

PENGARUH PERMAINAN *KOMUNIKATA* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X SMA YPPI 2 SURABAYA

Nensi Rosabela Mulyawati

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

nensirosabela@yahoo.com

Abstrak

Abstrak Pembelajaran bahasa tidak terlepas dari penguasaan kosakata, karena kosakata berperan sebagai alat pengungkapan makna yang berupa gagasan, pendapat dan perasaan. Penguasaan kosakata merupakan salah satu unsur penting yang menunjang keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Sehingga semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa.

Agar pembelajaran kosakata berjalan dengan baik, diperlukan media permainan *komunikata* dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Media permainan *komunikata* berpotensi dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X YPPI 2 Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan pengaruh permainan *komunikata* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya. 2) untuk mendeskripsikan responsiswa dalam pembelajaran kosakata benda dengan media permainan *komunikata*.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini berlangsung selama empat kali pertemuan. Dua kali pada kelas kontrol (dengan metode ceramah) dan dua kali pada kelas eksperimen (dengan media permainan *komunikata*).

Kata kunci : kosakata, permainan *komunikata*

Abstract

Learning a language can not be separated from mastery the vocabulary, because vocabulary is an instrument to disclose meaning in the form of ideas, opinions, and feelings. Understanding vocabulary is one of the important elements of linguistic that support all four language skills those are listening, speaking, reading, and writing skill. Vocabulary has a close relation with persons mind. So, the more vocabulary possessed the more likely to skilled language.

In order to make learning vocabulary goes well, *komunikata* game media is required in learning Mandarin. *Komunikata* game media can potentially enhance the ability of YPPI 2 Surabayas first grade students in memorizing Mandarin vocabulary. The aims of this study are 1) to describe the influence of *komunikata* game in learning Mandarin towards SMA YPPI 2 Surabayas first grade students 2) to describe students response in learning Mandarin using *komunikata* game as the media.

This study is an experimental research using quantitative method that is descriptive. This research occurred for four meetings, two meeting on control class (with lecture method) and two meetings on experimental class (with *komunikata* game).

The influence of students responses used to find out the students responses towards the using of *komunikata* game as a media. Based on the questionnaire, the use of *komunikata* game as a media in experimental class shows that 98 percent students could increase their mastery of Mandarin vocabulary, and 97 percent students could increase their motivation in learning Mandarin vocabulary.

Keywords : vocabulary, game, *komunikata*

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup ini. Tanpa bahasa, tidak akan mungkin terjadi komunikasi dan tidak mungkin pula dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang semakin kompleks. Bahasa adalah salah satu ciri pembeda utama manusia dari makhluk hidup lainnya di dunia ini. Tarigan (1989:9) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Bahasa memegang peranan penting untuk menghindari kesalahpahaman yang mungkin akan terjadi di dalam masyarakat. Ketidaktahuan seseorang tentang suatu bahasa merupakan suatu hal yang sebenarnya sangat mudah diatasi yaitu mencoba mempelajari dan pemahaman bahasa tersebut.

Pembelajaran bahasa tidak terlepas dari penguasaan kosakata, karena kosakata berperan sebagai alat pengungkapan makna yang berupa gagasan, pendapat, dan perasaan. Penguasaan kosakata merupakan salah satu unsur kebahasaan penting yang menunjang keempat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kosakata mempunyai hubungan yang erat dengan pikiran orang lain. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka kemungkinan semakin baik pula keterampilan berbahasa, sehingga kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Tarigan, 1985:2). Pembelajar bahasa Mandarin bukanlah suatu hal yang mudah, mengingat terdapat keunikan di dalam bahasa Mandarin seperti halnya 生词 (shēngcí : kosakata), dan di dalam 生词 (shēngcí : kosakata) terdapat 声调 (shēngdiào: nada), dan 语音 (yǔyīn : lafal), sehingga membutuhkan penyajian khusus dalam penyampaiannya. Penggunaan media yang tepat juga dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru bertanggung jawab penuh merencanakan dan melaksanakan

pembelajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan dan menerapkan berbagai teori belajar dalam bidang pembelajaran, kemampuan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, kemampuan melibatkan siswa berpartisipasi aktif, membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan kreatif, menguasai dan menjelaskan materi dengan baik. Faktor utama dalam menentukan keberhasilan belajar adalah motivasi. Karena tanpa adanya motivasi dan minat belajar siswa tidak akan menerima materi pembelajaran dengan baik. Selama ini pembelajaran kosakata cenderung menggunakan metode konvensional. Pada umumnya guru menggunakan teknik terjemah atau membaca. Hal ini bisa menyebabkan siswa jenuh dan mudah lupa terhadap kosakata yang telah dipelajari.

