



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 3 Juni 2023 Halaman 1313 - 1324

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Interaktivitas Game Animasi Penunjang Keterampilan Berbahasa Asing

Desti Nur Aini^{1✉}, Ayatinah Puspita Kartika Kirana²

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2}

e-mail : desti.nur.fs@um.ac.id¹, ayatinahpuspita@gmail.com²

Abstrak

Sebagai bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi *game* dapat dijadikan media untuk belajar bahasa asing, dalam hal ini bahasa Mandarin. Game yang berbasis interaktif dan edukatif dengan platform online salah satunya adalah aplikasi “ChineseSkill”. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi “ChineseSkill” dan respons pebelajar Bahasa Mandarin terhadap penerapan aplikasi “ChineseSkill” sebagai penunjang keterampilan menyimak dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara. Sebanyak 26 orang mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang merupakan sumber data penelitian. Observasi dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Data selanjutnya dianalisis dengan menggunakan tahapan dari Miles & Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi “ChineseSkill” terlaksana baik ditunjang dengan rancangan fitur yang dapat diatur sedemikian rupa, dan sesuai tahapan dalam pembelajaran. Dari segi interaktif dan edukatif “ChineseSkill” terbukti menjadi media penunjang pembelajaran. Pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih efektif dan variatif. Respons positif mahasiswa terhadap aplikasi ChineseSkill ditekankan pada keunggulan media dalam pemecahan masalah pembelajaran sehari-hari. Aplikasi ini dapat mengatasi keterbatasan mahasiswa pebelajar secara ruang dan waktu.

Kata Kunci: Bahasa Mandarin, game animasi, interaktif, pembelajaran.

Abstract

As part of the development of science and technology, games can be used as a medium for learning foreign languages, in this context is Mandarin. One of the interactive and educational games with an online platform is the “ChineseSkill” application. The purpose of the study is to describe the implementation of the “ChineseSkill” app and the responses of the learners of Mandarin towards the application of the “ChineseSkill” app as a support for listening skills in learning. This research used a descriptive qualitative method. The data in this study were obtained from observation and interview results. A total of 26 students of the Chinese Language Education study program at the State University of Malang are the source of this data. Observation and interviews were used as data collection techniques. The data were then analyzed using the stages of Miles & Huberman, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the application of “ChineseSkill” is well implemented supported by the design of features that can be arranged in such a way, and based on the stages in learning. In terms of interactive and educational “ChineseSkill” proved to be a media to support learning. Chinese language learning becomes more effective and varied. Students’ positive responses to the ChineseSkill application emphasized the advantages of the media in solving daily learning problems. This application can overcome the limitations of student learners in space and time.

Keywords: Mandarin, animated game, interactive, learning.

Copyright (c) 2023 Desti Nur Aini, Ayatinah Puspita Kartika Kirana

✉ Corresponding author :

Email : desti.nur.fs@um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5011>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa asing tidak sama seperti mempelajari bahasa ibu. Hal ini dikarenakan mempelajari bahasa asing memiliki proses yang terkait dengan pengembangan kompetensi budaya, kesadaran sosial, dan logika (D. Aini et al., 2020). Prinsip dasar pengajaran baik menyangkut metode (model pengajaran), materi, maupun proses pelaksanaan pengajaran tentu akan berbeda. Bahasa asing juga merupakan bentuk pendidikan yang unik dan kaya akan banyak pengalaman yang nantinya digunakan untuk berpartisipasi dan beradaptasi dengan pergaulan dunia modern saat ini (Adji, 2017). Menurut situs *Taleinstituut Nederland* (Chislett, 2016) bahasa Mandarin merupakan bahasa paling sulit untuk dipelajari dan digunakan. Hal ini di (Adji, 2017) sebab bahasa Mandarin memiliki banyak idiom serta sifat bahasa yang termasuk tonal (tiap pelafalan memiliki makna yang berbeda). Dapat dibuktikan dengan bahasa Mandarin yang memiliki 4 *tone* atau nada, yang dimana jika berbeda nada maka akan berbeda pula makna yang dikandungnya.

Keterampilan berbahasa Mandarin meliputi keterampilan 听力 [*tīnglǐ*] (menyimak), keterampilan 口语 [*kǒuyǔ*] (berbicara), keterampilan 阅读 [*yuèdú*] (membaca), dan keterampilan 写作 [*xiězuò*] (menulis). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antar satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Mengingat pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi, maka dalam proses pembelajaran bahasa tentu harus diarahkan pada tercapainya keterampilan komunikasi atau kemampuan berbicara yang baik dalam pemahaman serta penggunaan. Hal tersebut bisa dikaitkan dengan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural (Yu Dongxing, 2020). Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan opini, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 2018). Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi secara lisan merupakan dasar utama dari belajar bahasa. Hal ini karena berbicara atau bahasa lisan merupakan tipe kemampuan bahasa yang paling umum dan paling sering digunakan dalam sehari-hari. Saat interaksi berlangsung, keterampilan berbahasa tidak hanya berbicara melainkan juga keterampilan berbahasa menyimak. Keterampilan menyimak pada hakikatnya memiliki kaitan erat dengan keterampilan berbicara, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar atau modal utama untuk berbicara. Menurut (Nurgiyantoro, 2010) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah menyimak.

