

# Keefektifan Penggunaan Media Permainan *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Sma Giki 2 Surabaya

## KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *WORDWALL* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X SMA GIKI 2 SURABAYA

**Weka Wardani**

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

Email: [wekawardani473@gmail.com](mailto:wekawardani473@gmail.com)

### Abstrak

Dalam mempelajari suatu bahasa atau bahasa asing, ada beberapa hal penting yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan salah satu aspek terpenting dalam mempelajari bahasa Mandarin. Oleh karena itu, dengan kosakata dapat menunjang empat penguasaan berbahasa yaitu, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pengajaran sangatlah penting, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Salah satu media yang dapat digunakan ada media permainan *Wordwall*. Dengan menggunakan media ini diharapkan pemahaman kosakata bahasa Mandarin pada siswa akan meningkat. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen *True Experimental* (eksperimen yang betul-betul) dengan menggunakan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Penelitian ini menggunakan teknik area sampling (*Cluster Sampling*). Kelas X -1 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 36 siswa dan kelas X-6 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* serta angket siswa. Analisis data untuk hasil belajar siswa menggunakan uji T, lembar observasi dianalisis menggunakan skala Persentase sedangkan angket dianalisis menggunakan skala likert.

Lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru selama proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *wordwall*. Pada pertemuan pertama adalah 95% dan pada pertemuan kedua adalah 97,5%. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen sudah berjalan baik.

Dari hasil analisis data hasil belajar siswa diperoleh harga  $t_0 = 5,45$  dan  $db = 64$ , selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0 = 5,45$  dan  $db = 64$ , maka diketahui bahwa harga  $t_0 = 5,45 > 2,00$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel (2,00 < 5,45). Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X-1 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan *wordwall* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis angket respon yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media permainan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai prosentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 74%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 77%, 87%, 77%, 66%. dan pada aspek efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* diperoleh sebesar 75%, 73%, 75%, 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang termotivasi dengan penggunaan media permainan *Wordwall*, dan penguasaan siswa kelas X-1 SMA GIKI 2 Surabaya terhadap kosakata bahasa Mandarin semakin meningkat.

Kata kunci : keefektifan, *wordwall*, kosa kata

### Abstract

In learning a language or a foreign language there are some important things that must be overcome by learners of foreign languages one of which is the vocabulary. Vocabulary is one of the important aspects in learning

Mandarin. So that, by learning vocabularies can support four language skills: listening, speaking, reading, and writing.

The use of teaching media in a teaching process is very important, especially in Mandarin learning. One of medium can be used is wordwall game. By using this media is expected for mastering mandarin vocabularies to student will increase. This research used experimental research: True experiment (the real experiment) by using pretest-posttest control group design

The population of this research were the first grade students of GIKI 2 Senior High School batch 2015/2016. This research used sampling technique (cluster sampling). X-1 as an experiment group which consist of 36 students. X-6 as a control group which consist of 30 students. Data collection in this research used pretest and posttest and also questionnaire. Data analysis for the students' learning result used T-test. Observation sheet was analyzed by using percentage scale, meanwhile the questionnaire was analyzed by using Likert scale.

The teacher observation sheets were used to know the teacher activities while Mandarin teaching learning process by using wordwall game. On the first meeting was 95% and 97,5% for the second meeting. The observation result showed that Mandarin teaching learning process to the experiment group was run well.

From the analysis of students' learning result,  $t_0 = 5,45$  and  $db = 64$ , then compare towards table  $t_{5\%}$ . By  $t_0 = 5,45$  and  $db = 64$ , then it can be known that  $t_s = 0,05 = 2,00$ . It showed that  $t$  is bigger than  $t$  table. So, data analysis of students' learning of experiment group to the Mandarin vocabularies mastery by using wordwall was a significant differentiate to the control group.

