

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU PETAK UMPET KOSAKATA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X-5 SMA GIKI 2 SURABAYA

Ika Suci Setiorini

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ikasucisetiorini@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu petak umpet kosakata. Pada setiap kartu yang dibuat disertakan gambar, hanzi dan *pinnyin* dengan tujuan memperkuat daya ingat siswa. Dengan cara seperti itu, siswa akan mudah mengingat dan memahami kosakata yang mereka pelajari.

Peneliti menggunakan penelitian eksperimen *True Experimental* (eksperimen yang sebenarnya) dengan menggunakan *Pre-test-Poss-test Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA GIKI 2 Surabaya tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan teknik random area sampling (*Cluster Sampling*). Kelas X-5 sebagai kelas eksperimen yang terdiri atas 39 siswa dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 37 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, soal *pre-test* dan *post-test* dan angket respon siswa. Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji t, data observasi dan angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif presentase.

Data observasi guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru selama proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu petak umpet kosakata. Pada pertemuan pertama diperoleh presentase sebesar 94,4% dan pertemuan kedua diperoleh presentase sebesar 97,2%. Dari hasil analisis data observasi guru dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berlangsung sangat baik.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa diperoleh harga $t_0=3,05$ dan $db=74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0=3,05$ dan $db=74$, maka diketahui bahwa harga $t_{tabel,0,05}=1,98$ menunjukkan t_0 lebih besar dari t_{tabel} ($1,98 < 3,05$), dengan demikian pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media kartu petak umpet kosakata mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata pada kelas eksperimen yaitu kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 75,64%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 80,77%, 76,92%, 82,69%, 78,87%. Kemudian pada aspek penggunaan media kartu petak umpet kosakata diperoleh hasil sebesar 80,77%, 79,49%, 73,08%.

Kata kunci : pengaruh, media kartu petak umpet kosakata, kosa kata

Abstract

Education's media is one of instrument for delivering information and knowledge in learning process. The media used in this research is vocabulary's hide and seek cards. Each card is provided with picture, *hanzi* and *pinnyin* which has a purpose to streng then student's memory. That way, the student will easily remember and understand the vocabularies they learned.

This study using experimental research *True experimental* (the real experiment) by using *pre-test-poss-test control group design*. The main subject in this research is student in grade 10 from GIKI 2 Senior

High School Surabaya 2015/2016. The research using random technique clusters sampling. Class X-5 as experimental class consist of 39 student and X-4 as controlling class consist of 37 student. Data collection in this research using observations sheet, pre-test and poss-test questions and student response inquiry. Data of student's learning result is analyzed using t-test, observation data and inquiries is analyzed using descriptive percentage technique.

The lecturer observation data is used for understanding lecturer activities during Mandarin language learning process by using vocabulary's hide and seek cards. In the first meeting obtained percentage of 94,4% and in second meeting obtain percentage of 97,2%. Form the the lecturer observation data analysis, can be conclude that the learning process is done very well.

Base on analysis of student's learning results data, obtained the value $t_0=3.05$ and $db =74$, then consultation with looking at the standart table value 5%. With value $t_0=3.05$ and $db=74$, it can be seen that the value $t_{table} 0,05=1.98$ shows t_0 is bigger than t_{table} ($1.98<3.05$), by than mandarin language learning using vocabulary's hide and seek cards has significant influence to ward vocabulary acquisition in experimental class which is class X-5 GIKI 2 Senior High School Surabaya.

The student's response inquiries is use to find out the response toward vocabulary's hide and seek cards in mandarin vocabularies learning processin experimental class. It proved with the result of precentage value in each aspect on the student's response inquiry in the aspect od understanding the material by 75.64%, learning process aspect by 80.77%, 76.92%, 82.69%, 78.87%. Then in aspect of vocabulary's hide and seek cards use by 80.77%, 79.49%, 73.08%.

Keyword: influence, media vocabulary's hide and seek card, vocabularies.

