BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Deskripsi Teoretis

2.1.1 Hakikat dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013: 3), kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sama halnya dengan pengertian sebelumnya, menurut Sudayana (2013: 4), pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi belajar atau penyalur pesan. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara atau pengantar pesan berupa dari pengirim ke penerima pesan atau jika dalam pendidikan berarti pengantar pesan dari guru ke siswa.

Pengertian media pembelajaran menurut Rusman (2012: 160) adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Secara singkat, media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu mengirimkan pesan dari guru ke siswa. Susila dan Riyana (2018: 7) menjelaskan bahwa pada awal sejarah pembelajaran, media hanya merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan. Namun kini peran media lebih besar, terutama mengingat perkembangan teknologi yang

membuat media pembelajaran lebih beragam. Hal tersebut sesuai dengan Susilana & Riyana (2008: 8) yang menyatakan bahwa perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan. Hal ini dapat dibuktikan dari penggunaan media pembelajaran yang terus berkembang, seperti penggunaan media papan tulis dan spidol yang kini telah ditinggalkan dan banyak yang telah beralih menggunakan media presentasi *Power Point*. Demikian pula media audio yang sebelumnya menggunakan kaset kini dapat dengan mudah menggunakan komputer ataupun laptop, dan bukti lainnya yang dapat kita amati pada kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Sudjana dan Rivai (1998: 99-100) menjelaskan bahwa ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam kegiatan belajar pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

1) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2) Media pembelajaran berfungsi sebagai satu kesatuan dari keseluruhan situasi pembelajaran.
3) Media pembelajaran berfungsi membantu siswa melihat tujuan dan bahan pelajaran.
4) Media pembelajaran berfungsi untuk melengkapi proses pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dan bukan sekedar alat hiburan.

5) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Lebih lanjut Arsyad (2013: 26) menjelaskan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang antara lain sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan hasil belajar;
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu;
4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat untuk memaksimalkan kegiatan

pembelajaran. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk melengkapi proses pembelajaran yang menarik bagi siswa demi mempercepat proses pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi yang diberikan. Sedangkan manfaat media pembelajaran secara singkat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas dan meningkatkan perhatian siswa terhadap pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu atau dengan kata lain dapat mengatasi permasalahan dalam proses penyampaian ilmu dalam pembelajaran.

2.1.2 Aplikasi Edmodo

Aplikasi *Edmodo* adalah sebuah media sosial berbasis daring yang dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara. Menurut Redman dan Trapani dalam Mokhtar (2016: 23), *Edmodo* adalah portal informasi yang menyajikan cara belajar dengan cara yang menarik dan memotivasi, yang pada gilirannya menjadi lingkungan yang terkendali cocok untuk teman sebaya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Rismayanti (2012: 1) yang menyatakan bahwa *Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan sesuai kebutuhan guru dan siswa.

Jika dilihat dari tampilannya pada versi 2019, *Edmodo* memang kurang lebih serupa dengan *Faceebook*, karena tampilan Edmodo didominasi warna biru dan putih. Edmodo juga memiliki fitur untuk bersosialisasi seperti *Facebook*, yaitu seperti membuat status, kolom

komentar, berbagi, kabar beranda, dan lain sebagainya, Perbedaan *Edmodo* dan *Facebook* terletak pada beberapa fitur *Edmodo* yang dikhususkan untuk menunjang kegitan pembelajar, seperti:

1) Dokumen dan Tautan (*File and links*) adalah fitur yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mengirimkan dokumen dan tautan pada kelompok kelas, siswa atau guru lainnya. Dokumen yang dapat dilampirkan seperti doc., pdf., ppt., xls., dll;
2) Kuis (*Quiz*) adalah fitur yang dapat digunakan guru untuk memberikan evaluasi secara daring baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Fitur ini memiliki batas waktu pengerjaan, informasi mengenai kuis yang dibuat, judul kuis dan juga tampilannya;
3) Penugasan (*Assignment*) adalah fitur yang dapat digunakan guru untuk memberikan tugas kepada siswa. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan dan dokumen lampiran (*attachment file*) agar siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk dokumen secara langsung kepada guru. Selain itu, pada fitur ini terdapat tombol "*turn in*" untuk menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka;
4) Pemilihan (*Polling*) adalah fitur yang dapat digunakan guru untuk mengetahui tanggapan siswa atau pengambilan suara mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran;

