

**PENGARUH PENGGUNAAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA UNTUK MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI SMA GIKI 2 SURABAYA TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Rizza Restika Despriani**

S1 Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya  
desprianirizza@gmail.com

**Abstrak**

Pada pembelajaran bahasa Mandarin, penguasaan kosakata merupakan salah satu hal dasar yang penting dan harus dikuasai. Bukan hanya penguasaan kosakata, penggunaan media juga mempengaruhi proses belajar. Media ular tangga merupakan media inovasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Karena media ini merupakan media permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama dan akan menarik apabila diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan atau proses, pengaruh, serta respon siswa setelah menggunakan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 selama empat kali pertemuan. Dua kali pada kelas kontrol (dengan metode ceramah) dan dua kali pada kelas eksperimen (dengan media ular tangga). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif yang bersifat deskriptif.

Berdasarkan proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media ular tangga diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga lebih berhasil dibandingkan dengan pembelajaran langsung dan diperoleh hasil pembelajaran senilai  $t_0 = 22,7$  dan  $d_b = 66$ , selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel taraf 5%. Dengan harga  $t_0 = 22,7$  dan  $d_b = 66$ , maka diketahui bahwa harga  $t_s = 0,05 = 1,67$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,67 < 22,7$ ) harga  $t_0$  signifikan. Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat bahasa mandarin antara kelas yang menggunakan media ular tangga dan yang tidak menggunakan media begitu juga terlihat respon positif dari siswa terhadap media ular tangga.

**Kata Kunci :kosakata, media pembelajaran, ular tangga**

**Abstract**

On learning the Chinese language, vocabulary is one of the basic things that are important and must be controlled. Not only the vocabulary, the use of the media also influence the learning process. Media snakes and ladders is a media innovation that is used as a medium of learning to improve the mastery of vocabulary to construct simple sentences Mandarin. Because the media is a media game that is light, simple, educating, entertaining and highly interactive, if played together and it will be interesting in learning Mandarin.

The purpose of this study was to describe the implementation or processes, influences, as well as the response of the students after using the media snake ladder to the vocabulary to construct simple sentences Mandarin.

This research was conducted in SMA GIKI 2 Surabaya during 2015/2016 academic year for four meetings. Twice in control class (the lecture) and twice in the experimental class (with the snake ladder media). This study was an experimental study using quantitative descriptive method.

Based on Chinese language learning process using the media snake ladder note that the implementation of learning by using media snake ladder more successful than direct learning and learning outcomes obtained worth  $t_0 = 22.7$  and  $d_b = 66$ , then consulted with the table level of 5%. With the price of  $t_0 = 22.7$  and  $d_b = 66$ , it is known that the price is  $t_s = 0.05 = 1.67$  it indicates that  $t$  is greater than  $t$  table ( $1.67 < 22.7$ )  $t_0$  price significantly. Thus, the data analysis of the learning result prove that there is a difference between a class which is use ladder snake as learning media and a class does not use ladder snake as learning media so also seen positive response from the students to the media snake ladder.

**Keywords: vocabulary, learning media, snakes and ladders**

## PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa merupakan suatu kebutuhan yang wajib dikuasai dan dipelajari oleh setiap manusia kapan saja dan dimanapun mereka berada, karena sejak awal manusia telah mempelajari bahasa, khususnya bahasa keluarga atau bahasa ibu yang diperlukannya untuk berkomunikasi dengan orang sekelilingnya, sehingga dapat hidup sebagai makhluk yang bermasyarakat. Akan tetapi semakin berkembangnya zaman kebutuhan bahasa selain bahasa ibu, yaitu bahasa asing juga semakin berkembang dan dibutuhkan. Mempelajari bahasa asing bukan hal yang mudah dan tentu tidak dalam waktu yang singkat pula khususnya bahasa Mandarin. Dalam mempelajari bahasa Mandarin, sering muncul beberapa permasalahan yang menghambat pemahaman peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar.

Salah satu penghambat tersebut adalah kurangnya penguasaan dan pemahaman kosakata atau perbendaharaan kata yang dimiliki peserta didik. Kosakata merupakan salah satu unsur gramatikal kebahasaan yang sangat penting untuk dipelajari dalam proses berkomunikasi. Semakin banyak pengetahuan tentang kosa kata akan lebih menambah perbendaharaan kata serta keterampilan berbahasanya. Menurut Tarigan (1993:2) kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosa kata yang dimilikinya. Semakin kaya kosa kata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Selain itu penguasaan kosakata juga akan berguna untuk menyusun kalimat.

