

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA PADA SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK SEJAHTERA SURABAYA

Fitriah Handayani

Jurusan Bahasa dan Sastra mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Fitrimeli94@gmail.com

Abstrak

Penguasaan kosakata adalah hal mutlak dalam keterampilan berbahasa. Namun kosakata bahasa Mandarin yang dikuasai siswa-siswi kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya sangat terbatas. Maka dari itu dibutuhkan upaya untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin sehingga lebih mudah menggunakan bahasa Mandarin dalam lisan maupun tulisan, yakni dengan menerapkan media permainan *Crossword Puzzle* saat pembelajaran. Media permainan *Crossword Puzzle* yang sering digunakan siswa diharapkan memiliki pengaruh dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya ; bagaimana pengaruh penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya; bagaimana respon siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya terhadap penggunaan permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan jenis *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Sampel penelitian ini adalah kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol dan X Akuntansi 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 72 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes, dan angket.

Analisis data observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin memperoleh hasil 92,55% pada lembar observasi pertemuan pertama dan 94,31% pada lembar observasi pertemuan kedua. Dengan demikian, penerapan media permainan *crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya dianggap sudah memenuhi kriteria "sangat kuat". Pada analisis statistik data diperoleh hasil $t_{hitung} = 4,80$ dan $d_b = 70$, dengan taraf signifikan 5%. Dengan $t_{hitung} = 4,80$ dan $d_b = 70$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($4,80 \geq 2,00$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil angket respon siswa pada penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata sangat menarik minat siswa dan membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa Mandarin yang dianggap sangat sulit. Hal ini menunjukkan respon positif dengan rata-rata nilai yang diperoleh kisaran nilai 61%-80% dan 81%-100% yang menunjukkan kriteria penilaian "kuat" dan "sangat kuat". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Crossword Puzzle* berpengaruh pada penguasaan koskata bahasa Mandarin siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya.

Kata Kunci: bahasa Mandarin, penguasaan kosakata, permainan *Crossword Puzzle*.

Universitas Negeri Surabaya
Abstract

Vocabulary is essential in language skills. However chinese vocabulary controlled students of class X accounting SMK Sejahtera Surabaya is very limited. Therefore it takes an effort to improve the mastery of chinese vocabulary makit it easier to use the chinese language in spoken ang written by apptying a crossword puzzle game media when learning. Crosswrod puzzle game media in considering to have influence in learning, so that crossword puzzle game media that is often used by students considered to have an influence on chinese vocabulary learning.

Based on the background above the problem in this research are; (1) how the aplication of crossword puzzle on learning chinese vocabulary in class X accounting SMK Sejahtera Surabaya; (2) how does the use of crossword puzzle game on chinese vocabulary in class X accounting SMK Sejahtera Surabaya; (3) how the respon X accounting students of SMK Sejahtera Surabaya againts crossword puzzle game in learning chinese vocabulary.

This study was an experimental study using quantitative methods and using true experimental design for their control class and experiment class as a comparison so that the result obtained can be know for certain. The sampel was

grade X accounting 2 as control class and X accounting 3 as experiment class. Data collection techniques used in this study is observation techniques, testing, and questionnaires.

Data analysis of observations made by the subject mandarin teacher obtain the result of 92,55% on the observation sheet first meeting and 94,33% on the observation sheet second meeting. Therefore, the application of crossword puzzle game on learning chinese vocabulary in class X accounting SMK Sejahtera Surabaya considered to meet the criteria of "very strong". On statistical data analysis the result is $t = 4,80$ and $d_b = 70$, with the significant level 5%. With $t = 4,80$ dan $d_b = 70$, so it is known that $t_{0,05} = 2,00$ show t is greater than t tabel ($4,80 \geq 2,00$) which means H_0 rejected and H_1 accepted. The result of the analysis of student questionnaire responses of chinese vocabulary ability using crossword puzzle game very interesting students and help students to understand and master the chinese language vocabulary which is considered very difficult. It showed a positive response to the average values obtained range of values 61%-80% and 81%-100% which indicates the assesment criteria "strong" and "very strong". So, it can be concluded that the use of crossword puzzle game effect on chinese vocabulary ability in class X accounting students of SMK Sejahtera Surabaya.

