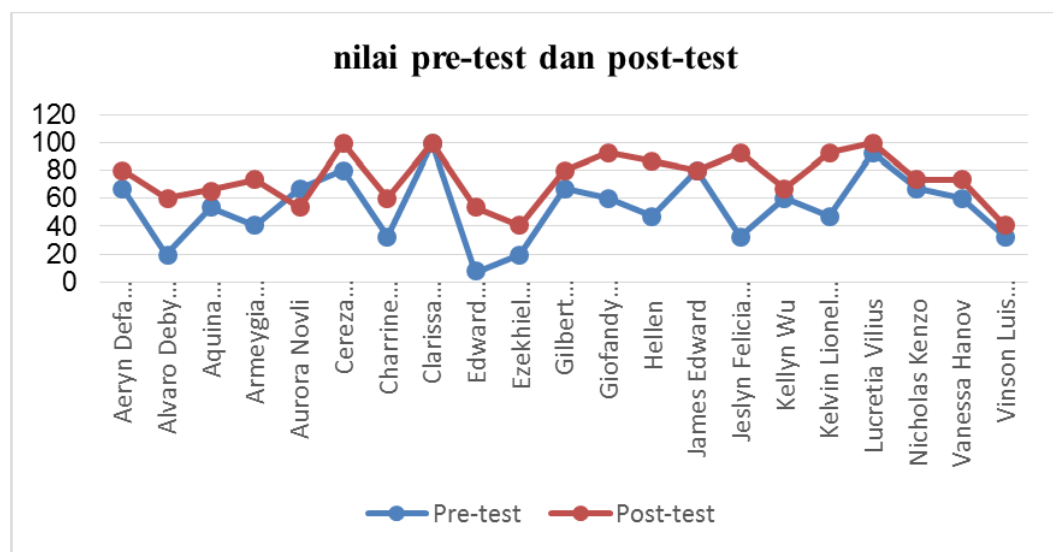
Semua siswa menjawab dengan benar, menciptakan suasana kelas yang ramai dan ceria. Kegiatan kompetisi kelompok bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sambil merangsang semangat kompetitif mereka. Penggunaan media Lumio dalam pembelajaran Bahasa Mandarin pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil tersebut sejalan dengan teori pembelajaran digital abad ke-21 yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi interaktif dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Mayer, R. E. (2014), pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan aktivitas interaktif dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih efektif karena siswa memproses materi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Dalam penelitian ini, media Lumio menghadirkan hanzi, pinyin, gambar, permainan, dan latihan interaktif yang membantu siswa memahami kosakata Bahasa Mandarin dengan lebih mudah. Penelitian ini juga sejalan dengan pendapat AK, M. F. dkk., (2021) yang menjelaskan bahwa pembelajaran digital interaktif dapat membantu siswa sekolah dasar meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi melalui aktivitas belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan permainan edukatif dalam media Lumio membantu siswa mengingat kosakata Bahasa Mandarin dengan lebih mudah melalui pengulangan dan latihan yang menyenangkan.

4. Pelajaran Keempat

Pelajaran keempat berlangsung pada Kamis, 14 Agustus 2025, pukul 08:35 hingga 09:45. Guru Bahasa Mandarin memulai dengan salam, dengan kegiatan

terbatas pada tes kosakata pra-ujian dan pengisian kuesioner. Siswa kembali mengambil sikap pasif, meskipun tanpa perlawanan. Beberapa siswa secara proaktif bertanya, “Kapan kita akan bermain game lagi?”, menunjukkan antusiasme tinggi terhadap aktivitas interaktif dan keinginan kuat untuk menggunakan kembali media Lumio. Selain itu, penggunaan fitur permainan seperti *Flip Out*, *Game Show*, *Match em up!*, dan *Speedup* menunjukkan adanya unsur *gamification* dalam pembelajaran. Menurut Kapp, K. M. (2012), *gamification* dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, kompetisi, tantangan, dan umpan balik langsung. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat selama kegiatan permainan berlangsung dibandingkan saat pembelajaran menggunakan metode ceramah pada pelajaran pertama.

