

Pengaruh Media *Card Match* Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016

Mirza Rizqi Ramdhani

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zamirzarizqi23@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA GIKI 2 Surabaya saat ini masih terfokus pada penggunaan media PPT dan metode ceramah sebagai penyampai materi. Hal tersebut membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi, terutama kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu, media *card match* diharapkan mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media *card match*, mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *card match*, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *card match* siswa kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya terhadap kemampuan penguasaan kosakata. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design* (rancangan eksperimen semu) yang berjenis *one group pre test-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh nilai uji t-signifikansi *pre test* dan *post test* kelas eksperimen diketahui $t_s = 16,58$ dan $d_b = 23$, maka diketahui bahwa harga $t_{tabel 0,05} = 1,71$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($16,58 \geq 1,71$). Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *card match* kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan menggunakan PPT dan metode ceramah dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan media *card match* siswa lebih mudah menguasai kosakata bahasa Mandarin. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *card match* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil angket, penggunaan media *card match* mendapat respon positif 91,67% dari siswa XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya. Respon positif siswa ditunjukkan oleh tingginya skor angket butir 4, yaitu dengan menggunakan media *card match* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin sangat menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Card Match, Kosakata

Abstract

Learning Mandarin in SMA GIKI 2 Surabaya to date has focusing on the use of media as a transmitter PPT material and lecture method. It makes students feel difficulty in understanding the material, especially the vocabulary of Mandarin. Therefore, media card match is expected to influence the vocabulary of Mandarin class XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya.

This Research aims to describe the learning process using a media card match, describing the effect of the use of media cards match, and to determine the students' response to the media card match class XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya on the ability mastery of vocabulary. Research was an Quasi Experimental Design using one group pre test-posttest. The population in this Research were students of class XI SMA GIKI 2 Surabaya, while samples in this study is a class XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya as the experimental class.

Based on the analysis of data obtained t- significance test value pre-test and post-test experiment class unknown $t_s = 16,58$ and $d_b = 23$, it is known that the price $t_{tabel 0,05} = 1,71$ is greater t more than t table ($16,58 \geq 1,71$). This shows with uses media card the ability of Chinese vocabulary students of XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya has increased significantly.

This Research showed that compared to using the PPT and lecture method in the learning process, using a media card match students more easily master the vocabulary of Mandarin. Student questionnaire responses are used to determine the students' response to the use of media cards match the mastery of vocabulary learning Mandarin. Based on the results of the questionnaire, the use of media cards match received a positive response 91.67 % of the students of XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya. The positive response of students is shown by the high score questionnaire item 4, namely by using a media card match in learning Mandarin vocabulary is very pleasant.

Keywords : Media Education, Media Card Match, Vocabulary

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi masyarakat dunia. Namun secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan, konsep atau perasaan. Dalam mempelajari bahasa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis (Tarigan dalam Wahyuana, 2008: 13). Semua aspek ini harus seimbang agar dapat berkomunikasi dengan baik. Selain memperhatikan semua aspek itu penguasaan kosakata juga perlu diperhatikan dalam berkomunikasi.

Dengan berkembangnya era globalisasi di dunia yang berpengaruh pada segala bidang, seperti bidang ekonomi, bidang pendidikan, bidang teknologi dan informasi. Saat ini perekonomian di negara China sangat berkembang pesat. Sehingga investor dan perusahaan dari Indonesia yang bekerja sama dengan investor dan perusahaan yang ada di China. Oleh karena itu, persyaratan penting yang harus diperhatikan untuk membangun kepercayaan antar investor Indonesia dan China yaitu kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Mandarin.

Saat ini bahasa Mandarin menjadi bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris. Penguasaan bahasa Mandarin sering diidentikkan dengan cerahnya prospek karir seseorang terutama bagi mereka yang hendak terjun dalam dunia bisnis. Dengan melihat pentingnya bahasa Mandarin, hal ini juga disadari oleh beberapa negara termasuk negara Indonesia untuk mendorong sekolah-sekolah dan universitas untuk

mengadakan dan meningkatkan kualitas program pembelajaran bahasa Mandarin (Tanaga: 2008).