5) Catatan Nilai Siswa (*Gradebook*) adalah fitur yang dapat digunakan guru untuk memberikan catatan nilai siswa. Siswa dapat melihat nilai mereka dalam penilaian langsung ataupun dalam bentuk grafik;
6) Perpustakaan (*Library*) adalah fitur yang dapat digunakan guru untuk mengunggah bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio, dan konten digital lainnya. Dokumen dan Tautan yang terdapat dalam perpustakaan dapat dibagikan kepada siswa maupun kelompok. Selain itu, dokumen dan tautan tersebut juga dapat digunakan siswa untuk menambahkan materi ke perpustakaannya;
7) Lencana Siswa (*Award badges*) adalah fitur yang dapat digunakan untuk memberikan penghargaan kepada siswa maupun kelompok;
8) Orang Tua (*Parents codes*) adalah fitur yang dapat digunakan untuk memberikan kesempatan kepada orangtua atau wali masing-masing untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya.

Fitur-fitur inilah yang menjadi keunggulan *Edmodo* dan diharapkan dapat dimaksimalkan oleh guru dan siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Selain itu, *Edmodo* merupakan media kolaborasi. Setiap kelompok, kelas, dan komunitas memiliki kode tertentu untuk pengguna dapat bergabung dalam kelompok-kelompok yang telah dibuat. Lebih dari itu,

kode tersebut juga merupakan salah satu bentuk keamanan kelompok, kelas atau komunitas yang telah dibuat, karena hanya pengguna yang mengetahui kode tersebut yang dapat bergabung dengan kelompok, kelas, atau komunitas tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang terdapat pada *Edmodo* sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran. *Edmodo* tidak hanya mempermudah kegiatan pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung, namun juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan komputer, laptop ataupun telepon genggam tanpa perlu membawa buku.

2.1.3 Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran terdiri dari kata kegiatan dan pembelajaran. Menurut KBBI kata kegiatan berarti aktivitas, usaha, pekerjaan. Sedangkan pembelajaran menurut Jihad dan Haris (2012: 11) adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar dan mengajar. Menurut Wardoyo (2013: 21) pembelajaran merupakan proses komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan dari pengertian dua kata tersebut, yaitu kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang mempunyai suatu tujuan, guru pada umumnya merencanakan kegiatan pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam perencanaan pembelajaran guru merencanakan hal apa saja yang akan diberikan dan dilalui oleh siswa untuk

mencapai tujuan yang ditentukan, seperti merencanakan materi pelajaran, metode, media, sumber belajar dan evaluasi.

Setelah perencanaan pembelajaran matang, barulah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Sudjana (2002: 147) mengungkapkan secara umum ada tiga tahapan pokok strategi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu:

1) Tahap prainstruksional

Pada tahap ini guru menggiring siswa masuk ke dalam materi yang akan dipelajari dengan menghubungkan materi baru dengan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki siswa. Pada tahap ini guru juga memotivasi siswa untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menciptakan kondisi awal pembelajaran yang baik.

2) Tahap instruksional

Pada tahap ini guru memberikan materi sesuai yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini guru juga melibatkan siswa untuk mencari dan mengumpulkan informasi untuk memperkaya pengetahuan siswa. Media juga dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman siswa dalam mencari dan mengumpulkan informasi. Selain itu, umpan balik dan penguatan terhadap pengetahuan siswa juga dapat dilakukan pada tahap ini, sebelum dilakukannya kesimpulan atas keseluruhan materi yang telah dipelajari.

