

PENGUNAAN METODE PERMAINAN PESAN BERANTAI TERHADAP PENGUNAAN KOSA KATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X-2 SMA GIKI 2 SURABAYA TAHUN AJARAN 2015/2016

Iis Mei Hudawidayanti

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

E-mail: iismeii760@gmail.com

Abstrak

Penguasaan kosakata sangat penting dalam mempelajari bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan metode permainan pesan berantai untuk mempermudah siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode permainan pesan berantai dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan jenis rancangan eksperimen murni (*True Eksperimental Design*). Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas seluruh siswa SMA Giki 2 Surabaya, sedangkan sampel adalah kelas X-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan secara acak atau *random*. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan metode permainan pesan berantai, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh perhitungan perbedaan hasil $t_0 = 4,04$ dan $d_b = 78$, maka diketahui bahwa harga $t_{\alpha, 0,05} = 1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,98 < 4,04$), menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya.

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 84,3% mengatakan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai memotivasi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Sebanyak 85% mengatakan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai mudah dipahami. Sebanyak 90% mengatakan penggunaan metode permainan pesan berantai menarik dan menyenangkan. Sedangkan 83,1% mengatakan bahwa metode permainan pesan berantai dapat membantu mempelajari dan menghafal kosakata bahasa Mandarin dan sebanyak 82,5% mengatakan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Kata kunci : kosakata, metode permainan pesan berantai

Abstract

Mastery of vocabulary is very important in learning Mandarin language. This study used chain message game method to help students master Mandarin vocabulary. This study aims to describe the influence of using chain message game method in mastering Mandarin vocabulary in students of class of SMA Giki 2 Surabaya.

This study is a quantitative study with experimental approach using true experimental design. The population in this study was students of all classes of SMA Giki 2 Surabaya, and the sample was class X-2 as the experimental class and class X-3 as the control class. Sampling was random. Teaching in the experimental class used chain message game method, while in the control class used lecture and question and answer methods.

Based on the results of the data analysis, the result differences were $t_0 = 4,04$ and $d_b = 78$, so price $t_{\alpha, 0,05} = 1,98$ shows bigger t than t table ($1,98 < 4,04$), showing that there was a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class. It showed that the usage of the chain message game method had a significant influence on the experimental class, class X-2 of SMA Giki 2 Surabaya.

Student response questionnaire was used to determine students' responses to the usage of the chain message game method in learning Mandarin vocabulary in the experimental class. Based on the questionnaire result, 84,3% said that the usage of chain message game method motivated students in learning Mandarin vocabulary. 85% said that the usage of chain message game method was easy to understand. 90% said that the usage of chain message game method was interesting and fun. 83,1% said that chain message game method helped learning and memorizing Mandarin vocabulary and 82,5% said that the usage of chain message game method improved mastery of Mandarin vocabulary.

Keywords: vocabulary, chain message game method

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari bahasa merupakan unsur terpenting sebagai alat komunikasi antara masyarakat. Di era modern ini, bahasa tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi antar masyarakat lokal saja tetapi antara masyarakat di suatu negara

dengan masyarakat di negara yang lain. Bahkan, sekarang telah banyak orang yang berbondong-bondong untuk mempelajari bahasa asing untuk memperluas komunikasi mereka.

Pembelajaran sebuah bahasa, khususnya bahasa asing penguasaan kosakata sangat diperlukan dan sangat penting. Karena penguasaan kosakata adalah penentu

dasar untuk mampu berbahasa asing. Sebagaimana pernyataan Tarigan (1986:2) bahwa keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosa kata yang dimilikinya. Semakin kaya kosa kata yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Maka dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan seseorang berbahasa asing adalah dengan banyaknya kosa kata yang dimiliki.

Guna mendukung memaksimalkan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa asing perlu dilakukan pemilihan metode yang tepat. Untuk itu guru membutuhkan variasi metode untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan pernyataan Djamarah dan Zein (2006:3) bahwa metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang aktif dan kreatif sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa bosan.

Belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan (Hernowo, 2005:7). Disini peneliti memaknai menyenangkan adalah dengan cara bermain. Oleh karena itu peneliti terinspirasi untuk melakukan suatu metode yang menyenangkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan permainan. Belajar sambil bermain merupakan suatu metode yang sudah sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah. Pemilihan permainan yang tepat juga akan menentukan keberhasilan siswa dalam tercapainya tujuan materi yang akan diajarkan.

