

Pengaruh Penggunaan *Pleco (M-Learning)* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Mandarin pada Siswa SMK Negeri 2 Jombang

Windu Pinastika

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

windupinastika@gmail.com

Abstrak

Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, yang penting dan perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya peran guru yaitu membantu, membimbing, mengembangkan serta meningkatkan keterampilan yang siswa butuhkan dalam membaca pemahaman. Maka dari itu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak membosankan perlu adanya suatu media dalam mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Pleco (M-Learning)* yang dapat digunakan dengan mudah dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan 1) proses pembelajaran penggunaan media *Pleco (M-learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016. 2) hasil pembelajaran penggunaan media *Pleco (M-learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016. 3) respon siswa terhadap penggunaan media *Pleco (M-learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini berlangsung empat kali pertemuan. Dua kali di kelas kontrol dengan hanya berceramah dan dua kali dikelas eksperimen dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)*.

Hasil penelitian dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)* dapat diketahui hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh $t_0 = 4,62$ dan $d_b = 40$ selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5% dengan harga $t_0 = 4,62$ dan $d_b = 40$, maka diketahui bahwa harga $t_s = 2,02$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($4,62 > 2,01$). Harga t_0 signifikan. Dengan demikian analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin menggunakan media *Pleco (M-Learning)* dengan hanya berceramah. Berdasarkan hasil angket penggunaan media *Pleco (M-Learning)* pada kelas eksperimen bahwa 90% siswa dapat mempermudah membaca pemahaman wacana bahasa Mandarin, sebanyak 92% penggunaan media *Pleco (M-Learning)* dapat meningkatkan motivasi belajar membaca pemahaman bahasa Mandarin.

Penggunaan media *Pleco (M-Learning)* dapat mempermudah membaca pemahaman terhadap wacana bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil angket respon siswa mendapatkan respon positif dari 21 siswa kelas XI TATA BOGA 2 SMK Negeri 2 Jombang dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)*. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 91%, 91%, dan 94%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 91%, 94%, dan 88%, aspek hasil penggunaan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin diperoleh sebesar 90%, 93%, 88%, 83%.

Kata Kunci : membaca pemahaman, *Pleco (M-Learning)*

Abstract

Reading for understanding skill is one of the four skills that is receptive and need a special attention in learning program. That is why student need teacher involvement to help, teach, broaden and increase their ability in reading for understanding skill. A media is need to create fun and interesting learning time. One of the media that can be use is *Pleco (M-Learning)* it can be use easily as a learning media.

Purpose of this research is to describe 1) Learning process by using *Pleco* as a learning media for 11th grade student in SMK Negeri 2 Jombang in reading for understanding Chinese Language (Mandarin). 2) The result of learning by using *Pleco* as a learning media for 11th grade student in SMK Negeri 2 Jombang in reading for understanding Chinese Language (Mandarin). 3) Student's respond after using *Pleco* as a

learning media for 11th grade student in SMK Negeri 2 Jombang in reading for understanding Chinese Language (Mandarin).

This research is an experiment research that use descriptive quantitative method. There are four meetings for this research, two control class meetings that only explaining the subject and two experiment classes using Pleco (M-Learning) as a media.

Result analysis data that I get about using Pleco as learning media is $t_0 = 4,62$ and $d_b = 40$ then consult it with looking at [nilai table taraf] 5% with price $t_0 = 4,62$ dan $d_b = 40$, we can know that the price $t_3 = 2,02$ showing t is bigger than table t ($4,62 > 2,01$). t_0 's price is significant. From this result we can conclude that there is a significant difference between using pleco as learning media and only listen to the teacher's explanation in reading for understanding skill. From the result of (angket) using pleco as learning media in experiment class, 90% students can easily understand the content of a material in mandarin and 92% of using pleco as learning media can increase the motivation to learn and understand mandarin.

