

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN UNTUK SISWA KELAS X-2 SMA DHARMA WANITA SURABAYA

Fajriani Anindyajati

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

E-mail : anindyafajriani@gmail.com

Abstrak

Bahasa asing pada saat ini mempunyai peranan yang penting, karena dalam era globalisasi ini, setiap manusia dituntut untuk menguasai bahasa asing agar dapat berinteraksi dengan dunia luar. Salah satu bahasa asing yang pada saat ini dikatakan penting dalam era globalisasi adalah bahasa Mandarin. Perkembangan bahasa Mandarin di Indonesia juga dapat dilihat dari banyaknya sekolah yang memasukkan pelajaran bahasa Mandarin ke dalam kurikulum sekolah. Media yang digunakan adalah permainan monopoli. Permainan monopoli yang digunakan dirancang disetiap kotaknya terdapat soal-soal yang harus dijawab oleh siswa. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan adalah tes dengan menggunakan instrumen soal tes. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata hasil pretest dan posttest sebesar 14.75 dan 83.00.

Kata Kunci: media permainan, monopoli, kosakata bahasa Mandarin.

Abstract

Foreign language at the moment has an important role, because in this era of globalization, every human being is required to master a foreign language in order to interact with the outside world. One foreign language at this time is said to be important in the era of globalization is Mandarin. The development of the Chinese language in Indonesia can also be seen from the number of schools that includes Mandarin language lessons in the school curriculum. The media used is a game of monopoly. Monopoly game used have been designed in every box there are questions that must be answered by students. The approach used is qualitative descriptive method. Techniques used is a test using an instrument test questions. The result of research have shown that there were significant differences in the average value of pretest and posttest results of 14.75 and 83.00.

Keywords: media game, monopoly, Chinese vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi, sebagai alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, maupun juga perasaan menurut (Chaer, 2004:4). Dalam era globalisasi ini, setiap manusia dituntut untuk menguasai bahasa asing agar dapat berinteraksi dengan dunia luar. Perkembangan bahasa Mandarin dikatakan sangat cepat karena adanya dorongan untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Pemahaman kosakata dalam setiap pembelajaran bahasa. Tarigan (1990:197) menjelaskan bahwa kosakata dasar merupakan perbendaharaan dasar suatu bahasa. Dalam bahasa Mandarin koskata disebut juga *cí huì* (词汇). Kosakata atau *cí huì* (词汇) menjadi suatu komponen penting menunjang kelancaran berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Suparto (2011:3) jenis kata dalam bahasa Mandarin terdiri atas 名词 (kata benda), 动词 (kata kerja), 助动词 (kata kerja bantu), 形容词 (kata sifat),

数词 (kata bilangan), 量词 (kata bantu bilangan), 代词 (kata ganti). Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu untuk menyampaikan proses pembelajaran. Dalam mempelajari kosakata, peneliti memilih menggunakan media permainan. Hal ini bertujuan agar memudahkan siswa dalam memahami kosakata bahasa Mandarin.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli. Permainan monopoli adalah permainan papan yang dimainkan secara berkelompok dengan cara melemparkan dadu lalu menjalankan pion sesuai dengan jumlah dadu yang keluar. Permainan monopoli ini disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembuat. Dalam penelitian ini, monopoli yang dirancang dalam setiap kotaknya berisi soal-soal yang

harus dijawab oleh siswa. Dengan seperti itu, akan mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami kosakata yang mereka pelajari. Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan monopoli terhadap siswa kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya?; (2) Bagaimana hasil pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan menggunakan media permainan monopoli terhadap siswa kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya?; (3) Bagaimana respon siswa kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya terhadap penggunaan media permainan monopoli?. Dari rumusan masalah tersebut, dapat di rumuskan tujuan penelitian ini, yaitu : (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan monopoli kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya, (2) Mendeskripsikan hasil pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan monopoli kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya, (3) Mendeskripsikan respon siswa tentang penerapan media permainan monopoli terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya.