Di Indonesia, mata pelajaran bahasa asing kini telah diajarkan di sekolah-sekolah baik sekolah bertaraf nasional maupun internasional, salah satunya adalah bahasa Mandarin. Berdasarkan pengamatan peneliti pembelajaran bahasa Mandarin sudah diterapkan sebagai mata pelajaran muatan lokal bahasa asing di SMA Giki 2 Surabaya. Sekolah ini terletak di Jalan Raya Gubeng No. 45, Gubeng, Surabaya. Alasan peneliti memilih SMA Giki 2 Surabaya sebagai tempat penelitian karena di SMA Giki 2 Surabaya mata pelajaran bahasa Mandarin menggunakan kurikulum KTSP dan diajarkan untuk semua siswa kelas X, XI, XII.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat kegiatan wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 28 Maret 2016 pada pukul 09.15 WIB dengan guru mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA Giki 2 Surabaya, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga siswa mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain guru menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar, peneliti juga menemukan kendala bahwa siswa masih merasa kesulitan untuk melafalkan kosa kata bahasa Mandarin. Mereka menganggap kosa

kata bahasa Mandarin sangat sulit untuk dilafalkan karena pelafan fonetik dan nada.

Atas dasar permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Permainan pesan berantai dalam bahasa Mandarin dilakukan secara berkelompok dengan cara menyampaikan kosakata kepada salah satu anggota kelompok agar dapat diteruskan kepada anggota lain dalam satu kelompok. Suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode permainan pesan berantai yaitu karena metode permainan ini dapat melatih kecepatan berfikir dan melatih konsentrasi juga konsistensi dalam pengucapan kosa kata. Sedangkan kekurangan metode permainan pesan berantai yaitu apabila salah satu anggota tidak dapat menyampaikan pesan dengan benar sampai anggota terakhir maka pesan tersebut tidak akan tersampaikan dengan benar pula.

Tujuan peneliti menggunakan permainan pesan berantai ini adalah selain bertujuan mempermudah siswa mempelajari kosa kata, juga bertujuan agar dapat melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan kepada siswa. Metode permainan pesan berantai ini diharapkan agar dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari bahasa Mandarin.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016?, (2) Bagaimana efektivitas penggunaan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016?, (3) Bagaimana respon siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 tentang penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosa kata bahasa Mandarin?. Dan tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016, (2) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016, (3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 tentang penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosa kata bahasa Mandarin.

KAJIAN PUSTAKA

Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh Lestari Ayudya (2011) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran

Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dengan Permainan Pesan Berantai Terhadap Kemampuan Menulis Hiragana Siswa Kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 20 Surabaya Tahun Ajaran 2010/2011". Pada penelitian yang dilakukan Lestari Ayudya, pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dengan menggunakan permainan pesan berantai mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis huruf Hiragana.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gigih Dwi Penggalih (2013) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan *Tennis Verbal* Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013". Pada penelitian yang dilakukan Gigih Dwi Penggalih, metode permainan *tennis verbal* mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

Menurut Uno dan Mohammad (2015:7), metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Hamiyah dan Jauhar (2014:49), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pada penelitian ini metode permainan yang digunakan adalah metode permainan pesan berantai. Supendi (2007:118) menjelaskan bahwa metode permainan pesan berantai adalah metode belajar menggunakan kekompakan kelompok untuk menyampaikan suatu pesan. Langkah-langkah metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran bahasa Mandarin yaitu sebagai berikut :

1. Guru mengulang kembali materi-materi kosakata secara bersama-sama yang terdapat pada materi 您贵姓 (Siapa marga Anda?) dan 国籍 (Kewarganegaraan).
2. Guru memberikan waktu untuk mempelajari kembali kosakata yang sudah diberikan sebelumnya.
3. Semua buku pelajaran bahasa Mandarin dikumpulkan, lalu guru membagi siswa satu deret menjadi satu kelompok dan akhirnya diperoleh beberapa kelompok.
4. Guru menerangkan dan mendemonstrasikan cara permainan.
5. Dalam 1 kelompok terdapat 1 wakil anggota kelompok yang berada di belakang untuk bertugas mengambil kumpulan gulungan kartu kosakata secara

acak. Dilakukan secara bersamaan oleh semua kelompok.

6. Begitu instruksi "mulai" siswa yang mengambil kartu kosakata bertugas menginformasikan kosakata yang terdapat di kartu kosakata kepada teman yang ada di depannya dengan cara membisikkan kosakata tersebut sampai siswa yang berada di barisan terdepan.
7. Siswa barisan terdepan segera menulis kosakata yang terdapat di kertas yang telah disediakan.
8. Permainan dilakukan selama 30 menit.
9. Setelah semua kartu kosakata yang dimainkan telah habis, guru mengoreksi jawaban dari tiap kelompok. Bagi kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak akan mendapatkan hadiah dari guru.