Dalam suatu pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang gunanya untuk menarik minat pada pelajar yang mempelajari suatu mata pelajaran tertentu. Seperti pendapat para ahli, yaitu Sudjana (1987:7) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, dan (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain.

Card match merupakan menjodohkan kartu tanya jawab yang dilakukan secara berkelompok. Media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran menggunakan media *card match* merupakan salah satu strategi agar pembelajaran lebih menarik. Dengan menggunakan media *card match* siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran lebih bervariasi. Siswa SMA GIKI 2 Surabaya mengalami kesulitan memahami kosakata, hal ini terbukti pada saat peneliti mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Mandarin pada 30 Agustus 2015.

Seperti diketahui, dalam belajar bahasa asing terutama bahasa Mandarin diperlukan

metode pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Penerapan metode pembelajaran *card match* diharapkan mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa SMA GIKI 2 Surabaya XI IPA 1, karena dalam pembelajaran bahasa sangat diperlukan dalam penguasaan kosakata untuk berkomunikasi. Dalam menghafal kosakata bahasa Mandari tidak mudah, karena dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin haruslah paham dengan nada pelafalan, cara pelafalan, *hanzi* dan arti dari kosakata tersebut. Untuk mempermudah mengingat dan menarik minat siswa maka diperlukan metode pembelajaran yang tidak membosankan.

Untuk menguji penerapan metode permainan *card match* dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa SMA GIKI 2 Surabaya XI IPA 1, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Card Match* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat di rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan, yaitu:

- 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada siswa XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya.

- 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata pada siswa kelas XI IPA SMA 2 GIKI Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis : secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi ajar pada umumnya dan penggunaan media pembelajaran bahasa Mandarin pada khususnya.
- 2) Manfaat Praktis :
 - a) Bagi guru: Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar –mengajar bahasa Mandarin.
 - b) Bagi siswa: Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami dan menghafal kosakata dengan menggunakan permainan *card match*.
 - c) Bagi peneliti lain : Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salahsatu referensi bagi peneliti lain dan penelitian *media card match* ini dapat dikembangkan oleh peneliti lain.

1.5 Hipotesis Penelitian

Penggunaan media *card match* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya.

1.6 Batasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pendapat antar pembaca dan peneliti, perlu adanya penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Batasan istilah diambil dari beberapa pakar ilmu dalam bidangnya dan ada yang diuraikan dari pendapat penulis sendiri. Beberapa batasa istilah yang perlu dijelaskan adalah, sebagai berikut:

- 1) Media *card match* merupakan mencocokkan kartu yang terdiri dari kartu yang berisis gambar dan arti, kemudian dicocokkan dengan pasangan kartu lainnya yang berisi *hanzi* dan *pinyin*.
- 2) Penguasaan kosakata merupakan kemampuan dapat memasang kata dengan gambar yang sesuai, menjodohkan kata bahasa Indonesia dengan *hanzi pinyin*, menggunakan kata bahasa

Mandarin dalam dialog sederhana, menggunakan kata dalam sebuah kalimat.

METODE

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan *Quasi Eksperimental Design* (rancangan eksperimen semu) yang berjenis *one group pre test-posttest* (Arikunto dalam Sugiarto, 2013: 35). Rancangan penelitian ini mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri. Berikut adalah desain penelitian *one group pretest-posttest*:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : *pretest*

X : perlakuan

O_2 : *posttest*

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016. Pada penelitian ini terdapat satu kelas yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *card match*.

Langkah-langkah proses penelitian pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

- Mengadakan *pre test* sebelum diberikan materi pada kelas eksperimen yang ditandai dengan O_1 .
- Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen yang ditandai dengan X dengan media *card match* dalam pembelajaran.
- Mengadakan *post test* pada kelas eksperimen setelah diberikan materi menggunakan media *card match* yang ditandai dengan O_2 .

