

Pengaruh Penggunaan Permainan Tebak Gambar dan Teknik Tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X SMK Sejahtera Surabaya

Cunita Romauli Aurelia S

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

aureliachia22@gmail.com

Abstrak

Untuk mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, diperlukan media dan model pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta memberikan inovasi yang berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan tebak gambar dan teknik pembelajaran tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam pembelajaran kosakata.

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya; (2) bagaimana hasil penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya; (3) bagaimana tanggapan siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya dalam penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Bertumpu dari rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya; (2) mendeskripsikan hasil penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya; (3) mendeskripsikan tanggapan siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya dalam penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi dan angket siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh perhitungan perbedaan hasil $t_0 = 5.86$ dan $d_b = 74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 5.86$ dan $d_b = 74$, diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1.66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($5.86 \geq 2.00$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Adanya hasil alternatif (H_a) yang berbunyi ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap penguasaan kosakata mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen.

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa dari sepuluh pernyataan yang diberikan jawaban siswa kisaran prosentase 81%-100% yang artinya pada kriteria penilaian sangat kuat. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat terhadap permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Ak 5 SMK Sejahtera Surabaya.

Kata Kunci : permainan tebak gambar, teknik tipe *Think Pair Share* (TPS), penguasaan kosakata

Abstract

Therefore, interesting media and learning method may make students more active in studying and give different innovation compared with the previous efforts. The researcher used Guessing picture games and Think Pair Share (TPS) learning method.

Based to the background, above the problem in this research are; (1) How the application of learning methods of Guessing Picture Game and Think Pair Share (TPS) require students in mastery of Mandarin vocabulary on Grade 10 SMK Sejahtera Surabaya; (2) How is result of the use of Guessing Picture Game and Think Pair Share (TPS) learning method on Grade 10 SMK Sejahtera Surabaya; (3) How is the respond of students on Grade 10 SMK Sejahtera Surabaya in using the Guessing Picture Game and Think Pair Share (TPS) learning method in Mandarin language mastery ability.

Standing on the formulation of the problem, this study aims to (1) describe the process of Guessing Picture Game and Think Pair Share (TPS) learning method in Mandarin vocabulary mastery ability on Grade 10 SMK Sejahtera Surabaya; (2) describe the result of the use of the Guessing Picture

Game and Think Pair Share (TPS) learning method on Grade 10 SMK Sejahtera Surabaya; (3) describe the students respond in the use toward Mandarin vocabulary mastery ability.

This research is included in True Experimental Design research used for examining the influences Guessing Picture Game and Think Pair Share (TPS) learning method in Mandarin vocabulary mastery ability. The research sample is from grade 10 Ak 4 with the total number of students 38 students, 35 girls and 3 boys as the class control. Grade 10 AK 5 with the total number of students 38 students as the class experiment.

Test technique, observation and questionnaire were used as the collecting data technique. Based on the result of the data analysis, the difference result was $t_0 = 5.86$ and $d_b = 74$. Then it was consulted by seeing the score table 5%. It was known that $t_{s,0,05} = 1,66$ showed t larger than t table ($5,86 \geq 2.00$). Thus, zero hypothesis (H_0) does not have any significant difference between the learning result control class and refused experimental class. Besides, the alternative result (H_a) says that there is significant difference experiment class. Therefore, it can be concluded have significant influences toward experiment class.

The questionnaire result shows that ten statements from students with the percentage rage 81%-100% means that the assessment criteria has very strong result. It means that Guessing picture Game and Think Pair Share (TPS) learning method toward Mandarin vocabulary mastery ability on grade 10 SMK Sejahtera Surabaya.