Oleh karena itu, bagi pembelajar bahasa asing diperlukan pengajaran dengan media pengajaran yang tepat untuk dapat lebih mudah menghafalkan kosakata yang jumlahnya tidak sedikit. Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam pengajaran kosakata di antaranya adalah media permainan. Menurut Sapani (1997:38-39) *language learning is more effective when it fun* "belajar bahasa akan lebih efektif apabila menyenangkan".

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Mei 2016 dengan guru Bahasa Mandarin SMA YPPI 2 Surabaya, terdapat kendala terhadap proses pembelajaran, contohnya selama proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan, dan hanya sedikit siswa yang berani bertanya kepada guru, karena saat pelajaran berlangsung banyak siswa mengalami kesulitan, seperti kesulitan membaca, menulis, dan menghafal kosakata bahasa Mandarin. Selain itu bahasa Mandarin dalam kelas juga masih berjalan monoton, belum ditemukan media pembelajaran yang tepat yang bisa menarik minat siswa. Oleh karena itu, penulis menerapkan permainan *komunikata* dalam pengajaran bahasa Mandarin supaya menghidupkan suasana belajar agar tidak jenuh. Permainan ini diterapkan agar suasana belajar menjadi

lebih seru dan segar, dan juga memacu semua peserta didik agar aktif. *Komunikata* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa menguasai kosakata karena *komunikata* mempunyai kelebihan seperti menggugah motivasi siswa, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menantang, melatih kecepatan dan keuletan siswa, tetapi juga memiliki kekurangan, seperti waktu yang berjalan akan lama dan dalam kelas akan menjadi gaduh. Cara bermain *komunikata* ini sangat mudah, awalnya guru harus menyiapkan kosakata dalam gulungan kertas, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, pada saat itu siswa yang berada urutan pertama setiap kelompok berlari mengambil satu gulungan kertas yang ada di dalam gelas plastik yang sudah ada di depan masing-masing kelompok, selanjutnya berlari menuju teman di depannya, lalu memperagakan dengan gerakan kosakata tersebut sebagai petunjuk, sampai teman yang paling akhir menulis kosakata tersebut dan berlari mengambil kosakata yang masih ada di dalam gelas, begitu seterusnya sampai gulungan kata tersebut sudah habis (Suyanto, 2004:66). Pada penelitian ini tidak semua jenis kata yang bisa digunakan, karena hanya kata-kata tertentu saja yang bisa diperagakan dengan gerakan.

Penulis mengidentifikasi permainan ini akan lebih memotivasi siswa dalam proses belajar bahasa Mandarin, dan diharapkan juga akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa akan memperoleh hasil yang maksimal. Dari uraian di atas penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Permainan *Komunikata* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA YPPI 2 Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya?

- 2) Bagaimana hasil penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan metode permainan “*komunikata*” di kelas X SMA YPPI 2 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai adalah

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan hasil penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya .
- 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya dalam penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis dan praktis

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya permainan *komunikata*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi pihak-pihak yang terkait, misalnya pihak pembelajar, guru serta peneliti selanjutnya. Penelitiann ini diharapkan berguna bagi pendidik, yaitu

setelah mengetahui yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin, guru bisa lebih mudah mengetahui letak kesulitan para siswa. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan tambahan informasi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Bagi para pelajar, setelah mengetahui penelitian ini bisa memacu semangat siswa untuk menghafal kosakata bahasa Mandarin lebih banyak lagi.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penguasaan kosakata yang terdapat pada buku ajar SMA kelas X, buku ajar yang digunakan adalah Buku bahasa *Mandarin Tingkat Dasar E 301 yang diterbitkan 北京 Language*, dengan memfokuskan penggunaan permainan *komunikata*.