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016. Alasan peneliti menggunakan kelas XI sebagai subjek penelitian dikarenakan pada kelas XI sudah mendapatkan bahasa Mandarin dari kelas X. Selain itu pada XI sudah banyak mempelajari kosakata bahasa Mandarin, sehingga pada kelas XI sudah dapat digunakan media *card math*. Kelas XI

di SMA GIKI 2 Surabaya terdiri dari enam kelas yaitu, XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kelas tersebut atas dasar permintaan guru bahasa Mandarin di SMA GIKI 2 Surabaya, dengan alasan kelas tersebut memiliki kemampuan dan semangat belajar yang tinggi dibanding kelas lainnya.

3.3 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Soal *pre test* dan *post test*

Digunakan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *card match* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

- Pre test*
- Post test*

- Angket
- Lembar Observasi

3.4 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Tahap-tahap pengumpulan data penelitian yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

- Tahap Persiapan
 - Melakukan studi pustaka untuk mencari sumber data yang berupa teori yang berkaitan dalam melaksanakan penelitian.
 - Melakukan konsultasi dengan guru bahasa Mandarin SMA GIKI 2 Surabaya untuk dapat melaksanakan penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata.
 - Meminta izin pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian.
 - Menyusun perangkat pembelajaran untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.
 - Menyusun media.
 - Menyiapkan instrumen penelitian yang meliputi: RPP untuk kelas eksperimen, soal *pre test* dan *post test*, lembar observasi guru, angket respon siswa.

- Tahap Pelaksanaan

Tabel 3.1

Tahap Pelaksanaan Pengumpulan Data

Kelas Eksperimen	
1.	Melaksanakan <i>pre test</i>

2.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP menggunakan media <i>card match</i>
3.	Melaksanakan <i>post test</i> pada kelas eksperimen diakhir pembelajara.

- 2) Penghitungan hasil rata-rata dari hasil *pretest-posttest*.

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

Keterangan:

M : mean (rata-rata)

$\sum x$: Jumlah nilai

N : jumlah siswa

(Sudijono, 2010: 79)

3.5 Teknik Analisis Data Penelitian

3.5.1 Analisis Lembar Observasi

Data observasi pada penelitian ini berupa lembar pengamatan atau lembar observasi selama penelitian berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh observator dari guru mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA GIKI 2 Surabaya. Hasil data observasi pada kedua kelas dianalisis menggunakan skor skala likert dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi dapat diketahui kelayakan materi yang disajikan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media *card match* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Riduwan (2010: 15) menyatakan presentase kualitas dapat diketahui menggunakan table skala likert sebagai berikut:

Table 3.2

Kriteria interpretasi skor skala Likert.

Peresentase	Kriteria
0 - 20%	Sangat lemah
21 - 40%	Lemah
41 - 60%	Cukup
61 - 80%	Kuat
81 - 100%	Sangat kuat

3.5.2 Analisis Data *Pretest - Posttest*

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif setelah diberikan perlakuan. Untuk menganalisis data *pretest-posttest* sebagai berikut:

- 1) Penskoran hasil *pretest - posttest*

- 3) Penghitungan T-test

Berikut ini langkah- langkah dalam menganalisis data statistik:

- a) Menentukan d masing-masing subjek:

$$d = O_2 - O_1 / d = \text{nilai } \textit{posttest} - \textit{pretest}.$$

Keterangan: perbedaan O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari treatment

- b) Menentukan nilai Md

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

Keterangan:

Md : mean dari perbedaan *pretest-posttest*

$\sum d$: jumlah nilai *pretest-posttest*

N : jumlah subjek (siswa)

- c) Menentukan deviasi masing-masing subjek:

$$Xd (d - Md)$$

- d) Menentukan d^2

- e) Menentukan nilai $\sum x^2 d$:

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

- f) Menentukan t dengan rumus:

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

Keterangan:

t : treatment

Md : mean perbedaan *pretest-posttest*

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : jumlah siswa

db : ditentukan dengan N-1

(Arikunto dalam Khauwak, 2016: 73-74)

3.5.3 Analisis Lembar Angket

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan pada siswa pada kelas eksperimen adalah data tentang respon siswa terhadap penggunaan media *card match*. Angket dengan variasi jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju mempunyai gradasi nilai, yaitu:

Sangat setuju	: 4
Setuju	: 3
Tidak setuju	: 2
Sangat tidak setuju	: 1

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskripsi, yaitu analisis prosentase (%) per butir pernyataan. Hasilnya dalam bentuk prosentase pernyataan/ respon siswa dalam menggunakan media *card match*, menurut Riduwan (2010: 15), angket dihitung dengan cara menghitung frekuensi pemilih jawaban dari angket tersebut dengan rumus:

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

Keterangan:

P : prosentase

f : frekuensi

n : jumlah jawaban responden

Setelah dianalisis prosentase perbutir pertanyaan, kemudian dianalisis menggunakan skala likert untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada di dalam angket. Analisisnya adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk data yang diprosentasikan dan dikategorikan menurut hasil penelitian angket, kemudian ditarik kesimpulan yang dari hasil kesimpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pernyataan.

Menurut Riduwan (2010: 15), klasifikasi prosentase responden dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Prosentase	Kategori
0%- 20%	Sangat lemah
21%- 40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data

4.1.1 Hasil Analisis Lembar Observasi

1) Penyajian Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya. Pada kelas ini terdapat 24 siswa. Pemberian materi pada kelas eksperimen menggunakan media *card match*. Untuk mengetahui hasil penerapan media *card match* terhadap proses pembelajaran maka dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut:

Menghitung persentase lembar observasi aktifitas guru kelas eksperimen pada pertemuan pertama, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{(5 \times 1) + (4 \times 7)}{5 \times 8} \times 100\% = 82,5\%$$

Menghitung persentase lembar observasi aktifitas guru kelas eksperimen pada pertemuan kedua, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{(5 \times 2) + (4 \times 9)}{5 \times 12} \times 100\% = 85\%$$

Pada lembar observasi kelas eksperimen diketahui bahwa hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama sebesar 82,5%, dan pada pertemuan kedua sebesar 85%. Oleh karena itu penilaian pada lembar observasi menurut skala likert dianggap sangat memenuhi kriteria dengan nilai tiap pertemuan mencapai angka di atas 81%, dalam skala likert termasuk kriteria sangat kuat (81%-100%).

4.1.2 Proses Penerapan Media *Card match* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

4.1.3 Analisis Signifikansi Data Kelas Eksperimen

Tabel 4.4

Nilai Pre-test dan Post-test
Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai				
		Pre test	Post test	Beda	d ²	X _d
1	Ana adelia	50	92	42	1764	1.91
2	Ayu diah	50	92	42	1764	1.917
3	Briantoro	34	92	58	3364	17.917
4	Chirvina	50	90	40	1600	-922
5	Ilham	66	92	26	676	-

						14.083
6	Jannah	34	90	56	3136	15.916
7	M.yoga	54	84	30	900	-10.083
8	Sandy	64	82	18	324	-22.083
9	Sania	66	84	18	324	-22.083
10	Virgin	48	92	44	1936	3.916
11	Abiyyu	40	84	44	1936	3.916
12	Adinda	54	84	30	900	-10.083
13	Adyatma	42	84	42	1764	1.916
14	Aura	40	90	50	2500	9.916
15	Kartika	52	84	32	1024	-8.083
16	Annisa	40	92	52	2704	11.916
17	Dhea	38	92	54	2916	13.916
18	Dita	36	92	56	3136	15.916
19	Dwi	50	92	42	1764	1.9166
20	Ilham	48	82	34	1156	-6.083
21	Maya	52	80	28	784	-12.083
22	Muhammad	32	84	52	2704	11.916
23	Nur	38	82	44	1936	3.916
24	Palupi	64	92	28	784	-12.083
	Jumlah	1142	2104	962	41796	
	Rata-rata	47.58	87.67	40.13		

f) Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh $t_s=16,58$ dan $db= 23$ dikonsultasikan dengan melihat tabel nilai taraf 5%. Dengan $t_s= 16,58$ dan $db= 23$, maka diketahui bahwa harga t tabel= 1,71 menunjukkan t lebih besar dari pada t tabel ($16,58 \geq 1,71$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa adanya perbedaan signifikan antara M_{pre} sebelum diberi perlakuan menggunakan media *card match* dan M_{post} setelah diberi perlakuan menggunakan media *card match*.