Peralatan yang diperlukan dalam permainan pesan berantai adalah :

1. Kartu kosakata, sebanyak 28 kosakata yang terdapat pada materi 您贵姓 (Siapa marga Anda?) dan 国籍 (Kewarganegaraan).
2. Papan tulis dan kertas, sebagai media untuk menulis kosakata dari ingatan dan penjelasan hasil pesan berantai melalui tulisan kosakata tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996:597), kosakata adalah perbendaharaan kata. Dalam bahasa Mandarin kosakata disebut 生词 (shēngcí). Kosakata bahasa Mandarin atau 生词 (shēngcí) adalah perbendaharaan kata yang dipelajari dalam bahasa Mandarin.

Menurut Suparto (2003:21), kata bahasa Mandarin dibagi menjadi 2 yaitu, 实词 (shící : kata konkrit) dan 虚词 (xūcí : kata abstrak). Kata konkrit adalah kata yang mempunyai arti konkrit, yang dapat berdiri sendiri menjadi bagian dari kalimat, sedangkan kata abstrak tidak mempunyai arti yang konkrit dan tidak dapat berdiri sendiri menjadi kalimat.

Penelitian ini lebih difokuskan pada kata konkrit yang terdapat pada materi pembelajaran. Suparto (2003 : 21) membagi 实词 (shící : kata konkrit) menjadi 7 jenis kata, yaitu:

1. 名词 (míngcí : kata benda) adalah kata yang menyatakan orang, benda, waktu, dan tempat. Misalnya : 学生 (xuésheng : murid), 老师 (lǎoshī : guru), 词典 (cídiǎn : kamus).
2. 动词 (dòngcí : kata kerja) adalah kata yang menyatakan gerakan, perubahan keinginan, keberadaan, kemungkinan, arah, dan kepastian.

Misalnya : 喜欢 (xǐhuan : suka), 可以 (kěyǐ : bisa), 知道 (zhīdao : tahu).

3. 助动词 (zhùdòngcí : kata kerja bantu) adalah kata yang ditambahkan pada bagian belakang kata, gabungan kata, atau kalimat yang berfungsi sebagai tambahan untuk menambah arti. Misalnya : 的 (de), 了 (le : sudah), 吗 (ma : apakah).
4. 形容词 (xíngróngcí : kata sifat) adalah kata yang menyatakan sifat atau kondisi dari orang yang atau benda. Misalnya : 好 (hǎo : baik), 高 (gāo : tinggi), 快 (kuài : cepat).
5. 数词 (shùcí : kata bilangan) adalah kata yang menyatakan jumlah dan urutan. Misalnya : 一 (yī : satu), 二 (èr : dua), 三 (sān : tiga).
6. 量词 (liàngcí : kata bantu bilangan) adalah kata yang menyatakan satuan atau unit dari orang atau benda. Misalnya : 个 (ge), 口 (kǒu), 本 (běn).
7. 代词 (dàicí : kata ganti) adalah kata yang digunakan untuk menggantikan kata benda, kata kerja, kata sifat, kata bilangan, atau adverb. Misalnya : 我 (wǒ : saya), 你 (nǐ : kamu), 他 (tā : dia laki-laki).

Kosa kata yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah semua kosa kata yang terdapat pada materi 你贵姓 (Siapa nama margamu?) dan 国籍 (Kwarganegaraan) yang terdapat pada buku Excelent Modul 1 Bahasa Mandarin (汉语).

Pada penelitian ini membandingkan hasil belajar dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kedua kelas ini sama-sama menggunakan metode pembelajaran. Di kelas kontrol menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan metode tanya jawab. Sedangkan di kelas eksperimen menggunakan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran kosa kata bahasa Mandarin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan jenis rancangan eksperimen murni (*True Eksperimental*

Design). Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas seluruh siswa SMA Giki 2 Surabaya, sedangkan sampel adalah kelas X-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-3 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan secara acak atau *random*. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi, soal *pre test* dan *post test* dan lembar angket. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah data analisis tes, observasi dan angket.

