

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DAN PENYUSUNAN KALIMAT BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X MIA 5 SMA NU 1 GRESIK TAHUN AJARAN 2015/2016

Erlita Luchy Sulisty

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

E-mail : erlitaluchy@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Heny Subandiyah, M.Hum.

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas X SMA NU 1 Gresik, siswa banyak mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata dan menyusun kalimat. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa, peneliti menggunakan media kartu domino. Penelitian ini memiliki 3 rumusan masalah yaitu, pertama bagaimana pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu domino, yang kedua bagaimana pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, dan yang ketiga bagaimana respon siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016 terhadap pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin menggunakan media kartu domino.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan. Dua kali pada kelas kontrol (dengan menggunakan metode ceramah), dan dua kali pada kelas eksperimen (dengan menggunakan media kartu domino). Kelas X IBBU merupakan kelas kontrol dan kelas X MIA merupakan kelas eksperimen.

Berdasarkan perhitungan hasil belajar pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil $t_0 = 7,586$ dan $d_b = 57$, diketahui bahwa harga $t_s = 0,05 = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($2,00 < 7,586$). Hal tersebut berarti harga t_0 signifikan. Dengan demikian, dari analisis hasil belajar siswa terbukti bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media kartu domino dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Terbukti bahwa media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket, sebanyak 88,7% siswa menyatakan Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino mudah dipahami, 97,58% siswa menyatakan Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino menarik dan menyenangkan, 86,3% siswa menyatakan Media kartu domino sangat membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, 95% siswa menyatakan Media kartu domino sangat membantu dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin, dan 95% siswa menyatakan Media kartu domino dapat membantu saya memahami materi tentang kosakata bahasa Mandarin dengan lebih mudah. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sangat efektif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino lebih menarik dan menyenangkan sehingga sangat membantu siswa menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Kata Kunci : Kosakata, Kalimat, Media Pembelajaran, Kartu.

Abstract

In the process of learning Chinese language for students who sit in X grade of SMA NU 1 Gresik got some difficulties in mastery vocabulary and arranging the sentences. For solving those difficulties, researcher used media called domino card. This research has 3 problem questions, first is how is the learning of vocabulary mastery and arrange the sentences. Second, how the influence of domino card to the mastery of vocabulary and arrange sentence. Third, how is the student's respons especially for X MIA 5 grade students of SMA NU 1 Gresik. To learning process of mastery vocabulary and arrange the sentence by using domino card media.

The research is a quantitative research with experimental approach which has descriptive characters in it. This research was held 4 meeting , two times in control class (with explanation methode) and twice in experiment class (with domino card media). X IBBU grade is the control class and X MIA 5 is the experiment class

Based on calculating the result of learning, students in control class and experiment class are : $t_0 = 7,586$ and $d_b = 57$, based on this calculated it knew that $t_s = 0,05 = 2,00$ it showed that t is bigger than t table ($2,00 < 7,586$). It means that the price of t_0 significant. So, from the result of analysis, the students proved that there are significant differences between two class as experiment class and control class. The ability of mastery vocabulary and arrange sentences in experiment class have good improvement than the students who didn't get

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016

the learning with domino card media as the control class. And it proved that domino card media could increase the ability of mastery vocabulary and arrange sentence in Chinese language for students.

Based on the result of questionnaire analysis. 88,7% students said that the process of learning Chinese language vocabulary by using domino card is easy to understand, 97,58% of students said that the process of learning Chinese language vocabulary by using domino card is interesting and fun, 86,3% students said that domino card media very helpful for mastering the Chinese vocabulary, 95% students said that domino card media very helpful for arranging the sentence in Chinese language and 95% students said that domino card media could help them to understand about the learning material in vocabulary section easier. From those students responses it could conclude that domino card media in Chinese language learning about mastery vocabulary and arrange the sentence very effective. This because the learning by using domino card media is very interesting and fun so the students could enjoy the process of learning and it is so helpful for students in mastering vocabulary and arrange the sentences in Chinese language.

Key Words : Vocabulary, Sentence, Instructional Media, Card.

PENDAHULUAN

Dalam masa saat ini, kebutuhan komunikasi meningkat seiring dengan kemajuan berbagai bidang. Untuk memenuhi kebutuhan komunikasi tersebut, bahasa merupakan alat yang bisa digunakan. Seperti pendapat Keraf (1989:1), bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam hubungan antarnegara. Misalnya dengan negara China yang merupakan negara sebagai salah satu pilar ekonomi dunia, dengan prestasinya tersebut negara China telah berhasil mengantar bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang sangat dianjurkan bahkan diwajibkan di beberapa negara (Herlijanto dalam Sonya, 2012).

