

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *JEOPARDY* TERHADAP KETERAMPILAN MENULI HANZI DASAR SISWA KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 PURI MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2015/2016

Septiyasani Puspita Dewi

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

E-mail : chunny_selena@yahoo.com

Abstrak

Menulis *Hanzi* merupakan salah satu aspek yang cukup sulit dalam mempelajari bahasa Mandarin karena dalam penulisan *Hanzi* tidak menggunakan huruf melainkan fonem. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa kurang bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media permainan *Jeopardy* untuk meningkatkan keterampilan menulis *Hanzi* dasar siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* karena hanya menggunakan satu kelas saja sebagai subyek penelitian. Terdapat tiga data dalam penelitian ini yaitu data *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta angket respon siswa. Teori analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *t-signifikansi* diperoleh $14,08 > t(0,05,db) = t(0,05;29) = 1,70$. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai tabel, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai *Mpre* dan *Mpost*. Pada lembar observasi berdasarkan skor skala Likert menunjukkan adanya pengaruh yang sangat baik pada aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan dari 30 siswa, 88,3% menyatakan penggunaan media permainan *Jeopardy* sangat efektif dalam pembelajaran menulis *Hanzi*.

Kata Kunci : media, permainan *Jeopardy*, *Hanzi* dasar

Abstract

Writing *Hanzi* is one of aspects that is hard to learning Chinese because *Hanzi* writing doesn't use letters but phoneme. Monoton teaching will make students less enthusiastic and not motivated in teaching learning process. Therefore *Jeopardy* game is needed to use in order to impress the basic *Hanzi* writing skill of the language tenth graders of SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. This study was a pre-experimental quantitative research with a one group pre-test post-test design, which use only one class as the subject of the study. There were three data in this study which were pre-test and post-test, teacher and student observation sheet and questionnaires. The data analysis theory used in this study was descriptive statistic. The observation sheet based on Likert's scale score analysis shows "very good" category on the teacher and student activity in the teaching learning process in class. Besides, the questionnaires show from 30 students 88,3% of student stated that the use of *Jeopardy* game was very effective in *Hanzi* writing teaching.

Keywords: media, *Jeopardy* game, basic *Hanzi*

PENDAHULUAN

Bahasa mempunyai fungsi yang paling penting sebagai alat komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, bahasa juga memegang peranan yang sangat penting untuk mengatasi dan menghindari terjadinya kesalahpahaman yang mungkin akan terjadi di masyarakat. Semakin majunya era globalisasi, bahasa menjadi wadah agar suatu negara bisa berinteraksi untuk menjalin hubungan kerjasama yang baik antara satu negara dengan negara lain. Ketidaktahuan tentang suatu bahasa dapat diatasi dengan mempelajari bahasa tersebut.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Tiongkok saat ini, menjadikan bahasa Mandarin sebagai bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan selain Tiongkok memiliki jumlah penduduk paling banyak di dunia,

sistem perekonomian, pendidikan, sosial dan budaya di Tiongkok pun mengalami kemajuan yang sangat luar biasa beberapa tahun terakhir ini. Oleh karena itu, bahasa Mandarin mulai banyak diminati di berbagai negara, termasuk Indonesia. Selain bahasa Jepang, bahasa Jerman dan bahasa Arab, mata pelajaran bahasa Mandarin sudah diberikan di beberapa SMA, SMK dan MAN sebagai mata pelajaran wajib, muatan lokal, maupun ekstrakurikuler. Pada beberapa sekolah internasional, pelajaran bahasa Mandarin sudah menjadi salah satu mata pelajaran wajib sejak masuk TK selain bahasa Inggris.

Dalam belajar bahasa Mandarin pada dasarnya merupakan suatu tantangan karena bahasa Mandarin memiliki keunikan atau ciri khas tersendiri yang membedakan dengan bahasa yang lain, satu diantaranya ialah penulisan. Aspek tersebut memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, sehingga diperlukan adanya

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016

media agar pembelajaran dapat diserap dengan baik. Dalam menulis *Hanzi* harus memperhatikan tentang penggunaan 笔画 *bìhuà* (guratan dalam aksara Tionghoa) dan 笔顺 *bǐshùn* (urutan guratan dalam tulisan Tionghoa).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media tersebut akan membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, terutama untuk materi yang sulit diajarkan. Hal ini sesuai dengan ungkapan Suprihatiningrum (2013:319) yang menyatakan bahwa media dalam dunia pendidikan bisa diartikan sebagai alat atau bahan yang di dalamnya berisi serangkaian informasi atau bahan pelajaran yang dapat memudahkan guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran

Media permainan yang digunakan di sini adalah permainan *Jeopardy*. Cara bermain permainan ini adalah dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang. Papan soal dalam permainan ini dibuat dalam bentuk *PowerPoint* dan ditayangkan di depan kelas dengan menggunakan LCD. Setiap soal mempunyai ragam dan nilai skor yang berbeda.