Key words: Guessing Picture Game, Think Pair Share (TPS) learning method, vocabulary mastery ability.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat sekarang, bahasa sangatlah penting bagi menunjang kehidupan komunikasi bersosialisasi. Menguasai beberapa bahasa asing pun membuat kita memiliki nilai plus pada saat melamar pekerjaan, seperti bahasa Inggris, Mandarin dll, dan sekarang ini sudah banyak juga sekolah-sekolah yang sejak dini sudah menanamkan bahasa Mandarin kepada siswa/i nya, sehingga sekarang sedang dibutuhkan tenaga pengajar yang bisa berbicara bahasa Mandarin. Tidak hanya sekolah yang bertaraf Internasional yang menetapkan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran yang diwajibkan, tetapi sekolah-sekolah yang bertaraf Nasional juga menetapkan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran yang wajib dan harus di ikuti oleh semua siswa/i disekolah tersebut.

Dalam mempelajari bahasa Mandarin, seseorang harus menguasai beberapa komponen penting dalam mempelajarinya. Hal paling utama dan paling mendasar adalah penguasaan kosakata dari bahasa asing tersebut. Kosakata merupakan salah satu unsur gramatikal berbahasa yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa asing. Kosakata adalah salah satu komponen dasar yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Mandarin. Melalui kosakata, siswa dapat menerapkan empat keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis. Sesuai dengan pernyataan Tarigan (1993: 2) bahwa "Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa" oleh karena itu, bila

seseorang dapat menguasai suatu kosakata, maka orang tersebut akan lebih mudah untuk membuat suatu percakapan atau kalimat.

Banyak cara dapat digunakan untuk dapat menarik daya tarik siswa dalam mempelajari sesuatu yang dianggap susah dan kurang menyenangkan menjadi sangat mudah dipelajari dan menyenangkan. Misalnya, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat menarik perhatian siswa, dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Miarso (dalam Susilana, 2007: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa yang susah untuk dipelajari dan diperlukan keseriusan serta media-media pembelajaran yang mendukung sehingga dapat mempermudah dalam sistem belajar-mengajar. Keaktifan siswa di kelas juga berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga media pembelajaran yang digunakan guru dapat berhasil dan memperoleh hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki daya tarik siswa dalam belajar.

Permainan tebak gambar adalah salah satu cara pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari sesuatu yang tidak menarik menjadi menarik. Permainan yang sederhana dan bisa dilakukan oleh semua kalangan. Dengan menggunakan permainan tebak gambar ini, siswa tidak hanya berpikir hanya satu kali saja dalam menebak kosakata di dalam gambar tersebut tetapi siswa diminta untuk berfikir dua kali dalam menebak gambar yang telah disediakan. Dengan diberikannya gambar acak dan gambar ilusi, membuat

siswa lebih tertantang dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Model pembelajaran inovatif bermacam-macam modelnya, salah satunya adalah model pembelajaran yang melalui pendekatan kooperatif. Pendekatan ini terdiri atas beberapa macam yang digunakan dalam model pembelajaran dan peneliti memakai pendekatan kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)*. Metode ini dipilih oleh peneliti karena, cocok untuk proses pembelajaran dalam penguasaan kosakata. Dengan memakai metode ini, siswa diharapkan lebih kreatif dan mengasah kecerdasan otak mereka dalam menjawab setiap pertanyaan yang ada. Selain itu, metode ini membuat siswa lebih dapat berinteraksi dengan teman-temannya dengan cara berkelompok sehingga soal yang mereka dapatkan bisa terpecahkan dengan cara berdiskusi. Metode ini dikategorikan di dalam berkelompok yang saling bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah atau persoalan yang diberikan guru kepada siswa/siswinya. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* sangat cocok untuk pembelajaran bahasa Mandarin serta mempermudah siswa dalam mengingat huruf-huruf Hanzi. Hal ini diperkuat oleh Trianto (2007: 56) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang susah jika mereka saling berdiskusi.” Pendekatan yang digunakan peneliti diharapkan dapat membuat semua siswa yang ada di dalam kelas tersebut berperan aktif dalam permainan yang diberikan sehingga pembelajaran yang diberikan tidak monoton atau membosankan bagi pembelajar.