Pembelajaran bahasa Mandarin membutuhkan cara belajar yang berbeda dari pembelajaran bahasa Indonesia dikarenakan di dalam bahasa Mandarin terdapat empat nada dan bermacam macam jenis kata yang cara penulisannya pun berbeda dengan huruf alfabet pada umumnya yaitu menggunakan 汉字(hanzi) dan 拼音(pinyin). Selain itu terdapat beberapa pendidik kurang menyelenggarakan pembelajaran yang menarik

perhatian siswa. Keadaan ini salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovasi. Menurut Praswoto(2015:14) Para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, yang sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya, Sehingga pada akhirnya yang harus menjadi korbanya adalah peserta didik, peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Pembelajaran bahasa Mandarin sangat membutuhkan suatu penyajian yang khusus dalam penyampain informasinya yaitu dengan menggunakan media-media permainan, khususnya media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar bahasa Mandarin tersebut. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan untuk terjadinya proses belajar, dengan media siswa mendapat banyak informasi sehingga materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, media juga dapat mengurangi keterbatasan guru atau buku dan meningkatkan daya tarik terhadap materi yang sedang diajarkan sehingga siswa lebih berminat untuk belajar, Sehingga anak dapat memahami bahasa Mandarin yang disajikan oleh guru. Menurut Arsyad(2013:2), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dan Peneliti memilih dalam penelitiannya yaitu penguasaan kosakata dikarenakan Kosakata merupakan salah satu unsur gramatikal kebahasaan yang sangat penting untuk dipelajari dalam proses berkomunikasi.

Salah satu cara atau upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bagi siswa adalah dengan adanya media permainan yang inovatif. Hal ini terjadi karena pembelajaran bahasa Mandarin setiap

harinya menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, menyebabkan siswa menjadi jenuh dan mudah lupa pada materi yang telah dipelajari.

Salah satu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah permainan ular tangga. Peneliti memilih permainan ular tangga karena ular tangga sudah menjadi salah satu bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyaknya anak Indonesia bermain ular tangga sehingga permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama dan akan menarik apabila diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Peneliti melakukan penelitian di SMA GIKI 2 Surabaya, khususnya kelas XI yang sesuai dengan pengamatan pada saat program pengembangan pembelajaran (PPP) karena peneliti menemukan dan melihat kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Mandarin yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh peserta didik yang berada di bawah standar yang ditetapkan sekolah dan juga kurang responnya peserta didik saat di adakan sesi tanya jawab oleh guru pada saat proses belajar mengajar bahasa Mandarin.

Sehubungan dengan adanya masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajar 2015/2016.

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

- 1) Bagaimana pelaksanaan penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajar 2015/2016 ?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajar 2015/2016 terhadap penggunaan media ular tangga pada penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin?

## KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang relevan yang pertama berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Utakotoba* (Ular Tangga Kotoba) Terhadap Penguasaan Kosakata *Kotakana* dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bojonegoro Tahun Ajaran 2011/2012" oleh Eka Fatma Amalia(2012). Selanjutnya dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga 3D(Tiga Dimensi) Melalui Metode pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Penguasaan Kosakata Hiragana Siswa Kelas X SMAN 1 Dawarblandong Mojokerto Tahun Ajaran 2013/2014" oleh Ifatul Ulfa (2014).

Di dalam suatu pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar pasti dibutuhkan suatu alat atau yang disebut juga dengan media untuk membantu pendidik dalam mentransfer ilmu yang terdapat dalam buku untuk disampaikan kepada peserta didik agar informasi yang diberikan atau yang tersaji dalam buku mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Dengan kata lain, media merupakan suatu alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara atau pengantar dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan Arsyad(2008:3), kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dapat dikatakan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran ataupun tujuan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik.

Media dalam pembelajaran juga terdapat banyak jenis macamnya yang di bedakan menjadi empat golongan menurut Arsyad(2013), yaitu: a) Media Audio, b) Media Visual, dan c) Media Audio Visual.

