

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TABOO TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI IPA-4 SMA NU 1 GRESIK TAHUN AJARAN 2015/2016

Yuni Mukarromah

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : yunimukarromahi@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd

Abstrak

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA NU 1 Gresik saat ini masih terfokus pada penggunaan media *Power Point* sebagai penyampai materi. Sedangkan belajar dengan media *Power Point* tidak jauh berbeda dengan metode ceramah. Guru hanya fokus menjelaskan apa yang ada di dalam *Power Point* tersebut dan siswa fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam menguasai materi, terutama kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu, media permainan *Taboo* diharapkan mampu menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Taboo*, mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan *Taboo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan untuk mengetahui respon siswa kelas XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik tahun Ajaran 2015/2016 terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *true eksperiment* atau eksperimen murni. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Bahasa SMA NU 1 Gresik sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh nilai t signifikan kelas kontrol (18,2) lebih besar dari t-tabel (84,06) yang berarti terbukti ada perbedaan signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen. Nilai t-score = 5,33 < t ($\alpha = 2,00$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Taboo* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*.

Penelitian telah menunjukkan bahwa dibandingkan dengan penggunaan *Power Point*, dengan menggunakan Permainan *Taboo* siswa lebih mudah menguasai kosakata bahasa Mandarin. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil angket, media permainan *Taboo* mendapatkan respon positif 90% dari siswa XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016. Respon positif ditunjukkan oleh siswa pada tingginya skor angket butir delapan yaitu semakin menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Taboo*.

Kata Kunci : Kosakata, Media Pembelajaran, Permainan *Taboo*

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Learning Mandarin in SMA NU 1 Gresik to recently has focused on the use of Power Point as a transmitter of media material. While learning with media Power Point is not much different from the lecture's method. Teachers focus only in explaining the material inside Power Point and the students focus on listening to the explanation from the teacher. It makes students troubled in mastering the material, especially the vocabulary of Mandarin. Because of that, media *taboo* game is expected to be a solution to overcome the difficulties experienced by students. The purpose of this study is to determine learning Mandarin vocabulary by using *Taboo* game, to describe influence use of media *taboo* games to mastery chinese vocabulary and to know the response of class XI Exact-4 students of SMA NU 1 Gresik academic year 2015/2016 to use media *taboo* game in learning chinese vocabulary.

This research is an experiment research using true experimental or purely experimental. The objects in this research are XI students of SMA NU 1 Gresik, whereas the sample of this research is

class XI Exact-4 students of SMA NU 1 Gresik as the experimental class and class XI language as the control.

Based on the results of the data analysis, result that value t significant control class (18,2) greater than t -table (84,06), shows that there is a significant data or result of research proved there is a significant difference between M_{pre} and M_{post} of experimental class. Noted that t -score = 5,33 < t ($\alpha = 2,00$), it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 can be accepted. It is shows that there is a significant difference between the ability to master chinese vocabulary experimental class using the media *Taboo* game with control class using media *power point*.

Studies have shown that, compared with the use of *Power Point*, using game *Taboo* students more easily mastering Chinese vocabulary. Students response questioner are used to determine students response to the use of media *taboo* games in learning chinese vocabulary. Based on the results of the questionnaire, media *taboo* game got a positive response 90% from XI Exact-4 students SMA NU 1 Gresik academic year 2015/2016. positive response shown by the students in the high score eight point questionnaire that increasingly dominate the chinese vocabulary by using the media *Taboo* game.

Keywords : Vocabulary, Learning Media, Taboo game

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, kebutuhan komunikasi semakin meningkat seiring dengan kemajuan di berbagai bidang. Sebagai pendukung ilmu pengetahuan dan teknologi modern serta pengembangan dan penyebarannya, bahasa memegang peranan penting. Tanpa bahasa, tidak akan mungkin terjadi komunikasi dan tidak mungkin pula dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang semakin kompleks. Menurut 黄伯荣 (*Huáng bó róng*) (2002:1) “一种语言如果离开社会, 就失去了存在的基础; 一个社会如果离开了语言, 就失去了发展得可能 (*yī zhǒng yǔ yán rú guǒ lí kāi shè huì, jiù shī qù le cún zài de jī chǔ; yí gè shè huì rú guǒ lí kāi le yǔ yán, jiù shī qù le fā zhǎn de kě néng*)”. Artinya “jika bahasa meninggalkan masyarakat, masyarakat akan kehilangan dasar eksistensi; jika masyarakat meninggalkan bahasa, mereka akan kehilangan kemungkinan untuk berkembang”.