Keywords: Chinese language, Chinese vocabulary ability, crossword puzzle game .

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini sulit mengabaikan penggunaan bahasa asing, karena pada saat ini semakin sering terlihat hubungan dan saling ketergantungan antara negara yang satu dengan yang lain. Bagaimanapun juga penguasaan bahasa asing merupakan suatu kewajiban agar komunikasi antara manusia dan antara negara yang satu dengan yang lain berjalan dengan lancar. Di samping bahasa inggris, bahasa Mandarin juga berperan aktif dalam komunikasi internasional sehingga bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang layak dipelajari.

Dalam pembelajaran bahasa secara umum tidak terkecuali pada bahasa Mandarin, hal mendasar yang harus dipelajari adalah kosakata. Hal tersebut dikarenakan kosakata merupakan perbendaharaan kata yang menjadi dasar seseorang untuk dapat berbahasa, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin baik pula kemampuan berbahasanya.

Pengajaran kosakata di SMK Sejahtera saat ini biasa dilakukan oleh guru dalam kelas lebih mengarah pada penghafalan kosakata. Siswa hanya disuruh membaca kosakata baru setelah itu siswa dituntut untuk menghafal sendiri di rumah. Pengajaran kosakata dengan cara tersebut hanya bersifat sementara, artinya siswa akan cepat lupa dengan kosakata yang telah dipelajari apabila siswa tidak ikut berusaha langsung untuk mencari apa arti dari kosakata baru tersebut. Mempelajari kosakata tidak cukup hanya dengan menghafal saja, namun juga diperlukan metode lain dalam mengajarkan kosakata agar siswa dapat lebih memahami dan lebih tertarik untuk menghafal kosakata-kosakata baru. Ketika siswa

diikutsertakan dalam mencari langsung arti kosakata tersebut, hal itu tentu akan lebih diingat oleh siswa.

Penguasaan kosakata adalah hal mutlak dalam keterampilan berbahasa. Tarigan (1993: 2) mengemukakan semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah seseorang memahami dan menerapkan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi dalam lisan maupun tulisan. Namun kosakata bahasa Mandarin yang dikuasai siswa-siswi kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya sangat terbatas. Maka dari itu peneliti berupaya untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *Crossword Puzzle* sehingga lebih mudah menggunakan bahasa mandarin dalam lisan maupun tulisan.

Dalam bahasa Indonesia *Crossword Puzzle* disebut dengan permainan Teka-Teki Silang (TTS). *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan teka-teki (puzzle) silang atau sejenisnya yang berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran logis, sistem pendekatan serta pemecahan masalah secara umum (Johnson, 2004: 113). Dalam permainan teka-teki silang disediakan pertanyaan kata/frasa untuk mengisi dapat ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran bahasa Mandarin di SMK Sejahtera Surabaya masih baru dan hanya dibuka untuk kelas X Akuntansi dan kelas XII Teknik Komputer Jaringan (TKJ) saja. Pelajaran bahasa Mandarin termasuk dalam muatan lokal dan setiap minggunya hanya sekali tatap muka. Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Mandarin SMK Sejahtera Surabaya, bagi siswa mata pelajaran Bahasa Mandarin masih sangat asing dan sulit untuk dipelajari sehingga siswa sangat kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin. Siswa SMK yang kesulitan

mengakibatkan malas untuk mempelajarinya. Karena kewajiban dan beban belajar siswa SMK yang cukup padat. Oleh karena itu, dalam menanggapi hal tersebut, guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu meningkatkan motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan cara mengemas pembelajaran bahasa Mandarin dengan semenariknya. Dari cara berfikir seperti itulah, peneliti berharap media permainan *Crossword puzzle* dapat menjadi referensi pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan mudah menggunakan media permainan *Crossword Puzzle* ini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

- 1) Bagaimana penerapan media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya terhadap penggunaan permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

- 1) Mendeskripsikan penerapan media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya terhadap penggunaan permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1) Manfaat Teoretis

Diharapkan menjadi media pembelajaran yang efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : Dapat menjadi sumber referensi sehingga para pengajar Bahasa Mandarin dapat mengaplikasikan permainan *Crossword Puzzle* dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.
- b. Bagi siswa : Diharapkan menjadi motivasi bagi siswa untuk lebih menyukai dan mau belajar Bahasa Mandarin.