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad(2013), sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Media ular tangga merupakan subjek permainan yang sudah terkenal dan banyak dimainkan oleh anak Indonesia yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang berbentuk kotak dan berpetak-petak yang setiap petaknya tertulis angka-angka dan terdapat pula sebuah gambar tangga dan ular sebagai pendukung dalam permainan, permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Media permainan yang akan dilakukan atau diujikan oleh peneliti juga mempunyai aturan permainan yang sama dengan permainan ular tangga biasa, tetapi media ular tangga ini hanya dapat dimainkan oleh pembelajar bahasa Mandarin karena pada setiap petak-petak yang ada pada media ular tangga ini terdapat huruf 汉字(hànzi) yang harus dibaca oleh pemain dan bukan angka-angka seperti yang terdapat pada permainan ular tangga yang biasanya. Dimensi petak pada permainan ular tangga ini berjumlah 30 petak dan disetiap petaknya terdapat kertas berisi rangkaian kosakata yang di susun secara acak. Dan tugas siswa yaitu menyusun beberapa kosakata tersebut menjadi kalimat bahasa Mandarin yang benar.

#### METODE

Jenis penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016” merupakan penelitian eksperimen untuk menguji media ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini termasuk dalam kelompok *true experiment design* atau eksperimen murni, karena pada penelitian ini digunakan dua kelas yang berbeda yaitu kelas kontrol sebagai kelas pembandingan dan kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan khusus. Kelompok kelas kontrol diberikan perlakuan secara konvensional atau ceramah sedangkan kelompok kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media ular tangga.

Berikut adalah skema rancangan penelitian yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dengan rumus sebagai berikut:

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Berdasarkan Sugiyono(2014:80), populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya terdiri dari 6 kelas.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut(Sugiyono, 2014:81). Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu menggunakan 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI IPA 2 sebagai kelas Eksperimen yang berjumlah 33 siswa dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas Kontrol dengan jumlah 35 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada 3 yaitu: 1) Observasi 2) Tes 3) Angket respon siswa, sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi (lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa), tes (*pretest* dan *posttest*), dan lembar daftar pertanyaan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Proses Pembelajaran Dengan Media Ular tangga Pada Kelas Eksperimen

Proses kegiatan pembelajaran kosakata pada kelas XI IPA 2 dilaksanakan 2x pertemuan (4x45 menit), pertemuan pertama pada Rabu,27 April 2016 pada jam 7-8 pukul 11.45-13.15 WIB, dan pertemuan kedua dilakukan pada Rabu,4 Mei 2016 jam ke 7-8. Semua aktivitas yang dilakukan selama proses penelitian merupakan peristiwa yang sebenarnya dan berdasarkan RPP. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 dalam menguasai kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media pembelajaran yaitu ular tangga.

##### Hasil Observasi

Pada pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau pembelajaran langsung sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media ular tangga. Hal tersebut terlihat adanya perbedaan sikap pada saat pembelajaran berlangsung, motivasi siswa terlihat pada kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga membuat pelajaran bahasa Mandarin lebih menarik, siswa lebih bersemangat dan mudah untuk memahami materi kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, sedangkan pada kelas kontrol pada saat pembelajaran

berlangsung perhatian siswa kurang terfokus pada guru dan materi yang di berikan.

### Hasil Tes / Nilai Siswa

#### Analisis data nilai kelas kontrol

Berdasarkan jumlah nilai seluruh siswa kelas kontrol untuk *pretest* yaitu 851 yang terdiri dari 35 siswa, jadi hasil rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 24,31. hal ini menunjukkan siswa kelas kontrol belum tuntas atau masih dibawah KKM. Sedangkan nilai KKM bahasa Mandarin adalah 75. Untuk nilai *posttest* kelas kontrol jumlah keseluruhan adalah 1262 dari jumlah siswa 35. Jadi nilai rata-rata *posttest* adalah 36,05. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *pretest* dan *posttest* kelas kontrol masih belum tuntas KKM.

#### Analisis Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan jumlah nilai seluruh siswa kelas eksperimen untuk *pretest* yaitu 790 yang terdiri dari 33 siswa, jadi hasil rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 23,93. Hal ini menunjukkan siswa kelas eksperimen belum tuntas atau masih dibawah KKM. Sedangkan nilai KKM bahasa Mandarin adalah 75. Untuk nilai *posttest* kelas eksperimen jumlah keseluruhan adalah 2698 dari jumlah siswa 33. Jadi nilai rata-rata *posttest* adalah 81,75 dapat ditarik kesimpulan bahwa *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

Berikut dibahas uji signifikansi data *pre-test* dan *post-test* yang telah dianalisis. Dengan harga  $t_0 = 22,7$  dan  $d_b = 66$ , selanjutnya dengan melihat tabel  $t$  diketahui harga titik pada  $t_{s0,05} = 1,67 < 22,7$  harga  $t_0$  signifikan dan eksperimen penggunaan media ular tangga sangat efektif digunakan karena dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016. hal ini berdasarkan perbandingan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol (XI IPS 1) yang tanpa menggunakan media ular tangga ( pengajaran langsung) dengan kelas eksperimen (XI IPA 2) dengan menggunakan media ular tangga.