Kemampuan menyimak dan berbicara dalam belajar bahasa Mandarin merupakan kemampuan yang harus sering dilatih dan dibiasakan guna melatih kecepatan dan ketepatan otak dalam memahami apa yang dikatakan oleh lawan bicara serta mengerti bagaimana dalam memberikan respons. Hal ini dapat dilakukan dengan membiasakan diri dengan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan bahasa Mandarin, seperti bermain *game* bahasa Mandarin. Seiring perkembangan zaman, *game* tidak hanya berfungsi untuk sarana hiburan melainkan juga menjadi sarana untuk belajar. Tidak asing lagi bahwa *game* sudah bisa menjadi salah satu media pembelajaran, contohnya media pembelajaran untuk belajar bahasa Mandarin. Aplikasi "*ChineseSkill*" adalah salah satu dari *game* tersebut.

Dalam *App Store* aplikasi ini termasuk dalam aplikasi yang sangat baik dengan rating 4.9/5 dari para pengguna nya yang berasal dari seluruh penjuru dunia. Berdasarkan ulasan aplikasi "*ChineseSkill*" dalam *App Store*, mayoritas pengguna mengaku aplikasi ini sangat membantu mereka dalam mempelajari bahasa Mandarin, hal ini dikarenakan dalam aplikasi "*ChineseSkill*" pengguna dapat mengubah tampilan bahasa sesuai dengan bahasa negara mereka. Aplikasi ini mampu membantu para pengguna nya yang ingin berlatih dan belajar keterampilan bahasa Mandarin, baik keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam penelitian ini, mata kuliah Menyimak dan Berbicara II dalam program studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang menjadi wadah bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian penerapan aplikasi "*ChineseSkill*" untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin mahasiswa.

Mahasiswa angkatan 2021 *offering* A Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Malang menjadi sumber data dalam penelitian ini. Hal ini karena berdasarkan hasil angket *Google Form* yang telah disebarakan kepada dua *offering* prodi Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2021, dibandingkan dengan mahasiswa *offering* B mahasiswa *offering* A lebih banyak (60%) mengaku mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak bahasa Mandarin. Kesalahan seperti lama atau kurang tanggap dalam menangkap informasi yang sedang disimak dan tidak biasa mendengar bahasa Mandarin secara langsung dari seorang *native* menjadikan faktor mahasiswa merasa kurang lancar dalam keterampilan menyimak bahasa Mandarin. Mahasiswa mengaku sangat tertarik dan antusias dengan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan keterampilan bahasa terutama pada bidang menyimak. Permainan dalam pembelajaran dapat memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik (literasi dan keterampilan), serta dapat menjadi media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif (Freitas, 2016). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan aplikasi “*ChineseSkill*” untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin mahasiswa dan mengetahui respons para mahasiswa angkatan 2021 *offering* A Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Malang mengenai aplikasi “*ChineseSkill*” setelah diterapkannya aplikasi tersebut.

Penelitian dengan menggunakan aplikasi “*ChineseSkill*” telah dilakukan oleh (Christian, J., Thamrin, L., & Lusi, 2021). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi “*ChineseSkill*” membawa dampak positif bagi perkembangan keterampilan berbicara para mahasiswa angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Tanjungpura. Nilai pre-test dan post-test mahasiswa mengalami peningkatan cukup signifikan setelah memanfaatkan aplikasi “*ChineseSkill*”. Dalam penelitian tersebut juga disebutkan bahwa sebesar 88.7% mahasiswa merasakan peningkatan dalam keterampilan berbicara bahasa Mandarin. Mahasiswa dapat menyimak dengan baik dan jelas dari suara percakapan, dapat lebih fokus akan tanda baca, serta penekanan dalam kalimat yang membuat mahasiswa lebih cepat dapat menangkap makna dan fungsi dari kalimat percakapan tersebut. Media lain sejenis juga difokuskan pada strategi yang mendukung penguasaan kosakata bahasa Mandarin oleh (Handoko, 2019). Strategi asosiasi menjadi rujukan dalam proses pembelajaran kosa kata pemula menggunakan *Chineseskill*. Aplikasi yang menarik dan tidak membosankan pada *section* “*Speak Up*” juga menjadi alasan sebagian besar mahasiswa (94.35%) untuk menggunakan aplikasi tersebut guna meningkatkan kualitas keterampilan berbicara mereka. Penelitian (Usman et al., 2018) menyatakan pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa satu kelas menjadi kelas eksperimen dengan diberi perlakuan memanfaatkan media audio, sementara kelas lain menjadi kelas kontrol dengan tidak memanfaatkan media audio melainkan hanya dengan metode ceramah dan diskusi. Nilai rata-rata mahasiswa kelas eksperimen mendapatkan nilai lebih tinggi dan memenuhi KKM dibandingkan kelas kontrol. Pada kelompok kelas eksperimen *mean* nilai mahasiswa adalah 89,15 sementara pada kelas kontrol *mean* nilai mahasiswa adalah 70,30. Ketiga penelitian ini menggunakan media yang interaktif untuk efektivitas dan kecepatan proses belajar. Namun, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang lain adalah fokus pada keterampilan menyimak yang memiliki hambatan dalam kegiatan PBM maupun dalam praktiknya sebagai media komunikasi di lingkungan sosial. Menitikberatkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Mandarin dilatarbelakangi oleh kurang meratanya beban jam pelajaran atau latihan menyimak, sehingga kesulitan yang dialami adalah karena mahasiswa tidak terbiasa menyimak. Oleh karena itu penelitian penggunaan game edukasi yang interaktif perlu dilakukan sebagai bagian dari solusi pembelajaran menyimak bahasa Mandarin di kelas pemula, baik pelaksanaan di tingkat universitas ataupun di tingkat sekolah menengah, dan yang telah teruji efektivitasnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memperoleh data yang lebih objektif, komprehensif, valid, terbukti, serta mendalam (D. N. Aini et al., 2021). Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan guna mengumpulkan data yang riil serta menghasilkan penelitian yang optimal. Sesuai dengan penelitian kualitatif deskriptif, dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan bagaimana penerapan media aplikasi *game* animasi bahasa Mandarin “*ChineseSkill*” untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin mahasiswa serta respons yang diberikan oleh mahasiswa terhadap penerapan aplikasi tersebut.

Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti bersifat mutlak dan tidak dapat digantikan. Hal ini dikarenakan kehadiran peneliti merupakan hal yang sangat penting serta dibutuhkan guna menghasilkan penelitian yang optimal. Menurut (Sukardi, 2021), untuk menyimpulkan data secara menyeluruh kehadiran peneliti langsung di lapangan sangat diutamakan guna pengumpulan data yang dilakukan dengan sebenarnya tanpa manipulasi. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai guru model pada pembelajaran mata kuliah Menyimak dan Berbicara II yang diampu oleh mahasiswa *offering A* angkatan 2021 prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang yang dilaksanakan secara daring. Peneliti melakukan rangkaian kegiatan penelitian meliputi observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan pedoman wawancara.

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti selanjutnya melakukan tahap analisis data. Data penelitian dianalisis dengan tahapan dari (Miles, 1992) yang terdiri dari 3 (tiga) tahap kegiatan analisis data, yakni (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyederhanakan data dari hasil lembar observasi dan wawancara sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dianggap mampu mewakili semua data. Dilanjutkan dengan tahap penyajian data yang telah direduksi berdasarkan tahap sebelumnya secara sistematis dan telah menyajikan suatu informasi. Diakhiri dengan penarikan kesimpulan yang disajikan di bagian penutup, sehingga pembaca penelitian ini mampu secara langsung menemukan kesimpulan pada penelitian penerapan aplikasi “*ChineseSkill*” untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin mahasiswa. Pada pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi. Menurut (Sugiyono, 2014) triangulasi adalah teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada. Dengan triangulasi maka sebenarnya peneliti telah mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas. Peneliti melakukan triangulasi data dengan membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara dari para informan atau yang disebut triangulasi metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penerapan *game* animasi bahasa Mandarin “*ChineseSkill*” untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin mahasiswa dilaksanakan secara daring. Sumber data atau subjek dari penelitian ini adalah 26 mahasiswa angkatan 2021 *offering A* Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Malang. Kegiatan berlangsung melalui aplikasi *Zoom Meeting* selama 2 (dua) jam. Selain peneliti berperan sebagai guru model, peneliti juga dibantu oleh 2 (dua) *observer* dari teman sejawat prodi Pendidikan Bahasa Mandarin yang bertugas untuk mengamati proses pembelajaran mata kuliah dengan penerapan aplikasi “*ChineseSkill*”.

Sebelum melakukan penelitian kepada subjek untuk mengambil data peneliti telah membuat beberapa perangkat pembelajaran, diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi peneliti yang telah disusun dalam *PowerPoint* (PPT), serta menyiapkan aplikasi “*ChineseSkill*”. Terdapat 4 (empat) sub tema materi yang terdapat dalam aplikasi dan sesuai dengan RPS mata kuliah Menyimak dan Berbicara II yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu (1) 我感冒了 [*Wǒ gǎnmào le*] (Saya demam), (2) 一天三

次 [Yī tiān sān cì] (Satu hari tiga kali), (3) 周末你都喜欢做什么? [Zhōumò nǐ dōu xǐhuān zuò shénme?] (Pada akhir pekan kamu suka melakukan apa?), dan (4) 你喜欢什么运动? [Nǐ xǐhuān shénme yùndòng?] (Kamu suka olahraga apa?).