Indonesia merupakan salah satu negara yang penduduknya banyak mempelajari bahasa Mandarin, bahkan sudah banyak sekolah yang memasukkannya kedalam kurikulum. Salah satunya adalah SMA NU 1 Gresik. Hal tersebut diketahui selama peneliti melakukan Program Pengelolaan Pembelajaran. Selama program tersebut peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas X. Dari pengamatan tersebut diketahui bahwa siswa banyak mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin, terbukti ketika peneliti memberikan tugas kepada siswa dan mewawancarai beberapa siswa, siswa banyak mengalami kesulitan dalam membuat sebuah kalimat karena penguasaan kosakata yang kurang dan tidak lupa dengan makna atau arti dari kosakata yang telah dipelajari. Untuk mengatasi kesulitan tersebut peneliti menggunakan media kartu domino sebagai inovasi agar siswa bisa lebih mudah mengingat kosakata yang dipelajari karena siswa bisa belajar sambil bermain. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian adalah: (1) bagaimana pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu domino pada siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016? (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran

2015/2016? (3) Bagaimana respon siswa pada siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016 terhadap pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin menggunakan media kartu domino?. Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) Mendeskripsikan pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu domino pada siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016. (2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016. (3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016 terhadap pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin menggunakan media kartu domino.

Dalam pembelajaran di kelas guru diharuskan untuk membuat inovasi agar materi yang disampaikan mudah diterima oleh siswa. Inovasi yang harus dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan menggunakan media agar proses pembelajaran dikelas bervariasi sehingga siswa semakin antusias dalam belajar. Guru dituntut untuk tidak hanya terpaku pada satu sumber belajar saja agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran (Munadi, 2008:5). Menurut Sadiman, dkk (2010:28) media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu: (1) Media Grafis (2) Media Audio (3) Media Proyeksi Diam. Diterapkannya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan kata lain diterapkannya media pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai

(1991:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat positif guna mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Dengan diterapkannya media kartu domino dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut akan memberikan dampak pada peningkatan kemampuan siswa yang diwujudkan dalam prestasi belajar yang memuaskan. Terdapat empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levi dan Lentz dalam Arsyad (2008:20) yaitu:

- a. Fungsi atensi; yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.
- b. Fungsi Afektif; yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif; yaitu lambang visual atau gambar akan memperlancar pencapaian tujuan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris; yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Dalam memilih media pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran, guru harus mengetahui ciri media

yang layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2008:15) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

2) Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapserecording*.

3) Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari ciri-ciri media pendidikan tersebut, media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media kartu domino termasuk dalam ciri yang ketiga yaitu ciri distributif, karena media kartu domino dapat diperbanyak sesuai dengan yang dibutuhkan selama proses pembelajaran sehingga semua siswa bisa menggunakannya dalam waktu yang sama.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini diterapkan media kartu domino untuk membantu siswa agar lebih mudah menerima materi yang diberikan oleh guru terutama materi tentang kosakata dan kalimat.

Kartu domino yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu setiap kartu dibagi menjadi dua bidang, setiap bidangnya berisi kosakata bahasa Mandarin (*shengci*) dan makna dari masing-masing kosakata. Kartu domino yang dimaksudkan disini bukanlah kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi melainkan kartu yang dibuat bentuknya seperti kartu domino sebagai media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa dalam belajar bahasa Mandarin khususnya pada penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Kosakata bahasa Mandarin disebut 词汇 (*cí huì*) (Kamus Praktis, 2010:328) yang terdiri dari 声母 (*shēng mǔ*) konsonan, 韵母 (*yùn mǔ*) vokal dan 声调 (*shēng diào*) nada. Penguasaan kosakata merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh semua pembelajar bahasa Mandarin karena jika tidak menguasai kosakata maka tidak akan bisa menyusun kalimat yang tepat sesuai dengan kaidah bahasa Mandarin. Selain kata,

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016

penyusunan kalimat juga sangat penting untuk dipelajari karena tanpa adanya kemampuan dalam menguasai penyusunan kalimat, maka kompetensi berbahasa seperti membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan tidak akan bisa tercapai dengan baik.