PENDAHULUAN

Dekade terakhir ini pertumbuhan ekonomi negara Tiongkok berkembang jauh dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Seiring dengan kemajuan yang dicapai Tiongkok, bahasa Mandarin yang menjadi bahasa nasionalnya menjadi semakin penting sebagai alat komunikasi di dunia internasional, karena saat ini tidak ada satu negara pun yang tidak memandang pentingnya menjalin hubungan dengan Tiongkok tidak terkecuali Indonesia. Dengan demikian, bahasa Mandarin dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan ekonomi-perdagangan di Indonesia. Oleh karena itu muncul kesadaran dan minat yang tinggi dari masyarakat untuk mempelajari bahasa Mandarin. Sebagaimana diketahui bahwa, bahasa Mandarin telah masuk dalam Kurikulum Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama sampai ke Sekolah Menengah Atas dengan harapan peserta didik dapat tumbuh dan berkembang menjadi penerus bangsa yang cerdas, terampil dan berkepribadian Indonesia, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional. Untuk memperoleh sumber daya manusia yang mampu berbahasa Mandarin tentu tidak lepas dari pembelajaran bahasa Mandarin itu sendiri. Pada dasarnya banyak faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Syah (2004: 144) membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada 3 macam, yang pertama adalah faktor *Internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi: aspek fisiologis seperti keadaan

mata dan telinga, dan aspek psikologis seperti intelegensi. Yang kedua yakni faktor *Eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang meliputi: lingkungan sosial, lingkungan nonsosial (rumah, gedung sekolah, dan sebagainya), dan yang ketiga faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode ataupun media pembelajaran sangat mempengaruhi belajar siswa, tetapi media pembelajaran yang diterapkan dalam pengajaran hendaknya bisa menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya banyak guru yang melupakan hal itu sehingga siswa banyak yang tidak paham dan tidak tertarik dengan bahasa Mandarin.

Hal ini terbukti ketika peneliti menanyakan kepada guru bahasa Mandarin di SMA GIKI 2 Surabaya pada tanggal 14 Agustus 2015 bahwa 60% dari siswa kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Mandarin dengan baik dan benar. Sehingga penelitian ini akan dilaksanakan di SMA GIKI 2 Surabaya Kelas X-5 yang berjumlah 41 siswa. SMA GIKI 2 Surabaya terletak di Jl. Raya Gubeng 45, Surabaya merupakan salah satu SMA yang menyadari pentingnya bahasa Mandarin. Penyampaian materi yang digunakan oleh pendidik di SMA GIKI 2 Surabaya setiap harinya adalah teknik hafalan dan tanya jawab sehingga murid merasa bosan yang menjadikan siswa tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam

memahami dan menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik sehingga hasilnya kurang maksimal.

Kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Menurut Tarigan (1993: 2) semakin kaya kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Artinya semakin banyak kosa kata bahasa Mandarin yang dikuasai seseorang maka semakin besar peluangnya dalam menguasai semua ketrampilan berbahasa Mandarin. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin dalam hal penguasaan kosakata dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran. Media tersebut diupayakan dapat memberikan pengaruh yang cukup optimal dan bisa memberikan siswa kesan yang baik seperti rasa nyaman, semangat dan menjauhi kemungkinan siswa merasa bosan. Selain itu media pembelajaran yang diterapkan harus mampu memperkecil segala kemungkinan kesulitan siswa dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu seorang pengajar perlu memikirkan suatu hal yang menarik, kreatif dan inovatif yang dapat memudahkan proses belajar mengajar termasuk dalam penguasaan kosa kata bahasa Mandarin. Salah satunya dengan media permainan.