Gambar 1: Materi dalam aplikasi *ChineseSkill*

Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti sebagai guru model mengawali pembelajaran dengan salam pembuka menggunakan bahasa Mandarin dan dilanjutkan dengan melakukan kegiatan presensi kepada mahasiswa *offering* A serta menyampaikan tujuan penelitian. Peneliti juga mengenalkan aplikasi “*ChineseSkill*” kepada mahasiswa secara prosedural dan menjelaskan *future* keunggulan aplikasi yang akan menguntungkan mahasiswa saat menggunakan aplikasi untuk belajar. Memasuki tahap kegiatan inti pembelajaran peneliti memulainya dengan menyampaikan apersepsi. Apersepsi diperlukan pada awal kegiatan pembelajaran guna menghubungkan konsep pada peserta didik yang lalu kepada konsep yang akan disampaikan oleh guru (Akbar, 2021). Berdasarkan pengamatan para *observer* (data terlampir), mahasiswa menyimak dengan baik dan berhasil menangkap apersepsi yang diberikan oleh guru model. Mahasiswa tanggap menjawab setelah peneliti melontarkan pertanyaan materi apa yang akan dipelajari. Memasuki inti pembelajaran, peneliti menampilkan dan menerapkan aplikasi “*ChineseSkill*”. Peneliti melaksanakan proses penerapan *game* animasi bahasa Mandarin “*ChineseSkill*” sesuai dengan langkah-langkah dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *game* maka peneliti telah menerapkan sesuatu yang baru bagi pengalaman belajar para mahasiswa. Selain itu, tingkat kemampuan keterampilan menyimak setiap mahasiswa tentu tidak sama dan dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Peneliti menerapkan *game* animasi bahasa Mandarin “*ChineseSkill*” dengan pertimbangan bahwa mahasiswa mampu menyimak bahasa Mandarin serta menangkap makna dan informasi yang disampaikan dengan lebih baik. Sesuai dengan pendapat (Nurrita, 2018), media pembelajaran merupakan alat pembantu dalam proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan lebih jelas serta tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik secara efektif dan efisien.

Berdasarkan penerapan yang telah dilaksanakan, aplikasi “*ChineseSkill*” yang digunakan oleh peneliti sebagai media pembelajaran sesuai untuk diterapkan dalam tema 看病 [Kànbìng] (Periksa ke Dokter) dan 周末 [Zhōumò] (Akhir Pekan). Hasil observasi menyebutkan bahwa mahasiswa bersemangat dan antusias melafalkan kosakata dengan lantang, dibuktikan dengan mahasiswa *on microphone* dan beberapa mahasiswa menyalakan kamera pada saat diminta untuk melafalkan kosakata yang berkaitan dengan materi. Selama peneliti menerapkan aplikasi “*ChineseSkill*”, mahasiswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran memberikan respons yang antusias, aktif, dan bersemangat. Keaktifan mahasiswa terlihat pada saat peneliti menampilkan

soal pertanyaan setelah mahasiswa selesai menyimak materi audio, beberapa mahasiswa dengan cepat meminta izin kepada peneliti untuk menjawab pertanyaan. Aktivitas semacam ini menunjukkan bahwa di dalam pembelajaran bahasa Mandarin siswa memerlukan strategi pembelajaran agar siswa dapat menguasai keterampilan berbahasa Mandarin (Mintowati, 2017).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, mahasiswa mampu menjawab pertanyaan secara lisan menggunakan bahasa Mandarin dengan pelafalan yang baik. Peneliti juga memberikan apresiasi kepada mahasiswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Tidak hanya sekedar menjawab pertanyaan sesuai dengan materi audio dari aplikasi “*ChineseSkill*”, mahasiswa juga mampu menerjemahkan soal pertanyaan dan jawaban yang mereka sampaikan menjadi bahasa Indonesia dengan benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa telah menerima materi yang disampaikan oleh peneliti dan menyimak materi audio dalam aplikasi “*ChineseSkill*” dengan baik. Mahasiswa juga aktif dan responsif saling bersahutan saat melakukan pembahasan hasil latihan soal bersama peneliti. Berdasarkan paparan tersebut maka aplikasi “*ChineseSkill*” yang diterapkan berhasil menjadi media yang baik dan mampu membantu mahasiswa dalam menangkap materi pembelajaran. Selaras dengan pendapat (Nurseto, 2011) media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan akhir pembelajaran dosen model melakukan penarikan kesimpulan bersama mahasiswa tentang materi 看病 [Kànbìng] (Periksa ke dokter) dan 周末 [Zhōumò] (Akhir pekan) yang telah dipelajari dengan penerapan aplikasi “*ChineseSkill*”. Selama penerapan aplikasi tersebut, peneliti sebagai guru model menyatakan bahwa pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Aplikasi “*ChineseSkill*” juga mampu mendukung mahasiswa untuk lebih menangkap materi menyimak yang disampaikan sehingga membuat mahasiswa menjadi lebih produktif selama pembelajaran berlangsung hingga berakhirnya kegiatan. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh (Arsyad, 2015) bahwa, media dalam sudut pandang pendidikan adalah suatu instrumen yang sangat ideal dalam proses menentukan keberhasilan belajar mengajar.



Gambar 2 : Dokumentasi Kegiatan Inti Pembelajaran

Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “*ChineseSkill*” selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain mudah digunakan, aplikasi “*ChineseSkill*” ternyata juga mampu mendukung materi pembelajaran. Tidak hanya diterapkan dalam mata kuliah perguruan tinggi, aplikasi “*ChineseSkill*” juga memudahkan penggunaannya dengan mengklasifikasi materi berdasarkan tema dan tingkat kesulitan sehingga aplikasi ini juga mampu dijadikan media pembelajaran bahasa Mandarin untuk tingkat dasar dengan arahan tenaga pendidik. Hal ini terbukti selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Christian, J., Thamrin, L., & Lusi, 2021) berdasarkan hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test, nilai mahasiswa mengalami peningkatan signifikan setelah memanfaatkan aplikasi “*ChineseSkill*”. Dalam aplikasi ini juga terdapat fitur grafik status peningkatan, sehingga para pengguna aplikasi “*ChineseSkill*” dapat mengetahui limit atau batas penguasaan bahasa Mandarin mereka. Penguasaan kompetensi pengetahuan yang sudah diperoleh siswa di

dalam kelas merepresentasikan tingkatan potensi intelektual yang dinilai, seperti mengetahui (C1), hingga mencipta (C6) (Binawati et al., 2020).

