

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X IPA 2 MAN SIDOARJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Afrilia Nur Anggraini**

S1 Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya  
avriille\_noura@yahoo.com

**Abstrak**

Menulis merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan dalam keterampilan berbahasa khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Media permainan teka-teki silang digunakan peneliti dalam pembelajaran menulis untuk mempermudah siswa dalam menguasai kosakata dan meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin, mendeskripsikan pengaruh penerapan media permainan teka-teki silang terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin, dan mengetahui respon siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo terhadap penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian adalah kelas X IPA MAN Sidoarjo, sedangkan sampel penelitian adalah kelas X IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 5 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang dilakukan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pengajaran bermedia *powerpoint*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan teka-teki silang berjalan lebih baik daripada menggunakan pengajaran bermedia *powerpoint*. Selain itu berdasarkan hasil analisis data terjadi peningkatan nilai pada kelas eksperimen (X IPA 2). Hasil uji  $t_0 = 6,51$  dan  $d_b = 73$ , diperoleh  $t_s, 0,05 = 1,98$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,98 < 6,51$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan teka-teki silang berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo.

Dari hasil analisis angket respon siswa secara keseluruhan berdasarkan aspek pemahaman materi, proses pembelajaran, dan keefektifan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 2 diperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dan persentase tertinggi berada pada nilai 90,79% yaitu penggunaan media permainan teka-teki silang menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang mendapatkan respon positif dari siswa dan dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, permainan teka-teki silang, menulis kalimat.

**Abstract**

Writing is an important skill that must be developed in language skill, in particular chinese language learning. Crossword puzzle game as media is used by reseacher in writing learning to make student easier for comprehending chinese vocabulary and increasing the students' abilites of writing chinese sentense. This research purpose is to describe the implementation of crossword puzzle game as media in the writing chinese sentence learning, to describe the influence by implementing crossword puzzle game as media on writing chinese sentence ability, and to describe the responses of students class X IPA 2 MAN Sidoarjo about the implementation of crossword puzzle game as media in the writing chinese sentence learning.

This research was true experimental design research that use descriptive quantitative approachment. The research population was class X IPA MAN Sidoarjo, whereas the research samples were X IPA 2 as experiment class and X IPA 5 as control class. The sample was taken by using simple random sampling technique. Learning by using crossword puzzle game was implemented in experiment class, whereas in the control class was implemented learning by using powerpoint media.

The research result indicated that writing chinese sentence learning by using the crossword puzzle game as media was better than that of learning by using powerpoint media. Additionally, based on data analysis, the value increased on the experiment class (X IPA 2).  $T\text{-test} = 6,51$  and  $d_b = 73$ , get  $t_s 0,05 = 1,98$  indicated that  $t$  was higher than  $t\text{-table}$  ( $1,98 < 6,51$ ). This result indicated that the implementation of crossword puzzle game as media obtained influence significantly toward writing chinese sentence ability of students class X IPA 2 MAN Sidoarjo.

From the analysis result of the whole student response questionnaire based on comprehension lesson aspect, learning process, and the effectiveness of crossword puzzle game as media in the writing chinese sentence learning, students class X IPA 2 got the average percentage 88% and the highest percentage in the 90,79% value, that using crossword puzzle game as media make active and pleasing class. The conclusion was crossword puzzle game as media gave positive response from the students and could increase writing ability of chinese sentence.

**Keywords:** learning media, crossword puzzle game, writing sentence

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing penting untuk dilakukan di era globalisasi saat ini. Kedudukan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing di Indonesia memegang peranan penting dalam berbagai hal. Pembelajaran bahasa Mandarin dapat menjadi modal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang teknologi namun juga perkembangan bidang pendidikan, ekonomi, sosial, dan kebudayaan. Pengajaran bahasa merupakan suatu proses yang tidak dapat berlangsung dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan waktu yang cukup lama dan memiliki tahapan tertentu dimana pembelajar dan pengajar bersama-sama mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran berbahasa pada umumnya adalah terbentuknya empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing) (Pringgawidagda, 2002 : 133).