Penelitian terdahulu berikutnya adalah yang dilakukan oleh Nurul Aini (2008) yang berjudul “Modifikasi Monopoli untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Sesuai Tema Kelas XI SMA” menjelaskan bahwa media permainan monopoli yang dimasukkan kedalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi tepat bagi suasana belajar yg menakutkan, prestasi serta kemampuan yang kurang, dan kondisi siswa yang cenderung pasif ketika masuk materi berbicara dalam pelajaran bahasa Jerman.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah terletak pada objeknya. Yang mana disatu sisi menggunakan media monopoli untuk membuat suasana kelas menjadi lebih rileks dan santai, dan sisi lainnya adalah monopoli dapat meningkatkan prestasi serta kemampuan para siswa dalam berbahasa asing. Adapun persamaan yang terdapat pada penelitian dengan kedua penelitian terdahulu adalah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran (permainan monopoli) dapat memperbaiki suasana belajar mengajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa asing serta dapat membuat siswa menjadi lebih aktif.

Menurut Soedjito (2009:24) kosakata atau perbendaharaan kata dapat diartikan sebagai : (1) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) Semua kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, (3) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, (4) Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan singkat dan praktis. Dari

uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang memiliki arti yang dimiliki oleh manusia dan digunakan dalam berbahasa dan berkomunikasi.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (dalam Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Gerlach dan Ely (dalam Azhar 2009:3) juga berpendapat bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

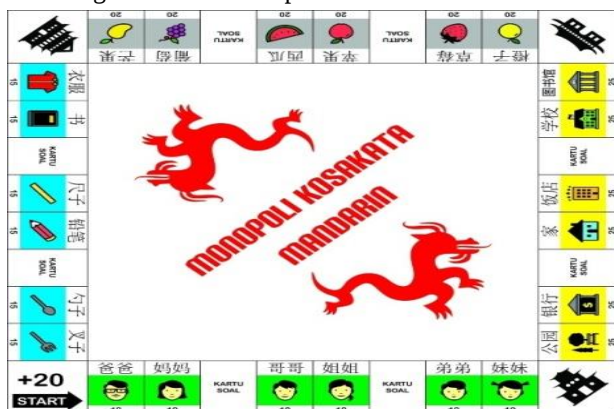
Monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya, dan apabila mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu suda dibeli pemain lain, maka harus membayar pemain itu dengan uang sewa yang jumlah sudah ditetapkan. Akan tetapi, dalam penelitian ini, peneliti mengubah ulang bentuk maupun aturan permainan, karena sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan keperluan belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) tes dengan menggunakan instrument soal tes; (2) angket dengan menggunakan instrumen angket pertanyaan; (3) observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi berupa angket. Soal tes yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest*. soal terdiri dari 30 soal dengan rincian : 10 soal obyektif, 10 soal menjodohkan kata dengan gambar, 10 soal uraian. Soal yang digunakan untuk penelitian ini adalah soal yang berasal dari buku yang digunakan siswa yaitu SMET (*Standard Mandarin Examination Test*) Jilid 1.

Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya yang berjumlah 33 siswa yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Dalam penelitian ini teknik analisis data merupakan kegiatan utama untuk menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan dalam

sebuah kesimpulan. Siswa kelas X-2 dibagi menjadi 6 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Berikut gambar dari monopoli bahasa mandarin.



Gambar 1. Papan Monopoli Bahasa Mandarin

Langkah-langkah bermain monopoli ini yaitu: (1) Setiap kelompok terdiri atas 4 siswa. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 lembar papan monopoli, 2 buah dadu, 4 buah pion, dan selembar papan skor. Pada awal permainan, semua pion diletakkan dalam petak start. (2) Pemain melakukan *suit* untuk menentukan giliran bermain, saat pertama melemparkan dadu, dan keluar angka, maka pion harus dijalankan sesuai dengan jumlah angka dadu yang keluar. Setelah sampai pada petak yang ditentukan, maka pemain harus menyebutkan hanzi apa yang tertera dalam petak tersebut. Jika pemain bisa menyebutkan dengan benar, maka akan mendapatkan poin sesuai yang tertera dalam petak tersebut. Apabila pemain tidak bisa menyebutkan dengan benar, maka tidak mendapatkan poin. (3) Apabila pemain sampai pada petak hukuman, maka pemain harus mengambil kartu hukuman yang terletak dipapan monopoli dan harus menjawab soal yang tertera pada kartu tersebut. (4) Pemain yang melewati petak start, mendapat tambahan 20 poin. (5) Untuk mengetahui pemenang dalam permainan ini, diketahui dari jumlah skor terbanyak. Jika pemain mendapatkan skor terbanyak maka dialah pemenangnya.