Untuk mendapatkan respons mahasiswa *offering A* angkatan 2021 yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan aplikasi “*ChineseSkill*”, peneliti mengambil data melalui hasil wawancara kepada lima belas mahasiswa yang hadir dalam kelas tersebut. Dari hasil wawancara diketahui bahwa mahasiswa menyukai aplikasi “*ChineseSkill*” karena sangat mudah digunakan dan dimainkan untuk belajar bahasa Mandarin. Dengan *figure* yang mendukung, mahasiswa juga merasa terbantu selama melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin. *Figure* pendukung tersebut adalah soal latihan yang tidak hanya dalam bentuk tulisan *hanzi* melainkan juga terdapat soal dalam bentuk audio yang dilafalkan langsung oleh *native speaker* Tiongkok sehingga membuat mahasiswa harus menyimak audio dengan penuh pemahaman. Secara tidak langsung hal tersebut dapat mendukung mahasiswa pembelajar bahasa Mandarin. Pada kegiatan wawancara, mahasiswa CG menyampaikan, “Ya kak aplikasi ini sangat membantu saya, khususnya saya yang tidak memiliki *basic* bahasa Mandarin sama sekali. Saya juga merasa senang saat belajar melatih keterampilan menyimak saya dengan aplikasi *ChineseSkill*”.

Aplikasi *ChineseSkill* cocok digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dan dirancang untuk semua tingkatan kemampuan bahasa. Menurut respon mahasiswa SIS.WW terdapat grafik status peningkatan yang menunjukkan narasumber dapat mengetahui batas penguasaan bahasa Mandarinnnya, sehingga penguasaan mulai tingkat dasar hingga tingkat lanjut dapat dilatih melalui aplikasi tersebut. Alasan mengapa aplikasi ini mampu menambah semangat belajar yaitu karena materi yang telah tuntas dipelajari dapat dibuka kembali dan mudah untuk digunakan secara mandiri. Dari beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditunjukkan aplikasi ini nampak bahwa aplikasi ini lebih unggul dalam hal penguatan dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangan lebih nampak pada respon yang sama satu dengan lainnya dalam hal terdapat materi yang berbayar jika ingin menggunakannya, dan juga tampilan aplikasi yang monoton.

Pembahasan

Menggunakan media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berkualitas serta memudahkan peserta didik untuk lebih menangkap materi yang disampaikan. Hal ini selaras dengan penjelasan tentang media pembelajaran menurut (Nurrita, 2018) yaitu media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan lebih jelas serta tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik secara efektif dan efisien. Dari penerapan aplikasi *game* animasi bahasa Mandarin “*ChineseSkill*” dalam mata kuliah Menyimak dan Berbicara II ditengarai bahwa tingkat kemampuan keterampilan menyimak setiap mahasiswa tentu tidak sama dan dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Peneliti menerapkan *game* animasi bahasa Mandarin “*ChineseSkill*” dengan pertimbangan bahwa mahasiswa mampu menyimak bahasa Mandarin serta menangkap makna dan informasi yang disampaikan dengan lebih baik. Seperti yang telah dijelaskan pada bab kajian teori, menurut (Tarigan, 2018) menyimak merupakan kegiatan mendengarkan lambang secara lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi agar memperoleh informasi, menangkap isi pesan, dan memahami makna yang telah disampaikan dari pembicara melalui bahasa lisan.

Pengajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa asing di Indonesia tentu saja membutuhkan penguasaan keempat keterampilan berbahasa asing. Materi dan konteks yang otentik sangat dibutuhkan dalam pengajaran bahasa asing. Oleh karena itu pengajaran keempat keterampilan berbahasa dalam bahasa Mandarin harus menggunakan materi dan konteks bahasa Mandarin. Namun, ada banyak kendala yang dihadapi oleh para pengajar bahasa Mandarin untuk dapat mengajarkan keempat keterampilan tersebut secara proporsional. Mengingat kemahiran menyimak bahasa Mandarin membutuhkan waktu dan dedikasi, maka diperlukan latihan yang konsisten dan eksposur yang terus-menerus terhadap bahasa Mandarin agar peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menyimak tercapai. Mengacu pada pendapat (Ulum, 2015) bahwa menyimak

