

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Memory-Spiel terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 7 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *MEMORY-SPIEL* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X IPA 7 MAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2015-2016**

**Firda Aulia Urrahmah**

**S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya**

[firda\\_gg34@yahoo.com](mailto:firda_gg34@yahoo.com)

**Abstrak**

Pembelajaran bahasa Mandarin di MAN Sidoarjo mengalami kesulitan yang disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah minat siswa untuk mempelajari bahasa Mandarin itu sendiri, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin membosankan bagi siswa. Penguasaan kosakata yang banyak akan membantu siswa untuk lebih lancar dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sudah semakin bervariasi, tetapi media permainan *Memory-Spiel* belum pernah digunakan di MAN Sidoarjo. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan *Memory-spiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan respon siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo tahun ajaran 2015-2016 terhadap penggunaan media permainan *Memory-spiel* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *True Eksperiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Sidoarjo, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo sebagai kelas eksperimen dan X IPA 6 MAN Sidoarjo sebagai kelas kontrol.

Proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Memory-Spiel* berjalan sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari hasil data analisis observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen hasil persentase aktivitas guru pertemuan 1 dan 2 sebesar 83,82%, untuk aktivitas siswa pada pertemuan 1 sebesar 91,6% dan pertemuan kedua 94,44%. Hasil analisis data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil  $t_0=3,5$ ,  $db = 74$  selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0=3,5$  dan  $db=74$ , maka diketahui bahwa harga  $t_{5,0.05} = 2,00$  menunjukkan  $t_0$  lebih besar dari t-tabel ( $3,5 > 2,00$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X IPA 6 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Memory-Spiel* memiliki perbedaan signifikan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *Power Point*. Angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Memory-Spiel* diberikan pada kelas eksperimen. Respon siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo terhadap penggunaan media permainan *Memory-Spiel* adalah baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase analisis data angket siswa sebesar 79,8% dalam skala Likert termasuk dalam kriteria baik (61-80%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Memory-Spiel* baik digunakan untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Memory-Spiel*, Penguasaan Kosakata

**Abstract**

Learning chinese vocabulary in MAN Sidoarjo had some difficulty which caused by various factor, such as students interest in studying chinese, and the monotonous media which used in learning process for students. A lot of mastery vocabulary will help students to be fluent in communicating orally and in writing. The media which used in learning process of chinese vocabulary had increase variation, but media memory-spiel game had not used in MAN Sidoarjo. Consequently, the researcher interest to find out the effect of use media memory-spiel game in learning chinese vocabulary at X Exact 7 class of MAN Sidoarjo. The purpose of this research are to describe the effect of use media memory-spiel game to mastery chinese vocabulary and to find out the response of class X exact 7 students of MAN Sidoarjo 2015-2016 of using media memory-spiel game in chinese learning vocabulary. This research is an experiment research using true experiment design. The population of this research are X students of MAN Sidoarjo, where the sample of this research are X Exact 7 students of MAN Sidoarjo as an experimental class and X Exact 6 students of MAN Sidoarjo as the control class.

Mandarin language learning process by using the media game *Memory-Spiel* goes very well . It can be seen from the results of data analysis activity observation of teachers and students in the experimental class teacher activity meeting the percentage of 1 and 2 amounted to 83.82 % , for the activities of the students at the meeting amounted to 91.6 % 1 and the second meeting of 94.44 % .The result of the analyze data which obtained from pretest and posttest is  $t_0=3,5$ ,  $db = 74$  and consultancy that refer to level table score 5%. Accompanying score  $t_0=3,5$  and  $db=74$ , then known that score  $t_{5,0.05} = 2,00$  shows  $t_0$  greater than t-table ( $3,5 > 2,00$ ). Score  $t_0$  significant. Thus the result of analyze data outcome of studying students class X Exact 6 about mastery chinese

# Pengaruh Penggunaan Media Permainan Memory-Spiel terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 7 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016

vocabulary which used media memory-spiel game had difference significant with control class which used power point. The students questionnaire respons about the use of media memory-spiel game given to experiment class. The students class X exact 7 of MAN Sidoarjo respons about the use of media memory-spiel game is good. It can be shown from the analyze percentage data of students questionnaire respons is 79,8%. In Likert scale included in good criteria. So it can be summed up that media memory-spiel game good for using of mastery chinese vocabulary.