Menulis merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan dalam keterampilan berbahasa, karena dengan memiliki kemampuan menulis yang baik seseorang dapat mengutarakan pikiran dan menyampaikan pesannya dengan jelas melalui pemakaian kata dan struktur kalimat yang tepat. Menurut Tarigan (1986 : 3), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam keterampilan menulis, seseorang harus menguasai kosakata dan struktur bahasa. Oleh karena itu dibutuhkan banyak latihan dan praktek secara teratur dan sistematis agar mampu menghasilkan tulisan yang baik.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, kemampuan menulis merupakan aspek penting yang harus dipelajari oleh pemula. Dimulai dari urusan menyusun kata dan merangkainya menjadi kalimat sederhana,

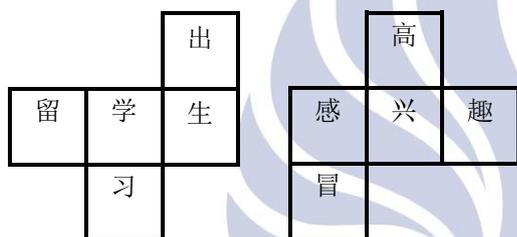
kemudian bertumbuh menjadi kalimat sederhana yang digabungkan. Namun peranan guru dalam meningkatkan kemampuan menulis masih menemui beberapa faktor kendala yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Mandarin siswa seperti tidak terbiasanya siswa dalam berlatih menulis. Untuk dapat menambah minat siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran yang bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan memberikan rangsangan belajar pada siswa.

MAN Sidoarjo adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan kepada siswa kelas X IPA. Berdasarkan hasil observasi di MAN Sidoarjo, pembelajaran bahasa Mandarin sudah berjalan cukup baik namun belum dapat merangsang siswa untuk aktif selama pembelajaran. Salah satu yang menjadi kendala adalah kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Terdapat siswa yang masih mendapat nilai bahasa Mandarin di bawah nilai standar KKM yaitu 76 dan rata-rata nilai siswa masih mencapai nilai 70. Sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Mandarin karena kurangnya penguasaan kosakata dan struktur kalimat bahasa Mandarin. Siswa cenderung merasa bosan saat menerima pelajaran karena guru masih menggunakan metode ceramah atau media *powerpoint* selama pembelajaran. Permasalahan ini mendorong dilakukannya penelitian untuk menerapkan media pembelajaran yang efektif, dapat dipelajari dan diaplikasikan oleh guru dalam waktu singkat sekaligus memberikan hasil yang baik dan efektif bagi siswa dalam pembelajaran menulis.

Penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2011 : 3). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan adalah media permainan teka-teki silang. Teka-teki silang sudah dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat, namun

masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Tarigan (2011 : 229) menyatakan bahwa sampai saat ini teka-teki silang merupakan permainan kata yang amat populer.

Teka-teki silang adalah permainan yang menarik karena tidak hanya bermain, siswa sekaligus dapat memperkaya kosakata. Teka-teki silang berfungsi sebagai media untuk mengasah kemampuan kognitif, meningkatkan daya ingat, dan memperkaya pengetahuan. Permainan ini membantu siswa dalam menghafal kosakata dan mengasah atau melatih kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Mandarin. Siswa harus mengisi kotak-kotak kosong (mendatar dan menurun) dengan jawaban atau kosakata yang benar berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru. Gambar di bawah ini merupakan contoh teka-teki silang dalam bahasa Mandarin. Teka-teki silang tersebut dapat membentuk kata yang berhubungan secara mendatar dan menurun.



Gambar 1. Teka-Teki Silang Bahasa Mandarin (彭志平, 2003 : 67)

Penerapan media permainan teka-teki silang ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Mandarin melalui media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo tahun ajaran 2015/2016?
- 2) Bagaimana pengaruh penerapan media permainan teka-teki silang terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo tahun ajaran 2015/2016?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo tahun ajaran 2015/2016?

## KAJIAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sofyana (2015) dengan judul “Efektivitas Permainan *Scrabble* Sebagai Media Pembelajaran Guna

Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pinyin Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI AK SMK Prapanca 2 Surabaya”. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Styoningasih (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XII A di SMK Gajah Mada Mejayan Tahun Ajaran 2013/2014”. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanti (2013) dengan judul “Penerapan Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 14 Surabaya”.