merupakan kegiatan aktif yang melibatkan tidak hanya kemampuan mendengar yang baik tetapi juga kemampuan memilah dan memaknai informasi yang diperoleh dari kegiatan tersebut, terdapat beberapa alasan bahwasanya penting untuk mengembangkan keterampilan menyimak dalam bahasa Mandarin. Terampil dalam menyimak memperbaiki kemampuan komunikasi dalam bahasa Mandarin secara komprehensif. Selain meningkatnya kemampuan komunikasi keterampilan menyimak dapat memberikan keunggulan kompetitif bila penguasaan bahasa ini diterapkan pada kerangka kerja bisnis yang berhubungan dengan perusahaan-perusahaan dunia, mengingat bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia dan menjadi bahasa yang diakui oleh PBB. Keterampilan menyimak juga dapat membantu pebelajar awal secara keseluruhan, artinya menyimak sebagai salah satu aspek penting dalam belajar bahasa asing, maka pola bahasa, kosakata ataupun tata bahasa, dan penguatan keterampilan berbahasa lainnya akan mudah dikenali. Mempelajari bahasa Mandarin khususnya mengembangkan keterampilan menyimak akan memberikan para pebelajar atau siswa tantangan baru dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Kemampuan multitasking, pemrosesan informasi secara real-time, kemampuan adaptasi terhadap berbagai situasi komunikasi, serta pendalaman pemahaman tentang perspektif dan nilai-nilai budaya akan terlatih dengan baik. Secara keseluruhan penguasaan keterampilan menyimak memiliki manfaat yang luas, baik dari komunikasi, karier, maupun pemahaman budaya.

Berdasarkan penerapan yang telah dilaksanakan, aplikasi “*ChineseSkill*” yang digunakan oleh peneliti sebagai media pembelajaran sesuai untuk diterapkan dalam tema 看病 [Kànbìng] (Periksa ke Dokter) dan 周末 [Zhōumò] (Akhir Pekan). Sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran, peneliti mengenalkan dan menjelaskan aplikasi “*ChineseSkill*” kepada mahasiswa terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak merasa asing terhadap media yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Usman et al., 2018) ditemukan hasil bahwa kelas yang diberi perlakuan dengan memanfaatkan media audio (kelas eksperimen) menghasilkan nilai rata-rata (*mean*) yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak memanfaatkan penerapan media audio. Selama penerapan aplikasi “*ChineseSkill*” untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin, mahasiswa tidak menjumpai kesulitan dalam memahami materi yang dikandungnya. Secara umum tinjauan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik telah berhasil diimplementasikan dengan baik (Hieronimus et al., 2022).

Respons positif diberikan oleh para mahasiswa dengan menyatakan materi yang ditampilkan sangat jelas, lengkap, dan mudah untuk dipahami. Salah satu respons positif dari mahasiswa NDWA menyampaikan, “Saya rasa aplikasi ini sangat mampu menjadi media penunjang pembelajaran. Karena sebelum mengenal aplikasi ini, tenaga pendidik lebih sering hanya menggunakan media PPT sehingga membuat saya dan teman mahasiswa lain merasa bosan. Dengan adanya aplikasi *ChineseSkill* dalam pembelajaran saya rasa tenaga pendidik dapat menyampaikan pembelajaran dengan metode yang lebih menarik. Sehingga saya dapat lebih menangkap materi yang disampaikan”. Meskipun aplikasi ini diterapkan dalam video konferensi karena pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, audio yang diputar dari aplikasi “*ChineseSkill*” tetap dapat terdengar dengan jelas tanpa kendala oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa merasa aplikasi ini juga cocok jika digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

Keunggulan pemanfaatan aplikasi “*ChineseSkill*” oleh mahasiswa adalah munculnya semangat saat belajar keterampilan menyimak dan melatih keterampilan berbicara. Hal ini berkaitan dengan kelebihan yang dimiliki aplikasi “*ChineseSkill*”. Berdasarkan data wawancara, kelebihan aplikasi “*ChineseSkill*” yang menjadi favorit oleh hampir seluruh mahasiswa adalah fitur yang disajikan sangat lengkap. Fitur yang dimaksud disini adalah dapat dimunculkan dan dihilangkannya fitur *hanzi*, *pinyin*, dan terjemahan sesuai dengan yang pengguna inginkan. Fitur tersebut sangat mendukung mereka saat belajar bahasa Mandarin. Selain itu, dalam aplikasi “*ChineseSkill*” pengguna dapat mengatur kecepatan tempo audio mulai dari kecepatan lambat, sedang, hingga normal. Hal ini juga sangat membantu mahasiswa terutama untuk belajar dan berlatih meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Mandarin karena dapat lebih menangkap makna

informasi yang disampaikan oleh audio. Seperti pendapat yang disampaikan oleh (Westgate, David & Hughes, 2016) bahwa, keberhasilan individu dalam menyimak dapat diketahui dari bagaimana cara penyimak mampu memahami dan menyampaikan informasi secara lisan maupun tertulis.

Tampilan visual aplikasi “*ChineseSkill*” yang menarik dan tidak membosankan juga disukai oleh sebagian besar mahasiswa. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang berkontribusi dalam proses belajar siswa, karena media merupakan alat stimulasi belajar yang memperkuat motivasi agar siswa tidak mudah bosan dan akan mudah mengikuti proses pembelajaran (Hartanti, 2019). Dalam aplikasi ini juga terdapat latihan soal yang dilengkapi dengan kunci jawaban hingga soal tes yang disajikan untuk mengetahui batas kemampuan pengguna. Aplikasi “*ChineseSkill*” tidak hanya dapat digunakan saat gawai dalam keadaan *online*, namun juga dapat digunakan dalam keadaan *offline*. Sehingga dapat digunakan untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Tidak hanya kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi “*ChineseSkill*”, peneliti juga menanyakan pendapat mahasiswa perihal kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi “*ChineseSkill*” kepada narasumber. Kekurangan aplikasi “*ChineseSkill*” yang paling disayangkan oleh mayoritas mahasiswa adalah terdapat materi dan fitur yang berbayar jika ingin menggunakannya. Ada pula mahasiswa CAP yang menyampaikan bahwa ukuran huruf dalam aplikasi “*ChineseSkill*” terlalu kecil sehingga terkadang dirasa kurang nyaman bagi pengguna aplikasi yang menggunakan kacamata. Hasil wawancara mengenai kekurangan aplikasi diketahui dari satu mahasiswa yang memiliki jawaban paling berbeda dengan mahasiswa yang lain, salah satu responsnya adalah tampilan aplikasi “*ChineseSkill*” tampak monoton. Namun kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi “*ChineseSkill*” tidak terlalu mengganggu mahasiswa saat belajar bahasa Mandarin menggunakan aplikasi tersebut. Terbukti dengan mahasiswa tetap dapat mengikuti pembelajaran serta dapat menangkap materi pembelajaran dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan terkait materi secara lisan menggunakan bahasa Mandarin dengan pelafalan yang baik.