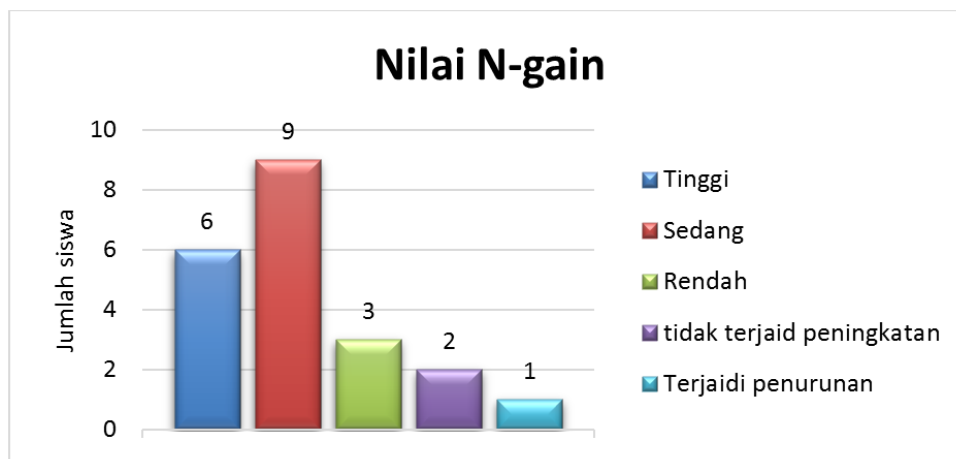
Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Melalui Media Lumio



Gambar 5. Nilai Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan analisis tabel di atas, siswa telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata Bahasa Mandarin:

- 6 siswa masuk ke dalam kategori ‘tinggi’, mewakili 28,57% dari 21 siswa.
- 9 siswa masuk ke dalam kategori ‘sedang’, mewakili 42,86% dari 21 siswa.
- 3 siswa masuk ke dalam kategori ‘rendah’, mewakili 14,29% dari 21 siswa.
- 2 siswa diklasifikasikan sebagai “tidak terjadi peningkatan”, mewakili 9,52% dari 21 siswa.
- 1 siswa diklasifikasikan sebagai “terjadi penurunan”, mewakili 4,8% dari 21 siswa.



Gambar 6. Nilai N-Gain

Nilai rata-rata peningkatan keseluruhan penggunaan media Lumio dalam pengajaran bahasa Mandarin pada siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari adalah 0,43. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{g} = \frac{\sum g}{N}$$

$$\bar{g} = \frac{9.11}{21}$$

$$\bar{g} = 0.43$$

Nilai peningkatan rata-rata yang diperoleh adalah 0,43, ini termasuk dalam tingkat 'sedang', menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata mereka setelah menggunakan media Lumio untuk belajar. Sejalan dengan penelitian Sukinarti dkk., (2024) media lumio sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Analisis Kelebihan dan Kekurangan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Menggunakan Media Lumio

Analisis Berbasis Wawancara dengan Guru Bahasa Mandarin

Melalui wawancara dengan guru Bahasa Mandarin, kami telah mengidentifikasi temuan berikut:

1. Saat menggunakan media Lumio dalam pelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, dengan tingkat motivasi dan konsentrasi yang meningkat secara signifikan.
2. Media Lumio secara efektif memperdalam pemahaman siswa terhadap kosakata Mandarin, dengan hasil yang sangat menonjol ketika guru memberikan penjelasan yang rinci dan jelas tentang istilah baru.
3. Permainan interaktif dalam media Lumio secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Namun, partisipasi siswa masih tidak merata, dengan umumnya hanya sebagian kecil siswa yang telah menguasai materi terkait yang paling aktif.