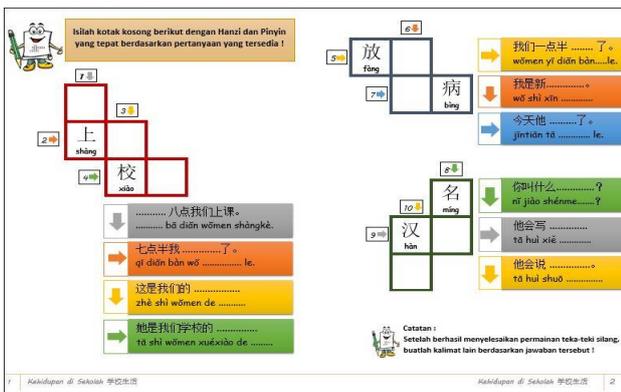
Penelitian kali ini bertujuan menerapkan media permainan teka-teki silang pada pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin dan pengaruhnya terhadap kemampuan menulis siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo tahun ajaran 2015/2016. Media permainan teka-teki silang ini mengharuskan siswa mengisi teka-teki silang berdasarkan petunjuk yang diberikan berupa kalimat yang dirumpangkan, kemudian siswa membuat kalimat berdasarkan jawaban pada permainan teka-teki silang.

Media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013 : 7). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Proses belajar mengajar hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Sadiman, 2010 : 12).

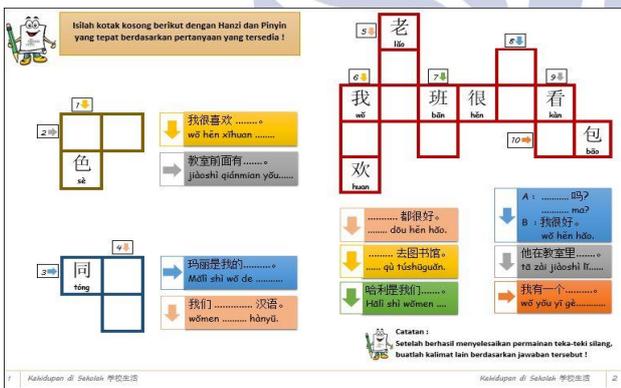
Teka-teki silang merupakan salah satu jenis media grafis/visual. Sarana visual sangat bermanfaat untuk lebih menunjang lebih banyak penguasaan kosakata. Pembelajaran bahasa menggunakan media permainan juga sangat berpengaruh bagi tingkat pemahaman dan minat siswa dikarenakan memiliki kelebihan jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, digunakan teka-teki silang karakter dan ejaan bahasa Mandarin (Hanzi dan Pinyin), yaitu teka-teki silang yang susunan huruf-hurufnya baik secara mendatar atau menurun akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Jawaban yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Setiap kelompok saling berkompetisi dalam permainan dan mengumpulkan banyak poin untuk menjadi pemenang. Penggunaan media teka-teki silang ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahamannya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Selain itu, untuk meningkatkan penguasaan terhadap karakter dan ejaan bahasa Mandarin.

Media permainan teka-teki silang dibuat di kertas *Art Paper* berukuran A3 dengan ketebalan 230 gr dan didesain sesuai kebutuhan. Satu kemasan media permainan teka-teki silang berisi soal permainan, petunjuk permainan, ringkasan materi, jawaban teka-teki silang, dan stiker. Permainan dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan bentuk dan soal yang berbeda dan bervariasi, tujuannya agar lebih banyak kosakata yang dapat dikuasai siswa dan menambah ketertarikan siswa untuk bermain. Berikut ini contoh media permainan teka-teki silang:



Gambar 2. TTS Pertemuan Pertama



Gambar 3. TTS Pertemuan Kedua

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, siswa dikatakan terampil menulis apabila memenuhi kompetensi dasar yang telah dirumuskan yaitu mampu menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan informasi dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks. Kosakata yang telah dipelajari dan dikuasai siswa tidak hanya sekedar dihafal namun diterapkan pula dalam tindak komunikasi pada keterampilan menulis. Menurut Smith (dalam Ghazali, 2013 : 306), jika siswa diberi banyak latihan menulis, maka itu bisa mendorong siswa untuk menulis lebih panjang dengan jumlah kesalahan yang lebih sedikit dan level kreativitas yang lebih tinggi.