#### Hasil Angket Respon Siswa

Penyebaran angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap peningkatan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media ular tangga. Angket respon siswa berisi enam butir pertanyaan yang berkaitan dengan media ular tangga meliputi pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin lebih menarik menggunakan media ular tangga, komposisi warna dan sistem

permainan menggunakan media ular tangga menarik, buku petunjuk permainan ular tangga mudah dipahami, media ular tangga membantu dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin, media ular tangga dapat membantu dalam pembelajaran secara berkelompok, media ular tangga dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Setelah data-data angket respon siswa diolah maka diperoleh persentase pada tiap butir pertanyaan. Pada butir pertanyaan tentang pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin lebih menarik menggunakan media ular tangga mendapatkan persentase sebesar 93,1%, komposisi warna dan sistem permainan menggunakan media ular tangga menarik mendapatkan persentase sebesar 96,2%, buku petunjuk permainan ular tangga mudah dipahami, media ular tangga mudah dipahami mendapatkan persentase sebesar 93,9%, media ular tangga membantu dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin mendapatkan persentase sebesar 96,9%, media ular tangga dapat membantu dalam pembelajaran secara berkelompok mendapatkan persentase sebesar 95,4%, dan media ular tangga dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin mendapatkan persentase sebesar 96,9% .

Berdasarkan hasil dari keenam butir pertanyaan tersebut, apabila dicermati berdasarkan skala *Likert*, maka hasil penilaian tersebut termasuk kedalam rentang 81% - 100% dengan kriteria penilaian sangat kuat.

Adapun hasil respon siswa secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 95,4%. Berdasarkan modifikasi skala *Likert*, maka keseluruhan hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa media ular tangga terbukti layak digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin.

### PENUTUP

#### Simpulan

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 telah dilakukan. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat simpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya, yaitu:

1. Media ular tangga memberikan pengaruh positif yang signifikan pada penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2015/2016 dan juga telah menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa pelaksanaan penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin lebih berhasil dari pada pengajaran kosakata bahasa Mandarin yang hanya menggunakan pengajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi yang telah dilakukan selama penelitian.
2. Adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test* pada kelas XI IPA ( kelas eksperimen) setelah diberi perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media ular tangga dan juga dihasilkan nilai  $t_0 = 22,7$  dan  $d_p = 66$ , maka diketahui bahwa nilai  $t_s$   $0,05 = 1,67$  menunjukkan  $t$  lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,67 < 22,7$ ) menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain hasil belajar siswa dikelas eksperimen jauh lebih baik dari pada di kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil diatas bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.
3. Respon positif juga ditunjukkan oleh siswa, yaitu siswa merasa tertarik dengan media ular tangga, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Begitu juga telah menjawab rumusan masalah yang terakhir yaitu mengenai respon siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya terhadap penggunaan media ular tangga pada penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin yang dapat dilihat dari analisis angket respon siswa menunjukkan penggunaan media ular tangga sangat kuat dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa.

#### Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengajar bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran kosakata untuk

menyusun kalimat sederhana. Tetapi, hasil penelitian ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dapat dipertimbangkan hal-hal berikut :

1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan Media ular tangga sebaiknya dimainkan dalam waktu yang panjang untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin dan juga perlu pengolahan waktu yang baik untuk penerapan media ular tangga agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.
2. Selain itu bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan lagi media yang lebih berinovasi, disarankan untuk membuat model atau design yang lebih menarik dan lebih berbeda. Hal tersebut diperuntukkan agar referensi tentang kosakata media ular tangga yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin semakin banyak dan beragam sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.
3. Dan juga media ular tangga merupakan salah satu alternatif media yang dibuat semenarik mungkin, sehingga pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dapat berlangsung dengan menyenangkan dan siswa secara tidak langsung akan mempelajari kosakata bahasa Mandarin sambil bermain dengan begitu siswa semakin termotivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada(GP) Press.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta : Diva Pres.
- Prihandani, Mutia. 2014. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Ridwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi Komunikasi dan Bisnis*. Bandung : ALFABETA.
- Soedjito. 1990. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pt Gramedia.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono, 2014. Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta : Puspa Swara.

Tarigan, H.G.1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Ular-tangga>



**UNESA**

**Universitas Negeri Surabaya**