4. Karena ini adalah pertemuan pertama mereka dengan media Lumio, guru awalnya merasa sedikit tidak familiar dengan pengoperasiannya dan sesekali meminta dukungan teknis dari peneliti.
5. Dibandingkan sebelum menggunakan media Lumio, baik suasana kelas maupun inisiatif siswa menunjukkan perbaikan yang signifikan. Selain itu, menurut Deni, D. (2021), penggunaan teknologi pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, komunikatif, dan berpusat pada siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama penggunaan fitur permainan interaktif pada media Lumio dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif.
6. Guru menyarankan bahwa membiarkan siswa mengoperasikan segmen permainan dalam media Lumio secara pribadi dapat lebih memperkuat suasana belajar yang santai dan menyenangkan.
7. Siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari menunjukkan adaptasi yang luar biasa terhadap media Lumio, hampir tidak memerlukan periode penyesuaian.
8. Secara keseluruhan, media Lumio terbukti ramah pengguna dan sangat efektif, layak untuk disebarluaskan di kalangan pendidik. Hal ini harus didasarkan pada persiapan teknis yang matang dan penerapan strategi pengajaran yang dibedakan untuk mengatasi kemampuan siswa yang beragam.

Penggunaan media Lumio dalam pelajaran Bahasa Mandarin kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari menunjukkan kemampuannya untuk dengan cepat membangkitkan antusiasme siswa, memperdalam pemahaman kosakata, dan meningkatkan keterlibatan di kelas, dengan siswa beradaptasi dengan lancar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori *student engagement* dari Fredricks dkk., (2004) yang menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Penggunaan media Lumio dalam penelitian ini mampu meningkatkan keterlibatan perilaku melalui partisipasi aktif siswa dalam permainan, keterlibatan emosional melalui suasana belajar yang menyenangkan, serta keterlibatan kognitif melalui latihan kosakata dan aktivitas menjawab pertanyaan secara langsung. Peningkatan motivasi ini berpotensi meningkatkan kinerja akademik siswa, seperti yang diamati dalam studi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat membuat proses belajar mengajar lebih kondusif, efisien, dan menyenangkan (Sugiarti dkk., 2023). Namun, interaksi di kelas menunjukkan ketidakseimbangan di mana siswa yang lebih kuat mendominasi, dan guru mengalami ketidakfamiliaran teknis selama penggunaan awal.

Analisis Umpan Balik Siswa dari Survei Kuesioner

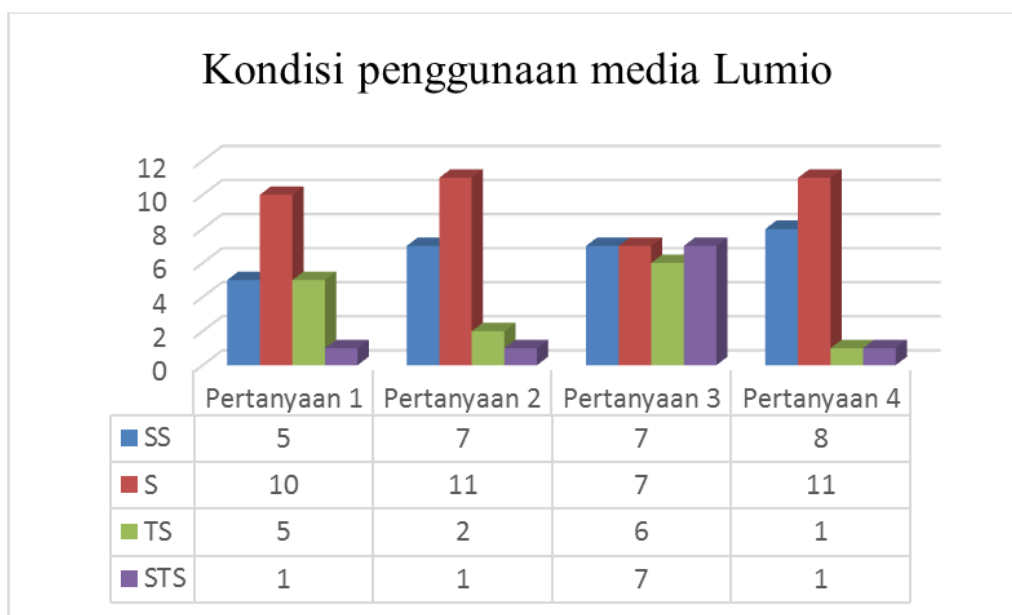
Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa Kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari setelah penggunaan media Lumio untuk pembelajaran Bahasa Mandarin. Hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki sikap positif terhadap media Lumio, menganggap perannya yang bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar dan membantu pemahaman kosakata Bahasa Mandarin. Namun, beberapa siswa juga menyoroti masalah, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan kosakata yang masih menantang bagi sebagian siswa, yang memerlukan penjelasan rinci dan berulang. Kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dibagikan kepada siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari pada hari Kamis. Hasilnya disajikan di bawah ini:



Tabel 2. Keterangan data kuesioner

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju

1. Bagian Satu: Penggunaan media Lumio:
 - a. Setelah menggunakan media Lumio untuk belajar, saya dapat mengucapkan dan menulis kosakata Mandarin dengan lebih baik. 5 siswa sangat setuju, 10 siswa setuju, 5 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju.
 - b. Setelah menggunakan media Lumio, saya merasa memahami kosakata Mandarin menjadi lebih mudah. 7 siswa sangat setuju, 11 siswa setuju, 2 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju.
 - c. Penggunaan media Lumio telah membuat saya lebih fokus selama belajar bahasa Mandarin. 7 siswa sangat setuju, 7 siswa setuju, 6 siswa tidak setuju, dan 7 siswa sangat tidak setuju.
 - d. Penggunaan media Lumio telah membuat proses belajar Bahasa Mandarin lebih menyenangkan. 8 siswa sangat setuju, 11 siswa setuju, 1 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju.



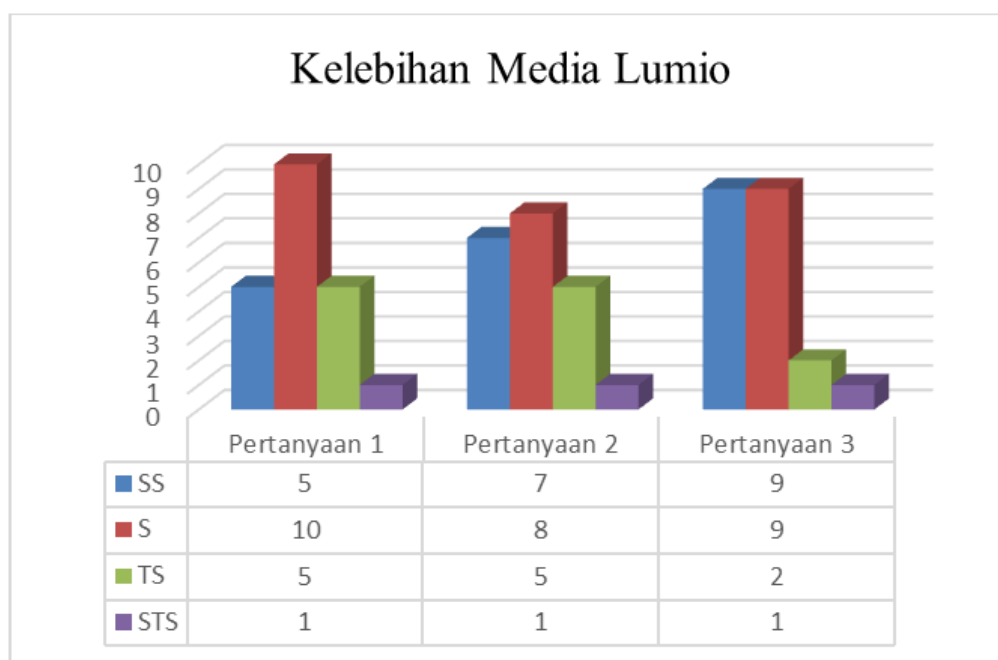
Gambar 7. Kondisi Penggunaan Media Lumio

Grafik ini menggambarkan sikap siswa terhadap penggunaan media Lumio dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Sebagian besar siswa setuju bahwa media Lumio membantu mereka dalam pengucapan Bahasa Mandarin dan penulisan kosakata, memudahkan pemahaman kosakata, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Bagian Dua: Keuntungan Media Lumio:
 - a. Desain antarmuka media Lumio telah meningkatkan minat saya dalam belajar Bahasa Mandarin. 5 siswa sangat setuju, 10 siswa setuju, 5 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju.
 - b. Dibandingkan dengan metode konvensional, saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Mandarin menggunakan media Lumio. 7 siswa sangat setuju, 8 siswa setuju, 5 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju.