Penggunaan media permainan dapat menarik minat dan membuat para siswa lebih mudah memahami serta menguasai kosakata dengan cepat dan menyenangkan. Media kartu petak umpet kosakata ini digunakan dengan harapan siswa akan lebih menikmati pelajaran dengan bermain kartu petak umpet kosakata yang berupa kartu kosakata disertai dengan gambar sehingga daya ingat siswa semakin cepat. Permainan kartu petak umpet kosakata memiliki langkah-langkah dalam memainkannya dimana siswa harus berkelompok untuk mencari pasangan kartu bergambar dengan mencocokkannya sesuai *pinyin* dan *hanzi* katanya. Kelompok yang paling cepat dan paling banyak mengumpulkan pasangan gambar akan menjadi pemenangnya. Sistem kompetisi ini menjadikan siswa tergerak dan bersemangat untuk menjadi yang terbaik, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses penggunaan media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya?
- 2) Bagaimana hasil penggunaan media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosakata

bahasa Mandarin siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya?

- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya?

Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, secara terperinci tujuan masalah dari penelitian adalah :

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan hasil penggunaan media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.

Mendeskripsikan respon siswa terhadap media kartu petak umpet kosakata dalam penguasaan kosa kata bahasa Mandarin siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.

Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat teoretis
Hasil penelitian ini diharapkan media kartu petak umpet kosakata bermanfaat bagi perkembangan pendidikan, terutama dalam menginspirasi media pembelajaran bahasa Mandarin.
- 2) Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi panduan guru Bahasa Mandarin dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin melalui media kartu petak umpet kosakata.
 - b. Bagi Siswa
Diharapkan hasil penelitian ini mampu menumbuhkembangkan minat siswa untuk mempelajari Bahasa Mandarin melalui media kartu petak umpet kosakata sehingga prestasi belajar kosakata siswa dapat meningkat.
 - c. Bagi Peneliti Lain
Diharapkan hasil penelitian ini menjadi literatur bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih jauh, terkait penelitian melalui media kartu petak umpet kosakata menjadi alat bantu penunjang dalam belajar bahasa Mandarin.

Hipotesis Penelitian

Penggunaan media kartu petak umpet kosakata memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan

penguasaan kosakata dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.

Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman serta ketidakjelasan dalam penafsiran judul penelitian, maka dalam penelitian ini diberikan definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Kosakata yaitu kekayaan kata yang dimiliki seseorang dalam suatu bahasa yang disusun dan disertai penjelasan yang dipakai oleh seorang pembicara ataupun penulis dengan tujuan untuk menyampaikan suatu keinginannya ataupun keinginan orang lain.
- 2) Penguasaan kosakata bahasa Mandarin adalah jumlah kosakata bahasa Mandarin yang seseorang pahami kemudian kosakata-kosakata tersebut digunakan untuk berkomunikasi.
- 3) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan segala informasi kepada peserta didiknya yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.
- 4) Media kartu petak umpet kosakata merupakan media berbentuk kartu (seperti kartu remi) yang setiap pasangan kartu terdiri atas gambar kosakata sedangkan kartu yang lainnya berisi pinyin dan hanzinya.

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). Media kartu petak umpet kosakata merupakan media berbentuk kartu kosakata yang setiap pasangan kartu terdiri dari gambar kosakata sedangkan kartu yang lainnya berisi *pinyin* dan hanzinya. Kartu petak umpet kosakata merupakan alat yang efisien dan alami untuk mengingat informasi sulit (Ginnis, 2008:

129). Ini berarti media kartu petak umpet kosakata adalah media yang bagus dan media yang mempunyai tingkat keberhasilan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang tinggi. Hal ini dikarenakan dalam setiap kartu yang dibuat disertakan gambar, hanzi dan *pinyin* sehingga memperkuat daya ingat siswa. Media kartu petak umpet kosakata ini juga bisa meningkatkan kemandirian serta semangat siswa dengan cara permainannya. Berikut ini adalah gambar media kartu petak umpet kosakata dan *pinyin* dan *hanzinya*. Langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut :

- 1) Membagi kelompok
Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- 2) Mengatur kartu
 - Terdapat 2 pak kartu yang ukurannya kurang lebih seperti kartu remi. 1 pak kartu yang berisi gambar kosakata tentang negara (国家 guójiā), 1 pak lainnya berisi *pinyin* dan *hanzi* dari gambar kosakata tersebut.
 - Masing-masing pak kartu disembunyikan di area kelas oleh guru
- 3) Cara bermain
 - Masing-masing kelompok mencari 2 pak kartu yang telah disembunyikan oleh guru.
 - Kelompok yang sudah menemukan 2 pak kartu (1 pak gambar kosakata, 1 pak lainnya berisi *pinyin* dan *hanzi* dari gambar kosakata) berkelompok menghadap ke meja.
 - Setelah kelompok mendapatkan 2 pak kartu tersebut kemudian diberikan waktu 10 menit untuk mencocokkan 25 kartu yang ada pada meja tersebut.
 - Kelompok yang mencocokkan benar paling banyak dengan waktu yang singkat akan menjadi pemenang karena kelompok yang paling banyak mencocokkan berarti kelompok yang paling cepat dan paling banyak menguasai kosakata bahasa Mandarin.

METODE PENELITIAN

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

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

- R : Kelompok kelas kontrol
R : Kelompok kelas eksperimen
 O_1 : *Pre test* pada kelas kontrol
 O_2 : *Post test* pada kelas kontrol
 O_3 : *Pre test* pada kelas eksperimen
 O_4 : *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-4 dan X-5 SMA GIKI 2 Surabaya tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan teknik acak *Cluster (cluster sampling)* .

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 kartu petak umpet kosakata. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media media kartu petak umpet kosakata, 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 X-4 dan X-5 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

media kartu petak umpet kosakata dan tes akhir yaitu tes sesudah diterapkan media kartu petak umpet kosakata.

- 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 kartu petak umpet kosakata. 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 kartu petak umpet kosakata 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 dan subjektif. Jumlah soal keseluruhan adalah 30 soal. Yaitu 10 menjodohkan *hanzi* dan *pinyin*, 5 butir soal mengisi *pinyin*, 5 butir

soal mengisi *hanzi*, 5 butir soal mengisi kalimat rumpang, 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, pilihan jawaban terdiri dari : 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 kartu petak umpet kosakata 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 91,7% dan pada pertemuan kedua adalah 94,4%. 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 94,4% dan pada pertemuan kedua adalah 97,2%. 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 $t_0 = 3,05$ dan $db = 74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0 = 3,05$ dan $db = 74$, maka diketahui bahwa harga $t_{0.05} = 1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,98 < 3,05$). Harga t_0 signifikan. Dengan demikian analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X-5 terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu petak umpet kosakata memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol yang menggunakan media PPT.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu petak umpet kosakata berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.

3. Analisis hasil angket respon siswa

Berdasarkan hasil analisis angket respon yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media kartu petak umpet kosakata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 75,64%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 80,77%, 76,92%, 82,69%, 78,87%. Kemudian pada aspek penggunaan media kartu petak umpet kosakata diperoleh hasil sebesar 80,77%, 79,49%, 73,08%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa banyak yang termotivasi dengan penggunaan media kartu petak umpet kosakata dan penguasaan kosakata siswa kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya terhadap kosakata bahasa Mandarin semakin meningkat.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, penelitian ini telah menjawab semua rumusan masalah, selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu petak umpet kosakata dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin berjalan sesuai tahapan, yaitu *pre-test*, pembelajaran dengan menggunakan media kartu petak umpet kosakata, *post-test* kemudian pemberian angket respon siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen berjalan baik. Berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi guru baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada kelas eksperimen dengan