4.1.4 Analisis Lembar Angket

Tabel 4.5

Hasil Analisis Persentase Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Mandarin	1 = 4,16%	9 = 37,5	11 = 45,8%	3 = 12,5%
2	Menggunakan media <i>card match</i> merupakan hal baru bagi saya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin	13 = 54,16%	10 = 41,67%	1 = 4,17%	-
3	Saya lebih aktif selama pembelajaran kosakata dengan menggunakan media <i>card match</i> .	9 = 37,5%	15 = 62,5%	-	-
4	Proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan <i>card match</i> sangat menarik dan menyenangkan.	17 = 70,83%	6 = 25%	1 = 4,17%	-

Hasil pre-test dan post test dihitung dengan rumus sebagai berikut:

- a) Menentukan d masing-masing subjek

$$d = O_2 - O_1 / d = \text{nilai pretest- posttest}$$

- b) Menghitung mean

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

$$= \frac{962}{24} = 40,13$$

- c) Menentukan deviasi masing-masing subjek:

$$X_d = d - M_d$$

- d) Menghitung jumlah kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

$$\sum x^2 d = 41796 - \frac{(962)^2}{24}$$

$$= 41796 - 38560,16$$

$$= 3235,84$$

- e) Menghitung t-signifikansi

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

$$= \frac{40,13}{\frac{3235,84}{\sqrt{24(24-1)}}} = 16,58$$

$$db = (N-1)$$

$$= 24 - 1$$

$$= 23$$

5	Media <i>card match</i> dapat memotivasi saya dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.	12= 50%	11= 45,83%	1= 4,17%	-	dengan RPP dan media. Dan siswa dalam pemilihan siswa dalam penelitian ini juga tepat, karena siswa kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya daya serap memahami materi sangat baik dan siswa sangat bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
6	Media <i>card match</i> dapat membantu saya dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin.	9= 37,5%	14= 58,33%	1= 4,17%	-	Dalam pembahasan nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen sangat rendah karena nilai siswa masih dibawa KKM, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Mandarin sangat kurang. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata <i>pre-test</i> 47,58. Sedangkan nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen mengalami peningkatan yang sangat tinggi, yaitu dengan rata-rata nilai <i>post-test</i> 87,57.
7	Media <i>card match</i> dapat membantu saya dalam memahami kosakata bahasa Mandarin.	7= 29,17%	15= 62,5%	2= 8,33%	-	Peningkatan nilai dalam kelas eksperimen juga dapat dilihat dari repon siswa terhadap penggunaan media <i>card match</i> dan dalam penelitian yang relevan hasil penelitian tersebut siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media <i>card match</i> dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin.
8	Menurut saya media <i>card match</i> sudah sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru.	7 = 29,17%	14= 58,33%	3= 12,5%	-	Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh kelas eksperimen dengan 10 butir soal pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada butir ke-1 memiliki skor terendah dalam pencapaiannya, karena siswa cukup mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin dan skor tertinggi terdapat pada aspek motivasi siswa butir soal ke- 4. Hal ini menunjukkan dengan adanya media <i>card match</i> dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa sangat menyenangkan dan dengan adanya media <i>card match</i> siswa dapat terbantu dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin.
9	Dengan menggunakan media <i>card match</i> saya lebih serius mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin.	5 = 20,83%	14= 58,33%	3= 12,5%	-	Dalam penelitian yang terdahulu siswa mengalami peningkatan dan siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
10	Media <i>card match</i> dapat meningkatkan rasa toleransi dan kerjasama dalam kelompok.	11= 45,83%	11= 45,83%	2= 8,33%	-	Inti pembahasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa hasil pelaksanaan dikelas eksperimen dengan menggunakan media <i>card match</i> berpengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam lembar pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam dua kali pertemuan pada kelas eksperimen. Menurut skala likert hasil yang diperoleh sangat kuat, pada pertemuan pertama 82,5% dan pada pertemuan kedua 85%. Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar yang diberikan peneliti kepada siswa sudah sesuai