According to the result of questionnaire, it can be concluded that the use of Wordwall is very effective. it can be proven from the percentage of each aspect from the students' questionnaire. The percentage of material understanding aspect is 74%, learning process aspect is 77%, 87%, 77%, 66% and for the effectiveness using wordwall game is 75%, 73%, 75%, 75%. the conclusion that can be taken from this research is most of students are motivated in using Wordwall, and the students' Mandarin vocabularies of X-1 students of Giki 2 Senior High School are improved.

Keyword : effectiveness, wordwall. vocabularies

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, kebutuhan komunikasi meningkat seiring dengan kemajuan berbagai bidang. Bahasa merupakan sarana yang paling utama di dunia. Tanpa bahasa, tidak akan mungkin pula dapat memenuhi kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Dalam mempelajari suatu bahasa atau bahasa asing, ada beberapa hal penting yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Belajar bahasa asing yang pertama kali dipelajari adalah kosakata. Menurut Tarigan (1993:2) kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas penguasaan kosakata yang dimiliki, Artinya semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemampuan berbahasanya. Pengajaran kosakata bahasa Mandarin dilakukan sejak tingkat dasar karena bahasa Mandarin memiliki ribuan kosakata bagi para pembelajar Bahasa Mandarin diharapkan mampu

menguasai kosakata bahasa Mandarin untuk kelancaran dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Mandarin.

Media permainan *Wordwall* adalah permainan yang berupa kumpulan kosakata kata benda, kata sifat, kata kerja dan lain sebagainya yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf dasar dengan huruf yang besar dan ditempelkan di dinding ruang kelas. Adapun alasan memilih media *Wordwall* sebagai media pembelajaran kosakata, karena media ini dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami kosakata, selain itu media ini sangat menarik, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa selain itu media ini dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, dapat menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

# Keefektifan Penggunaan Media Permainan *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Sma Giki 2 Surabaya

- 1) Bagaimana proses pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *Wordwall* pada siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya?
- 2) Bagaimana hasil pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Wordwall* pada siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Wordwall* dalam pembelajaran kosa kata bahasa mandarin pada siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya?

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan, tujuan penelitian ini adalah

- 1) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media permainan model *Wordwall* dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan hasil pembelajaran kosakata dengan menggunakan media permainan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan model *Wordwall* dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan permainan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya.

## Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis : Hasil penelitian diharapkan bermanfaat terhadap perkembangan pendidikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata 词汇 (cíhuì) bahasa Mandarin.
- 2) Manfaat Praktis
  - (1) Bagi peneliti
    - a. Dapat menambah pengetahuan tentang media yang dapat digunakan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin

b. Dapat memanfaatkan media permainan *Wordwall* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Mandarin

- (2) Bagi pengajar  
Dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin bagi para peserta didiknya.
- (3) Bagi pelajar  
Dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah dalam belajar menguasai kosakata asing salah satunya adalah bahasa Mandarin

## Hipotesis Penelitian

Penggunaan media permainan *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa X 1 dan 6 SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016.

## Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul dan rumusan masalah berikut adalah definisi istilah dalam penelitian ini:

- 1) Keefektifan : sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.
- 2) Kosakata :. himpunan kata-kata yang dimiliki oleh seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa yang digunakan untuk menyusun sebuah kalimat baru.
- 3) Penguasaan kosakata: kemampuan seseorang dalam menguasai kosakata suatu bahasa.
- 4) *Wordwall* : permainan yang berupa kumpulan kosakata kata benda, kata sifat, kata kerja dan sebagainya yang terorganisasi secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf dasar dengan huruf yang besar dan ditempelkan di dinding ruang kelas

## KAJIAN PUSTAKA

Kosakata dalam bahasa Mandarin disebut 词汇 是一种语言里所有的（或特定范围的）词和固定短语的总和. Seluruh himpunan bahasa (atau kisaran tertentu) yang terdiri atas kata dan frase (黄伯宋 2001: 250). Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata yang dimengerti oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Kata adalah elemen terkecil dalam sebuah bahasa yang diucapkan atau dituliskan. Jenis kata dalam bahasa mandarin antara lain 名词 míng cí (kata benda), 动词 dòng cí (kata kerja), 代词 dài cí (kata ganti), dan 价词 jià cí (kata depan), 助动词 zhù dòng cí (kata bantu).