3) Tahap evaluasi dan tindak lanjut

Tahap evaluasi adalah tahapan yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran sebelumnya. Guru dapat memberikan berbagai macam jenis soal untuk menguji kepemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, pada tahap ini guru juga dapat memberikan pekerjaan rumah (PR) untuk mendorong siswa mendalami materi secara mandiri.

2.1.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa asing di Indonesia. Menurut Sutami (2007: 223-224), bahasa asing memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dengan bangsa lain guna membantu mempercepat proses pembangunan bangsa dan negara Indonesia. Namun dalam perkembangannya, bahasa Mandarin sebagai bahasa asing di Indonesia pernah dilarang penggunaan selama lebih dari 30 tahun sampai terjadinya gerakan Reformasi pada bulan Mei 1998. Kemudian, pada tahun 2000 setelah ditetapkannya Abdurrahman Wahid menjadi presiden ke-6 Indonesia, beliau menerbitkan Keppres Nomor 6 tahun 2000 untuk mengizinkan kembali segala bentuk ekspresi kebudayaan Cina, termasuk mempelajari bahasa Mandarin beserta aksaranya.

Dalam mempelajari bahasa Mandarin, Zhao (2006: 2-9) menjelaskan ada unsur dasar yang harus dikuasai siswa sebelum akhirnya dapat mahir menggunakan keterampilan bahasa Mandarin, yaitu: pelafalan, kosakata, aksara Han, tata bahasa, dan nilai budaya. Lima unsur ini yang harus

dipelajari dan dikuasai siswa terlebih dahulu untuk akhirnya siswa dapat mahir menggunakan keterampilan berbahasa Mandarin.

Seperti yang telah dikatakan oleh Zhao (2006: 2-9), kosakata adalah salah satu unsur dasar dalam penguasaan keterampilan berbahasa Mandarin. Pengertian kosakata menurut Tarigan (1986: 197) adalah kata-kata yang merupakan perbendaharaan suatu bahasa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Chaer (2007: 5) bahwa kosakata adalah semua kata yang mencakup sistem bunyi dan makna dalam suatu bahasa yang merupakan kekayaan atau khazanah dari bahasa itu. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki suatu bahasa, sehingga dapat dikatakan bahwa kosakata bahasa Mandarin adalah perbendaharaan kata yang dimiliki bahasa Mandarin.

Salah satu cara untuk menguasai kosakata kata Bahasa Mandarin adalah dengan melakukan pembelajaran kosakata. Tarigan (2015: 2) menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata bahasa merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan perbendaharaan kata bahasa kepada siswa. Pembelajaran kosakata dianggap penting karena kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Dari penjelasan di atas maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berbahasa akan terhambat jika pengetahuan akan kosakata yang dapat digunakan terbatas.

Selanjutnya, Zhang (2006: 81-82) menjelaskan bahwa ketika mempelajari sebuah kosakata bahasa Mandarin terdapat tiga unsur yang

harus yang harus dipelajari yaitu: ton, bentuk kata, dan makna kata itu sendiri.

Bahasa Mandarin memiliki empat ton dasar dan satu ton netral untuk membedakan makna dalam setiap kata. Unsur ini harus dipahami siswa sebelum mempelajari sebuah kosakata. Hal-hal yang harus dipahami terkait ton adalah bagaimana cara membedakan satu ton satu dengan lainnya, melafalkan ton tersebut, dan juga perubahan ton yang terjadi karena bertemu dengan ton lainnya. Sebagai contoh kata 你好 (nǐhǎo), siswa harus memahami bahwa kata tersebut memiliki ton 3 dan ton 3. Siswa harus tahu cara melafalkan ton tersebut, dan perubahan yang terjadi ketika terdapat rangkaian 2 buah ton 3. Dalam unsur ton, siswa diharapkan dapat menghafal dengan baik setiap ton pada kosakata agar tidak salah dalam melafalkan maupun ketika mendengar kosakata tersebut.