1.5 HIPOTESIS PENELITIAN

Penggunaan permainan *Crossword Puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya tahun ajaran 2015-2016.

1.6 BATASAN ISTILAH

- 1) *Crossword Puzzle* adalah permainan teka-teki silang yang menyediakan pertanyaan kata/frasa untuk dapat mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan.
- 2) Penguasaan kosakata kemampuan siswa dalam mengidentifikasi *hanzi*, memahami makna bahasa Mandarin, dan menggunakan dalam penyusunan kalimat sederhana.

METODE

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016” ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian Kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014: 14).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode penelitian eksperimen dilakukan untuk mencari pengaruh perlakuan atau tindakan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Crossword Puzzle*.

Terdapat dua kelas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *True-Experimental Designs* dengan menggunakan jenis *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Menurut Sugiyono (2014: 112-113), desain eksperimen *True-Experimental Designs* dengan menggunakan jenis *Pretest-Posttest Control Grup Design* dapat digambarkan seperti berikut:

E O1 X1 O2

K O3 X O4

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O1 : *Pre test* pada kelas eksperimen

O2 : *Post test* pada kelas eksperimen

O3 : *Pre test* pada kelas kontrol

O4 : *Post test* pada kelas kontrol

X1 : perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen

X : perlakuan yang diberikan kepada kelas kontrol

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 117). Dengan demikian populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2014: 118). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 2 dan siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Sejahtera Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 74 siswa, 36 siswa kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol dan 38 siswa kelas X Akuntansi 3 sebagai kelas eksperimen.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1) Teknik Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri-ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Hadi dalam Sugiyono (2014: 203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa pada kelas eksperimen pada saat penerapan

Penggunaan observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru bahasa Mandarin SMK Sejahtera Surabaya yang dilakukan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa pada kelas eksperimen saat penerapan media permainan Crossword Puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

2) Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193). Penggunaan tes dalam penelitian ini meliputi *pre test* dan *post test* yang dilakukan sebelum dan

sesudah perlakuan dilakukan. Dalam *pre test* dan *post test* tidak ada perbedaan soal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penyamaan soal tersebut dilakukan karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

3) Teknik Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014: 199). Penggunaan angket dalam penelitian ini dilakukan sesudah kelas eksperimen mendapatkan perlakuan. Hasil data angket digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan permainan *Crossword Puzzle*.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2013: 262). Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, soal pretest dan posttest dan angket.

1) Observasi

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang akan diisi oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMK Sejahtera Surabaya yang bernama Achmad Syaiful, S.Pd. Terdapat dua lembar observasi yang diisi oleh observer yang meliputi observasi di pertemuan pertama dan observasi di pertemuan kedua. Melalui pengamatan dapat diketahui bagaimana sikap dan perilaku guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar, tingkat partisipasi siswa dan hasil dari kegiatan yang dilakukan.

2) Soal *pre test* dan *post test*

Instrumen yang digunakan berupa soal-soal yang akan diujikan saat *pretest* dan *post test*. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 30 soal. 5 soal menjodohkan gambar dengan kosakata yang telah disediakan, 15 soal pilihan ganda yaitu memilih jawaban yang tepat dengan pilihan jawaban A sampai D, dan 10 soal *essay* tentang pemahaman arti dari suatu kata.

3) Angket

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen data berupa pernyataan angket yang bertujuan mengukur efektivitas penggunaan permainan *Crossword Puzzle*. Angket dibuat dalam bentuk pernyataan yang dijawab dengan alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Terdapat 10 pernyataan yang harus dijawab oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya.

3.5 Penganalisisan Data

3.5.1 Teknik Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan pada saat penerapan mediapermainan Crossword Puzzle dalam pembelajaran kosakata bahasa

Mandarin di kelas eksperimen. Data lembar observasi tersebut diberi nilai dengan 4 kriteria penilaian yaitu 1, 2 3 dan 4. Skor 1 untuk penilaian terendah dan skor 4 untuk penilaian tertinggi.