1.6 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami istilah-istilah pokok yang terdapat dalam dalam penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1) Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam menguasai sebuah kata yang baru baginya dan mampu mengaplikasikannya.

2) Komunikata

Komunikata merupakan permainan dengan cara menebak kata dan mengartikan sesuai petunjuk teman. Permainan ini bertujuan agar siswa dapat mengartikan kata dan mengingat kata tersebut. Alat yang digunakan hanya alat tulis. Teknik ini dapat dilakukan perorangan atau berkelompok.

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan *komunikata* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI2 Surabaya.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Menurut Travers (dalam Margono:1997:18) penelitian adalah penerapan pendekatan pada pengkajian suatu masalah. Jika pendekatan ilmiah diterapkan untuk meneliti masalah-masalah pendidikan, hasilnya adalah penelitian pendidikan. Penelitian pendidikan adalah cara yang digunakan untuk dapat dipertanggungjawabkan mengenai proses pendidikan. Penelitian pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diarahkan pada pengembangan pengetahuan ilmiah tentang kejadian-kejadian yang menarik perhatian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh dan respon dari penggunaan permainan *komunikata* dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena peneliti menggunakan data berupa angka dan pengolahan data dilakukan secara statistik.

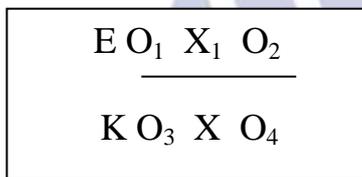
Menurut Arikunto (2010:159) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu :

- 1) Variabel bebas (*independen*) : variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *komunikata*.
- 2) Variabel terikat (*dependen*) : variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independen*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakatabahasa Mandarin.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan

menggunakan *true eksperimen design* atau eksperimen murni yaitu eksperimen yang juga menghadirkan kelas kelompok kelas kontrol sebagai pembanding. Persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengalaman (Arikunto, 2010:86). Dapat dikatakan bahwa dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen peneliti menggunakan permainan *komunikata*, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan metode konvensional.

Berikut adalah skema rancangan penelitian yang akan digunakan :



Keterangan :

- E : kelompok kelas eksperimen
- K : kelompok kelas kontrol
- X₁ : perlakuan yang diberikan pada eksperimen
- O₁ : *pre test* kelas eksperimen
- O₂ : *post test* kelas eksperimen
- O₃ : *pre test* kelas kontrol
- O₄ : *post test* kelas kontrol

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengadakan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan atau pengajaran yang ditunjukkan dengan “O3” untuk *pre test* kelas control, sedangkan “O1” untuk kelas eksperimen.
2. Perlakuan pada masing-masing kelas kontrol ditunjukkan dengan “X” yaitu pengajaran secara langsung. Sedangkan “X1” pada kelas eksperimen yang berupa perlakuan dengan menggunakan permainan *komunikata*

3. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol diberikan *post-test*. *Post-test* pada kelas kontrol adalah “O4” ,sedangkan untuk kelas eksperimen adalah “O2”.
4. Pencapaian perlakuan “X1” dapat dilihat dari X1=O2-O1, sedangkan perlakuan “X” dapat dilihat dari X=O4-O3. Dari hasil tersebut akan diperoleh data yang dianalisis secara statistik untuk menyatakan seberapa besar pengaruh permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:117). Dalam penelitian ini yang terpilih sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi (Sugiyono, 2010:118). Oleh karena itu, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X1 dan X2 SMA YPPI 2 Surabaya yang berjumlah 41 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono:2010:120).

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahap-tahap pengumpulan data dilakukan sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan
 - 1) Penetapan judul

Peneliti menetapkan judul “Pengaruh Permainan *komunikata* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA YPPI 2 Surabaya”.

2) Studi Pusaka

Melakukan studi pusaka dengan mencari sumber-sumber data berupa teori yang diperlukan didalam penelitian ini.

3) Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru bahasa Mandarin SMA YPPI 2 Surabaya untuk dapat melakukan penelitian dengan judul tersebut.

4) Meminta izin kepada pihak sekolah SMA YPPI 2 Surabaya untuk melakukan penelitian.

5) Menyusun perangkat pembelajaran yang akan dilakukan dikelas kontrol dan kelas eksperimen.

6) Menyusun media pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut.

7) Menyiapkan instrument penelitian, yaitu :

a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan PPT pada kelas kontrol dan menggunakan permainan *komunikata* pada kelas eksperimen.

b) Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Lembar soal pretest dan posttest adalah lembar soal yang sama terdiri dari 30 butir soal. *Post-test* dan *pre-test* digunakan untuk membandingkan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen serta mengukur pengaruh permainan *komunikata*

c) Membuat angket

Angket yang berisi pernyataan-pernyataan tentang penggunaan permainan *komikata* terhadap penguasaan

kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya.

d) Tahap Validasi Instrumen

Tahap validasi instrumen ini mencakup soal-soal *pre-test* dan *post-test* yang terdapat didalam RPP, angket dan lembar observasi dilakukan dengan berkonsultasi dengan para dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya.

b. Tahap Pelaksanaan

Peneliti mengumpulkan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Kelas Kontrol

1. Memberikan *pre-test* pada kelas kontrol.
2. Menyampaikan materi sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.
3. Melakukan *post-test*.

b) Kelas eksperimen

1. Memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen.
2. Menyampaikan materi sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dengan menggunakan permainan *komunikata* pada pembelajaran bahasa Mandarin.
3. Melakukan *post-test*.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, (Sugiyono, 2010:148). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) *Pre-test* dan *Post –test*

Lembar *Pre test* dan *Post test* yang diberikan terdiri dari lembar soal yang sama. Jumlah soal

keseluruhan berjumlah 20 butir soal. yang berupa tes pilihan ganda, tes mencocokkan, tes benar atau salah dan dan kalimat rumpang. Tes pilihan ganda dan mencocokkan bertujuan untuk pemahaman arti dalam sebuah kosakata, dan memilih jawaban yang paling benar, tes benar atau salah bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi benar atau tidaknya pernyataan yang disesuaikan dengan pertanyaan, tes mengisi kalimat yang dikenal dengan tes melengkapi kalimat di acak, tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi.

2) Lembar Observasi

Menurut Arikunto (2010: 197) lembar observasi merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengetahui ketepatan pelaksanaan pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Lembar observasi berupa lembar pengamatan pengamatan guru dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas, lembar observasi tersebut berupa lembar pengamatan tertutup. Pada saat peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas, lembar observasi yang berupa lembar pengamatan guru di isi oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA YPPI 2 Surabaya. Lembar observasi pada penelitian ini tentang penilaian peneliti selaku sebagai guru bahasa Mandarin mengenai persiapan proses pembelajaran, pelaksanaan dan selesainya mata pelajaran bahasa Mandarin. Sedangkan lembar pengamatan aktivitas siswa juga di isi oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin selama kegiatan belajar berlangsung mengamati aktivitas siswa dari awal pelajaran sampai berakhirnya pelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan *komunikata* yang diterapkan pada terhadap hasil belajar siswa dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin.

3) Angket Respon

Menurut Arikunto (2010: 107) angket atau kuosioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang

digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Sependapat dengan Arikunto, menurut Ridwan (2009: 29) angket adalah pertanyaan yang diberikan kepada responden memberikan tanggapan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan maksud agar oarang yang diberi tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan peneliti.

Dalam angket penelitian ini, menggunakan jenis angket tertutup yang merupakan bahwa angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memilih atau memberikan tanda (√) pada kolom atau tempat yang sesuai Arikunto (2010: 103). Pada penelitian ini siswa disuruh menjawab menggunakan kuosioner tertutup yang telah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia yang disesuaikan dengan petunjuk. Lembar angket ini dibuat langsung oleh peneliti dan divalidasi kepada dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui respon siswa dalam pengajaran menghafal kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan *komunikata* dan respon siswa terhadap keseluruhan materi yang diberikan. Angket respon siswa termasuk kuesioner tertutup dan diberikan pada akhir pertemuan, isi lembar angket respon siswa meliputi indikator sebagai berikut:

- 1) Respon siswa terhadap kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan *komunikata*.
- 2) Respon siswa terhadap keseluruhan materi yang diberikan terkait dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin.