Banyak lembaga sekarang mengajarkan bahasa Mandarin sebagai unggulannya setelah bahasa Inggris. Contohnya, LBB bahasa Mandarin seperti CI, *yinhua*, dll. Selain lembaga-lembaga tersebut, ada beberapa sekolah yang menggunakan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran yang mewajibkan seluruh siswa/siswinya mengikuti pelajaran tersebut seperti mata pelajaran yang lainnya. Sekolah-sekolah yang menyelenggarakan bahasa Mandarin sebagai mata pelajarannya adalah sekolah SMK Sejahtera Surabaya. Sekolah SMK ini menyadari pentingnya bahasa Mandarin bagi siswa/i. Kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin yang dialami oleh siswa/i SMK Sejahtera Surabaya adalah penguasaan kosakata yang dimiliki sangat minim atau kurang. Hal ini dibuktikan dengan nilai dan hasil tugas yang diberikan guru SMK Sejahtera Surabaya yang kurang memuaskan. Kurangnya media pembelajaran yang diberikan guru pamong kepada siswa/i membuat pembelajaran yang dilakukan kurang menarik perhatian dan minat siswa/i. Penulis hanya mengobservasi kelas X SMK Sejahtera, karena dimulai dari kelas dasar terlebih

dahulu untuk lebih memantapkan kosakata bahasa Mandarin mereka. Pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah SMK memang kebanyakan praktik, tetapi dengan adanya permainan ini dapat menarik daya tarik siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih lagi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar dengan model pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan serta mengaktifkan setiap siswanya dalam menangkap pelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran adalah ketika apa yang diberikan kepada siswa, siswa dapat merespon dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Keberhasilan yang dimaksudkan adalah agar siswa dapat menguasai kosakata dalam bahasa Mandarin dan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan metode permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* diharapkan siswa/siswi SMK Sejahtera dapat memahami dan menangkap pelajaran bahasa Mandarin dalam menghafal kosakata melalui gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya?
- 2) Bagaimana pengaruh permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya terhadap penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin hasil pada siswa X SMK Sejahtera Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan pengaruh permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin hasil pada siswa X SMK Sejahtera Surabaya.
- 3) Mendeskripsikan tanggapan siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya terhadap penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bagi ilmu pendidikan, utamanya tentang pembelajaran dan media pembelajaran bahasa Mandarin.

2) Manfaat Praktis

- Bagi guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar-mengajar.
- Bagi siswa : Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami dan menghafal kosakata dengan menggunakan permainan tebak gambar.
- Bagi peneliti lain: Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai acuan dan referensi untuk melakukan peneliti selanjutnya yang sejenis dengan peneliti ini.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe Think Pair Share (TPS) berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya.

1.6 Definisi Istilah

- Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dibagi dengan kelompok-kelompok kecil yang didalamnya terdiri dari beberapa siswa yang didalamnya ada yang sangat pintar, lumayan, dan kurang dimana mereka akan bekerjasama untuk memecahkan masalah yang ada.
- Think Pair Share (TPS) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Tipe ini merupakan suatu cara efektif untuk membuat pola diskusi yang membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan. Prosedur yang digunakan dalam TPS dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir (Think) berdiskusi dengan temannya (Pair), dan mempresentasikan hasil yang diperoleh (Share) untuk saling membantu satu dengan yang lainnya.
- Permainan tebak gambar adalah permainan dimana siswa diminta untuk menebak gambar yang tidak utuh secara seluruhnya atau abstrak yang berhubungan dengan kosakata yang mereka pelajari. Sehingga merangsang stimulus didalam otak mereka untuk lebih berfikir lebih dalam dalam menjawab.
- Penguasaan Kosakata adalah kemampuan dalam memahami dan menggunakan kosakata bahasa Mandarin dalam kalimat sederhana.