**Keyword:** Learning Media, Media Memory-Spiel Game, Mastery Vocabulary

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Tarigan (2011:3) mengemukakan fungsi bahasa merupakan suatu kenyataan bahwa manusia mempergunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup. Pengetahuan kosakata memiliki peranan penting dalam menguasai bahasa. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, kesulitan yang ditemukan oleh siswa adalah menghafal kosakata baru. Untuk memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin guru dituntut untuk mampu memilih metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran penguasaan kosakata adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan belajar pada siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk daya ingat adalah permainan *Memory-Spiel*. Cara permainan ini yaitu dengan mencari dua gambar yang sama, dengan menggunakan kartu gambar kemudian diacak dan dicari gambar yang sama.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Memory-Spiel* siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo?; (2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Memory-Spiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo?; (3) Bagaimana respon siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo terhadap penggunaan media permainan *Memory-Spiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin?

Kosakata merupakan kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa ataupun pengguna bahasa itu sendiri. Kridalaksana (dalam Soejito dan Sarjono, 2011:3) kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang

dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Menurut arti dan tata bahasanya, kata dalam bahasa Mandarin dibagi menjadi dua bagian, yaitu kata konkret/ *Shici* dan kata abstrak/ *Xūci* (*function of word*). Kata konkret / *Shici* adalah kata yang mempunyai arti yang konkret, yang dapat berdiri sendiri menjadi bagian dari kalimat, sedangkan *Xūci* tidak mempunyai arti yang konkret dan tidak dapat berdirisendiri menjadi bagian kalimat.

## Media Permainan *Memory-Spiel*

*Memory-Spiel* berasal dari dua kata, yakni *Memory* berasal dari bahasa Inggris yang artinya ingatan dan *spiel* berasal dari bahasa Jerman yang artinya permainan. Permainan *Memory-Spiel* adalah permainan yang menggunakan daya ingat. Permainan *Memory-Spiel* dikeluarkan oleh perusahaan permainan terkenal bernama *Ravensburger*. Permainan ini merupakan prinsip pairs, yakni mencari dua kartu yang bergambar sama. (<https://www.ravensburger.com/us/start/index.html> diakses pada 18 Januari 2016).

Orang banyak tahu permainan *Memory-Spiel* dari permainan online. Permainan ini sangat banyak digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Selain kesenangan permainan ini juga dapat meningkatkan daya ingat, sebab prinsip permainan ini adalah mengingat letak-letak gambar yang sama pada kartu. Pada pembelajaran bahasa Mandarin dirasa permainan ini dapat membantu meningkatkan kemampuan kosakata.

Permainan *Memory-Spiel* terdiri dari beberapa kartu bergambar yang masing-masing mempunyai dua gambar yang sama. Kartu-kartu tersebut kemudian diacak. Setelah diacak kartu-kartu tersebut diletakkan di atas meja secara terbalik. Cara bermain dengan membuka dua kartu, jika pemain membuka dua kartu yang bergambar sama maka pemain bisa membuka kartu yang lain, tapi jika pemain tidak membuka kartu yang bergambar sama maka pemain harus ganti dengan pemain yang lainnya.



**Gambar 2.2** Contoh Media *Memory-Spiel*



Gambar 2.1 Game Memory Online yang Umum

Aturan permainan *Memory-Spiel* pada (<https://www.ravensburger.com/us/start/index.html>) diakses pada 18 Januari 2016) setelah dimodifikasi sebagai usaha untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan dilakukan oleh 5-7 orang
- 2) Setiap kelompok mendapatkan satu amplop yang berisi kartu bergambar. Jumlah kartu bergambar 50 kartu yang terdiri dari 25 kartu bergambar yang sama.
- 3) Pemain menata kartu bergambar diatas meja secara acak dengan keadaan tertutup.
- 4) Pemain pada masing-masing kelompok membuka kartu secara bergantian dari kartu yang dipilih untuk ditunjukkan pada pemain lain, yang kemudian diberikan pertanyaan “这是什么图片？” dan berhak dijawab oleh anggota kelompok.
- 5) Pemain yang dapat menjawab dengan benar, misal “这是生日。” pemain ini akan mendapat kesempatan memilih dan membuka kartu gambar yang sama seperti yang ditunjukkan dan ditanyakan tersebut. Jika pemain menjawab salah, maka kartu tersebut diletakkan kembali pada posisi semula dan dilanjutkan dengan memilih kartu gambar yang lain untuk ditunjukkan dan ditanyakan secara berurutan.
- 6) Jika setiap pemain yang dapat menjawab secara tepat dan dapat membuka gambar yang sama seperti yang ditunjukkan, maka pemain dapat menyimpan kedua kartu gambar tersebut, dan begitu seterusnya.