Kalimat tersusun dari beberapa kata yang tersusun secara teratur, seperti pendapat Chaer (2003:240) kalimat adalah susunan kata-kata yang teratur yang berisi pikiran yang lengkap. Hal tersebut berarti suatu kalimat tersusun dari beberapa kata yang teratur yang dapat menyampaikan maksud atau isi pikiran si penulis kalimat. Kalimat merupakan konsep pikiran seseorang yang tersusun dari beberapa kata. Seperti pendapat Suparto (2003:22) “句子是能表达完整的意思，前后有较停顿，有一定语调的语言单位” Kalimat adalah satuan ujar yang mengungkapkan konsep pikiran dan perasaan dengan satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final, dan secara aktual maupun potensial terdiri atas kalusa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bersifat deskriptif. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2013:11). Desain eksperimen dalam penelitian ini yaitu *True Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA NU 1 Gresik. Berdasarkan teknik *simple random sampling* diperoleh sampel kelas X IBBU dan X MIA 5 SMA NU 1 Gresik. Masing-masing kelas berjumlah 36 siswa, jadi jumlah sampel seluruhnya adalah 72 siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan disesuaikan dengan jenis data yang diambil sebagai berikut:

1) Observasi

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai penunjang dalam melakukan penelitian, metode ini digunakan untuk mengamati bagaimana tingkat keberhasilan/pengaruh penerapan media kartu domino terhadap penguasaan kosakata untuk penyusunan kalimat yang akan diterapkan selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen.

2) Tes

Tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193).

3) Angket

Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi

dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010:194).

Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan persiapan penelitian dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun instrumen dan uji coba instrumen.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Melakukan *pre test* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Melaksanakan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
5. Melakukan *post test* pada siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen.
6. Mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, soal *pre test* dan *post test*, dan angket.

Dalam penelitian ini data yang digunakan sebagai data penelitian ada 3 tiga jenis data yaitu:

a. Data observasi

Data pertama yaitu data observasi yang berupa lembar pengamatan.

b. Data tes

Data kedua yaitu nilai tes yang berupa soal *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* dan *post test* merupakan soal yang sama dan terdiri dari 25 soal.

c. Data angket

Data yang ketiga yaitu data angket yaitu angket respon siswa terhadap penggunaan media kartu domino.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Observasi

Data observasi aktivitas guru dianalisis dengan menggunakan rumus Riduwan (2009:23):

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

2. Analisis Data Nilai Siswa

Untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan data *pretest-posttest control group design*, maka menggunakan rumus t-test (Arikunto, 2010:349). Sebelum uji-t dengan rumus tersebut dilakukan, sebelumnya dilakukan perhitungan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut: $Md = \frac{\sum d}{N}$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pre test* dan *post test*
= jumlah nilai keseluruhan

N = jumlah keseluruhan siswa

3. Analisis Data Angket

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016

Menurut Riduwan (2009:89) cara menghitung angket dengan cara menghitung frekuensi pemilih jawaban dari angket tersebut, dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik tahun ajaran 2015/2016. Berikut adalah uraian hasil penelitian.

Proses Pembelajaran Kosakata dan Kalimat Bahasa Mandarin

1) Proses Pembelajaran Kosakata dan Kalimat Bahasa Mandarin pada Kelas Kontrol

Lembar observasi aktivitas guru kelas kontrol pada pertemuan pertama. Data tersebut dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% = \frac{58}{4 \times 18 \times 1} \times 100\% = 80\%$$

Lembar observasi aktivitas guru kelas kontrol pada pertemuan kedua. Data tersebut dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% = \frac{58}{4 \times 18 \times 1} \times 100\% = 80\%$$

Hasil observasi aktivitas guru di atas menunjukkan beberapa aspek yang berhubungan dengan aktivitas guru yang telah dinilai oleh observer guru mata pelajaran bahasa Mandarin. Secara keseluruhan proses pembelajaran pada kelas kontrol sudah berjalan dengan baik, tetapi ada beberapa aspek yang dinilai kurang oleh observer. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan di atas yang mendapat persentase sebesar 80% dengan kriteria penilaian “baik”.

2) Proses Pembelajaran Kosakata dan Kalimat Bahasa Mandarin pada Kelas Eksperimen

Lembar observasi aktivitas guru kelas eksperimen pada pertemuan pertama. Data tersebut dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% = \frac{63}{4 \times 20 \times 1} \times 100\% = 79\%$$

Lembar observasi aktivitas guru kelas eksperimen pada pertemuan pertama. Data tersebut dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{58}{4 \times 20 \times 1} \times 100\% = 83\%$$

Hasil observasi aktivitas guru di atas menunjukkan beberapa aspek yang berhubungan dengan aktivitas guru yang telah dinilai oleh observer guru mata pelajaran bahasa Mandarin. Secara keseluruhan proses pembelajaran pada kelas eksperimen berjalan dengan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan di atas yang mendapat persentase sebesar 83% dengan kriteria penilaian “sangat baik”.

Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kosakata dan Kalimat Bahasa Mandarin

1) Hasil Analisis Data Kelas Kontrol

Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *pre test* pada kelas kontrol digunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{n} = \frac{1894}{28} = 67,6$$

Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *post test* pada kelas kontrol digunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{n} = \frac{2197}{28} = 78,5$$

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post test* sudah mencapai standar minimal diatas rata-rata. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas X Bahasa dibuktikan dari hasil nilai siswa banyak yang mendapat nilai diatas 75 berarti menunjukkan hasil yang baik. Pada *post test* hasil nilai siswa kelas X Bahasa seluruhnya tuntas dengan nilai diatas 75.

2) Hasil Analisis Data Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *pre test* siswa pada kelas eksperimen X MIA 5 digunakan rumus:

$$M_y = \frac{\sum y}{n} = \frac{1604}{31} = 51,7$$

Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *post test* siswa pada kelas eksperimen X MIA 5 digunakan rumus:

$$M_y = \frac{\sum y}{n} = \frac{2717}{31} = 87,6$$

Berdasarkan penjelasan tersebut jumlah nilai siswa secara keseluruhan kelas X MIA 5 menunjukkan dari 31 siswa yang mengerjakan *pre test* rata-rata nilai yang diperoleh adalah 51,7. Sedangkan nilai rata-rata pada *post test* adalah 87,6. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan tes awal, hasil tes akhir menunjukkan hasil yang lebih baik.

3) Analisis Signifikansi Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dihitung menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{n} = \frac{303}{28} = 10,8$$

$$\sum x_2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} = 4814 - \frac{(303)^2}{28}$$

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016

$$= 4814 - \frac{91809}{28}$$

$$= 4814 - 3278,9$$

$$= 1535,1$$

Hasil *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dihitung menggunakan rumus:

$$M_y = \frac{\sum y}{n} = \frac{813}{31} = 26,2$$

$$\sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

$$= 23239 - \frac{(813)^2}{31}$$

$$= 23239 - \frac{660969}{31}$$

$$= 23239 - 21321,6$$

$$= 1917,4$$

Setelah diperoleh hasil perhitungan *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, proses selanjutnya adalah uji tes signifikansi untuk mengetahui tingkat signifikansi sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum y^2 + \sum x^2}{N_y + N_x - 2}\right) \left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}}$$

$$= \frac{26,2 - 10,8}{\sqrt{\left(\frac{1917,4 + 1535,1}{31 + 28 - 2}\right) \left(\frac{1}{31} + \frac{1}{28}\right)}}$$

$$= \frac{15,4}{\sqrt{\left(\frac{3452,5}{57}\right) \left(\frac{1}{31} + \frac{1}{28}\right)}}$$

$$= \frac{15,4}{\sqrt{\left(\frac{3452,5}{57}\right) \left(\frac{59}{868}\right)}}$$

$$= \frac{15,4}{\sqrt{(60,6)(0,06797)}}$$

$$= \frac{15,4}{\sqrt{4,118982}}$$

$$= \frac{15,4}{2,03}$$

$$t_0 = 7,586$$

$$d_b = (n_y + n_x) - 2$$

$$= (31 + 28) - 2$$

$$= 57$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh $t_0 = 7,586$ dan $d_b = 57$, kemudian dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0 = 7,586$ dan $d_b = 57$, maka diketahui bahwa harga $t_s = 0,05 = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($2,00 < 7,586$). Hal tersebut berarti harga t_0 signifikan. Dengan demikian, dari analisis hasil belajar siswa terbukti adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media kartu domino dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Terbukti bahwa media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa.

Analisis Data Angket Respon Siswa

N	Pernyataan	Respon	Jumlah	Persenta
---	------------	--------	--------	----------

o		Siswa	Siswa	se
1	Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino mudah dipahami	Sangat setuju	17	54,8%
		Setuju	14	45,2%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
2	Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino menarik dan menyenangkan	Sangat setuju	28	90,3%
		Setuju	3	9,7%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
3	Media kartu domino sangat membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin	Sangat setuju	16	51,6%
		Setuju	14	45,4%
		Kurang setuju	1	3%
		Tidak setuju	0	0%
4	Media kartu domino sangat membantu dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin	Sangat setuju	25	80,6%
		Setuju	6	19,4%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
5	Media kartu domino dapat membantu saya memahami materi tentang kosakata bahasa Mandarin dengan lebih mudah	Sangat setuju	21	67,7%
		Setuju	10	32,3%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%