*Wordwall* adalah dinding kata merupakan kumpulan kata yang disusun secara sistematis ditampilkan dengan menggunakan huruf-huruf besar yang ditempel pada dinding kelas atau media yang berukuran besar lainnya di dalam kelas (Sally Olson dalam Dewa). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan huruf-huruf konsonan dalam bahasa Mandarin sebagai kata-kata kunci dengan menggunakan tema-tema tertentu sesuai dengan kurikulum dan menuliskannya dengan huruf yang besar dalam bahasa Mandarin. Permainan ini dapat dibuat pada secarik karton dengan ukuran yang sedapat mungkin dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa dalam kelas dan dapat dibuat seperti sebuah poster tergantung kreativitas dari seorang guru dalam mengaplikasikan media ini. Kata-kata kunci ini dapat berupa kata sifat (*Adjectives*), kata benda (*nouns*), kata kerja (*verb*) yang disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari. Peneliti memberikan antara 5 sampai 10 kata dalam tiap pertemuan. Hal yang ditekankan adalah dari segi kualitas yaitu kata-kata tersebut akan selalu mudah diingat oleh siswa dan bukan dari banyaknya kosakata tapi mudah terlupa bagi siswa

Langkah pembuatan media *wordwall* adalah sebagai berikut :

1. Media ini di design dengan menggunakan aplikasi *corel draw*

2. Setelah jadi dicetak menggunakan kertas luster dengan ukuran 1.2x0.6m .

Cara permainan *Wordwall*

Penerapan Permainan *Wordwall* dalam Proses Penguasaan Kosakata

Strategi :menulis, menyusun dan menggabungkan kata

Cara permainan *Wordwall*

1. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan.
2. Siswa membentuk kelompok masing- masing kelompok terdiri atas 6 orang.
3. Guru menjelaskan *clue* tersebut dengan menggunakan bahasa Indonesia.
4. Tiap kelompok menjawab dengan menuliskan pinyin dan hanzi pada kertas yang telah disediakan.
5. Kemudian ditempelkan pada tabel *wordwall* tersebut.
6. Dari kata-kata tersebut guru membacakan soal berupa kata acak yang harus disusun oleh masing-masing kelompok.
7. Untuk selanjutnya dari kata tersebut masing-masing kelompok harus menggabungkan dan menyusunnya menjadi sebuah kalimat sederhana.
8. Kelompok yang berhasil menyusun kalimat tersebut yang menang

## METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan tersebut , maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen *True Experimental, Pretest-Posstest Control Group Design* (Sugiyono, 2014 : 112).

R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

R : Kelompok kelas kontrol

R : Kelompok kelas eksperimen

O<sub>1</sub> : *Pre test* pada kelas kontrol

O<sub>2</sub> : *Post test* pada kelas kontrol

# Keefektifan Penggunaan Media Permainan *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Sma Giki 2 Surabaya

O<sub>3</sub> : *Pre test* pada kelas eksperimen

O<sub>4</sub> : *Post test* pada kelas eksperimen

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu meliputi penyajian kesimpulan pemaparan statistik dan grafik sederhana.

## Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-1 dan X-6 SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan teknik acak *Cluster (cluster sampling)*. Kelas X-6 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dan kelas X-1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 siswa.

## Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, angket dan observasi.

1. Observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *wordwall* dan untuk menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini. Dalam hal ini yang diobservasi adalah aktifitas guru dan siswa.
2. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tulis. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa kelas X1 dan X6 dalam kemampuan menguasai kosa kata. Tes tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa serta untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin selanjutnya peneliti dapat menganalisis hasil belajar penguasaan kosa kata. Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk menjawab rumusan masalah kedua dalam penelitian ini. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes awal sebelum menggunakan media pembelajaran media permainan *Wordwall* dan tes akhir yaitu tes sesudah

diterapkan media pembelajaran model permainan *Wordwall*.