Game interaktif “*ChineseSkill*” menjadi alat yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Melalui interaktivitasnya game ini menggabungkan pengalaman belajar yang menarik dengan latihan yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa Mandarin. Serangkaian tugas dan latihan dirancang khusus untuk memperluas kosakata dan memperbaiki pemahaman tentang tata bahasa Mandarin, kata-kata baru, frasa, dan struktur kalimat melalui tantangan dan latihan yang bervariasi dalam berbagai tingkat kesulitan. Tugas-tugas yang disediakan dalam game ini selain bersifat menantang untuk dapat diselesaikan, juga membantu mempertahankan minat dan motivasi dalam belajar bahasa. Minat dan motivasi juga didapat dari kemudahan akses dan fleksibilitas serta kenyamanan penggunaan aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan jadwal pembelajar.

Dalam game “*ChineseSkill*” mahasiswa diberi peluang melatih keterampilan menyimak dan membaca melalui audio dan teks yang disediakan. Mahasiswa juga dapat mendengarkan dan mengulangi suara penutur asli Mandarin, serta membaca teks dalam bahasa Mandarin. Hal ini membantu meningkatkan kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap suara, intonasi, dan kosakata dalam bahasa Mandarin. Didukung oleh penelitian (Hardiah, 2019) bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan hasil dari mata kuliah menyimak. Peningkatan ini juga didapat dari ketersediaan pengulangan dan umpan balik langsung kepada pembelajar di dalam aplikasi tersebut. Dalam “*ChineseSkill*” jika pembelajar membuat kesalahan umpan balik akan diberikan untuk membantu memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahamannya. Pengulangan dan umpan balik ini membantu pembelajar memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Membincang tentang interaktivitas sebuah game edukasi salah satu keunggulan yang didapat adalah adanya simulasi situasi komunikatif yang dirancang mirip dengan situasi kehidupan nyata. Latihan berinteraksi dalam bahasa Mandarin dilakukan dengan berbagai metode bermain peran, melakukan dialog, dan latihan berbasis situasi. Fungsi aktivitas ini adalah membantu pembelajar menyiapkan diri untuk

berkomunikasi dalam bahasa Mandarin untuk tema kegiatan sehari-hari. Selain itu, game edukatif yang interaktif juga dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, memori, konsentrasi, dan pemikiran kritis. Melalui tantangan dan interaksi dengan elemen permainan, mahasiswa perlu berpikir secara aktif, membuat keputusan, dan menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan pemikiran yang lebih mendalam. Interaktivitas dapat memungkinkan mahasiswa untuk berkolaborasi atau berkompetisi dengan mahasiswa lainnya. Melalui fitur-fitur seperti mode multiplayer online, mahasiswa dapat berinteraksi, saling bertukar informasi, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan membangun keterampilan kerjasama.