PENUTUP

5.1

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

- 1) Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa materi penguasaan kosakata menggunakan media *card match* sudah sesuai. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi kelas eksperimen pada pertemuan pertama 82,5% dan pada pertemuan kedua 85%, menurut skala likert termasuk dalam kriteria sangat kuat.
- 2) Kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media *card match* menunjukkan hasil kurang baik. Namun setelah diberi perlakuan menggunakan media *card match* siswa mengalami peningkatan dalam hasil kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dengan uji t-signifikansi, hasil analisis dengan $t_s = 16,58$ dan $db = 23$, maka diketahui bahwa harga t tabel = 1,71 menunjukkan t lebih besar dari pada t tabel ($16,58 \geq 1,71$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa adanya perbedaan signifikan antara M_{pre} sebelum diberi perlakuan menggunakan media *card match* dan M_{post} setelah diberi perlakuan menggunakan media *card match*. Hal ini terbukti bahwa dengan menggunakan media *card match* siswa lebih mudah menerima kosakata baru dalam pembelajaran bahasa Mandarin.
- 3) Penggunaan media *card match* mendapat respon positif 91,67% dari siswa XI IPA 1 SMA GIKI 2 Surabaya. Respon positif ditunjukkan oleh siswa pada tingginya skor angket butir 4, yaitu dengan menggunakan media *card match* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa mandarin sangat menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

- 1) Sebaiknya permainan ini dikembangkan agar siswa mampu mempelajari kosakata bahasa Mandarin dengan mudah.
- 2) Pengelolaan waktu untuk permainan media *card match* perlu diperhatikan lagi dan harus disiapkan lebih baik lagi. Agar tidak terlalu memakan waktu mata pelajaran terlalu lama.
- 3) ebaiknya dalam kegiatan pembelajaran bahasa

Mandarin lebih sering bermain *card match* karena sangat menarik dan inovatif.

- 4) edia *card match* dapat dikembangkan dalam pembelajaran kata ulang, frasa, dan tata bahasa.
- 5) edia *card match* dapat digunakan dalam pembelajaran selain bahasa Mandarin, misal bahasa Indonesia, bahasa Jepang, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Fachruri, Slamet. 2014. "Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri Wonosido Pituruh Purworejo". Skripsi Online (<http://digilib.uin-suka.ac.id/14723/1/BAB%20I,%20IV,%20DFTAR%20PUSTAKA.pdf>) Diakses pada 17 Oktober 2015
- Karsono, Ong Mia Farao. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Tionghoa*. Surabaya: CV. Perwira Media Nusantara.
- Khauwak, Younela Devega. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Remi Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Pinyin Pada Siswa Kelas XII APH 2 SMK YPM 2 Taman Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016. Skripsi". Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prastasi Pustakarya.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siberman, Melvin.L. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana , Nana. 1987. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Olgesindo.
- Sugiar, Rani Hardiyanti. 2013. " Efektivitas Penggunaan Metode Analisis Teks Teknik

Catatan Tulis dan Susun (TS) Pada Pembelajaran Shokyu Choukai II: Skripsi Online
(http://repository.upi.edu/2530/6/S_JEP_0902618_Chapter3.pdf , diakses 09 Juli 2016).

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2007. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL.

Tanaga, Sylvie. 2008. *Pentingnya Bahasa Mandarin di Era Pasar Global* (Online), (<http://sylvietanaga.com/2008/02/17/prn-pentingnya-bahasa-mandarin-di-era-pasar-global/.html>, diakses 17 Oktober 2015).

Wahyuana, Nuruna. 2008. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Melalui Metode Permainan di Kelas V SD Kristen Kalam Kudus Surakarta". Skripsi Online
(<https://core.ac.uk/download/files/478/16507581.pdf>) Diakses pada 16 Februari 2016

Wulandari, Mani' Ayu. 2014. "Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Penguasaan Kata Benda dalam Bahasa Jepang Siswa Kelas XI-IPA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi". Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

万艺玲. 2010. *Hanyu Cihui Jiaoxue* (汉语词汇教学). Beijing: Beijing yuyan daxue chubanse.