### 1) Tes Awal (*pre-test*)

Bentuk instrumen yang digunakan berupa menulis huruf *pinyin* dan menyusun kalimat yang acak dan membuat kalimat sederhana tentang negara dan kewarganegaraan dalam bahasa Mandarin.

### 2) Tes Akhir (*post test*)

*Post test* dilakukan setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan model *Wordwall*. Instrumen yang digunakan adalah tes berupa menulis huruf *pinyin* dan menyusun kalimat sederhana tentang negara dan kewarganegaraan dalam bahasa Mandarin.

3. Angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dan mendapatkan informasi dari siswa tentang pembelajaran bahasa Mandarin penggunaan media pembelajarana permainan *wordwall* pada kelas eksperimen. Pada penelitian ini pemberian soal kuisisioner dilakukan untuk menjawab rumusan masalah ketiga dalam penelitian ini. Jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, dimana angket bentuk ini merupakan angket yang jawabannya telah tersedia dan responden hanya menjawab setiap pertanyaan dengan cara memilih alternatif jawaban yang telah disediakan.

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006 : 160). Instrumen yang digunakan yaitu :

### 1) Lembar Observasi

Pada penelitian observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media yang sesuai dengan RPP yang telah disusun. Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat KBM berlangsung (lembar observasi terlampir).

## 2) Lembar soal

Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan adalah tes tulis yaitu dengan menulis huruf *hanzi* dan *pinyin*.. Lembar soal yang digunakan adalah soal objektif. Jumlah soal keseluruhan adalah 30 soal. Yaitu 5 butir soal mengisi kalimat rumpang, 10 butir mengisi kata-kata rumpang, 10 butir soal menjodohkan, dan 5 butir soal menyusun kalimat sederhana (lembar soal terlampir).

## 3) Lembar pertanyaan Angket atau Kuesioner

Lembar pertanyaan angket berjumlah 10 pertanyaan . Dalam angket ini, jawaban sebagai berikut sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju(TS) dan sangat tidak setuju (STS) (angket terlampir).

**Data Penelitian**

1. Isian observasi diperoleh dari hasil observasi pada aktifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin.
2. Nilai siswa diperoleh dari hasil pre test dan *posttest* pada siswa.
3. Isian angket diperoleh dari hasil angket tentang respon siswa terhadap penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran bahasa Mandarin.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN****1. Proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dan Kelas Eksperimen**

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol sudah berjalan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada lembar observasi guru yang mendapatkan nilai sangat baik dari observer yaitu Shofiana Cahya N.T guru bahasa Mandarin SMA GIKI 2 Surabaya. Pada penelitian ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. Pada pertemuan pertama adalah 95% dan pada pertemuan kedua adalah 92,5% Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa sangat baik dan begitu antusias mengikuti pelajaran bahasa Mandarin dan guru telah melaksanakan semua kegiatan belajar mengajar dengan sangat baik .

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen sudah berjalan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada lembar observasi guru yang mendapatkan nilai sangat baik dari observer yaitu Shofiana Cahya N.T guru bahasa Mandarin SMA GIKI 2 Surabaya. Pada penelitian ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi guru baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada kelas eksperimen . Pada pertemuan pertama adalah 95% dan pada pertemuan kedua adalah 97,5% . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa sangat baik dan begitu antusias mengikuti pelajaran bahasa Mandarin dan guru telah melaksanakan semua kegiatan belajar mengajar dengan sangat baik .

**2. Analisis data hasil nilai siswa**

Dari perhitungan,  $t$ , diperoleh harga  $t_0 = 5,45$  dan  $db = 64$ , selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0 = 5,45$  dan  $db = 64$  , maka diketahui bahwa harga  $t_{0.05} = 2,00$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $2,00 < 5,45$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X-1 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan *wordwall* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *wordwall* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas x-1 SMA GIKI 2 Surabaya.