Media *Memory-Spiel* di luar negeri sangat banyak dijual dan banyak tema gambar yang bisa dipilih. Sedangkan di Indonesia belum banyak diperjual belikan, sehingga bisa membuat sendiri secara manual. Alat alat yang dibutuhkan untuk pembuatan media *Memory-Spiel* adalah:

- a) Kertas karton tebal
- b) Cutter atau gunting
- c) Lem kertas
- d) Gambar-gambar sesuai bahan ajar yang akan diberikan.

Langkah langkah pembuatan media *Memory-Spiel*:

- a) Gambar gambar yang sesuai materi dicetak dikertas karton tebal.
- b) Selesai dicetak gunting persegi panjang gambar dengan ukuran yang sama.

Media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya dengan media permainan *Memory-Spiel*. Berikut ini kelebihan permainan ini adalah:

- a) Media *Memory-Spiel* mudah dibawa.
- b) Media *Memory-Spiel* sangat praktis, tidak terdiri dari banyak permainan.
- c) Media *Memory-Spiel* adalah media dengan permainan gambar, dengan gambar biasanya menarik sehingga dapat mudah meningkatkan daya ingat.
- d) Permainan *Memory-Spiel* sangat menyenangkan.

Kelemahan permainan *Memory-Spiel* adalah:

- a) Pada umumnya hanya dua dimensi yang tampak pada suatu gambar, sedangkan dimensi lainnya tidak tampak.
- b) Terkadang jumlah kartu tidak sesuai dengan jumlah kelompok siswa.
- c) Tanggapan bisa berbeda pada gambar yang sama.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *true eksperimental design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pembelajaran kosakata menggunakan media *Memory-Spiel* sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan media *power point*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Sidoarjo, sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 7 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 6 sebagai kelas kontrol. Data penelitian yang digunakan pada penelitian ini ada tiga jenis, yaitu data observasi, data tes, dan data angket. Instrumen pada penelitian ini adalah lembar observasi, tes, dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik tes, teknik angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Lembar Observasi

Proses pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan pada kelas eksperimen dilaksanakan 2 kali pertemuan (3x45) menit. Kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan subjek kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo berjumlah 42 siswa. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen menggunakan media permainan *Memory-Spiel*.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas guru pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 83,82%, dalam skala Likert berada pada skala 81-100%

## Pengaruh Penggunaan Media Permainan Memory-Spiel terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 7 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016

yang berarti sangat baik. Pada lembar aktivitas siswa pertemuan 1 didapat sebesar 91,6% dan pada pertemuan 2 sebesar 94,44% dalam skala Likert berada pada skala 81-100% yang berarti sangat baik. Hasil observasi menunjukkan beberapa aspek yang berhubungan dengan aktifitas guru dan siswa di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Dari lembar observasi yang sudah diamati dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti di dalam kelas berjalan dengan baik. Berikut ini adalah hasil analisis:

### A. Aktifitas Guru

#### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan guru menyiapkan instrumen yang digunakan untuk proses pembelajaran di kelas, yaitu Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media yang akan dipakai. Secara umum persiapan yang dilakukan pada pertemuan pertama sudah baik, namun pada pertemuan kedua dilakukan sudah sangat baik.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan setelah tahap persiapan selesai. Pada tahap ini proses pembelajaran menggunakan media permainan *Memory-Spiel* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Tahap pelaksanaan diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa. Kegiatan pendahuluan ini sudah dilakukan dengan baik oleh guru. Kegiatan selanjutnya setelah kegiatan pendahuluan adalah kegiatan inti. Kegiatan inti diawali dengan pemberian pre test untuk siswa. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang diberikan. Setelah pre test siswa dibagikan materi dengan bantuan media permainan *Memory-Spiel*. Permainan ini diawali dengan guru memberikan contoh membaca kosakata dengan benar, setelah itu guru memberikan gambar-gambar dengan media kartu yang akan digunakan untuk permainan. Setelah dibacakan aturan permainan siswa memulai bermain dengan kelompok masing-masing. Permainan ini dinilai sangat baik digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Setelah pemberian materi melalui media permainan permainan *Memory-Spiel* guru melakukan tanya jawab agar siswa menguasai materi yang diberikan. Pada pertemuan kedua guru mengulang pelajaran sebelumnya dan melanjutkan pelajaran yang belum diselesaikan. Pada akhir pertemuan kedua guru memberikan posttest kepada siswa. Kegiatan inti secara keseluruhan sudah dilakukan dengan baik oleh guru.