METODE

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini metode eksperimen digunakan untuk menguji pengaruh permainan tebak gambar dan teknik tipe TPS (Think Pair Share). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni (True Eksperimen Design) yaitu jenis-jenis eksperimen yang baik dan memenuhi persyaratan untuk digunakan, dimana persyaratan yang dimaksud adalah menggunakan perlakuan yang belum pernah diterapkan pengajarannya untuk mengetahui pengaruh yang nantinya terjadi pada subjek penelitian. Berikut adalah skema rancangan penelitian yang digunakan :

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X	O ₄

Keterangan :

- E : Kelas Eksperimen
 K : Kelas Kontrol
 O₁ : Pre test pada kelas eksperimen
 O₂ : Post test pada kelas eksperimen
 O₃ : Pre test pada kelas kontrol
 O₄ : Post test pada kelas kontrol
 X₁ : Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen
 X : perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto,2010:173), sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto,2010:174). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Sejahtera Surabaya tahun ajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-4 Akuntansi sebanyak 38 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas X-5 Akuntansi sebanyak 38 sebagai kelas eksperimen.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data terkait objek penelitian (Arikunto,2010:265). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Teknik Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas guru pada setiap pertemuan di kelas kontrol yaitu kelas X AK 4 dan kelas eksperimen yaitu kelas X AK 5.

2) Teknik Tes

Dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dengan instrument berupa soal-soal. Teknik tes merupakan cara pengumpulan data melalui sejumlah

soal mengenai materi yang telah dipelajari oleh siswa.

3) Teknik Angket

Dalam penelitian ini digunakan teknik angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Mandarin terutama dalam pembelajaran kosakata yang diperoleh dari permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto,2010:103). Instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Pre-test dan Post –test

Lembar soal pre-test dan post-test adalah lembar soal yang sama terdiri atas 30 terdiri dari 3 bentuk soal berupa kalimat rumpang, tes menjodohkan, dan tes kosakata.

2) Angket atau kusioner

Angket atau lembar respon siswa adalah sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa sebagai tanggapan mengenai penggunaan permainan tebak gambar dengan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dalam penguasaan kosakata bahasa mandarin.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan untk mengamati aktivitas guru dan siswa pada setiap pertemuan di kelas eksperimen X Ak 5 dan kelas kontrol X AK 4 SMK Sejahtera Surabaya.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis data observasi

Data yang diperoleh dari lemabra observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung oleh guru bahasa Mandarin SMK Sejahtera Surabaya untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data lembar observasi tersebut diberi nilai dengan 4 kriteria penilaian yaitu 1,2,3 dan 4. Untuk skor 1 adalah skor terendah dan skor 4 adalah skor tertinggi.

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup

61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

3.5.1 Analisis data tes

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah.Maka analisis data yang digunakan menggunakan metode statistik.

Perhitungan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan mean atau rata-rata kriteria keberhasilan siswa adalah:

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

- M : Mean Eksperimen
- f : frekuensi
- x : nilai tengah
- n : jumlah siswa

Langkah-langkah perhitungan *t-score* menurut Arikunto (2010:355) adalah:

a. Menghitung nilai rata-rata kelas kontrol

$$Mx = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- Mx : nilai rata-rata kelas kontrol
- Σx : jumlah beda kelas kontrol
- n : jumlah siswa

Menghitung nilai rata-rata kelas eksperimen

$$My = \frac{\sum y}{n}$$

Keterangan :

- My : nilai rata-rata eksperimen
- Σy : jumlah beda kelas eksperimen
- n : jumlah siswa

b. Analisis testing signifikansi

Data ini berupa hasil test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dimulai dengan menggunakan rumus *t-test* untuk sampel random bebas sehingga mengetahui perbedaan anatara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Menghitung d masing-masing subjek dengan cara d = nilai *post-test* nilai *pre-test*. Setelah itu menghitung mean dari perbedaan dari *post-test* dan *pre-test* dengan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

- Md : mean deviasi
- Σd : nilai *post test*-nilai *pre test*
- n : jumlah siswa

Setelah mengetahui rata-rata dari perbedaan *post test* dan *pre test*, langkah selanjutnya adalah menghitung *t-signifikansi* dengan rumus *t-test* sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

- T : nilai *t-test*
Md : mean deviasi
 x^2d : kuadrat deviasi
n : jumlah siswa

c. Menghitung *t-test* perbedaan mean kelas kontrol dan kelas eksperimen

Sebelum menghitung *t-test*, pertama-tama yang harus dilakukan adalah menghitung kuadrat deviasi dengan rumus :