Kosakata mempunyai peran penting karena muncul dalam setiap keterampilan berbahasa. Kosakata merupakan hal utama yang harus dikuasai oleh siswa yang belajar bahasa asing. Seperti yang dikutip dari Macmillan (dalam Tarigan, 2011 : 10): “Sekali seorang siswa dapat menguasai bentuk tata bahasa dari sebuah bahasa, tugas dia selanjutnya adalah menguasai kosakata yang dia butuhkan.” Tidak ada seorangpun yang mempelajari semua kata dalam suatu bahasa. Namun mempelajari sebuah kata baru dengan sendirinya membawa *efek eksplosif*, mengakibatkan pengaruh luas dalam kehidupan.

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA NU 1 Gresik saat ini masih terfokus pada penggunaan media *Power Point* sebagai penyampai materi, sedangkan belajar dengan media *Power Point* tidak jauh berbeda dengan metode ceramah. Guru hanya fokus menjelaskan

apa yang ada di dalam *Power Point* tersebut dan siswa fokus mendengarkan penjelasan dari guru. Kegiatan belajar mengajar yang seperti itu jelas akan sangat membosankan bagi siswa. Siswa akan cepat merasa jenuh mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof dari Cina Konfusius (dalam Arifin dan Adhi, 2012: 2). Dia mengatakan : “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham.” Di sinilah peran guru sebagai fasilitator pembelajaran, yaitu memfasilitasi peserta didik untuk dapat belajar dengan nyaman, aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal di atas peneliti tertarik menggunakan media permainan *Taboo* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Peneliti memilih materi kosakata bahasa Mandarin sebagai penelitian, karena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Mandarin SMA NU 1 Gresik, terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Mayoritas siswa meremehkan mata pelajaran bahasa Mandarin, karena beranggapan bahwa bahasa Mandarin kurang menarik untuk dipelajari. Ketika guru mengulang pelajaran yang sudah diajarkan di pertemuan sebelumnya, siswa tidak bisa mengingatnya dengan baik. Melihat kondisi tersebut, peneliti berharap dengan menggunakan media permainan *Taboo*, siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Mandarin dan bisa menguasai kosakata dengan cepat.

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana pembelajaran kosakata

bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Taboo* pada siswa kelas XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016?; (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Taboo* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016?; (3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016?. Penganalisisan dilakukan untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Taboo*, pengaruh penggunaan media permainan *Taboo*, dan respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo*.

Pengertian kosakata menurut Soedjito (1989:1): Kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Kosakata dapat dikatakan sebagai salah satu jenis pengetahuan faktual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kosakata perlu diajarkan dengan perintah langsung. Penelitian ini juga menyarankan bahwa mengasosiasikan gambar dengan kata merupakan cara terbaik untuk mempelajarinya, Marzano, Pickering, & Pollack (dalam Sprenger 2011 : 61).

Media Permainan *Taboo*

Menurut (<http://boardgaminginfo.com/taboo>) adalah permainan tebak kata, siswa harus dapat menebak kata yang disembunyikan, dan siswa tidak boleh menyebutkan kata-kata yang telah tertulis di kartu *Taboo*. Permainan *Taboo* pertama kali diterbitkan oleh Parker Brothers pada tahun 1989 (kemudian dibeli oleh Hasbro). Hasbro merupakan salah satu perusahaan mainan terbesar di dunia yang terletak di Amerika Serikat.

Aturan memainkan permainan *Taboo* terhadap penguasaan kosakata sebagai berikut :

- 1) Membagi siswa dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.
- 2) Setiap kelompok dibagikan kartu kosakata dan kartu gambar secara rata dengan jumlah yang sama.
- 3) Siswa mulai mendengarkan instruksi tentang cara permainan ini dari guru.
- 4) Setiap kelompok tampil secara bergiliran.
- 5) Kelompok pertama yang tampil memilih perwakilannya untuk maju mengambil kartu petunjuk. Di dalam kartu petunjuk tersebut terdapat kata-kata *Taboo* (tabu) yang tidak boleh diucapkan.