Pemilihan media permainan *Jeopardy* sebagai fokus penelitian ini disebabkan media ini memiliki unsur permainan dan kerjasama dimana kedua unsur tersebut akan membuat siswa semakin bersemangat dan secara tidak langsung akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa tidak hanya termotivasi dan antusias dalam belajar menulis *Hanzi*, tertantang untuk menjadi pemenang dalam permainan ini, tetapi siswa juga dapat belajar tentang bekerjasama dengan kelompok. Dengan adanya permainan *Jeopardy* ini, diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan interaktif serta dapat mengatasi kendala atau kesulitan siswa dalam menulis *Hanzi*.

Dari uraian di atas, penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis *Hanzi* Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016” ini diperlukan untuk mengetahui keterampilan menulis *Hanzi* dasar siswa dengan menggunakan media permainan *jeopardy*.

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun sebagai berikut: 1) Bagaimana proses penggunaan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. 3) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang relevan pernah dilakukan oleh Shinta (2013) Universitas Negeri

Surabaya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* dengan Metode Pembelajaran Aktif *Snowball Throwing* terhadap Kemampuan Penguasaan Huruf Hiragana pada Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014.” Selanjutnya Oktaviani (2013) Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Pengaruh Permainan *Jeopardy* dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Penguasaan Kata dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas X-2 SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro Tahun Ajaran 2013/2014.” Dan Pratiwi (2014) Universitas Negeri Surabaya berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan *What’s Missing* terhadap Keterampilan Menulis Huruf Hiragana Siswa Kelas X-4 SMAN Model Terpadu Bojonegoro Tahun Ajaran 2013/2014.”

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2013:3). Media sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena dengan adanya media dapat menciptakan suasana kelas dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Selain itu, media juga sangat diperlukan dalam penyampaian materi maupun sebagai umpan balik setelah guru menyampaikan materi.

Setiap siswa memiliki karakter yang unik dan berbeda, selain itu daya serap maupun kemampuan mereka dalam menyerap suatu pelajaran pun tidak sama. Fungsi media dalam proses pembelajaran tidak sebatas hanya sebagai salah satu sumber belajar dan perantara dalam menyampaikan informasi saja. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sadiman, dkk (2010:17), bahwa secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, 3) dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media yang tepat dan sesuai dalam pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran, menumbuhkan kesadaran dan memotivasi siswa, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera siswa serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.

Penggunaan media yang bervariasi namun sesuai dengan materi yang disampaikan akan membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan daripada hanya menggunakan media yang selalu sama. Media yang digunakan tidak harus mahal, namun tetap menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016

Permainan termasuk jenis pengalaman langsung yang diberikan dalam proses pembelajaran dan diminati oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua. Dalam permainan terdapat aturan-aturan tertentu yang telah disepakati bersama. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sadiman, dkk (2010:75), permainan (*games*) adalah setiap pertandingan atau kontes dimana di dalamnya terdapat beberapa komponen yang harus disepakati seperti adanya pemain, aturan main dan tujuan yang ingin dicapai dari permainan tersebut.

Selain merupakan kegiatan yang menyenangkan, permainan juga memiliki berbagai macam manfaat. Salah satunya adalah untuk membantu menyegarkan kembali pikiran serta memberikan semangat ditengah rasa jenuh dan bosan terhadap aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Sebagai media pendidikan, permainan menurut Munadi (2013:166) mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Oleh karena itu, guru juga perlu mempertimbangkan lebih lanjut tentang keterbatasan permainan ini seperti alat, waktu maupun kesesuaian dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar permainan ini dapat diterapkan dengan baik serta tidak mengganggu penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

Pengajaran dengan menggunakan media permainan *Jeopardy* ini sangat mudah untuk diterapkan karena hanya membutuhkan keterampilan guru dalam mengoperasikan Microsoft *PowerPoint* dan LCD. Permainan ini merupakan permainan kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang. Cara bermain permainan ini yaitu setiap kelompok berhak memilih soal sesuai dengan skor dan tingkat kesulitan soal. Semakin tinggi skor yang dipilih, maka soal yang diperoleh akan semakin sulit dan sebaliknya. Apabila jawaban dinyatakan benar, maka akan mendapat skor, namun apabila salah akan dikurangi 5. Siswa yang sudah menjawab tidak diperbolehkan untuk menjawab lagi. Kelompok pemenang yaitu kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan berhak untuk mendapatkan hadiah.

METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-experimental* dengan bentuk *one group pre-test post-test design*. Penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini termasuk jenis eksperimen semu karena hanya menggunakan satu kelas saja sebagai subyek penelitian. hal ini dikarenakan, mata pelajaran bahasa mandarin di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto hanya diberikan pada kelas dengan tingkatan yang berbeda yaitu kelas X Bahasa, XI Bahasa dan XII Bahasa. Masing-masing kelas tersebut tingkatannya berbeda sehingga materi dan tingkat kesulitan yang diberikan juga berbeda. Sehingga tidak memenuhi syarat untuk eksperimen murni

karena dalam eksperimen murni harus ada dua kelas yang diteliti.

Dalam rancangan penelitian ini diadakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan pada kelas X Bahasa agar diketahui kemampuan awal kelas tersebut. Tahap selanjutnya yaitu pemberian materi kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* bahasa Mandarin. Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dan proses penggunaan media permainan *Jeopardy* diadakan observasi pada aktivitas guru dan siswa selama kegiatan penelitian berlangsung. Setelah penerapan media permainan *Jeopardy* tersebut kemudian diberikan *post-test* untuk membandingkan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dengan sesudah diberi perlakuan. Pada tahap akhir siswa diberikan angket untuk mengetahui sejauh mana respon siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Jeopardy*.

Menurut Sugiyono (2010:297), populasi adalah keseluruhan wilayah yang akan diteliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016. Di SMA ini terdapat tiga jurusan yaitu jurusan IPA, IPS dan Bahasa. Jumlah populasi dalam penelitian ini 1064 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang menjadi fokus dari penelitian (Sugiyono, 2010:297). Sampel dari penelitian ini adalah kelas X Bahasa yang berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *sample purposive*, yaitu dengan mempertimbangkan tujuan tertentu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah 1) teknik observasi berupa observasi partisipasi karena peneliti juga menjadi subyek yang diteliti. Data pembelajaran penggunaan media permainan *Jeopardy* diperoleh dari hasil pengamatan yang berpedoman pada observasi guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. 2) tes berupa tes tulis yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menulis *Hanzi* dengan menggunakan media permainan *Jeopardy*. *Pre-test* diberikan pada awal pertemuan sebelum penyampaian materi, sedangkan *Post-test* diberikan setelah pemberian *treatment* menggunakan media permainan *Jeopardy*. 3) kuisioner/angket digunakan untuk memperoleh data terkait respon siswa terhadap pembelajaran *Hanzi* dengan menggunakan media permainan *Jeopardy*. Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang dikonsentrasikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang diperoleh dari respon siswa. Bentuk pernyataan yang digunakan dalam angket ini adalah skala Likert berupa daftar cek dan tugas siswa adalah membubuhkan tanda cek sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Angket ini diberikan setelah siswa mengerjakan soal *Post-test*. Dengan adanya angket ini, peneliti dapat mengukur sikap yang tidak dapat diamati,

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016

sehingga dengan menggunakan angket, siswa dapat leluasa menyampaikan sikapnya.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar observasi guru dan siswa, lembar *pre-test* dan *post-test*, serta angket respon siswa yang telah divalidasi agar instrumen tersebut layak digunakan pada saat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Proses Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis *Hanzi* Dasar Bahasa Mandarin