Selain analisis data di atas, peneliti juga melakukan analisis dengan menggunakan skala likert. Hasil angket respon siswa yang telah dianalisis terdiri dari 4 aspek yaitu, proses pembelajaran, ketertarikan siswa, pemahaman materi, dan pengaruh penggunaan media kartu domino. Penilaian pernyataan butir angket didasarkan pada nilai berikut: nilai 4 untuk jawaban "sangat setuju", 3 untuk jawaban "setuju", 2 untuk jawaban "kurang setuju", 1 untuk jawaban "tidak setuju". Keempat aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sebanyak 88,7% siswa menyatakan Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino mudah dipahami, 97,58% siswa menyatakan Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino menarik dan menyenangkan, 86,3% siswa menyatakan Media kartu domino sangat membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, 95% siswa menyatakan Media kartu

domino sangat membantu dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin, dan 95% siswa menyatakan Media kartu domino dapat membantu saya memahami materi tentang kosakata bahasa Mandarin dengan lebih mudah. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sangat efektif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino lebih menarik dan menyenangkan sehingga sangat membantu siswa menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV, simpulan yang dihasilkan sebagai jawaban dari ketiga rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Dari hasil analisis data observasi aktivitas guru, dimulai dengan persiapan, kegiatan inti hingga penutup dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino berjalan dengan sangat baik. Hal ini terbukti dengan jumlah nilai yang diperoleh pada pertemuan pertama sebesar 63 dengan persentase 79%. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria baik dalam skala likert. Pada pertemuan kedua nilai yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru adalah 65 dengan persentase 81%. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik dalam skala likert. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran kosakata dan kalimat bahasa Mandarin pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu domino berjalan dengan sangat baik.
- 2) Hasil pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino telah dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus t-score, secara signifikan terbukti adanya perbedaan kemampuan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat pada siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dengan kelas eksperimen yang menggunakan media kartu domino. Hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan nilai *pre test* dan *post test* yang lebih besar pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Selain nilai *pre test* dan *post test* terbukti juga dari hasil t signifikan, diperoleh $t_0 = 7,586$ dan $d_b = 57$, kemudian dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0 = 7,586$ dan $d_b = 57$, maka diketahui bahwa harga $t_s = 0,05 = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($2,00 < 7,586$).
- 3) Respon siswa kelas X MIA 5 SMA NUI 1 Gresik terhadap penggunaan media kartu domino adalah sangat baik. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis angket, sebanyak 88,7% siswa menyatakan Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino mudah dipahami, 97,58% siswa menyatakan Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media kartu domino menarik dan menyenangkan, 86,3% siswa menyatakan Media kartu domino sangat membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, 95% siswa menyatakan Media

kartu domino sangat membantu dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin, dan 95% siswa menyatakan Media kartu domino dapat membantu saya memahami materi tentang kosakata bahasa Mandarin dengan lebih mudah. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sangat efektif. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino lebih menarik dan menyenangkan sehingga sangat membantu siswa menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media kartu domino terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

- 1) Dalam menggunakan media kartu domino, guru harus bisa mengelola waktu dengan baik agar proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan lancar.
- 2) Kartu domino yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin tidak harus berjumlah 28 kartu seperti kartu domino pada umumnya, guru bisa membuat kartu lebih dari 28 atau lebih banyak lagi agar siswa juga bisa menguasai lebih banyak kosakata.
- 3) Dalam membuat kartu domino harus memperhatikan ukuran huruf dan kejelasan huruf dalam kartu agar siswa bisa lebih mudah membaca dan memahami kata yang ada dalam kartu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianingsih, Vina. 2013. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta, (online), vol II, Nomor 3, (journal.student.uny.ac.id/jurnal/edisi/235/15, diakses 24 Nopember 2015).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dyah Ayu Ratna Desiantari. 2012. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Hiragana terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Siswa Kelas X-1 dan X-3 SMA Negeri 1 Magetan Tahun Ajaran 2011/2012". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya FBS UNESA.

Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 SMA NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016

Eka Desi Anggoro Kasih. 2011. "Penggunaan Domino untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Kata Benda Nominativ Tunggal Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 1 Driyorejo". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya FBS UNESA.

Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Flores: Nusa Indah.

Mani' Ayu Wulandari. 2013. "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Penguasaan Kata Benda dalam Bahasa Jepang Siswa Kelas XI-IPA 1 SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya Tahun Ajaran 2012/2013". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya FBS UNESA.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Riduwan dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arif dkk. 2010. *Media pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Press.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA .

Tarigan, H G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung. Angkasa.

Tim Kamus Universitas Peking. 2010. *Kamus Praktis*. Jakarta: Dian Rakyat.

Tim Penyusun. 2014. *Buku Pedoman Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

黄伯荣, 2002, 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社。