Pembelajaran dengan media permainan teka-teki silang menurut Silberman (2013 : 256-257) dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah diajarkan.
- Menyusun sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak-banyaknya unsur pelajaran. (Catatan : Jika terlalu sulit untuk membuat teka-teki silang tentang apa yang terkandung dalam pelajaran, sertakan unsur-unsur yang bersifat menghibur, tidak mesti yang berhubungan dengan pelajaran, sebagai selingan.)
- Menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang dengan menggunakan jenis seperti definisi singkat, sebuah kategori yang cocok dengan unsurnya, sebuah contoh, lawan kata.
- Membagikan teka-teki silang kepada siswa, baik secara perorangan maupun kelompok.
- Menetapkan batas waktu. Memberikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Hal tersebut kemudian diterapkan dalam pembelajaran menulis kalimat dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Kegiatan awal
  - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
  - Guru memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan disampaikan.
- Kegiatan inti
  - Guru mereview kosakata dan materi pelajaran sebelumnya.
  - Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
  - Guru mendemonstrasikan media permainan teka-teki silang.
  - Guru memulai permainan teka-teki silang. Permainan teka-teki silang digunakan sebagai media penguasaan kosakata siswa. Kelompok tercepat dan skornya paling banyak dinyatakan sebagai pemenang.
  - Setelah permainan berakhir, guru membahas materi soal. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bab 4 tentang Kehidupan di Sekolah pada buku teks "Mudah Belajar Mandarin 1 SMA Kelas X 学习汉语很容易".
  - Guru menjelaskan tentang struktur kalimat dalam bahasa Mandarin dan memberikan contoh menulis kalimat dalam bahasa Mandarin.
  - Siswa diberikan latihan menulis kalimat secara berkelompok menggunakan jawaban dari

permainan teka-teki silang sebagai kata kunci, yaitu menulis kalimat sederhana.

8. Guru melakukan pembahasan terhadap hasil kerja siswa.

c. Kegiatan penutup

1. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

2. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami.

**METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya (Sugiyono, 2010 : 107). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghasilkan data berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2010 : 27). Desain eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan bentuk desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) disebut kelas eksperimen. Dan kelompok lain tidak diberi perlakuan, disebut kelas kontrol. Pengaruh perlakuan adalah (O2-O1) – (O4-O3). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

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

(Sugiyono, 2010 : 112-113)

Perbedaan antara O1 dan O2 yakni O2 – O1 diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen (Arikunto, 2010 : 124). Tahap-tahap penelitian meliputi:

1) Pada kelas kontrol

Tahap pertama disebut *pretest*. Pada tahap ini dilakukan tes yaitu siswa mengisi soal yang diberikan sebelum diberikan materi pelajaran. Siswa menjawab sesuai dengan kemampuannya sendiri (O3). Tahap kedua yaitu pemberian materi. Pada tahap ini siswa diberi pengajaran bermedia *powerpoint*. Tahap ketiga adalah *posttest* yang bertujuan mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan materi pelajaran (O4).

2) Pada kelas eksperimen

Tahap pertama disebut *pretest*. Pada tahap ini dilakukan tes yaitu siswa mengisi soal yang diberikan sebelum diberikan materi pelajaran. Siswa menjawab sesuai dengan kemampuannya sendiri (O1). Tahap kedua yaitu tahap perlakuan (*treatment*). Pada tahap ini siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media permainan teka-teki silang (X). Tahap ketiga

adalah *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberikan *treatment* (O2).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X IPA MAN Sidoarjo sebanyak 8 kelas. Sedangkan yang terpilih sebagai sampel penelitian adalah siswa kelas X IPA 2 sebanyak 41 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X IPA 5 sebanyak 41 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling* yang termasuk dalam jenis *Probability Sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik:

- 1) Observasi, untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin. Instrumennya berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada kelas kontrol dan eksperimen.
- 2) Tes, untuk mengukur hasil belajar siswa berupa *pre-test* dan *post-test*, pertemuan pertama dilakukan *pre-test* dan pertemuan kedua diberikan *post-test*.
- 3) Angket/kuisisioner, untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin yang diberikan pada kelas eksperimen berupa soal angket.

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini. Pertama, analisis data hasil observasi. Data hasil observasi dianalisis dari lembar observasi yang dilakukan selama penelitian menggunakan *skala likert*. *Skala likert* yang digunakan menggunakan empat kriteria (skor) yaitu 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang) kemudian dianalisis dengan teknik persentase. Hasil persentase dijabarkan secara deskriptif. Rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor ideal untuk seluruh item}} \times 100\%$$

Hasil persentase tersebut diklasifikasikan berdasarkan petunjuk skor sebagai berikut (Riduwan, 2014 : 23) :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Hasil Observasi

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Kedua, analisis data nilai siswa. Data nilai siswa dianalisis dengan rumus *t-test* yang digunakan untuk membandingkan *mean* dari hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen (Arikunto, 2010 : 354). Rumus *t-test*:

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

Ketiga, analisis data lembar angket respon siswa. Angket respon siswa pada kelas eksperimen dianalisis secara statistik menggunakan *skala likert*. Data angket yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu hasil persentase (%) per butir pertanyaan. Rumus untuk menganalisis persentase tiap butir pertanyaan (Riduwan, 2014 : 22) yaitu :

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

Untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan rumus:

$$\frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil kesimpulan diklasifikasikan sesuai dengan kelompok pernyataan. Berikut klasifikasi persentase responden (Riduwan, 2014 : 23)

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Hasil Angket

Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

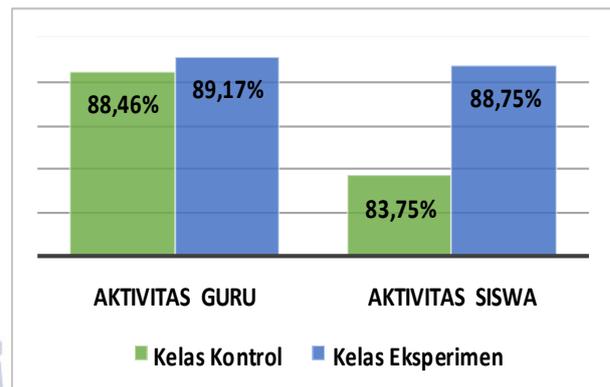
### Hasil Observasi

Data observasi berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini yang berperan sebagai observer adalah guru mata pelajaran bahasa Mandarin MAN Sidoarjo. Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dari hasil observasi dapat diketahui apakah penerapan media permainan teka-teki silang berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dan kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin yang dilakukan pada kelas eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN Sidoarjo selama 4 kali pertemuan. Masing-masing kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Alokasi waktu yang digunakan adalah 3x45 menit untuk setiap pertemuan. Berikut diperoleh hasil untuk membandingkan pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada kelas

kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan pada diagram di bawah ini:

Diagram 1. Perbandingan Hasil Observasi



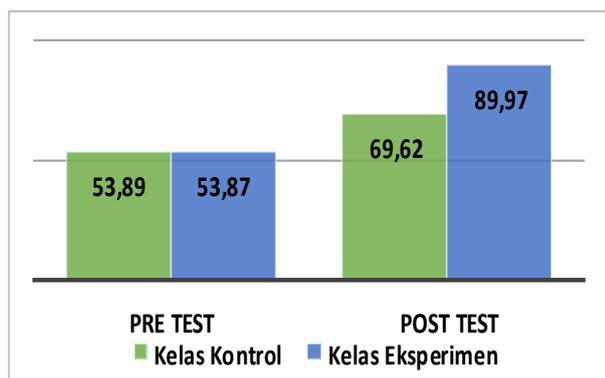
Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru dan aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan teka-teki silang sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Mandarin pada kelas eksperimen (X IPA 2). Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif di kelas. Aktivitas guru pada kelas kontrol hampir berjalan sama baiknya seperti pada kelas eksperimen, namun aktivitas siswa pada kelas kontrol memiliki perbedaan dengan aktivitas siswa pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen siswa lebih memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak mudah bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan penerapan media permainan teka-teki silang, siswa dirangsang untuk aktif sehingga perhatian siswa dapat berpusat pada guru.

### Hasil Tes / Nilai Siswa

Nilai siswa diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre test* dilaksanakan pada pertemuan pertama tanggal 19 April 2016 sedangkan *post test* dilaksanakan pada pertemuan kedua 26 April 2016. Pada nilai *pre test* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen masih tergolong rendah di bawah standar nilai KKM bahasa Mandarin MAN Sidoarjo yaitu 76. Nilai kedua kelas hampir seimbang. Nilai *pre test* pada kelas kontrol yaitu 53,89 dan nilai *pre test* pada kelas kontrol 53,87. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menulis kalimat bahasa Mandarin baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen adalah sama atau seimbang. Pada nilai *post test*, terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kedua kelas. Nilai *post test* kelas kontrol masih di bawah standar KKM yaitu 69,62 sedangkan nilai *post test* pada kelas eksperimen berhasil mencapai

89,97. Hasil kedua kelas digambarkan pada grafik berikut ini :

Diagram 2. Perbandingan Rata-Rata Nilai Siswa



Dari diagram tersebut, terlihat perbedaan yang signifikan terhadap hasil yang telah dicapai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil *pre test* dan hasil *post test*. Media teka-teki silang dapat memberikan peningkatan dan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam menulis kalimat bahasa Mandarin, hal ini menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran bermedia *powerpoint* dalam pembelajaran menulis kalimat.