Setelah dianalisis perbutir pertanyaan, kemudian untuk menarik kesimpulan dilakukan analisis dengan menggunakan skala likert, yaitu :

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

Hasil kesimpulan tersebut akan diklarifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan yang telah tersedia. Menurut Ridwan (2009:23), klasifikasi presentase responden dapat disajikan dalam tabel berikut:

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

3.5.2 Teknik Analisis Data Statistik

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan t-signifikansi kelas kontrol

Untuk melihat efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol, dilakukan uji coba perbedaan dua mean pada kelas kontrol dengan menggunakan rumus t-signifikansi. Berikut adalah langkah-langkah menentukan t-signifikansi kelas kontrol :

- a. Membuat tabel penolong efektivitas pembelajaran kelas kontrol
- b. Menghitung d masing-masing subjek
 $d = \text{nilai post test} - \text{pre test}$
- c. Menghitung mean dari perbedaan *pre test* dan *post test*

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

- d. Menghitung deviasi masing-masing subjek
 $X_d = d - Md$
- e. Menghitung jumlah kuadrat deviasi
 $\sum x^2_d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$
- f. Menghitung t-signifikansi

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

keterangan :

Md : mean dari perbedaan pre test dengan *post test* pada kelas kontrol

X^d : deviasi masing-masing subjek

x^2_d : jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

- 2) Menentukan t-signifikansi kelas eksperimen

Untuk melihat efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen, dilakukan uji coba perbedaan dua mean pada kelas eksperimen dengan menggunakan rumus t-signifikansi. Berikut adalah langkah-langkah menentukan t-signifikansi kelas eksperimen :

- a. Membuat tabel penolong efektivitas pembelajaran kelas eksperimen
- b. Menghitung d masing-masing subjek
 $d = \text{nilai post test} - \text{pre test}$
- c. Menghitung mean dari perbedaan *pre test* dan *post test*

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

- d. Menghitung deviasi masing-masing subjek
 $X_d = d - Md$
- e. Menghitung jumlah kuadrat deviasi
 $\sum x^2_d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$
- f. Menghitung t-signifikansi

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

keterangan :

Md : mean dari perbedaan pre test dengan *post test* pada kelas eksperimen

X^d : deviasi masing-masing subjek

x^2_d : jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

- 3) Menghitung t-test perbedaan mean kelas kontrol dan kelas eksperimen

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

- a. Menghitung kuadrat deviasi kelas kontrol

$$\sum x_2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$$

- b. Menghitung kuadrat deviasi kelas eksperimen

$$\sum y_2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum y_2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

$\sum x_2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol

$(\Sigma y)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas eksperimen

$(\Sigma x)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol

N : jumlah siswa

4) Menghitung uji t-test

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

Keterangan :

t : uji t-test

Mx : nilai rata-rata kelas kontrol

My : nilai rata-rata kelas eksperimen

Nx : jumlah subjek kelas kontrol

Ny : jumlah subjek kelas eksperimen

Σx^2 : jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol

Σy^2 : jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

3.5.3 Teknik Analisis Angket

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan siswa pada kelas eksperimen adalah pengaruh penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap kemampuan penguasaan kosakata. Data angket tersebut diberi nilai yaitu :

Sangat Setuju (SS) : 4

Setuju (S) : 3

Kurang Setuju (KS) : 2

Tidak Setuju (TS) : 1

Nilai diatas digunakan untuk menghitung angket yang dianalisis menggunakan statistik deskripsi, yaitu analisis presentase (%) per butir pertanyaan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase

F : frekuensi tiap jawaban

N: jumlah subjek

Setelah dianalisis presentase perbutir pertanyaan, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan skala likert, yaitu :

$$P = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \cdot 100\%$$

Hasil kesimpulan tersebut akan diklarifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan yang telah tersedia. Menurut Ridwan (2009:23), klasifikasi presentase responden dapat disajikan dalam tabel berikut:

Presentase	Kriteria
0-20%	Sangat kurang
21-40%	Kurang

41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

3.6 Pengujian Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Pengertian hipotesis tersebut adalah untuk hipotesis penelitian. Langkah-langkah pengujian hipotesis perbedaan dua mean adalah sebagai berikut :

1) Merumuskan hipotesis

Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 untuk t-score pada sampel-sampel yang berkorelasi.