#### c. Penutup

Kegiatan terakhir pada tahap pelaksanaan adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan ini siswa diajak mengevaluasi materi yang sudah dipelajari. Guru

memberikan kesempatan siswa untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas, kemudian siswa menyimpulkan pembelajaran. Secara keseluruhan kegiatan penutup sudah dilakukan dengan baik.

Selain kegiatan di atas, aspek lain adalah pengolahan waktu dan suasana kelas. Berdasarkan lembar observasi kegiatan tersebut sudah dilaksanakan dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

### B. Aktifitas Siswa

Aspek aspek yang berkaitan dengan aktifitas siswa pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua dinilai baik. Siswa memulai pembelajaran dengan berdoa, dan memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dinilai baik. Antusias siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan *Memory-Spiel* sehingga siswa berperan aktif dalam pembelajaran juga dinilai baik, ini dikarenakan siswa senang pada saat proses pembelajaran tidak membosankan. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dinilai baik karena siswa dapat mengerjakan dengan benar, dan tidak ada kesulitan. Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir proses belajar mengajar. Pada kegiatan ini secara keseluruhan respon siswa dinilai baik terhadap pembelajaran.

### Hasil Pengaruh Penggunaan Media *Memory-Spiel* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin.

No.	Nama	Pretest	Post test
1	ADF	72	92
2	AIA	56	88
3	AY	78	88
4	AHM	74	78
5	AEA	-	-
6	AHR	62	74
7	ACH	68	98
8	ARK	72	80
9	DAF	72	92
10	DNI	-	-
11	DF	-	-
12	DSA	74	84
13	EPI	-	-

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Memory-Spiel terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 7 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016

14	ENA	72	98
15	FAS	68	86
16	FR	74	80
17	FNP	62	80
18	FAY	62	88
19	FDF	62	86
20	HPPA	74	98
21	IAS	60	86
22	IN	64	88
23	LNF	72	86
24	LM	72	98
25	MAF	56	74
26	MAS	60	78
27	MFU	60	80
28	MRR	74	88
29	MRA	74	86
30	MFA	78	88
31	MFA	74	92
32	MRA	68	86
33	NNA	68	74
34	NFA	66	96
35	NMA	84	98
36	PGSA	66	88
37	RVH	72	72
38	RFW	60	94
39	RAN	84	96
40	RSC	72	88
41	ZHR	68	92
42	ZS	64	94

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$= \frac{698}{38}$$

$$= 18,36$$

$$\sum y_2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

$$\sum y_2 = 15404 - \frac{(698)^2}{38}$$

$$\sum y_2 = 15404 - \frac{487204}{38}$$

$$\sum y_2 = 15404 - 12821,15$$

$$\sum y_2 = 2582,85$$

Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{446}{38}$$

$$= 11,73$$

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

$$\sum x_2 = 7956 - \frac{(446)^2}{38}$$

$$\sum x_2 = 7956 - \frac{198916}{38}$$

$$\sum x_2 = 7956 - 5234,63$$

$$\sum x_2 = 2721,37$$

Setelah diperoleh hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen, selanjutnya uji tes signifikansi untuk mengetahui berapa tingkat signifikansi sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_2 + \sum y_2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$t_0 = \frac{11,73 - 18,36}{\sqrt{\left(\frac{2721,37 + 2582,85}{38 + 38 - 2}\right) \left(\frac{1}{38} + \frac{1}{38}\right)}}$$

$$t_0 = \frac{6,63}{\sqrt{\left(\frac{5304,22}{74}\right) \left(\frac{2}{38}\right)}}$$