pengukuran skala presentase diperoleh data sebagai berikut. Pada pertemuan pertama adalah 94,4% dan pada pertemuan kedua adalah 97,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung kualitas mengajar guru mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol diperoleh *t-signifikan* kelas kontrol (8,43) lebih besar daripada nilai t_{tabel} (2,42) yang berarti bahwa secara signifikan data atau fakta hasil penelitian terbukti ada perbedaan signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai *t-signifikan* kelas eksperimen (13,83) lebih besar daripada nilai t_{tabel} (2,42) yang berarti bahwa secara signifikan data atau fakta hasil penelitian terbukti ada perbedaan signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen. Berdasarkan *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada perhitungan perbedaan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan rumus *t-test* diperoleh harga t_{tabel} $0,05=1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t_{tabel} ($1,98 < 3,05$). Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media kartu petak umpet kosakata mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-5 SMA GIKI 2 Surabaya.

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan kartu petak umpet kosakata adalah positif terhadap pengajaran guru berkaitan dengan media kartu petak umpet kosakata. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin dirasakan efektif oleh siswa, karena media ini adalah media yang baik dalam mempelajari kosakata dan meningkatkan hasil belajar bahasa Mandarin setelah menggunakan media ini. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 75,64%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 80,77%, 76,92%, 82,69%, 78,87%. Kemudian pada aspek penggunaan media kartu petak umpet kosakata diperoleh hasil sebesar 80,77%, 79,49%, 73,08%

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengajar bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Selain itu proses pembelajaran menggunakan media kartu petak umpet kosakata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa dan memberikan variasi kegiatan yang lebih mudah dan menarik. Beberapa saran

yang perlu untuk pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan pengajar dapat memperkaya media khususnya media permainan dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa, juga diharapkan dapat menerapkan media kartu petak umpet kosakata sebagai upaya untuk mencari solusi permasalahan pembelajaran kosakata dengan lebih mudah, efektif, efisien, aktif dan menyenangkan. Disamping itu guru dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi dalam belajar bahasa Mandarin.
- 2) Media kartu petak umpet kosakata dapat meningkatkan prestasi siswa jadi hendaknya siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam belajar sehingga siswa dapat menerapkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin yang telah ia dapatkan.
- 3) Pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu petak umpet kosakata hendaknya pengajar menjelaskan tata cara permainan dengan bahasa yang mudah dipahami dan juga diberikan contoh cara bermainnya sampai siswa paham dan mengerti sehingga siswa tidak merasa bingung dan tidak perlu bertanya ulang ketika permainan telah berlangsung.

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain sebagai suatu acuan yang membantu dalam pembuatan skripsi maupun pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media kartu petak umpet kosakata.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Karsono, Ong Mia Farao. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Tionghoa (汉语语言学概论)*. Surabaya: CV. Perwira Media Nusantara.
- Munadi, Yudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

- Musfiqo.2012.*Pengembangan media dan sumber Pembelajaran*.Jakarta:PT. Prestasi
- 黄伯宋,廖序东.2002.现代汉语(*Xiandai Hanyu*).北京 (Beijing): 高等教育出版社.
- Nurgiyantoro, Burhan.2001.*Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BFPF Yogyakarta.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Septya,H I'ing.2010."Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Teka Teki Silang Bermedia Gambar terhadap Penguasaan Kosakata Bhasa Jepang Kelas X SMAN 1 Wonoayu Tahun Ajaran 2009/2010".Skripsi.Surabaya:Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Tidak diterbitkan.
- Sofyana,Fajar Nur.2015."Efektivitas Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pinyin Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI AK SMK Prapanca 2 Surabaya".Skripsi.Surabaya:Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.Tidak diterbitkan.
- Sugiyono.2014.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: Alfabeta.
- Suparto, 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu mudah*. Jakarta:PuspaSwara.
- Syah,Muhibbin.2004.*Psikologi Belajar*.Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Tarigan,Guntur.1993.*Pengantar Kosakata*.Bandung: Angkasa.
- Wati, Fitria Indah.2014."Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe NTH (Numbered Head Together) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 1 Pacet Mojokerto Tahun Ajaran 2013/2014". Skripsi.Surabaya:Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.Tidak diterbitkan.