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2) Menentukan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk dijadikan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis.

3) Menentukan kriteria yang ditolak atau diterimanya H_0 . Kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

H_0 diterima jika memenuhi interval $t_{(0,05db)} \leq t\text{-score} \leq t_{(0,05db)}$

H_1 ditolak jika memenuhi interval $t\text{-score} < -t_{(0,05db)}$ atau $t\text{-score} > t_{(0,05db)}$

4) Analisis data dengan menghitung t-test

Hasil pengumpulan data dianalisis dengan perhitungan statistik dengan rumus t-test. rumus ini dipergunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan antara dua mean, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

5) Menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media permainan *Crossword puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa mandarin sudah berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil data pada lembar observasi guru sangat baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama diperoleh hasil 92,55% dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil 94,31%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin berlangsung sangat baik dan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam pembahasan nilai *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat rendah karena nilai siswa masih banyak yang di bawah nilai KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Mandarin bertema lingkungan dan benda-benda di kelas sangat kurang. Pada kelas kontrol didapatkan nilai *pre-test* rata-rata yaitu 39,86 dan pada kelas eksperimen didapat nilai *pre-test* rata-rata yaitu 47,89. Ini membuktikan bahwa siswa belum benar-benar memahami atau menguasai kosakata tentang benda-benda dan lingkungan di kelas. Nilai tersebut diperoleh sebelum adanya perlakuan (*treatment*) yang dilakukan peneliti pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Selanjutnya untuk nilai *post-test* pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 65,38 dan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,56. Ini membuktikan bahwa, pada kelas kontrol mendapatkan peningkatan nilai rata-rata dari nilai *pre-test* setelah mendapatkan pengajaran secara langsung oleh peneliti. Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen mendapatkan peningkatan signifikan dari nilai *pre-test* setelah mendapatkan perlakuan yaitu menggunakan media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dengan nilai rata-rata *post-test* eksperimen, ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media permainan *Crossword Puzzle* penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa dituntut untuk bekerja sama dengan teman sekelompok untuk menjawab soal-soal yang terdapat pada permainan *Crossword Puzzle* tersebut sehingga siswa lebih aktif dalam bersosialisasi dan bertukar pendapat dengan teman. Selain itu penggunaan permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Sejahtera Surabaya terbukti mengalami peningkatan yang cukup baik. Selisih nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen juga terlihat cukup jauh yaitu 4,80.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada proses pembelajaran yang dilakukan dikelas X AK 4 sebagai kelas kontrol dan X AK 5 sebagai kelas eksperimen diperoleh hasil $t_0 = 4,80$ dan $d_b = 70$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 4,80$ dan $d_b = 70$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($4,80 \geq 2,00$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X Akuntansi 3.

Berdasarkan angket respon siswa yang telah dibuat oleh peneliti untuk mengetahui respon siswa atau tanggapan tentang pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan

Crossword Puzzle. Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh kelas eksperimen dengan 10 pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti, berikut tabel hasil analisis data angket respon siswa:

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Dalam mempelajari bahasa Mandarin, Anda mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Mandarin	10 = 27,78 %	26 = 72,22 %	-	-
2	Penggunaan permainan <i>crossword puzzle</i> dapat mempermudah dalam penguasaan kosakata.	10 = 27,78 %	23 = 63,88 %	2 = 5,56%	1 = 2,78 %
3	Dengan menggunakan permainan <i>crossword puzzle</i> , Anda lebih dapat menguasai kosakata lebih banyak.	5 = 13,89 %	26 = 72,22 %	5 = 13,89 %	-
4	Dengan menggunakan permainan <i>crossword puzzle</i> , Anda dapat mengingat dengan mudah kosakata bahasa Mandarin.	5 = 13,89 %	21 = 58,33 %	10 = 27,78 %	-