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 menerapkannya 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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diambil adalah

1. Bagaimana proses penggunaan media *Pleco (M-learning)* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *Pleco (M-learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Pleco (M-learning)* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran penggunaan media *Pleco (M-learning)* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016.
2. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Pleco (M-learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *Pleco (M-learning)* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa

Mandarin pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Jombang tahun ajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi pada pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa mandarin, dan menjadikan alternatif yaitu menggunakan media *Pleco (M-Learning)* sehingga siswa lebih antusias dalam belajar bahasa Mandarin.
2. Bagi Pengajar, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat bagi siswa, terutama pembelajaran bahasa Mandarin.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan menjadikan penelitian ini sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan definisi istilah untuk memudahkan penelitian. Istilah-istilah yang dibatasi adalah sebagai berikut:

1. pengaruh: suatu cara atau usaha yang menunjukkan taraf tercapainya tujuan,
2. membaca pemahaman: sejenis kegiatan membaca yang berupaya kognitif dari bahan (menafsirkan pengalaman; menghubungkan informasi baru dengan yang telah diketahui; menemukan jawaban pertanyaan-pertanyaan kognitif dari bahan (bacaan) tertulis.
3. Media pembeajaran: alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
4. Pleco; kamus yang mengombinasi huruf China (*hanzi*), *input* tulisan tangan, *flashcard*, *audio*., dan aplikasi kamus yang menggunakan sistem OCR (*Optical Character Recognition*) atau sistem yang

dapat membaca tulisan dengan cara *men-scan* dengan kamera

METODE

3.1 Jenis Penelitian

Arikunto (2010:125) berpendapat bahwa penelitian eksperimen murni disebut juga dengan *True Eksperimental Design* adalah jenis eksperimen yang sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut keompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.

Penelitian eksperimen murni mempunyai tiga kriteria utama, yaitu: 1) adanya kelompok kontrol, 2) subjek kedua kelompok dipilih secara acak dan penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen juga dilakukan secara acak, dan 3) tes awal bisa diberikan untuk melihat kemampuan awal dari kedua kelompok tersebut. Penelitian dengan design ini diyakini mempunyai validitas internal dan eksternal yang tinggi. Dalam penelitian ini subyek dipilih secara acak dngan cara meempar uang koin.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *True Experimental design*. Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara kelas random. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan disebut kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diterapkan media kartu petak umpet kosakata sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan media PPT. Jadi penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar yang dihasilkan dari perbedaan perlakuan proses pembelajaran.

Model eksperimen ini dapat diskemakan sebagai berikut (Sugiyono, 2014: 112):

R	O1	X	O2
R	O3		O4

Keterangan:

R	:	Kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol
X	:	Treatment
O1	:	<i>Pre-tes</i> pada kelas eksperimen
O2	:	<i>Post-test</i> pada kelas eksperimen
O3	:	<i>Pre-test</i> pada kelas kontrol
O4	:	<i>Post-test</i> pada kelas kontrol

Adapun prosedur pelaksanaan dari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada kelas eksperimen

- a. Peneliti mengadakan *pre-test* sebelum diberikan materi tentang membaca pemahaman bahasa Mandarin dengan menggunakan *Pleco (M-Learning)* pada kelas eksperimen yang ditandai dengan O1.
 - b. Pemberian perlakuan pendekatan eksperimen dengan media *Pleco (M-Learning)* pada pembelajaran bahasa Mandarin.
 - c. Peneliti mengadakan *post-test* pada kelas eksperimen setelah diberikan materi menggunakan *Pleco (M-Learning)* yang ditandai dengan O2.
2. Pada kelas kontrol
- a. Peneliti mengadakan *pre-test* sebelum diberikan materi bahasa Mandarin pada kelas kontrol yang ditandai dengan O3.
 - b. Pemberian perlakuan pendekatan eksperimen dengan media PPT.
 - c. Peneliti mengadakan *post-test* pada kelas kontrol setelah diberikan materi yang ditandai dengan O4.

3.2 Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Jombang 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 *Pleco (e-learning)*. Kelas XI di SMK Negeri 2 Jombang terdiri dari sembilan kelas yaitu, XI BOGA 1, XI BOGA 2, XI BOGA 3, XI KECANTIKAN 1, XI KECANTIKAN 2, XI KECANTIKAN 3, XI BUSANA 1, XI BUSANA 2, dan XI BUSANA 3.