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

Keterangan :

- $\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen
 $\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 $(\sum y)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas eksperimen
 $(\sum x)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol

d. Menghitung uji *t-test*

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

- t : uji *t-test*
Mx : nilai rata-rata kelas kontrol
My : nilai rata-rata kelas eksperimen
Nx : jumlah subjek kelas kontrol
Ny : jumlah subjek kelas eksperimen
 $\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 $\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

e. Menyimpulkan hasil hitungan

3.5.2 Analisis data angket respon siswa

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan siswa pada saat kelas eksperimen adalah respon siswa terhadap pengaruh permainan tebak gambar sebagai penguasaan kosakata bahasa Mandarin, data angket tersebut terdiri :

- Sangat setuju (SS) : 4
Setuju (S) : 3
Kurang setuju : 2
Tidak Setuju : 1

Nilai itu akan digunakan untuk menghitung dan menarik kesimpulan dari penggunaan permainan tebak gambar tersebut. Untuk menghitung data

angket atau kusioner tersebut akan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P : presentase
f : frekuensi tiap jawaban
N : jumlah subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil data pada lembar observasi guru sangat baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada kelas eksperimen. Pada pertemuan pertama adalah 95% dan pada pertemuan kedua adalah 98,7%. Begitu juga dengan kelas kontrol yang pada pertemuan pertama adalah 93,7% dan pertemuan kedua adalah 96,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung sangat baik dan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pembahasan nilai *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat rendah karena nilai yang diperoleh siswa dibawah KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum paham sepenuhnya atau belum menguasai kosakata bahasa Mandarin yang bertema tentang benda-benda dan lingkungan di kelas. Pada kelas kontrol didapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata 43,89 dan pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata 46,73. Ini membuktikan bahwa siswa belum benar-benar memahami atau menguasai kosakata tentang benda-benda dan lingkungan di kelas. Nilai ini diperoleh dengan tidak adanya perlakuan yang dilakukan peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya nilai *post-test* pada kelas kontrol 71,05 dan pada kelas eksperimen didapatkan rata-rata 83,97. Ini membuktikan bahwa, pada kelas kontrol mendapatkan peningkatan nilai rata-rata dari nilai *pre-test* setelah mendapatkan pengajaran secara langsung oleh peneliti. Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen mendapatkan peningkatan signifikan dari nilai *pre-test* setelah mendapatkan perlakuan yaitu permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Dengan nilai rata-rata dari nilai *post-test* kelas eksperimen, ini membuktikan bahwa dengan menggunakan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang membuat siswa berpikir secara individu terlebih dahulu kemudian siswa berpasangan dengan teman sebangku untuk membuat siswa lebih aktif dalam bersosialisasi dengan

teman, bertukar pendapat dengan teman serta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Dengan cara seperti itu membuat siswa lebih percaya diri dan membuat pembelajaran yang membosankan dapat diubah dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil yang dibentuk berupa nilai atau hasil pembelajaran siswa yaitu dengan nilai tes kemampuan kosakata bahasa Mandarin. Data ini diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada kelas kontrol X Ak 4 dengan pengajaran langsung dan kelas eksperimen X AK 5 dengan menggunakan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)*. Sebelum menganalisis data, data terlebih dahulu di rata-rata dari setiap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah itu, data dianalisis menggunakan *testing signifikasni* yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan melihat perbedaan *mean* antara hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas. Setelah itu, data akan dilanjutkan dengan menghitung *t-skor* yang bertujuan untuk membandingkan hasil *mean* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada proses pembelajaran yang dilakukan dikelas X AK 4 sebagai kelas kontrol dan X AK 5 sebagai kelas eksperimen menunjukkan bahwa $t_0 = 5,86$ dan $d_b = 74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 5,86$ dan $d_b = 74$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($5,86 \geq 2,00$). Harga t_0 mengalami signifikansi. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X Ak 5 SMK Sejahtera Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dalam pembelajaran koskata bahasa Mandarin sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* dan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Ak 5 SMK Sejahtera Surabaya semakin meningkat. Dapat dilihat dari fungsi psikologi siswa, yaitu dengan motivasi, keaktifan dan potensi dari siswa dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan dari keseluruhan proses penelitian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata

bahasa Mandarin serta respon positif dari siswa terhadap permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada kelas eksperimen.