Pada unsur bentuk kata, siswa harus memahami bagaimana kata terbentuk. Sebuah kata dalam bahasa Mandarin dapat terdiri dari satu aksara dan beberapa kata dalam bahasa Mandarin juga dapat terdiri dari dua dan tiga aksara. Sebagai contoh kata 学生 (xuésheng), siswa harus memahami bahwa kata ini tersendiri dari dua aksara yaitu 学 (xué) dan 生(shēng) dan dalam konteks kata ini dua aksara itu menjadi satu kesatuan kata bukan dua kata yang terpisah meskipun dua aksara tersebut dapat berdiri sendiri menjadi sebuah kata. Siswa diharapkan dapat memahami satu kesatuan sebuah kosakata agar tidak salah dalam membaca atau memaknai kosakata yang dipelajari.

Unsur terakhir adalah makna kata. Penguasaan makna kata dianggap paling penting karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya oleh Tarigan (2015: 2) bahwa keterampilan berbahasa bergantung pada kosakata yang kita kuasai. Penguasaan kosakata sering diartikan sebagai sejauh mana kita dapat memahami makna dari kata itu dan bagaimana menggunakannya. Maka, dapat dikatakan bahwa seseorang tidak menguasai kosakata jika tidak mengerti makna kosakata tersebut dan tidak dapat menggunakannya dengan baik dan benar. Sebagai contoh adalah kata 学生 (xuésheng). Kata ini memiliki dua aksara 学 (xué) yang berarti belajar dan 生 (shēng) yang berarti lahir, namun jika dua kata ini disandingkan bersamaan, maka kata 学生 (xuéshēng) memiliki arti "pelajar" bukan "belajar lahir".

Unsur-unsur tersebut adalah hal yang harus dipahami siswa untuk dapat menguasai sebuah kosakata. Namun, penguasaan siswa harus didukung oleh pembelajaran kosakata itu sendiri. Dalam pembelajaran kosakata, Zhang (2006: 81-82) menjelaskan ada empat teknik dasar mengajarkan kosakata, yaitu:

1) Mengajarkan siswa untuk memahami makna kosakata baru.
2) Memberikan latihan kosakata untuk lebih memahami makna dan penggunaan kosakata.
3) Mengajarkan kosakata lain untuk memperluas pengetahuan kosakata siswa terutama pada kosakata yang mirip dalam pengucapan.

4) Mengajarkan siswa untuk lebih memahami perbedaan makna kata dalam penggunaan dengan kata lain yang memiliki arti serupa.

Zhang berpendapat dengan diterapkannya teknik ini disertai bimbingan yang baik dari pengajar, siswa diharapkan dapat menguasai kosakata dengan baik.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1) Hasil penelitian Dharmawati (2017), yang berjudul "Penggunaan Media *e-Learning* Berbasis *Edmodo* Dalam Pembelajaran *English for Business*". Penelitian ini dilakukan pada mata kuliah *English for Business* di kelas pagi dan sore Jurusan Teknik Informatika di STT Harapan Medan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Edmodo* mempunyai beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, membentuk sebuah kelas *online*, menambah variasi belajar, dan mengubah sistem pembelajaran yang tradisional menuju ke pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran *English for Business* dengan memanfaatkan *Edmodo* membuat mahasiswa aktif menggunakan bahasa Inggris mereka dengan cara memberi komentar dengan bahasa Inggris.
2) Hasil penelitian Usman BV. (2016), yang berjudul "*E-Learning* Berbasis *Edmodo* dalam Pengajaran Bahasa Inggris pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda". Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda. Penelitian ini menjelaskan

mengenai fitur-fitur *Edmodo* dan bagaimana kelebihan maupun kekurangan *Edmodo* dalam kegiatan pembelajaran dangan, yaitu: *Edmodo* merupakan pilihan yang sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran daring bagi dosen dan mahasiswa. *Edmodo* memberi kemudahan pada guru untuk melakukan pengajaran, berinteraksi dengan siswa, memantau aktivitas siswa di grup, dan melakukan evaluasi. Namun, dalam *Edmodo* tidak tersedia layanan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa.