2) Sampel

Sampel penelitian ini yaitu kelas XI BOGA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI BOGA 2 sebagai kontrol. Teknik pengampilan sampel yaitu acak atau undian tetapi hanya untuk menentukan jenis kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan kelas tersebut atas dasar permintaan guru bahasa Mandarin di SMK Negeri 2 Jombang, dengan alasan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang setara dan semangat belajar yang tinggi dibandingkan dengan kelas lain dan juga

bahasa Mandarin sangat ditekankan di kelas tersebut .

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:161) Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin siswa dalam kelas kontrol maupun kelas eksperimen akibat suatu perlakuan yang berbeda, yaitu kelas kontrol dengan menggunakan media PPT sebagai media pembelajaran dan kelas eksperimen dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)* sebagai media pembelajaran.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan peneliti untuk mengambil data di lapangan. Menurut Arikunto (2010:203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Observasi

Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dalam menyampaikan materi saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2014: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

2) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) *Pre-test* (tes pertama)

Siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* sebelum siswa diberikan wacana sesuai tema, yang fungsinya untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa menguasai wacana dalam hal membaca pemahaman sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol yang menggunakan

media PPT dan kelas eksperimen menggunakan media *Pleco* (*M-Learning*)

b) *Post-test* (tes terakhir)

Setelah siswa diberikan materi, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan membaca pemahaman sebelumnya. Soal *pre-test* dan *post-test* merupakan soal yang sama. Dalam pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* tidak ada perbedaan soal yang diberikan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3) Angket

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006: 161). Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup, dengan variasi jawaban: sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju, pertanyaan angket terdiri dari 10 soal. Tujuan pembagian angket pada siswa adalah untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai pengaruh penggunaan media kartu petak umpet kosakata.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data terkait objek penelitian (Arikunto, 2010: 265). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dalam menyampaikan materi. Tes dilakukan dua kali yaitu *pre-test* yang dilakukan diawal penelitian atau sebelum subyek yang diteliti mendapatkan perlakuan dan *post-test* diakhir penelitian atau setelah subyek mendapat perlakuan. Sedangkan angket respon siswa diisi oleh seluruh siswa kelas eksperimen .

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

a. Tahap Persiapan

- 1) Melakukan studi pustaka untuk mencari sumber data yang berupa teori yang berkaitan dalam melaksanakan penelitian.

- 2) Melakukan konsultasi dengan guru bahasa Mandarin SMA Negeri 2 Jombang untuk dapat melaksanakan penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *Pleco* (*M-learning*) terhadap kemampuan membaca pemahaman.
- 3) Meminta izin pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian.
- 4) Menyusun perangkat pembelajaran untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- 5) Menyusun media.
- 6) Menyiapkan instrumen penelitian yang meliputi: RPP untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, soal *pre test* dan *post test*, angket respon siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Tabel 3.1
Table Tahap Pelaksanaan
Pengumpulan Data

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
1	Melaksanakan <i>pre test</i>	1	Melaksanakan <i>pre test</i>
2	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP menggunakan media PPT (<i>Power Point</i>)	2	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP menggunakan media <i>Pleco</i> (<i>M-learning</i>)
3	Melakukan <i>post test</i> pada kelas kontrol di akhir pembelajaran.	3	Melaksanakan <i>post test</i> pada kelas eksperimen diakhir pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh beberapa hasil yang telah dianalisis dan kemudian diperlakukan pembahasan mengenai aspek-aspek yang terkait. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan rancangan *true eksperimen design*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2016 dan 21 Mei 2016. Penelitian ini dilaksanakan empat

kali pertemuan, dua kali di kelas kontrol dan dua kali di kelas eksperimen dengan alokasi waktu 2x45 menit dalam sekali pertemuan. Untuk kelas kontrol peneliti hanya menggunakan metode ceramah sedangkan untuk kelas eksperimen peneliti menggunakan media *Pleco (M-Learning)*. Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Jombang.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode acak yang hanya menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, akhirnya ditentukan kelas XI TATA BOGA 2 sebagai kelas kontrol dan kelas XI TATA BOGA 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing siswa 21 siswa. Pada kelas kontrol maupun eksperimen diberikan materi yang sama yaitu wacana 一共多少钱 (yigong duoshao qian). Namun pada wacana tersebut peneliti kembangkan lagi untuk memperjelas wacana tersebut.