$$t_0 = \frac{6,63}{\sqrt{(71,68)(0,05)}}$$

$$t_0 = \frac{6,63}{\sqrt{3,58}}$$

$$t_0 = \frac{6,63}{1,89}$$

$$t_0 = 3,5$$

$$\begin{aligned} db &= (N_x + N_y) - 2 \\ &= (38 + 38) - 2 \\ &= 76 - 2 \\ &= 74 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh  $t_0=3,5$  dan  $db=74$ , selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0=3,5$  dan  $db=74$ , maka diketahui bahwa harga  $t_{5,0,05} = 2,00$  menunjukkan  $t_0$  lebih besar dari t-tabel ( $3,5 > 2,00$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X IPA 6 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Memory-Spiel* memiliki perbedaan signifikan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *Power Point*.

#### Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas eksperimen dengan 7 butir pertanyaan. 7 pertanyaan dengan rincian 1 butir soal pertanyaan untuk mengetahui pemahaman materi siswa terhadap kosakata dalam penggunaan media permainan *memory spiel* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, 2 butir pertanyaan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan media permainan *Memory-Spiel*, dan 4 butir soal pertanyaan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *Memory-Spiel* dalam proses pembelajaran. Didapat hasil analisis bahwa skor terendah terdapat pada soal angket butir 6 dan 7 tentang pengaruh penggunaan media *Memory-Spiel*. Skor tertinggi didapat pada soal angket 1 yaitu media permainan *Memory-Spiel* dapat membantu meningkatkan pemahaman materi.

#### PENUTUP Kesimpulan

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

- 1) Dari hasil data analisis observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas kontrol semua proses pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Hal ini diketahui dari hasil persentase aktivitas guru pertemuan 1 dan 2 sebesar 82,35%, untuk aktivitas siswa pada pertemuan 1 sebesar 86,1% dan pertemuan kedua 88,88%. Pada kelas eksperimen hasil persentase aktivitas guru pertemuan 1 dan 2 sebesar 83,82%, untuk aktivitas siswa pada pertemuan 1 sebesar 91,6% dan pertemuan kedua 94,44%. Hasil data observasi ini menyimpulkan bahwa pada kelas eksperimen proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media permainan *Memory-Spiel* berjalan dengan sangat baik.
- 2) Dalam hasil data analisis *pretest* kemampuan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat kurang baik. Rata-rata nilai pada kelas kontrol 65,21 dan kelas eksperimen 68,89. Setelah dilakukan *posttest* rata-rata kelas kontrol menjadi 76,94 dan kelas eksperimen 87,15. Hasil t-signifikansi didapat  $t=3,5$  yang berarti media permainan *Memory-Spiel* dinilai efektif untuk pembelajaran.
- 3) Respon siswa kelas X IPA 7 MAN Sidoarjo terhadap penggunaan media permainan *Memory-Spiel* adalah baik. Hal dapat dilihat dari persentase analisis data angket siswa sebesar 79,8% dalam skala Likert termasuk dalam kriteria baik (61-80%).

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang harus diperhatikan dalam pengaruh penggunaan media permainan *Memory-Spiel* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

- 1) Media permainan *Memory-Spiel* memang terbukti efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, tapi untuk menggunakan media ini diperlukan pengelolaan waktu yang sangat baik. Cara mengelola waktu dengan memilih gambar yang dapat mudah dipahami siswa sehingga tidak akan menimbulkan kesalahpahaman yang mengakibatkan waktu permainan menjadi lama.
- 2) Penerapan media permainan *Memory-Spiel* tidak hanya untuk kosakata pada bab khusus usia saja, untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan ke dalam kosakata secara umum seperti nama-nama buah, alat sekolah, dan anggota badan dll, sehingga media permainan *Memory-Spiel* bisa dipakai untuk semua sub bab kosakata bahasa Mandarin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikuntoro, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Memory-Spiel terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 7 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016

- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan, Sunarto. 2014. *Pengantar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Soejito dan Djoko Saryono. 2011. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suparto 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Widianti, Wiwi. 2010. *Penerapan Memory-Spiel Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Dista Brigita Vigara . 2011. *Peningkatan penguasaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Penerapan Memory-spiel pada siswa kelas IV SDK Marga Bhakti Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang

(<https://www.ravensburger.com/us/start/index.html>), diakses pada 18 Januari 2016).

(<http://de.knicket.com/android/game-memory-anak/w6afc> diakses pada 2 maret 2016)