Dari perhitungan *t-test*, diperoleh harga  $t_0 = 6,51$  dan  $d_b = 73$ , selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0 = 6,51$  dan  $d_b = 73$ , maka diketahui bahwa harga  $t_{0.05} = 1,98$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,98 < 6,51$ ). Harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian, analisis data perolehan hasil belajar siswa kelas X IPA 2 sebagai kelas eksperimen terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin menggunakan media permainan teka-teki silang memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas X IPA 5 sebagai kelas kontrol yang hanya menggunakan media *powerpoint*. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin.

### Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa hanya diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas X IPA 2 dengan 8 butir pertanyaan. Siswa yang berpartisipasi terhadap pengisian angket berjumlah 38 siswa. Penilaian butir angket berdasar pada skala berikut : SS = jawaban “Sangat Setuju”, S = jawaban “Setuju”, KS = jawaban “Kurang Setuju”, dan TS = jawaban “Tidak Setuju”.

Pada soal angket butir satu telah diperoleh hasil, sebanyak 23 siswa (61%) menyatakan sangat setuju dan 15 siswa (39%) menyatakan setuju pada pernyataan bahwa siswa menyukai pembelajaran bahasa Mandarin

menggunakan media permainan teka-teki silang. Pada soal angket butir dua telah diperoleh hasil, sebanyak 22 siswa (58%) menyatakan sangat setuju dan 16 siswa (42%) menyatakan setuju pada pernyataan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dapat mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin.

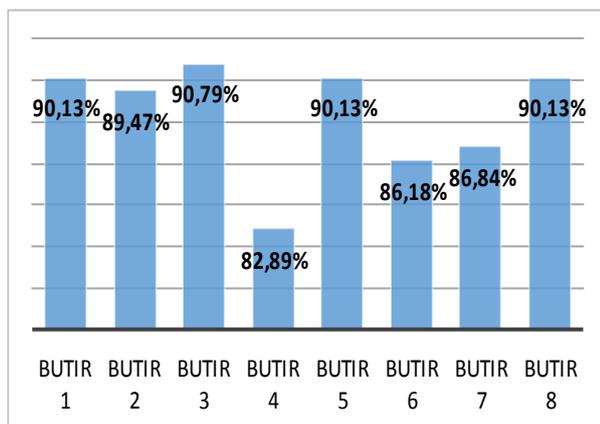
Pada soal angket butir tiga telah diperoleh hasil, sebanyak 24 siswa (63%) menyatakan sangat setuju dan 14 siswa (37%) menyatakan setuju pada pernyataan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Pada soal angket butir empat telah diperoleh hasil, sebanyak 14 siswa (37%) menyatakan sangat setuju, 22 siswa (58%) menyatakan setuju, dan 2 siswa (5%) menyatakan kurang setuju pada pernyataan bahwa guru memberikan waktu yang cukup untuk menyelesaikan permainan teka-teki silang.

Pada soal angket butir lima telah diperoleh hasil, sebanyak 24 siswa (63%) menyatakan sangat setuju, 13 siswa (34%) menyatakan setuju, dan 1 siswa (3%) menyatakan kurang setuju pada pernyataan bahwa media permainan teka-teki silang menjadikan pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin lebih menarik dan menyenangkan. Pada soal angket butir enam telah diperoleh hasil, sebanyak 18 siswa (47%) menyatakan sangat setuju, 19 siswa (50%) menyatakan setuju, dan 1 siswa (3%) menyatakan kurang setuju pada pernyataan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar menulis kalimat bahasa Mandarin.

Pada soal angket butir tujuh telah diperoleh hasil, sebanyak 19 siswa (50%) menyatakan sangat setuju, 18 siswa (47%) menyatakan setuju, dan 1 siswa (3%) menyatakan kurang setuju pada pernyataan bahwa media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis kalimat bahasa Mandarin. Pada soal angket butir delapan telah diperoleh hasil, sebanyak 24 siswa (63%) menyatakan sangat setuju, 13 siswa (34%) menyatakan setuju, dan 1 siswa (3%) menyatakan kurang setuju pada pernyataan bahwa media permainan teka-teki silang dapat diterapkan pada materi-materi selanjutnya.