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan (2 x 2JP) yaitu tanggal 6 Februari 2016 dan 9 Februari 2016. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP dengan menggunakan media permainan *Jeopardy*. Selama kegiatan penelitian berlangsung, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi tersebut diisi oleh guru Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yaitu Didik Hermawanto, S.Pd. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama kegiatan penelitian berlangsung. Berdasarkan penilaian yang dianalisis menggunakan rumus skala Likert diketahui bahwa pada lembar observasi aktivitas guru pertemuan pertama menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan perolehan skor 82,14%, sedangkan pada lembar observasi aktivitas guru pertemuan kedua juga menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan perolehan skor 86,90%. Pada aktivitas siswa pertemuan pertama menunjukkan kategori "Baik" dengan perolehan skor 80%, dan lembar observasi aktivitas siswa pertemuan kedua menunjukkan kategori "Sangat Baik" dengan perolehan skor 90%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Jeopardy* dalam kegiatan pembelajaran menulis *Hanzi* memberikan pengaruh yang sangat baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru media ini dapat berfungsi untuk membantu memudahkan penyampaian materi dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang sudah disampaikan. Selain itu media permainan *Jeopardy* ini juga memberikan manfaat bagi siswa diantaranya memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada siswa, melatih siswa untuk berani tampil di depan kelas, melatih siswa untuk saling bekerjasama dengan kelompoknya, menghargai teman dari kelompok lain saat sedang menyampaikan jawaban, serta membantu siswa dalam mengingat macam guratan dan urutan guratan dalam penulisan *Hanzi*.

Hasil Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis *Hanzi* Dasar Bahasa Mandarin

Hasil penggunaan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar ini diperoleh dengan menghitung rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian diuji menggunakan *t-signifikansi*. Pada data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* yang awalnya 64,47 menjadi 83,23 pada saat *post-test*.

Selisih antara nilai *post-test* dengan *pre-test* adalah 18,76. Setelah menghitung rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kemudian diuji menggunakan *t-signifikansi* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Dalam hitungan *t-signifikansi* diketahui untuk d yaitu nilai *post-test* - nilai *pre-test* hasilnya adalah 563. Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* adalah 18,77. Deviasi masing-masing subjek adalah -0,1. Diketahui bahwa $t = 14,08$ dan rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* tersebut adalah 18,77. $db = (N - 1) = 30 - 1 = 29$. Diperoleh batas penerimaan $t_{(5\%;29)}$ atau $(0,05;29)$. Karena $t\text{-signifikansi} = 14,08 > t_{(0,05;29)} = 1,70$. Dari hasil uji *t-signifikansi* diketahui hasil yang didapatkan yaitu 14,08 yang artinya $14,08 > t_{(0,05;29)} = 1,70$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dari hitungan statistik tersebut dapat diketahui bahwa media permainan *Jeopardy* memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis *Hanzi* dasar siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Hasil Angket Respon Siswa

Selain itu data observasi dan tes, penelitian ini juga didukung dengan angket respon siswa yang telah dianalisis. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon siswa yang telah dianalisis diantaranya pada aspek pemahaman materi memperoleh respon sebanyak 74,16%, proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Jeopardy* memperoleh respon sebanyak 87,5%, efektivitas media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar memperoleh respon sebanyak 88,3%, motivasi siswa dengan adanya media permainan *Jeopardy* memperoleh respon sebanyak 87,5% serta ketertarikan siswa terhadap media permainan *Jeopardy* memperoleh respon sebanyak 93,3%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media ini mendapatkan respon yang positif dari siswa. Hal ini dapat dilihat dari penilaian pada butir-butir pertanyaan yang diberikan oleh siswa. Pembelajaran menulis *Hanzi* yang awalnya sulit karena cara penulisannya yang berbeda penulisan biasanya menjadi lebih mudah dipahami dengan adanya media permainan *Jeopardy*. Selain itu, karena media ini menarik dan menyenangkan maka dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis *Hanzi*, sehingga suasana pembelajaran di kelas pun menjadi lebih hidup dan berwarna karena siswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Memunculkan rasa ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran tentunya sangat penting bagi guru karena dengan demikian siswa akan memperhatikan guru, termotivasi untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang diperintah guru sehingga kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyatno (2005:7) bahwa pembelajaran yang dikemas dalam teori permainan mampu membuat siswa gembira, dengan begitu siswa mampu untuk terus mengikuti pembelajaran. Proses belajar yang menyenangkan di dalam kelas dengan adanya peran media permainan *Jeopardy* dapat membantu