3) Hasil penelitian R. Taufiqurrochman, MA dan Moch. Sony Fauzi, M.Pd. (2012), yang berjudul "Pemanfaatan Program Edmodo di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (Sebuah Model Pembelajaran berbasis Website)". Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Bahasa ArabUniversitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini menjelaskan pemanfaatan *Edmodo* dalam pembelajaran berbasis website di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, yaitu: sistem manajemen pembelajaran berupa laman website atau situs jejaring sosial yang bersifat edukatif, khusus untuk pendidikan. *Edmodo* memiliki 8 (delapan) fitur utama yang dapat membantu pembelajaran di kelas online. Kedelapan fitur itu adalah 1) *Library*, perpustakaan dan bahan ajar; 2) *Calender*, kalender akademik, jadwal, 3) *Note*, catatan, komentar atau status; 4) *Alert*, pengumuman; 5) *Assignment*, penugasan; 6) *Quiz*, soal dan ujian; 7) *Grades*, penilaian, dan 8) *Poll*, poling. Meskipun demikian *Edmodo* juga memiliki kekurangan, yaitu: Pertama, belum adanya

fasilitas berbicang daring yang memungkinkan antar pengguna tatap muka melalui audio maupun *video call*. Kedua, hingga saat penelitian selesai, *Edmodo* masih belum dilengkapi dengan bahasa Arab sebagai bahasa operasional situs sehingga untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab, *Edmodo* menjadi kurang sempurna.

Persamaan ketiga penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian terhadap *Edmodo* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaan antara penelitian-penelitian ini adalah mata pelajaran yang diteliti yaitu bahasa Mandarin. Selain itu, peneliti juga menjelaskan bagaimana kelebihan dan kekurangan dalam kegunaannya sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menurut guru dan siswa pengguna media tersebut.

2.3 Kerangka Berpikir

Media adalah alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam sebuah kegiatan pembelajaran untuk menunjang kegiatan tersebut. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu media yang menarik adalah *Edmodo*. Penggunaan media *Edmodo* dapat dikatakan baru dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Bentuk *Edmodo* yang seperti *Facebook* dan terdapatnya fitur yang menunjang pembelajaran dinilai dapat memiliki banyak manfaat dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Dalam mempelajari sebuah bahasa, salah satu hal yang penting adalah mempelajari kosakata bahasa tersebut. Seperti yang kita ketahui, suatu bahasa pasti memiliki sejumlah kosakata yang sangat banyak, terlebih bahasa Mandarin

memiliki ton yang membuat siswa lebih sulit dalam menguasai kosakata bahasa ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Sudjana (2002: 147) mengenai 3 tahapan pokok kegiatan pembelajaran dan teori Zhang (2006: 81-82) mengenai 4 teknik dasar mengajarkan kosakata untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas X SMKN 41 Jakarta. Dua teknik tersebut peneliti jadikan landasan untuk menyaring data yang diperlukan untuk diteliti lebih lanjut seperti kapan dan bagaimana *Edmodo* digunakan dalam kegiatan pembelajaran kosakata.

Selain itu, sesuai teori fungsi media pembelajaran yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (1998: 99-100) bahwa media pembelajaran dapat membantu dan mempercepat proses belajar siswa. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti tidak hanya meneliti penggunaan *Edmodo* sebagai media pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, peneliti juga meneliti apa saja fitur yang digunakan dan bagaimana kegunaannya dalam membantu kegiatan pembelajaran, dan bagaimana kelebihan dan juga kekurangan media *Edmodo* ini pada kegiatan pembelajaran.