Hasil angket respon siswa selanjutnya dianalisis berdasarkan aspek-aspek yang mencakup aspek pemahaman materi, aspek penggunaan media permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran, dan aspek keefektifan media permainan teka-teki silang. Berikut hasil analisis tiap butir angket:

Diagram 4. Hasil Analisis Angket



Aspek pertama mengenai pemahaman materi meliputi soal angket butir 2 diperoleh hasil persentase sebesar 89,47% yang menunjukkan bahwa melalui penggunaan media permainan teka-teki silang siswa lebih mudah memahami materi menulis kalimat bahasa Mandarin. Aspek kedua mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan teka-teki silang meliputi soal angket butir 3, 4, 5, dan 6 diperoleh hasil persentase sebesar 90,79%, 82,89%, 90,13%, dan 86,18% yang menunjukkan bahwa penerapan media permainan teka-teki silang berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran, yaitu dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Aspek ketiga yaitu keefektifan media permainan teka-teki silang meliputi soal angket butir 1, 7, dan 8 diperoleh persentase sebesar 90,13%, 86,84%, dan 90,13% yang menunjukkan bahwa media permainan teka-teki silang sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin. Secara keseluruhan, penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 2 diperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dan persentase tertinggi berada pada nilai 90,79%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang mendapatkan respon positif dari siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat tiga kesimpulan yang merupakan jawaban dari tiga rumusan masalah, yaitu :

Rumusan masalah pertama terjawab dengan adanya hasil observasi yang dilakukan selama penelitian. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan teka-teki silang berjalan lebih baik daripada menggunakan media *powerpoint*. Terbukti dari

hasil persentase pada aktivitas guru kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 89,17% dan persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 88,75%.

Rumusan masalah kedua terjawab dengan adanya peningkatan nilai pada kemampuan siswa kelas eksperimen dalam menulis kalimat bahasa Mandarin. Hal ini dilihat dari peningkatan nilai *pre test* ke nilai *post test* pada kelas eksperimen (X IPA 2). Dari hasil uji  $t_0 = 6,51$  dan  $db = 73$ , diperoleh  $t_s = 0,05 = 1,98$  yang menunjukkan bahwa  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,98 < 6,51$ ). Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan teka-teki silang berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 2 MAN Sidoarjo.

Rumusan masalah ketiga terjawab melalui hasil analisis angket respon siswa. Secara keseluruhan berdasarkan aspek pemahaman materi, proses pembelajaran, dan keefektifan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 2 diperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dan persentase tertinggi berada pada nilai 90,79% yaitu penggunaan media permainan teka-teki silang menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan teka-teki silang mendapatkan respon positif dari siswa.

### Saran

- 1) Pengelolaan waktu dalam penerapan media permainan teka-teki silang harus dipersiapkan dan dipertimbangkan dengan lebih baik agar proses pembelajaran berjalan lebih baik dan lebih efektif.
- 2) Media permainan teka-teki silang sangat mudah untuk dibuat namun belum sering dijumpai teka-teki silang dalam bahasa Mandarin. Sehingga dalam pembelajaran bahasa Mandarin dapat sering diterapkan permainan teka-teki silang agar siswa terbiasa serta pembelajaran berlangsung lebih menarik dan inovatif.
- 3) Media permainan teka-teki silang dapat diterapkan pada materi-materi selanjutnya sehingga desain permainan dapat dibuat menjadi lebih beragam dan lebih menarik agar menambah minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memadukannya dengan metode pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan secara maksimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Aneka Cipta.
- Ghazali, Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Hardiyanti, Indra. 2013. *Penerapan Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 14 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FBS UNESA.
- Haryanti, Sri, Tsai Fu Mei. 2012. “学汉语很容易 *Xué Hànyǔ Hěn Róngyì (Mudah Belajar Mandarin I)*” SMA Kelas X. Jakarta : Ghalia Indonesia Printing.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan : Referensi (GP Press Group).
- Priggawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta : Adicita Karya Nusa.
- Riduwan dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Silberman, Melvin. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia & Nuansa Cendekia.
- 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 tidak diterbitkan. Surabaya : FBS UNESA.
- Styoningasih, Eny. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) dengan Menggunakan Media Soal Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : FBS UNESA.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- 彭志平. 2003. *汉语阅读教程第二册*. 北京：北京语言大学出版社.