- 6) Ketika perwakilan kelompok membacakan petunjuk pada kartu petunjuk, anggota kelompok yang tersisa harus menebak maksud dari isi kartu petunjuk tersebut.
- 7) Setiap 1 kartu petunjuk diberi waktu kurang 2 dari 2 menit.
- 8) Jika berhasil menebak dan berhasil menunjukkan kartu kosakatanya dan menyebutkannya dalam bahasa Mandarin akan mendapatkan poin 5, jika salah akan dilemparkan ke kelompok lain.
- 9) Selanjutnya harus menunjukkan kartu gambar jika benar akan mendapatkan poin 5 dan jika salah akan dilempar ke kelompok lain. Jadi total keseluruhan yang diperoleh jika berhasil menebak kartu kosakata dan gambarnya adalah 10 poin.
- 10) Bagi kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah.

Media permainan *Taboo* yang digunakan terdiri dari :

- 1) Gambar-gambar kata kerja/kata benda yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Kartu kosakata
- 3) Kartu petunjuk

Menurut Rini, Tora (<http://itelsj.org/Techniques/Koprowski-RecyclingVocabulary.html>) Permainan *Taboo* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, antara lain :

- a) Kelebihan permainan *Taboo*
 - 1) Melatih sprotivitas siswa
 - 2) Terjalannya kerja sama antarsiswa
 - 3) Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menantang
 - 4) Melatih kecepatan dan spontanitas siswa
 - 5) Mengembangkan kreativitas siswa
 - 6) Meningkatkan motivasi siswa
- b) Kelemahan permainan *Taboo*
 - 1) Permainan *Taboo* tidak dapat digunakan untuk semua materi pelajaran
 - 2) Memerlukan waktu yang cukup banyak sehingga memungkinkan guru membuat kartu tabu keluar dari materi yang sedang diajarkan
 - 3) Memerlukan waktu yang panjang agar seluruh siswa mendapat giliran sebagai pemberi petunjuk

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *true eksperimen* atau eksperimen murni yaitu eksperimen yang juga menghadirkan kelompok kelas kontrol sebagai pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa ke XI SMA NU 1 Gresik yang terdiri dari 4 kelas yang terdiri atas 2 jurusan yaitu IPA dan Bahasa, dengan jumlah siswa keseluruhan dari 4

kelas tersebut adalah 141 orang siswa, sedangkan sampel dalam penelitian ini hanya menggunakan 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI IPA-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Bahasa sebagai kelas kontrol. Data penelitian yang digunakan pada penelitian ini ada tiga jenis data, yaitu : data tes, data observasi, dan data angket. Instrumen pada penelitian ini berupa tes, lembar observasi, dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Lembar Observasi

1) Penyajian Data Kelas Kontrol (XI Bahasa)

Dari seluruh aspek yang diamati dalam lembar observasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti di dalam kelas kontrol (XI Bahasa) berjalan dengan baik. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan oleh observer.

A. Aktivitas guru

a. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini guru menyiapkan pedoman yang akan digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang dengan baik. Serta memperhitungkan alokasi waktu yang akan digunakan.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini terdapat 3 kegiatan yang akan dilakukan. Tahap ini dilakukan setelah tahap persiapan selesai. Pada tahap ini guru lebih fokus pada pemberian materi kosakata bahasa Mandarin, namun penyampaian materi pada siswa kelas kontrol (XI Bahasa) menggunakan media *power point*.

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada kelas XI Bahasa sama dengan kegiatan pendahuluan pada kelas XI IPA-4, yaitu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan ini, serta menjelaskan tujuan tentang pembelajaran materi dengan tema “你的新家在哪里 (*nǐ de xīn jiā zài nǎr?*)”. Kegiatan pendahuluan tersebut telah dilakukan dengan baik oleh guru.

2) Kegiatan inti

Kegiatan ini diawali dengan pemberian *pre test* kepada siswa kelas kontrol (XI Bahasa). Hal ini dilakukan pada awal kegiatan karena guru ingin mengetahui seberapa jauh penguasaan siswa kelas kontrol (XI Bahasa) terhadap materi terutama kosakata tentang bahasa Mandarin yang akan dipelajari. Setelah pemberian *pre test* selesai guru melanjutkan kegiatan dengan pemberian materi kosakata dengan memperlihatkan gambar yang sudah disediakan pada *slide Power Point*.