Data tentang hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pre test* dan *post test*. Langkah-langkah penghitungan *t-test* sebagai berikut :

- a) Menghitung nilai rata-rata (*mean*) masing-masing kelas
- b) Menghitung Σx^2 dan Σy^2
- c) Menghitung uji-t

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

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan siswa pada kelas eksperimen adalah respon siswa terhadap efektivitas penggunaan media *Logico Piccolo* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Mandarin. Data angket tersebut diberi nilai sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	:4
Setuju (S)	:3
Kurang Setuju (KS)	:2
Tidak Setuju (TS)	:1

Nilai diatas digunakan untuk menghitung angket dan melakukan penarikan kesimpulan. Data angket yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskripsi, yakni analisis prosentase (%) per butir pertanyaan. Hasilnya dalam bentuk prosentase respon siswa. Riduwan (2014:25) angket dihitung dengan cara menghitung frekuensi pemilihan jumlah dari angket tersebut dengan rumus:

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

Setelah dianalisis persentase per butir pertanyaan kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan *skala likert*, sebagai berikut:

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

Hasil kesimpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan. Menurut Riduwan (2014:23), klasifikasi presentase responden dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

PERSENTASE	KRITERIA
0%-20%	Sangat lemah

21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Dengan Metode Permainan Pesan Berantai Pada Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan pada kelas eksperimen dilaksanakan 2x pertemuan (4x45 menit), pertemuan pertama pada hari Selasa, tanggal 26 April 2016 jam ke 5-6 dan pertemuan kedua pada hari Selasa, tanggal 3 Mei 2016 jam ke 5-6. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen berdasarkan RPP dengan menggunakan metode permainan pesan berantai. Pada pertemuan pertama kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin. Pembelajaran pada kelas eksperimen diawali dengan pengenalan, apersepsi, dan guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dengan Metode Permainan Pesan Berantai

Dari hasil pembelajaran (*pre test* dan *post test*) yang dilakukan pada kelas X-2 seluruh siswa X-2 yang berjumlah 40 siswa mengalami kenaikan dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan nilai sebagai kelas eksperimen. Hal ini disebabkan pada setiap pertemuan pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan metode permainan pesan berantai yang menyebabkan siswa tertarik mengikuti setiap kegiatan pelajaran, serta perhatian siswa terpusat pada guru. Keadaan tersebut mendukung kelancaran selama proses pembelajaran dilakukan.

Pada kelas X-2 kenaikan siswa dikarenakan pemahaman siswa mengalami kenaikan karena pembelajaran menggunakan metode permainan pesan berantai yang dalam proses pembelajarannya, setiap kosakata diidentifikasi secara rinci baik nada dan artinya. Serta dalam melakukan metode permainan pesan berantai mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat melakukannya dengan baik. Hal tersebut dapat meningkatkan perhatian dan fokus berpusat pada guru. Pada tahap *pre test* dan *post test* tiap siswa mengalami perubahan kenaikan nilai yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Berikut adalah tabel nilai hasil belajar siswa kelas X-2.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh perhitungan perbedaan hasil $t_0 = 4,04$ dan $d_b = 78$, maka diketahui bahwa harga $t_s 0,05 = 1,98$

menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,98 < 4,04$), menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan pesan berantai mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya.

Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

Penyebaran angket respon siswa terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai. Sebelumnya telah disajikan hasil presentase jawaban dari angket respon siswa kelas X-2. Berikut penjabaran lebih lanjut dari angket respon siswa kelas X-2.

Pada pertanyaan "Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pesan berantai memotivasi saya dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin", siswa yang menjawab "sangat setuju" berjumlah 15 siswa dengan presentase 37,5% dan yang menjawab "setuju" berjumlah 25 siswa dengan presentase 62,5%. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa benar-benar merasa termotivasi mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai.

Pada pertanyaan "Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai mudah dipahami", siswa yang menjawab "sangat setuju" berjumlah 16 siswa dengan presentase 40% dan yang menjawab "setuju" berjumlah 24 siswa dengan presentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai mudah dipahami.

Pada pertanyaan "Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai menarik dan menyenangkan", siswa yang menjawab "sangat setuju" berjumlah 24 siswa dengan presentase 60% dan yang menjawab "setuju" berjumlah 16 siswa dengan presentase 40%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai menarik dan menyenangkan.

Pada pertanyaan "Metode permainan pesan berantai membantu saya dalam mempelajari dan menghafal kosakata bahasa Mandarin", siswa yang menjawab "sangat setuju" berjumlah 13 siswa dengan presentase 32,5% dan yang menjawab "setuju" berjumlah 27 siswa dengan presentase 67,5%. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan pesan berantai dapat membantu siswa dalam mempelajari dan menghafal kosakata bahasa Mandarin.