- c. Permainan dan latihan interaktif dalam media Lumio membantu saya memahami konten kosakata dengan lebih baik. 9 siswa sangat setuju, 9 siswa setuju, 2 siswa tidak setuju, dan 1 siswa sangat tidak setuju.

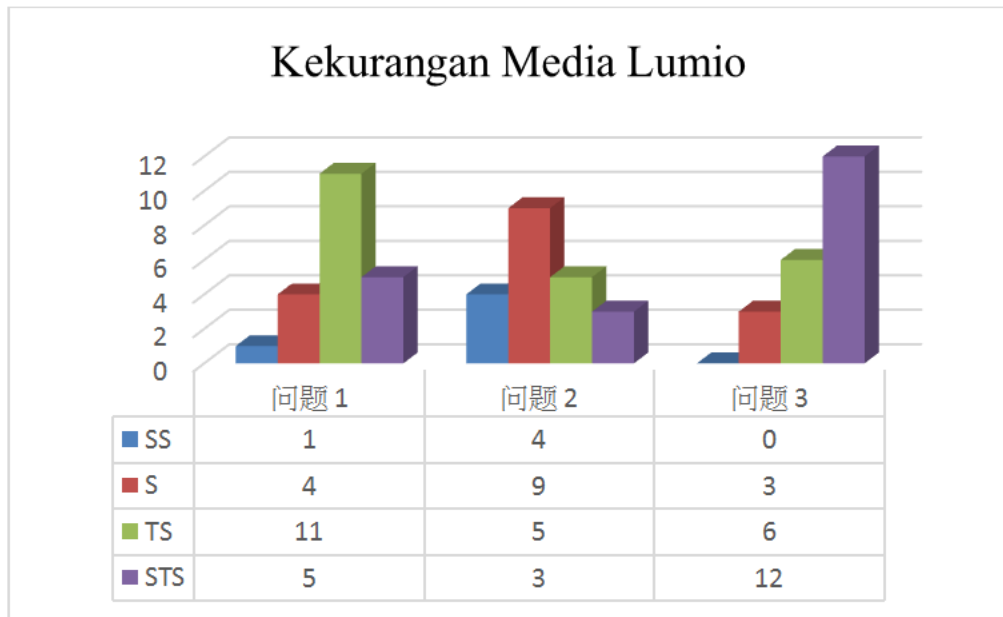


Gambar 8. Kelebihan Media Lumio

Grafik ini menggambarkan keunggulan media Lumio. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa desain antarmuka media Lumio meningkatkan minat mereka dalam belajar Bahasa Mandarin, meningkatkan motivasi mereka, dan membantu pemahaman kosakata Bahasa Mandarin melalui permainan dan latihan interaktif, hal ini sejalan dengan pendapat Siswa dkk., (2024) bahwa media Lumio dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, menurut Munir, (2017), pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa karena materi disampaikan melalui kombinasi visual, teks, audio, dan aktivitas interaktif yang membuat siswa lebih aktif selama proses belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan hanzi, pinyin, gambar, serta permainan edukatif pada media Lumio membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata Bahasa Mandarin. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi setelah menggunakan media Lumio.

3. Bagian Tiga: Batasan media Lumio:

- Media Lumio kadang-kadang mengalami gangguan teknis yang mengganggu proses belajar. 1 siswa sangat setuju, 4 siswa setuju, 11 siswa tidak setuju, dan 5 siswa sangat tidak setuju.
- Meskipun menggunakan media Lumio, beberapa kosakata Bahasa Mandarin tetap sulit dipahami. 4 siswa sangat setuju, 9 siswa setuju, 5 siswa tidak setuju, dan 3 siswa sangat tidak setuju.
- Selama proses belajar Bahasa Mandarin menggunakan media Lumio, beberapa siswa merasa prosesnya cukup membosankan. 0 siswa sangat setuju, 3 siswa setuju, 6 siswa tidak setuju, dan 12 siswa sangat tidak setuju.