Hasil Observasi menunjukkan bahwa Proses Pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah berjalan dengan sangat baik. Berdasarkan hasil data pada lembar observasi guru dan lembar observasi siswa baik di pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada kelas kontrol pertemuan pertama diperoleh hasil 90 % dan pertemuan kedua 92,5 %, pada lembar pengamatan siswa pertemuan pertama 86,6 % dan pertemuan kedua 93,3 %. Pada kelas eksperimen pertemuan pertama 93,7 % dan pertemuan kedua 98,7 %, pada lembar observasi siswa pertemuan pertama 90% dan pertemuan ke dua 96,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran pada kelas kontrol sangat baik dan siswa antusias dalam pembelajaran menggunakan media PPT. Dan pada kelas eksperimen siswa sangat antusias dan terfokus pada guru saat pembelajaran menggunakan media *Pleco (M-Learning)*

Dalam pembahasan nilai pretest pada kelas kontrol dan eksperimen masih dibawah KKM yaitu sebesar 75 %. Pada kelas kontrol rata-rata nilai sebesar 44,3% dan dikelas eksperimen sebesar 50,8 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin siswa masih kurang. Setelah itu dilakukan posttest pada posttest rata-rata siswa kelas kontrol masih dibawah KKM 65,8 %. Sedangkan pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 85,5 %.

Dengan demikian Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Pleco (M-Learning)* pada pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin mengalami kenaikan yang signifikan.

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi kelas eksperimen dengan 10 butir pertanyaan. Masing-masing pertanyaan mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa. Dari soal pertama sampai soal kesepuluh setiap pertanyaan berada pada skala likert 81%-100% (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Pleco (M-Learning)* sangat membantu siswa dalam hal kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin. Hal ini dapat dilihat dari aspek yang di analisis dalam angket tersebut.

Pada aspek pertama yaitu, aspek pemahaman materi. Dari hasil analisis soal no 3, 4, dan 10 didapatkan hasil soal ke tiga sebesar 91 %, soal ke empat 91 %, dan soal ke sepuluh 84 %. Ke tiga hasil tersebut berada pada skala likert 81%-100%(sangat baik). Hasil tersebut diartikan dari 21 siswa kelas eksperimen, sebanyak 91 % siswa menjawab soal angket ke tiga yaitu dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)* anda dapat dengan mudah memahami isi wacana. Sedangkan sebanyak 94 % siswa menjawab soal ke empat yaitu apakah anda memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)*. Dan sebanyak 84 % siswa menjawab soal kesepuluh yaitu penggunaan media *pleco (M-Learning)* sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan guru.

Aspek kedua yaitu, Poses pembelajaran didapatkan hasil dari analisis soal pertama, kedua, dan kedelapan didapatkan hasil soal pertama 94 % soal kedua 91 %, dan soal kedelapan 88 %. Ketiga hasil tersebut berada pada kriteria skala likert 81%-100% (sangat baik). Kesimpulan dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pada aspek proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen, penggunaan media *Pleco (M-Learning)* sangat menarik dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga memotivasi siswa dalam hal belajar membaca pemahaman bahasa Mandarin.

Pada aspek ketiga yaitu hasil pengaruh penggunaan *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin didapatkan hasil dari analisis keempat soal diperoleh hasil soal kelima sebesar 90 %, soal keenam 92%, soal ketujuh 83%, soal kesembilan 88%. Keempat hasil tersebut berada pada skala likert 81%-100%(sangat baik) kesimpulan dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pada