Pada pertanyaan “Metode permainan pesan berantai dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin saya”, siswa yang menjawab “sangat setuju” berjumlah 12 siswa dengan presentase 30% dan yang menjawab “setuju” berjumlah 28 siswa dengan presentase 70%. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan pesan berantai dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa.

Berdasarkan hasil respon siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan metode permainan pesan berantai, menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan metode permainan pesan berantai. Siswa juga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya siswa memilih jawaban yang positif, yaitu setuju dan sangat setuju pada lembar angket tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, penelitian berupa penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin ini telah menjawab 3 rumusan masalah. Berikut adalah simpulan dari ketiga pembahasan pada penelitian ini :

1. Rumusan masalah pertama telah terjawab dengan adanya hasil observasi yang dilakukan selama penelitian. Hasil data observasi tersebut menunjukkan bahwa pengajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan pesan berantai lebih efektif dan berhasil digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016.
2. Rumusan masalah yang kedua telah terjawab dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan dari nilai *pre test* ke nilai *post test* pada kelas X-2 (kelas eksperimen) yang diberi perlakuan khusus menggunakan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Selain peningkatan pada nilai siswa, dari hasil $t_0 = 4,04$ dan $d_b = 78$, maka diketahui bahwa harga $t_s 0,05 = 1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,98 < 4,04$), menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Kesimpulan dari hasil di atas adalah penggunaan metode permainan pesan berantai sangat berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan

kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X-2 SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016.

3. Rumusan masalah ketiga telah terjawab dengan hasil analisis angket respon siswa. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan penggunaan metode permainan pesan berantai sangat kuat dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan metode permainan pesan berantai mudah dipahami oleh siswa, metode permainan ini juga menarik serta menyenangkan, dan siswa merasa termotivasi untuk belajar kosakata bahasa Mandarin sehingga penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Mandarin dapat meningkat. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil di atas adalah penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari siswa kelas X-2 di SMA Giki 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode permainan pesan berantai terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin :

1. Pengelolaan waktu untuk penerapan metode permainan pesan berantai harus dipertimbangkan dan dipersiapkan dengan baik. Hal ini perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.
2. Dalam pelaksanaan metode permainan pesan berantai harus diperhatikan hal-hal berikut ini yaitu yang pertama adalah metode permainan pesan berantai ini kurang efektif jika pemain dalam satu kelompok terlalu banyak, metode permainan pesan berantai ini lebih efektif jika jumlah pemain tidak lebih dari 5 orang. Yang kedua adalah pada saat siswa memainkan permainan pesan berantai guru sebaiknya benar-benar mengawasi siswa, hal ini dilakukan agar siswa tidak berbuat curang dalam melakukan permainan tersebut.
3. Penggunaan metode permainan pesan berantai tidak hanya digunakan sebagai metode permainan yang hanya digunakan untuk mempelajari kosakata Bahasa Mandarin saja, tetapi juga dapat digunakan sebagai metode permainan pada materi lain bahasa Mandarin. Misalnya, penggunaan metode permainan pesan berantai dalam pembelajaran menulis huruf Mandarin.
4. Penerapan metode permainan pesan berantai sangat baik digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin terutama untuk meningkatkan penguasaan kosakata baru. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode permainan yang lain dengan memadukannya dengan metode pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran bahasa

Mandarin menjadi lebih bervariasi dan dapat memudahkan serta menarik perhatian siswa dalam belajar bahasa Mandarin sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu H. 2005. *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*. Bandung : CV Pustaka Setia.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.

Hamiyah, Nur dan Mohammad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Hernowo. 2005. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*. Bandung : Mizan Learnig Center (MLC).

Kusumaningrum, Ariani. 2010. *Excelent Modul 1 Bahasa Mandarin*. Malang : Meccah Publishing.

Penggalih, Gigih Dwi. 2014. *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tennis Verbal Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X-2 SMAN 2 Lamongan Tahun Ajaran 2012-2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FBS UNESA.

Riduwan. 2009. *Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Setyawan, Sigit. 2015. *Kelas Asyik dengan Games : 30 Games Untuk Pembelajaran*. Jakarta : Grasindo.

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

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

Supendi, Pepen dan Nurhidayat. 2007. *Fun game : 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta : Penebar Plus.

Tarigan, Henryguntur. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.

Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohammad. 2015. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta : Bumi Aksara.

Wulandari, Lestari Ayudya. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) dengan Permainan Pesan Berantai Terhadap Kemampuan Menulis Hiragana Siswa Kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 20 Surabaya Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FBS UNESA.