“*ChineseSkill*” adalah salah satu aplikasi belajar bahasa Mandarin yang populer. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu pengguna meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin, termasuk retensi pembelajaran kosa kata. Aplikasi ini memberikan kosa kata dalam konteks kalimat atau situasi sehari-hari. Manfaatnya adalah membantu pengguna dalam hal ini mahasiswa untuk memahami penggunaan praktis dari kosa kata tersebut dan mengaitkannya dengan konteks yang nyata. Melalui pembelajaran dalam konteks, mahasiswa cenderung memiliki retensi yang lebih baik karena kosa kata dengan situasi dan penggunaan sehari-hari akan terhubung. Aplikasi “*ChineseSkill*” yang menggunakan gambar, ikon, dan rekaman suara untuk mendukung pembelajaran kosa kata membantu mahasiswa melihat gambar yang terkait dengan kata-kata, mendengarkan pengucapan yang benar, dan mengulangi pengucapannya tersebut. Penggunaan visualisasi dan suara ini membantu meningkatkan pengenalan dan pengingat kosa kata, karena mahasiswa dapat membentuk asosiasi antara gambar, suara, dan makna kata.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* animasi “*ChineseSkill*” untuk melatih keterampilan menyimak bahasa Mandarin yang diikuti oleh mahasiswa *offering* A angkatan 2021 Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang terlaksana sesuai dengan runtutan pembelajaran. Aplikasi “*ChineseSkill*” diterapkan pada mahasiswa dengan tema 看病 [*Kànbìng*] (Periksa ke Dokter) dan materi 周末 [*Zhōumò*] (Akhir Pekan). Aplikasi “*ChineseSkill*” menjadi media atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Materi pada aplikasi tersampaikan dengan baik terutama pada fokus pembelajaran reseptif, yaitu menyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi “*ChineseSkill*” telah diterapkan dan menjadi stimulus pada daya berpikir kognitif mahasiswa pelajar bahasa Mandarin. Selama penerapan “*ChineseSkill*” mahasiswa menaruh minat pada media dengan memberi tanggapan yang aktif dan merangsang kegiatan berpikir. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, mahasiswa memberikan respons yang positif. Aplikasi “*ChineseSkill*” dinilai sangat memudahkan dan membantu mereka dalam melatih keterampilan menyimak dan berbicara bahasa Mandarin terutama dengan fitur dan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi tersebut. Dengan berfokus pada keterampilan menyimak, “*ChineseSkill*” membuka peluang untuk mahasiswa dalam memahami pengetahuan baru yang dijelaskan secara prosedural. Mahasiswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih efektif dan variatif karena aplikasi semacam “*ChineseSkill*” belum pernah diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, F. (2017). Model Materi Ajar Membaca Bahasa Mandarin Berbasis Bahan Otentik. *Buletin Al-Turas*, 23(2), 287–299. <https://doi.org/10.15408/Bat.V23i2.6373>
- Aini, D., Kisayani, K., & Ridwan, A. (2020). *A New Model Of German Literacy Comprehension: A Multidimensional Representation*. <https://doi.org/10.4108/Eai.13-2-2019.2286046>

- 1323 *Interaktivitas Game Animasi Penunjang Keterampilan Berbahasa Asing - Desti Nur Aini, Ayatinah Puspita Kartika Kirana*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5011>
- Aini, D. N., Laksono, K., & Ridwan, A. (2021). Indonesian-German Bicultural Literacy Comprehension: The Students' Inference Perspective. *Journal Of Language And Linguistic Studies*, 17(1), 187–204. <https://doi.org/10.52462/Jlls.11>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(23–30). <http://dx.doi.org/10.32832/Jpg.V2i1>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Binawati, A. R., Bachri, B. S., & Arianto, F. (2020). Efektivitas Model Calla Pada Pembelajaran Bahasa Mandarin Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 329–336. <https://doi.org/10.17509/E.V1i3.27817>
- Chislett, D. (2016). *The Hardest Languages In The World To Learn*. <https://taleninstituut.nl/the-hardest-languages-in-the-world-to-learn/#>
- Christian, J., Thamrin, L., & Lusi, L. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Chineseskill Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. *Cakrawala Linguisa*, 4(2), 96–104. <http://dx.doi.org/10.26737/Cling.V4i2.2724>
- Freitas, S. De. (2016). How Can Exploratory Learning With Games And Simulations Within The Curriculum Be Most Effectively Evaluated? *Computers And Education*, 46, 249–264. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.007>
- Handoko, L. V. A. (2019). Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Aplikasi Pembelajaran. *Journal Of Chinese Language, Literature And Culture*, 07(02), 29–38. <https://doi.org/10.9744/Century.7.2.29-38>
- Hardiah, M. (2019). Improving Students Listening Skill By Using Audio Visual Media. *Al-Lughah: Jurnal Bahasa*, 7(2), 39. <https://doi.org/10.29300/Lughah.V7i2.1673>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Jurnal.Ustjogja.Ac.Id*.
- Hieronimus, C. D., Niman, E. M., Fatwamati, F., & Nendi, F. (2022). Implementasi Penilaian Otentik Oleh Guru Bahasa Inggris Di Flores. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 65–77. <https://doi.org/10.24832/jpnk.V7i1.2639>
- Miles, B. M. & M. H. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Ui Press.
- Mintowati, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah: Pendekatan Dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 1(1), 1–10. <http://dx.doi.org/10.36279/Apsmi.V1i1.25>
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Ed. 1 Cet.). Yogyakarta Bpfe.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/Jep.V8i1.706>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2021). *Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakteknya*. Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. (2018). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Cv. Angkasa.
- Ulum, Ö. G. (2015). Listening: The Ignored Skill In Efl Context. *International Journal Of Humanities Social Sciences And Education*, 2(5), 72–80.
- Usman, M., Asri, W. K., Saleh, N., & Ernawati. (2018). Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 5 No 3 Juni 2023
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

- 1324 *Interaktivitas Game Animasi Penunjang Keterampilan Berbahasa Asing* - Desti Nur Aini, Ayatinah Puspita Kartika Kirana
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5011>
Makassar. *Indonesian Journal Of Educational Studies (Ijes)*, 21(2), 171–179.
<https://doi.org/10.26858/Ijes.V21i2.8648>
- Westgate, David & Hughes, M. (2016). Speaking And Listening In The Primary Curriculum: Some Themes And Their Impact. *International Journal Of Primary, Elementary And Early Years Education*, 44(4), 478–495. <https://doi.org/10.1080/03004279.2014.1002515>
- Yu Dongxing. (2020). An Evaluation Of A Chinese Language Textbook: From Students' Perspective. *Us-China Education Review A*, 10(1). <https://doi.org/10.17265/2161-623x/2020.01.004>