aspek pengaruh penggunaan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin siswa secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai belajar yang mengalami peningkatan serta respon siswa secara signifikan. Pada perhitungan t-test juga diperoleh hasil yang menunjukkan ada pengaruh atau perbedaan dengan jelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berupa pemberian materi dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin, dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan yang hanya berceramah disepan kelas saja. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan media *Pleco (M-Learning)* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin siswa kelas XI TATA BOGA 1 SMK Negeri 2 Jombang. Inti dari pembahasan ini adalah untuk bertujuan memberikan gambaran hasil penelitian dikelas eksperimen dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)* berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin kelas XI TATA BOGA 1 SMK Negeri 2 Jombang.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan dari keseluruhan proses penelitian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media *Pleco (M-Learning)* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin serta mendapatkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media *Pleco (M-Learning)* pada saat pembelajaran berlangsung di kelas Eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin siswa dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua memiliki pengaruh yang signifikan. Pada kelas eksperimen pertemuan pertama 93,7 % dan pertemuan kedua 98,7 %, pada lembar observasi siswa pertemuan pertama 90% dan pertemuan ke dua 96,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran di kelas eksperimen sangat baik dan siswa antusias

dan fokus pada saat pembelajaran menggunakan media *Pleco (M-Learning)*.

- 2) Hasil pembelajaran menggunakan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin telah dilakukan analisis data yang menggunakan rumusan t-score. Secara signifikan terbukti ada perbedaan antara kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin kelas kontrol yang hanya berceramah dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *Pleco (M-Learning)* sebagai media pembelajaran membaca pemahaman bahasa Mandarin. hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai *Pretest* ke nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dari analisis perhitungan yang diperoleh $t_0 = 4,62$ dan $d_b = 40$ selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5% dengan harga $t_0 = 4,62$ dan $d_b = 40$, maka diketahui bahwa harga $t_s = 2,02$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($4,62 > 2,01$). Harga t_0 signifikan. Dengan demikian analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikansi antara kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin menggunakan media *Pleco (M-Learning)* dengan hanya berceramah saja. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap kelas eksperimen yaitu kelas XI TATA BOGA 2 SMK Negeri 2 Jombang.
- 3) Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Pleco (M-Learning)* mendapatkan respon positif dari siswa. Dan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dirasakan sangat efektif oleh siswa. Penggunaan media *Pleco (M-Learning)* dapat mempermudah membaca pemahaman terhadap wacana bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil angket respon siswa mendapatkan respon positif dari 21 siswa kelas XI TATA BOGA 2 SMK

Negeri 2 Jombang dengan menggunakan media *Pleco (M-Learning)*. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase pada setiap aspek pada angket respon siswa yaitu pada aspek pemahaman materi diperoleh sebesar 91%,91%,dan 94%, aspek proses pembelajaran diperoleh sebesar 91%, 94%, dan 88%, aspek hasil penggunaan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin diperoleh sebesar 90%,93%,88%,83%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media *Pleco (M-Learning)* terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin.

- 1) Dalam menerapkan media *Pleco (M-Learning)* guru harus menguasai teknik penggunaan *Pleco* yang akan diajarkan pada siswa.
- 2) Pengelolaan waktu untuk penerapan media *Pleco (M-Learning)* harus disiapkan dengan baik agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak memakan banyak waktu pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Penggunaan media *Pleco (M-Learning)* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin karena penggunaan media ini tidak monoton dengan ceramah. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin lebih giat lagi.

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan ke penelitian selanjutnya dalam hal kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin yang berhubungan dengan media *Pleco (M-Learning)* atau dengan menggunakan *Mobile Learning* yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamidjan. 1996. *Teori Membaca*. Surabaya: IKIP Surabaya
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Rónglán , Chén, dkk. 2007. *Program Buku Pelajaran Hanban RRT Bahasa Tionghoa SMA/MA Kelas XI*. Beijing: Penerbit Pendidikan Ilmu Pengetahuan Beijing, RRT, Jakarta: Mandarin Book Store Publishing.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group
- Santoso, Puguh Veri. 2009. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Pendekatan Kontekstual melalui Teknik Rumpang pada Siswa Kelas X G SMA Negeri 2 Mejayan*. Surabaya: Unesa (Skripsi: Tidak dipublikasikan)
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Susilo. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher
- Tampubolon.1987. *Kemampuan Membaca*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan Jenderal pendidikan tinggi proyek Pendidikan tenaga kependidikan.
- Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia. 2013. *Menulis Ilmiah: Buku Ajar MPK Bahasa Inonesia*. Surabaya: Unesa University Press
- Widodo, Andik. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Teknik Rumpang Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Menganti*. Surabaya: Unesa (Skripsi: Tidak dipublikasikan)