5	Penggunaan permainan <i>crossword puzzle</i> dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerjasama	13= 36,11 %	21= 58,33 %	1= 2,78%	1= 2,78 %
6	Penggunaan permainan <i>crossword puzzle</i> menjadikan pengajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin menjadi lebih menarik	9= 25%	26= 72,22 %	1= 2,78%	-
7	Dengan menggunakan permainan <i>crossword puzzle</i> membantu anda menyusun kata dalam bahasa Mandarin	8= 22,22 %	27= 75%	1= 2,78%	-
8	Penggunaan permainan <i>crossword puzzle</i> dapat memotivasi anda dalam belajar penguasaan kosakata bahasa Mandarin.	3 = 8,33%	31= 86,11 %	2= 5,56%	-
9	Guru memberikan waktu yang cukup kepada Anda dalam melakukan permainan <i>crossword</i>	7 = 19,44 %	26= 72,22 %	2= 5,56%	1= 2,78 %

	<i>puzzle.</i>				
10	Menurut anda, permainan <i>crossword puzzle</i> sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru.	5= 13,89 %	30= 83,33 %	1= 2,78%	-

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin terbukti efektif. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Sejahtera Surabaya semakin meningkat. Dapat dilihat dari fungsi psikologi siswa, yaitu dengan motivasi, keaktifan dan potensi dari siswa dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut dapat disimpulkan dari keseluruhan proses penelitian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin serta respon positif dari siswa terhadap media permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada kelas eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

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

- 1) Berdasarkan analisis data observasi dapat dibuktikan penerapan media permainan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya dianggap sudah memenuhi kriteria “sangat kuat” dengan hasil presentase 92,55% pada lembar observasi pertemuan pertama dan 94,31% pada lembar observasi pertemuan kedua.
- 2) Penggunaan media permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Sejahtera Surabaya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan

melalui uji t-test yang menunjukkan menunjukkan hasil perolehan diperoleh $t_0 = 4,80$ dan $d_b = 70$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 4,80$ dan $d_b = 70$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 2,00$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($4,80 \geq 2,00$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X Akuntansi 3 SMK Sejahtera Surabaya.

- 3) Hasil angket respon siswa pada penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata sangat menarik minat siswa dan membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosakata bahasa Mandarin yang dianggap sangat sulit. Hal ini menunjukkan respon positif dengan rata-rata nilai yang diperoleh kisaran nilai 61%-80% dan 81%-100%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan permainan *Crossword Puzzle* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin yaitu:

- 1) Pengelolaan waktu dalam penggunaan permainan *Crossword Puzzle* sebaiknya dipertimbangkan kembali dan dipersiapkan dengan baik. Hal ini agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berlangsung dengan lancar.
- 2) Permainan *Crossword Puzzle* dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang maksimal.
- 3) Pertanyaan pada permainan *Crossword Puzzle* sebaiknya diperbanyak dan beraneka ragam agar siswa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Mandarin.

Johnson, Philip E. 2004. "Bukan Cara Belajar Biasa". Jakarta: PT Buana Ilmu Populer.

M Ghannoe. 2010. "Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki". Yogyakarta: Banyu Biru.

Munadi, Yudhi. 2012. "Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru". Jakarta: Gaung Persada Press.

Riduwan dan Sunarto. 2009. "Pengantar Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis". Bandung: Alfabeta

Sadiman, Arief dkk. 2009. "Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2014. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung: Angkasa Bandung.

Suparto. 2013. "Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah. Jakarta": Puspa Swara

Tarigan, Henry Guntur. 1993. "Metodologi Pengajaran Bahasa (Suatu Penelitian Kepustakaan)". Jakarta: Depdikbud.

Tarigan, Henry Guntur. 1994. "Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa". Bandung: Angkasa.

Wibowo, Wahyu. 2001. "Manajemen Bahasa". Jakarta: Gramedia

Zaif Rachman, Andre. 2013. "Excellent Mandarin Games". Jakarta: Kesaint Blanc.

Zaini, Hisyam, dkk. 2008. "Strategi Pembelajaran Aktif". Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. "Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2009. "Media Pembelajaran". Jakarta: Rajawali Pers.

Chulsum, Umi, dan Windy Novia. 2006. "Kamus Besar Bahasa Indonesia". Surabaya: Kashiko.