Setelah dilakukan permainan, dilakukan post test untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum bermain monopoli dan sesudah bermain monopoli. Analisis data pretest dan post test ini untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum pembelajaran dan sesudah diberikan treatment atau perlakuan. Hasil belajar siswa ini berupa skor nilai. Nilai tersebut ditentukan dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{NILAI SISWA} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Setelah menganalisis hasil pretest dan posttest, selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata (mean) dari hasil perhitungan selisih antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan rumus Arikunto (2010;350):

$$\frac{\sum d}{n}$$

$$\text{Md} = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

$\sum d$: Jumlah selisih nilai *posttest* dan *pretest*

N : Jumlah Responden (siswa)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan monopoli untuk siswa kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya. Data yang sudah didapat kemudian dianalisis dan dideskripsikan untuk diambil sebuah kesimpulan.

Hasil Data Observasi

Hasil data observasi yang dianalisis adalah observasi aktivitas siswa dan observasi guru. Hasil data observasi guru yang merupakan salah satu kriteria dari proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media permainan monopoli. Dalam hasil observasi guru mendapatkan hasil perhitungan persentase sebesar 89%. Hasil tersebut masuk dalam kriteria skala *Likert* sangat baik. Selanjutnya adalah hasil data observasi aktivitas siswa yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan monopoli. Hasil observasi aktivitas siswa mendapatkan hasil perhitungan persentase sebesar 90% yang dalam skala *Likert* masuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil Data Pretest-Posttest

Hasil data *pretest* dan *posttest* ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Tabel 1. Tabel Data Hasil Pretest dan Posttest

no	Nama siswa	pretest	Posttest
1	X1	12.5	95
2	X2	22.5	87.5
3	X3	15	67.5
4	X4	7.5	75
5	X5	7.5	67.5
6	X6	-	-
7	X7	15	95
8	X8	20	97.5
9	X9	12.5	82.5

10	X10	22.5	97.5
11	X11	-	-
12	X12	12.5	87.5
13	X13	-	-
14	X14	12.5	85
15	X15	5	90
16	X16	17.5	97.5
17	X17	15	50
18	X18	25	65
19	X19	20	100
20	X20	15	65
21	X21	12.5	87.5
22	X22	12.5	87.5
23	X23	15	85
24	X24	7.5	57.5
25	X25	5	67.5
26	X26	5	72.5
27	X27	12.5	97.5
28	X28	25	95
29	X29	12.5	95
30	X30	17.5	77.5
31	X31	22.5	77.5
32	X32	10	97.5
33	X33	27.5	87.5
Jumlah		442.5	2490
Rata-rata		14.75	83.00

Pada hasil *pretest* mendapatkan hasil rata-rata sebesar 14.75. Sedangkan pada hasil *posttest* mendapatkan hasil rata-rata sebesar 83.00. dari kedua rata-rata tersebut dapat terlihat bahwa terjadi adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan monopoli dalam pemahaman kosakata bahasa Mandarin. Setelah diketahui hasil rata-rata dari kedua test tersebut maka selanjutnya untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli digunakan perhitungan uji-t. Dari perhitungan uji-t didapatkan hasil sebesar 27.63 dengan syarat apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima, karena $27.63 > 1.45$, maka penggunaan media

permainan monopoli terbukti efektif dalam pemahaman kosakata bahasa Mandarin.

Hasil Data Respon Siswa

Data respon siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan monopoli. Pemberian angket dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran. Data respon siswa menggunakan analisis persentase per item.