Gambar 9. Kekurangan Media Lumio

Grafik ini menggambarkan kelemahan media Lumio yang diidentifikasi berdasarkan umpan balik siswa. Meskipun tidak terjadi gangguan sistem selama proses belajar, siswa terutama mengalami kesulitan dalam memahami kosakata tertentu, sehingga memerlukan penjelasan berulang dan rinci. Sebagian besar siswa tidak merasa bosan saat menggunakan media Lumio.

Dapat disimpulkan bahwa umpan balik dari siswa kelas 5 di SD Swasta Cahaya Mentari mengenai penggunaan media Lumio untuk pembelajaran Bahasa Mandarin secara keseluruhan positif. Keunggulan media Lumio terletak pada kemampuannya membantu siswa dalam pengucapan yang akurat dan ejaan kosakata, meningkatkan pemahaman, memperbaiki konsentrasi, dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer, R. E. dkk., (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman melalui integrasi visual dan verbal. Platform ini secara efektif meningkatkan minat dan motivasi, dengan permainan dan latihan interaktifnya menjadi sorotan utama dalam memperdalam pemahaman kosakata. Proses pembelajaran bebas dari gangguan teknis, dan siswa umumnya tidak merasa bosan. Namun, terdapat keterbatasan bahwa beberapa kosakata Bahasa Mandarin tertentu sulit dipahami, sehingga memerlukan penjelasan berulang dan rinci dari guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan data pre-tes dan post-tes, tingkat pemahaman kosakata menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor rata-rata meningkat secara substansial. Nilai peningkatan yang dihitung sebesar 0,43 termasuk dalam kategori peningkatan moderat, menunjukkan hasil pengajaran yang efektif. Terjadi peningkatan signifikan dalam skor pemahaman kosakata dengan hasil pre-tes dan post-tes menunjukkan 0,43 “kategori sedang”. Secara spesifik 28,57% siswa mencapai tingkat “tinggi”, 42,86% mencapai “sedang”, 14,29% mencapai ‘rendah’,

9,52% menunjukkan “tidak ada peningkatan”, dan 4,8% mengalami “terjadi penurunan”.

Observasi, perbandingan pre-tes dan post-tes, wawancara, dan kuesioner, secara kolektif menunjukkan efektivitas signifikan media Lumio dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas 5. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media Lumio merupakan alat pengajaran yang mampu secara nyata meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi rujukan bagi guru sekolah dasar dalam mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam pembelajaran bahasa Mandarin karena meningkatkan minat dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- AK, M. F. (2021). Pembelajaran Digital. *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* (Vol. 3, Number 1).
- Asmani, J. M. (2011). *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas* (Diyan Yulianto, Ed.). Laksana.
- Chen, Y. (2023). *Teaching Chinese characters to non-native speakers : a scoping review*. 01029.
- Deni, D. (2021). *Teknologi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). *School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence*. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*.
- Latri, Patta, R., Atjo, S. E. P., & Juhar, A. (2021). *ELPSA DALAM PEMBELAJARAN GEOMETRI*. AGMA.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Oktariyani, Y., Safitri, S., & Fitriani, Y. (2025). *Indonesian Research Journal on Education*. 5, 273–277.
- Semiring, T. B., Wahyono, D., Angkejaya, O. W., Aji, L. J., & Luthfian, R. Y. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN* (A. Asari, Ed.).
- Setiawan, A., Putria, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Siswa, B., Mts, D. I., & Mamajang, M. (2024). *Efektivitas penggunaan media*. 10, 234–242.
- Sugiarti, W., Fatih, M., & Ni, F. (2023). *Pengembangan Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Sekolah Dasar*. 5(2), 1465–1473.
- Suhirman. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Pendekatan Teoritis & Praktis)*.



- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya. In *Surya Cahya*.
- Sukinarti, D. Y., Mardiyah, A. A., & Afkar, T. (2024). *Penerapan Media Digital Lumio By Smart Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 7 SMPN 2 Puri*. 4, 16076–16083.
- Sutami, H. (2016). Fungsi dan kedudukan bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(2), 212–239.
- Wai, T., Ong, S., & Troyer, R. A. (2022). *The Double-Edged Sword of Mandarin : Language Shift and Cultural Maintenance among Middle- Aged Chinese-Malaysians*. 25, 1–20.
- Yuan, Z. (2000). *教育研究方法*. 高等教育出版社.