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016

memudahkan siswa dalam melatih keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin serta membuat siswa lebih aktif dan lebih mudah menerima materi pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan ketiga analisis data tadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Jeopardy* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis diperoleh simpulan sebagai berikut. 1) Rumusan masalah yang pertama telah terjawab dengan adanya hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilakukan selama penelitian. Pada penilaian lembar observasi aktivitas guru dan siswa berdasarkan skala Likert mendapat kategori "sangat baik" dengan kisaran 81%-100%. Hasil data observasi tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan *Jeopardy* memberikan pengaruh yang sangat baik pada aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas daripada hanya menggunakan metode ceramah seperti biasanya. 2) Rumusan masalah yang kedua telah terjawab dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari M_{pre} (*mean pre-test*) ke M_{post} (*mean post-test*) pada kelas X Bahasa setelah pemberian *treatment* berupa media permainan *Jeopardy*. Selain peningkatan pada M_{pre} dan M_{post} , dari hasil *t-signifikasi* yang diketahui bahwa harga *t-signifikan*, Harga $t=1,70$ dan $db=29$. Diperoleh batas penerimaan $t_{(5\%;29)}$ atau $(0,05;29)$. Karena *t-signifikasi* = $14,08 > t_{(0,05;db)} = t_{(0,05;29)} = 1,70$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima karena nilai M_{post} lebih tinggi daripada nilai M_{pre} . Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Jeopardy* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis *Hanzi* dasar siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. 3) hasil Rumusan masalah yang ketiga telah terjawab dengan analisis data angket respon siswa. Berdasarkan hasil angket respon siswa sebanyak 30 siswa, 74,16% siswa menyatakan bahwa terdapat kesulitan dalam menulis *Hanzi*, 87,5% siswa menyatakan dengan menggunakan media permainan *Jeopardy* memudahkan siswa dalam memahami penulisan *Hanzi*, 88,3% siswa menyatakan penggunaan media permainan *Jeopardy* sangat efektif dalam pembelajaran menulis *Hanzi*, 87,5% siswa menyatakan penggunaan media permainan *Jeopardy* membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran

menulis *Hanzi*, dan 99,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menulis *Hanzi* menggunakan media permainan *Jeopardy* sangat menarik dan menyenangkan. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil diatas adalah media permainan *Jeopardy* terhadap peningkatan keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media permainan *Jeopardy* terhadap keterampilan menulis *Hanzi* dasar bahasa Mandarin. Bagi siswa (1) siswa hendaknya lebih aktif dan bersedia mengajarkan cara menjawab soal pada teman kelompoknya, (2) siswa tidak hanya menghafal, namun memahami bagaimana cara menulis urutan guratan *hanzi* dengan baik dan benar. Bagi guru (1) guru harus lebih aktif memantau jalannya permainan, (2) guru dapat menggunakan media permainan *Jeopardy* sebagai alternatif dalam pengajaran di kelas, (3) media permainan *Jeopardy* ini tidak hanya digunakan untuk melatih keterampilan menulis *Hanzi*, namun juga bisa digunakan untuk penguasaan kosakata pada materi yang lainnya. Bagi peneliti selanjutnya (1) media permainan *Jeopardy* ini dapat dikembangkan dalam bentuk *flash* atau software lain yang lebih menarik, (2) media ini dapat diterapkan pada materi lain untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Brown, Douglas. 2007. *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson Education, Incorporated.
- Jasmadi. 2010. *Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis TIK dengan MS Office 2010*. Jakarta: PT. Gramedia
- 黄伯荣和廖序东, 2008, 现代汉语, 北京: 高等教育出版社.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Oktaviani, Friska Widya. 2014. *Pengaruh Permainan Jeopardy dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Penguasaan Kata dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas X-2 SMAN 1 Sumberrejo Bojonegoro Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Jeopardy* terhadap Keterampilan Menulis Hanzi Dasar Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2015/2016

- Pratiwi, Enggar Jaya. 2014. *Pengaruh Penggunaan Permainan What's Missing terhadap Keterampilan Menulis Huruf Hiragana Siswa Kelas X-4 SMAN Model Terpadu Bojonegoro Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Prihandani, Mutia. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*. 2015. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shinta, Redha Caraka. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint dengan Metode Pembelajaran Aktif Snowball Throwing terhadap Kemampuan Penguasaan Huruf Hiragana pada Siswa Kelas X SMA Negeri 22 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Solehan T.W, dkk. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Djago dan Henry Guntur. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Zhou Jian. 2007. *汉字突破: Terobosan Huruf Tionghoa*. Beijing: Peking University Press.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Jeopardy>, diakses 09 Oktober 2015

UNESA
Universitas Negeri Surabaya