Selain itu guru juga memberikan contoh pelafalan kosakata dan diikuti bersama-sama oleh siswa. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa agar siswa lebih mengingat materi yang telah diberikan. Pada pertemuan kedua guru mengulang kosakata yang diajarkan dipertemuan sebelumnya dan siswa diminta membaca teks dialog percakapan tentang “你的新家在哪里 (*nǐ de xīn jiā zài nǎr?*)” secara bersama-sama. Setelah pemberian materi selesai, guru melanjutkan dengan pemberian *post test* untuk mengetahui kemampuan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Mandarin. Dari keseluruhan kegiatan inti ini, guru sudah melaksanakannya dengan baik.

3) Penutup

Kegiatan ini merupakan akhir dari rangkaian tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas XI Bahasa yang menggunakan media *power point*. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk menarik kesimpulan (garis besar) pembelajaran dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan dan siswa diberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, apabila ada yang kurang jelas siswa diminta untuk bertanya. Secara keseluruhan kegiatan penutup pada kelas kontrol (XI Bahasa) mendapat hasil yang baik.

Selain kegiatan di atas, hal yang harus diperhatikan oleh guru adalah pengolahan waktu dan penguasaan kelas. Berdasarkan lembar observasi kedua kegiatan tersebut sudah dilaksanakan secara baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

B. Aktivitas siswa

Aspek-aspek yang berkaitan dengan aktifitas siswa pada kelas kontrol (XI Bahasa) dinilai baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi, Siswa tertarik dengan pelajaran bahasa Mandarin dinilai sangat baik oleh guru, hal ini ditunjukkan dengan penilaian selanjutnya yaitu sikap siswa yang mendengarkan dengan seksama penjelasan dari guru yang nilai sangat baik oleh observer, Siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Mandarin dinilai sangat baik karena siswa sering bertanya jika guru kurang jelas dalam memberikan contoh pelafalan kosakata bahasa Mandarin, Suasana belajar terlihat menyenangkan dinilai baik oleh guru karena siswa tidak lagi berbicara sendiri dengan teman sebangku, melainkan melihat *slide power point* yang ada di depan, Siswa dapat mengerjakan tugas yang guru berikan dinilai sangat baik dikarenakan kemampuan siswa tentang kosakata bahasa Mandarin memang sangat baik, sehingga siswa tidak merasa kesulitan, oleh karena itu siswa dapat menjawab soal yang diberikan juga mendapat nilai yang sangat baik. Siswa termotivasi dengan

pembelajaran menggunakan media *Power Point* dinilai sangat baik karena pada tampilan *slide power point*nya guru menampilkan gambar tentang kosakata benda dan kata kerja, sementara guru Mandarin pada sekolah SMA NU 1 Gresik sendiri jarang menampilkan gambar, sehingga siswa merasa jenuh. Siswa dapat menjawab pertanyaan pada akhir sesi pelajaran dinilai sangat baik karena siswa dapat menjawabnya dengan tepat. Siswa dapat mengambil kesimpulan pada akhir pelajaran pada pertemuan pertama dinilai sangat baik, sedangkan pada pertemuan kedua dinilai baik karena kesimpulan yang diambil tepat.

2) Penyajian Data Kelas Eksperimen (XI IPA-4)

Dari seluruh aspek yang diamati dalam lembar observasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti di dalam kelas eksperimen (XI IPA-4) dengan menggunakan media permainan *Taboo* berjalan dengan baik. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan oleh observer.

A. Aktivitas guru

a. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan ini hal yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan tahap persiapan yang dilakukan pada kelas kontrol (XI Bahasa), guru menyiapkan pedoman yang akan digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang dengan baik. Serta memperhitungkan alokasi waktu yang akan digunakan.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini terdapat 3 kegiatan yang akan dilakukan. Tahap ini dilakukan setelah tahap persiapan selesai. Pada tahap ini guru lebih fokus pada pemberian materi kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Taboo*.

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pada kelas XI IPA-4 sama dengan kegiatan pendahuluan pada kelas XI Bahasa, yaitu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan ini, serta menjelaskan tujuan tentang pembelajaran materi dengan tema “你的新家在哪里 (*nǐ de xīn jiā zài nǎr?*)”. Kegiatan pendahuluan tersebut telah dilakukan dengan baik oleh guru.