Alat yang digunakan untuk membantu penelitian ini adalah:

- 1) Rencana Perangkat Pembelajaran

Instrumen perangkat pembelajaran dipersiapkan untuk merencanakan materi yang akan diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Buku bahasa *Mandarin Tingkat Dasar E 301* yang diterbitkan *北京 Language* siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa mandarin serta buku ini dijadikan sebagai pengambilan materi yang dijadikan tema dalam RPP dan tes terhadap kemampuan membaca pemahaman bahasa Mandarin.

3.4 Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh dari lembaran observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung oleh guru bahasa Mandarin SMA YPPI 2 Surabaya untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data lembar observasi tersebut diberi nilai dengan 4 kriteria penilaian yaitu 1,2,3 dan 4. Untuk skor 1 adalah skor terendah dan skor 4 adalah skor tertinggi.

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

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

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

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

Ridwan

(2009:23)

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Perhitungan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan mean atau rata-rata kriteria keberhasilan siswa adalah:

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

M : Mean Eksperimen

f : frekuensi

x : nilai tengah

n : jumlah siswa

Data tentang hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil tes *pre-test* dan *pos-test* yang telah dilakukan oleh peneliti akan dianalisis sehingga data tersebut dapat diketahui. Untuk mengetahui perbedaan hasil dari pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rumus yang akan digunakan untuk mengetahui perbedaan tersebut dengan menggunakan perhitungan t-score.

Langkah-langkah perhitungan *t-score* menurut Arikunto (2010:355) adalah:

a) Menghitung nilai rata-rata kelas kontrol

$$Mx = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

Mx : nilai rata-rata kelas kontrol

$\sum x$: jumlah beda kelas kontrol

n : jumlah siswa

Menghitung nilai rata-rata kelas eksperimen

$$My = \frac{\sum y}{n}$$

Keterangan :

My : nilai rata-rata eksperimen

$\sum y$: jumlah beda kelas eksperimen

n : jumlah siswa

b) Analisis testing signifikansi

Data ini berupa hasil test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dimulai dengan menggunakan rumus *t-test* untuk sampel random bebas sehingga mengetahui perbedaan anantara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Menghitung d masing-masing subjek dengan cara $d = \text{nilai post-test} - \text{nilai pre-test}$. Setelah itu menghitung mean dari perbedaan dari *post-test* dan *pre-test* dengan rumus :

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

Keterangan :

- Md : mean deviasi
- $\sum d$: nilai *post test*-nilai *pre test*
- n : jumlah siswa

Setelah mengetahui rata-rata dari perbedaan *post test* dan *pre test*, langkah selanjutnya adalah menghitung *t-signifikansi* dengan rumus *t-test* sebagai berikut :

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

Keterangan :

- t : nilai *t-test*
- Md : mean deviasi
- $x^2 d$: kuadrat deviasi
- n : jumlah siswa

c) 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 :

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

Keterangan :

- $\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen
- $\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
- $(\sum y)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas eksperimen
- $(\sum x)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol
- N : jumlah siswa

d) Menghitung uji t-test

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

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
- $\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
- $\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

e) Menyimpulkan hasil hitungan

3.5.1 Analisis data angket respon siswa

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan siswa pada saat kelas eksperimen adalah respon siswa terhadap pengaruh permainan *komunikata* sebagai penguasaan kosakata bahasa Mandarin, data angket tersebut terdiri :

- Sangat setuju (SS) : 4
- Setuju (S) : 3
- Kurang setuju : 2
- Tidak Setuju : 1

Nilai itu akan digunakan untuk menghitung dan menarik kesimpulan dari penggunaan permaian *komunikata* tersebut. Untuk menghitung data angket atau kusioner tersebut akan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