**3. Analisis hasil angket respon siswa**

Berdasarkan hasil analisis angket respon yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media permainan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai prosentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 74%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 77%, 87% , 77%, 66%. dan pada aspek efektivitas penggunaan

# Keefektifan Penggunaan Media Permainan *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Sma Giki 2 Surabaya

media permainan *Wordwall* diperoleh sebesar 75%, 73 %, 75%, 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang termotivasi dengan penggunaan media permainan *Wordwall*, dan penguasaan siswa kelas X-1 SMA GIKI 2 Surabaya terhadap kosakata bahasa Mandarin semakin meningkat.

## Simpulan

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

- 1) Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen sudah berjalan baik. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi guru baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada kelas eksperimen dengan pengukuran skala prosentase diperoleh hasil. Pada pertemuan pertama adalah 95% dan pada pertemuan kedua adalah 97,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa sangat baik dan begitu antusias mengikuti pelajaran bahasa Mandarin dan guru telah melaksanakan semua kegiatan belajar mengajar dengan sangat baik .
- 2) Dari hasil analisis data diperoleh harga  $t_0 = 5,45$  dan  $db = 64$ , selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0 = 5,45$  dan  $db = 64$  , maka diketahui bahwa harga  $t_{0.05} = 2,00$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $2,00 < 5,45$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X-1 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan *wordwall* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol .
- 3) Berdasarkan hasil analisis angket respon yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media permainan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai prosentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman

materi diperoleh sebesar 74%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 77%, 87% , 77%, 66%. dan pada aspek efektivitas penggunaan media permainan *Wordwall* diperoleh sebesar 75%, 73 %, 75%, 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang termotivasi dengan penggunaan media permainan *Wordwall*, dan penguasaan siswa kelas X-1 SMA GIKI 2 Surabaya terhadap kosakata bahasa Mandarin semakin meningkat.

## Saran

Berdasarkan simpulan tersebut ada beberapa saran bagi guru dan siswa .

Bagi guru, pada kegiatan pembelajaran hendaknya guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran salah satunya ada media permainan *Wordwall*. Terutama pada pembelajaran bahasa Mandarin dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin .

Bagi siswa, hendaknya siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam belajar dan para siswa dapat menerapkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin yang telah ia dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi peneliti selanjutnya, media *wordwall* ini tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata saja. Tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin yang lainnya. Oleh karena itu diharapkan ada peneliti lainnya mengenai penggunaan media permainan *wordwall* dalam bidang yang berbeda. Dalam pembuatan media ini diharapkan lebih banyak lagi dalam menggunakan kosakata, dibuat dengan desain yang lebih menarik sehingga siswa tertarik dengan media pembelajaran yang kita gunakan. Serta dalam proses pelaksanaannya diperlukan alokasi waktu yang tepat.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayang, Intan. 2012. Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. (Skripsi online), (repository. Upi.edu), diakses pada tanggal 12 september 2015 )
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Perss Jakarta.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif , dan R&D*: Bandung. alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media
- Suparto, 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu mudah*. Jakarta: Puspa Swara
- Tashakkori, Abas & Charles Teddie. 2010. *Mixed Methodology Mengombinasikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Pedoman Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa
- Trisnawati, Dewa Ayu Oka. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Word Wall dan Asesmen Projek Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Kelas V Gugus I Kecamatan Gianyar, (Skripsi online).  
([http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal\\_ep/issue/view/62](http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_ep/issue/view/62), diakses pada tanggal 12 september 2015 )
- <https://alamsetiadi08.wordpress.com/> diakses pada tanggal 28 oktober 2015 pukul 16:30).  
(<http://eprints.uns.ac.id/9153/1/79002107200910271.pdf> i akses pada tanggal 25 september 2014 )
- 黄伯荣, 廖序东. 2002. 《现代汉语》,北京: 高等教育出版社