2) Kegiatan inti

Kegiatan ini diawali dengan pemberian *pre test* kepada siswa kelas eksperimen (XI IPA-4). Hal ini dilakukan pada awal kegiatan karena guru ingin mengetahui seberapa jauh penguasaan siswa kelas eksperimen (XI IPA-4) terhadap materi terutama kosakata tentang bahasa Mandarin yang akan dipelajari. Setelah pemberian *pre test* selesai guru melanjutkan kegiatan dengan pemberian materi kosakata

dengan menggunakan media permainan *Taboo*. Sebelum pemberian permainan *Taboo* guru terlebih dahulu menjelaskan materi, selain itu guru juga memberikan contoh pelafalan kosakata dan diikuti bersama-sama oleh siswa. Setelah pemberian materi selesai, guru mengajak siswa untuk bermain *Taboo*. Dalam hal ini, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan dari permainan *Taboo* tersebut, siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil yang berjumlah 3-4 orang, lalu guru juga memberikan aturan permainan agar siswa dapat bermain dengan sportif. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dengan siswa agar siswa lebih mengingat materi yang telah diberikan. Pada pertemuan kedua guru mengulang kosakata yang diajarkan dipertemuan sebelumnya dan siswa diminta membaca teks dialog percakapan tentang “你的新家在哪里 (*nǐ de xīn jiā zài nǎr?*)” secara bersama-sama. Setelah pemberian materi selesai, guru melanjutkan dengan pemberian *post test* untuk mengetahui kemampuan penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Mandarin setelah menggunakan media permainan *Taboo*. Dari keseluruhan kegiatan ini, guru sudah melaksanakannya dengan baik.

3) Penutup

Kegiatan ini merupakan akhir dari rangkaian tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas XI IPA-4 yang menggunakan media permainan *Taboo*. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk menarik kesimpulan (garis besar) pembelajaran dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan dan siswa diberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, apabila ada yang kurang jelas siswa diminta untuk bertanya. Secara keseluruhan kegiatan penutup pada kelas eksperimen (XI IPA-4) mendapat hasil yang baik.

B. Aktivitas siswa

Aspek-aspek yang berkaitan dengan aktifitas siswa pada kelas eksperimen (XI IPA-4) dinilai sangat baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi, siswa sangat antusias dengan pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Taboo*. Karena siswa sebelumnya belum pernah melakukan permainan saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya pasif di dalam kelas menjadi aktif.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Taboo* terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin.

1) Hasil Data Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai	
		Pre test	Post test
		X ₁	X ₂
1	AFA	80	80
2	AIO	76	92

3	AOP	80	92
4	AAJ	50	70
5	AA	68	70
6	AMR	72	88
7	AIS	80	92
8	ARA	60	70
9	AKS	70	92
10	ADP	80	92
11	DMC	96	100
12	FADS	50	68
13	LF	52	68
14	MGGR	60	76
15	MAR	84	92
16	NP	96	100
17	NN	40	68
18	NS	48	72
19	NAW	52	56
20	NM	32	92
21	NS	70	96
22	NP	24	76
23	NAAS	64	84
24	NHA	92	92
25	NHD	64	72
26	NRS	36	92
27	PL	92	96
28	SIBA	84	92
29	TR	24	92
30	ZC	100	100

Hasil *pre test* dan *post test* dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$M_x = \frac{\sum x}{N} = \frac{546}{30} = 18,2$$

$$\sum x_2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} = 19524 - \frac{(546)^2}{30} = 19524 - \frac{298116}{30} = 19524 - 9937,2 = 9586,8$$

2) Hasil data kelas eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Pre test	Post test
		X ₁	X ₂
1	AFRI	-	-
2	ATR	-	-
3	AR	44	88
4	AFFDS	44	92
5	AAY	56	96

6	AYWAS	44	92
7	DRW	40	84
8	EDL	44	96
9	FC	52	84
10	FAM	40	92
11	GRP	52	100
12	GSF	36	76
13	HF	44	84
14	HAD	52	80
15	IF	56	88
16	LSS	44	96
17	LAH	44	92
18	MNMI	40	88
19	MPIP	-	-
20	MAR	52	88
21	MFDA	-	-
22	MFC	-	-
23	MDW	-	-
24	MBA	40	88
25	MWD	-	-
26	NAH	52	80
27	NDS	52	96
28	RF	64	92
29	RFW	32	80
30	SPN	56	92
31	SSG	48	80
32	SR	-	-
33	SDW	52	80
34	SDNTN	24	96
35	TIR	64	92
36	YED	36	100
37	YPAP	46	100

Hasil *pre test* dan *post test* dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 M_y &= \frac{\sum y}{N} \\
 &= \frac{1232}{30} \\
 &= 41,07 \\
 \sum y^2 &= \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} \\
 &= 56920 - \frac{(1232)^2}{30} \\
 &= 56920 - \frac{1517824}{30} \\
 &= 56920 - 50594,14 \\
 &= 6325,86
 \end{aligned}$$