Tabel 2. Tabel Hasil Analisis Angket Respon Siswa

no	Pernyataan	Respon siswa	jumlah	Persentase
1.	Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih menyenangkan	Sangat setuju	17	57 %
		Setuju	12	40 %
		Tidak setuju	1	3 %
		Sangat tidak setuju	0	0 %
2	Saya merasa senang mengikuti proses pembelajaran menggunakan media permainan	Sangat setuju	15	50 %
		Setuju	15	50 %
		Tidak setuju	0	0 %
		Sangat tidak setuju	0	0 %
3	Dengan menggunakan media permainan lebih mudah untuk mengingat kosakata bahasa Mandarin	Sangat setuju	16	53%
		Setuju	14	47%
		Tidak setuju	0	0 %
		Sangat tidak setuju	0	0 %

4	Media permainan monopoli membuat proses pembelajaran bahasa Mandarin terlihat menarik dan mudah	Sangat setuju	16	54%
		Setuju	13	43%
		Tidak Setuju	1	3%
		Sangat Tidak Setuju	0	0 %
5	Media permainan seperti ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata	Sangat Setuju	11	37%
		Setuju	19	63%
		Tidak Setuju	0	0 %
		Sangat Tidak Setuju	0	0 %
6	Saya menjadi termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin	Sangat setuju	14	47%
		Setuju	16	53%
		Tidak setuju	0	0 %
		Sangat tidak setuju	0	0 %
Total			627	87%

Dari hasil angket di table 2 ini, dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar bahasa mandarin dengan menggunakan media pembelajaran monopoli sangat disetujui.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melalui proses penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari hasil data analisis observasi guru, dimulai dengan persiapan, kegiatan inti hingga penutup dalam proses

pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Hal ini diketahui dengan nilai persentase sebesar 89% dengan jumlah total angket observasi sebesar 57. Persentase tersebut masuk dalam kriteria sangat baik dalam skala likert (81%-100%). Adapun hasil data observasi aktivitas siswa mendapatkan nilai persentase sebesar 90% dengan jumlah total nilai angket sebesar 36. Persentase tersebut masuk dalam kriteria sangat baik dalam skala likert (81%-100%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya menggunakan media permainan monopoli berjalan dengan sangat baik.

2. Dalam data analisis hasil pretest dan posttest diketahui hasil rata-rata sebesar 14,75 dan 83,00. Selisih dari kedua rata-rata tersebut adalah 68,25. Berdasarkan perbedaan hasil pretest dan posttest diperoleh hasil t-signifikansi sebesar 25,12. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran pemahaman koskata bahasa Mandarin.
3. Respon siswa kelas X-2 SMA Dharma Wanita Surabaya terhadap penggunaan media permainan monopoli adalah sangat baik. Hal ini terlihat dari jumlah total persentase analisis data angket respon siswa sebesar 87% dalam skala Likert termasuk dalam kriteria sangat baik (81%-100%).

Saran

Setelah melakukan proses penelitian keefektivitasan penggunaan media permainan monopoli, maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Pengajar Pembelajaran

Siswa dan guru sebagai pengguna media permainan monopoli ini dapat menjadikan media seperti ini sebagai salah satu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran permainan seperti ini diharapkan guru dapat membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Materi dalam media permainan monopoli ini hanya terbatas pada buku ajar “Bahasa Mandarin Tingkat Dasar SMET Jilid 1” pada bab 4, 5, dan 6. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang akan melanjutkan penelitian ini dapat membuat media pembelajaran permainan ini dengan menggunakan lebih banyak kosakata serta ilustrasi dan desain gambarnya dibuat lebih menarik lagi agar siswa lebih antusias dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aini, Nurul. 2008. "Modifikasi Monopoli Untuk Tema Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Sesuai Tema Kelas XI SMA". Skripsi : Universitas Negeri Surabaya.
- Chaer, A. 2004. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kurnia, J. 2000. *Penuntun Berbahasa Mandarin* . Jakarta: Puspa Swara.
- Nanda, A. E. 2011. *Permainan Monopoli dan Aturannya*.<http://andhikaekanda.net/permainan-monopoli-aturannya> diakses pada tanggal 25 Maret 2015 pukul 09.27.
- Nasution. 2006. *Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soedjito. 2009. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjatmiko, David. 2011. "Penggunaan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Konjugasi Siswa Kelas X-1 Bilingual SMA Negeri 3 Kediri". Skripsi : Universitas Negeri Surabaya.
- Suharsimi, A. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suparto. 2011. *Penggunaan bahasa mandarin yang baik dan benar*. Jakarta: grasindo.
- Tarigan, H. G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_%28permainan%29, diakses pada tanggal 25 Maret 2015 pukul 09.00.
- 杨寄洲. 2003, 《《汉语教程第一册 (上)》》。北京: 北京语言大学出版反社。