antara pembaca dan penulis yang kehadirannya diwakili oleh teks (Susanto dkk., 1994: 8).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan bahasa Mandarin. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh selama pembelajaran, yaitu :

a) Proses penggunaan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Ak 5 SMK Sejahtera Surabaya ini diamati oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Penerapan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Siswa belajar menguasai kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)*. Walaupun belajar bersama dengan teman sebangku, siswa tetap ditekankan pada pembelajaran yang individu.

Pada saat pembelajaran berlangsung, persentase penilaian aktivitas guru di kelas eksperimen yaitu kelas X Ak 5 yang dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin sebesar 98.7%, sedangkan aktivitas guru di kelas kontrol yaitu X Ak4 sebesar 96.2%.

b) Hasil belajar siswa rata-rata pada kelas kontrol menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan *pre-test*, hasil belajar rata-rata siswa 43,8. Setelah diberikan materi pembelajaran bahasa Mandarin siswa diberikan *post-test* dengan hasil rata-rata 71,5. Kelas eksperimen menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan *pre-test*, hasil belajar rata-rata siswa 46.73. Setelah diberikan materi pembelajaran dan perlakuan dengan menggunakan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share (TPS)* terhadap penguasaan kosakata bahasa, kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan. Hal tersebut telah terbukti dari hasil rata-rata siswa 83.97.

Sejalan dengan hal tersebut, uji *t-test* menunjukkan hasil perolehan $t_0 = 5.86$ dan $d_b = 74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 5,86$ dan $d_b = 74$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($5,86 \geq 2.00$). Dengan demikian hipotesis no (H_0) tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Sedangkan hasil alternatif (H_a) yang berbunyi ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X Ak 5 SMK Sejahtera Surabaya.

- c) Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa dari sepuluh pernyataan yang diberikan jawaban siswa kisaran prosentase 81%-100% yang artinya pada kriteria penilaian sangat kuat. Hal tersebut berarti bahwa permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Ak 5 SMK Sejahtera Surabaya.

Saran

Berdasarkan penelitian ini dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) telah diperoleh hasil respon siswa yang sangat baik dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun saran dalam penelitian sebagai berikut

- 1) Bagi guru
Pelaksanaan penerapan permainan tebak gambar dan teknik tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap penguasaan kosakata harus dilakukan secara optimal. Penjelasan dalam langkah-langkah permainan tebak gambar dan pengajaran dengan tipe *Think Pair Share* (TPS) harus dijelaskan secara detail agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru tidak perlu takut untuk mencoba hal yang baru dalam mengajar siswa, justru hal yang baru dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan membuat siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran.
- 2) Bagi siswa
Dalam proses belajar mengajar, siswa tidak perlu canggung atau takut bertanya kepada guru. Siswa juga harus bisa membiasakan diri

untuk aktif dalam pembelajaran dan percaya pada dirinya sendiri bahwa dirinya mampu.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya
Dalam melakukan penelitian yang sama, hendaknya harus dirancang secara matang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. & Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Herlina. 2014. *Buku Pintar Mandarin*. Jakarta: Globalindo
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instuksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran ; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Prihandani, Mutia. 2015. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional* : Balai Pustaka
- Qian, Nairong (钱乃荣). 1995. *Hànyǔ Yǔyánxué 汉语语言学*. Beijing: Beijing Yuyan Xueyuan
- Sadiman, Arif S. Dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Soedjito. 1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susilana dan Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.
- Tarigan, H.G. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publishing.
- 黄伯荣和廖序东. 2008. <<现在汉语>>. 北京: 高等教育出版社。