Setelah diperhitungkan hasil perhitungan *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya akan dilakukan uji tes signifikansi untuk mengetahui berapa tingkat signifikansi sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t_0 &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{18,2 - 41,07}{\sqrt{\left(\frac{9586,8 + 6325,86}{30 + 30 - 2}\right)\left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}} \\
 &= \frac{22,87}{\sqrt{\left(\frac{15912,66}{58}\right)\left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}} \\
 &= \frac{22,87}{\sqrt{(274,35)(0,067)}} \\
 &= \frac{22,87}{4,29} \\
 &= 5,33 \\
 db &= N_x + N_y - 2 \\
 &= 30 + 30 - 2 \\
 &= 58
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh harga $t_0 = 5,33$ dan $db = 52$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0 = 5,33$ dan $db = 58$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($2,00 < 5,33$). Harga t_0 signifikan. Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas XI IPA-4 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan *Taboo* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media *power point*.

Deskripsi dan Analisis Data Angket

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas eksperimen (XI IPA-4) dengan jumlah delapan pernyataan, didapatkan hasil bahwa skor terendah terdapat pada soal angket butir 1 yaitu siswa banyak mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin dan skor tertinggi terdapat pada angket soal butir delapan. Soal angket butir delapan

menunjukkan pernyataan bahwa semakin menguasai materi terutama kosakata dengan menggunakan permainan *Taboo*. Dari 30 siswa pada kertas eksperimen yang diteliti, terdapat 7 siswa (23%) yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa semakin menguasai materi terutama kosakata dengan menggunakan permainan *Taboo*, siswa yang menyatakan setuju berjumlah 23 siswa (77%), dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju pada pernyataan tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV, terdapat tiga kesimpulan yang merupakan jawaban dari ketiga rumusan masalah, yaitu :

- 1) Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Taboo* lebih berjalan lebih baik daripada dengan menggunakan media *Power Point*.
- 2) Terdapat pengaruh positif pada hasil setelah dilakukan uji normalitas yang dilanjutkan dengan uji t-signifikansi. Hasil analisis data *post test* kelas kontrol diperoleh hasil bahwa nilai t signifikan kelas kontrol (18,2) lebih besar dari t -tabel (84,06) yang berarti bahwa secara signifikansi data atau fakta hasil penelitian terbukti ada perbedaan signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen. Diketahui bahwa $t\text{-score} = 5,33 < t$ ($\alpha = 2,00$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Taboo* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*.
- 3) Penggunaan media permainan *Taboo* mendapatkan respon positif 90% dari siswa XI IPA-4 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016. respon positif ditunjukkan oleh siswa pada tingginya skor angket butir delapan yaitu semakin menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Taboo*.

Saran

Berdasarkan angket respon siswa, diberikan beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Sebaiknya permainan ini terus dikembangkan agar siswa mampu mempelajari bahasa Mandarin dengan mudah

- 2) Sebaiknya pertanyaan (pada kartu *Taboo*) diperbanyak dan beraneka ragam agar lebih mudah diingat.
- 3) Sebaiknya lebih sering bermain *Taboo* untuk pembelajaran karena sangat menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : PT. Skripta Media Creative
- Arikunto, Suharsimi . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindon Persada.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE - Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Prihantoro, Agung. 2014. *100 Games For Teaching English: Pusparagam Permainan Seru Untuk Mengejar Reading, Listening, Speaking, dan Developing Vocabulary*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ridhwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung : alfabeta.
- Sprenger, Marilee. 2011. *Cara Mengajar Agar Siswa Tetap Ingat*. Jakarta : Erlangga.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Soedjito. 1989. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta : Puspa Swara.
- Tarigan, Henry guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, Henry guntur. 2012. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.
- (Rini,Tora:<http://itelslj.org/Techniques/Koprowski-RecyclingVocabulary.html>, diakses 30 Oktober 2015)
- (<http://boardgaminginfo.com/taboo>, diakses 4 Maret 2016)
- 黄伯荣, 廖序东. 2002. *现代汉语*. Beijing: 高等教育出版社.
- 李禄兴, dkk. Tanpa Tahun. *汉语语法百项讲练 (初中级)附加手册*. Beijing. 北京语言大学出版社.