- P : presentase
- f : frekuensi tiap jawaban
- N : jumlah subjek

Setelah dianalisis presentase dari setiap pertanyaan, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek yang

telah dijabarkan dalam angket akan lebih mudah dengan menggunakan skala Likert, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

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

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

Ridwan (2009:23)

3.5.1 Pengujian Hipotesis

Menurut Arikunto (2010:116) langkah-langkah pengujian hipotesis perbedaan dua mean adalah sebagai berikut :

- 1) Merumuskan H₀ dan H_a untuk *t-test*

H₀ : tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen

H_a : ada perbedaan signifikansi anatara hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen

- 2) Menentukan taraf kepercayaan. Dipilih kepercayaan 99% atau tarif signifikansi 1% untuk dijadikan kriteria dalam penerimaan penolakan hipotesis.
- 3) Menentukan kriteria diterima atau ditolakny H₀.
- 4) Analisis data dengan menghitung *t-test*.
- 5) Menguji hipotesis dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini akan di deskripsikan data hasil penelitian dan data analisis terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut. Penyajian hasil penelitian yang akan diuraikan sesuai dengan rumusan masalah yang dibahas. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan dua kali kelas kontrol dua kali kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan pembelajaran terhadap pengaruh permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya. Data-data dari penelitian kemudian dianalisis dan dilaporkan sebagai berikut:

4.1.1 Proses Pembelajaran dengan Permainan *Komunikata* pada Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan pada kelas eksperimen dilaksanakan 2 kali pertemuan (4x45 menit), pertemuan pertama pada hari Jumat, tanggal 15 April 2016 jam ke 3-4 dan pertemuan kedua pada hari Jumat, tanggal 22 April 2016 jam ke 3-4. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen berdasarkan RPP dengan menggunakan permainan *komunikata*. Pada pertemuan pertama kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin. Pembelajaran pada kelas eksperimen diawali dengan perkenalan, apersepsi, dan guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru membagikan sebuah materi pelajaran yang bertemakan sekolah, selanjutnya guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang sudah dipelajari pada bab sebelumnya yang bertujuan untuk mengingatkan kembali materi yang pernah dipelajari. Setelah itu dilakukanlah *pretest*. Pada saat pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan permainan *komunikata*. Pada pertemuan kedua siswa melakukan *posttest*. Soal tes awal dan tes akhir yang diberikan sama yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam tingkat menghafal kosakata bahasa Mandarin siswa terhadap yang telah

disampaikan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung seluruh kegiatan guru dan aktivitas siswa dinilai oleh observer yaitu guru bahasa Mandarin di SMA YPPI 2 Surabaya. Untuk lembar observasi kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol mendapat kriteria penilaian rata-rata baik. Mulai dari aspek persiapan, pelaksanaan, pengelolaan waktu, hingga menumbuhkan semangat serta memusatkan perhatian siswa pada guru. Secara keseluruhan pada saat pembelajaran pada kelas eksperimen berjalan dengan baik. Guru bisa menguasai kelas sehingga perhatian siswa terpusat pada guru. Meski ada beberapa siswa yang bicara sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan penyampaian materi yang diberikan berjalan dengan baik sehingga siswa mudah memahami. Meski guru mengalami kendala ataupun hambatan namun hasil yang didapat dari pembelajaran ini sesuai dengan apa yang dicapai oleh guru. Terbukti dari hasil nilai tes awal sama tes akhir.

4.1.2 Proses Pelaksanaan Pada Kelas Kontrol

Kelas kontrol pada penelitian ini adalah kelas X 2 SMA YPPI 2 Surabaya. Pada kelas tersebut terdiri dari 21 siswa. Pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dengan menggunakan metode *PPT (Power Point)* dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bahasa Mandari pada kelas kontrol dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuana hasil pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dapat dilihat dari hasil observasi berikut:

Tabel tersebut menunjukkan hasil observasi guru dan siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran pada kelas kontrol pada pertemuan pertama. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui nilai persentase. Hasil lembar observasi tersebut dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

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

Pada lembar observasi kelas eksperimen dalam pertemuan pertama :

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

$$\begin{aligned} &= \frac{(18x4)+(2x3)}{20x4} \times 100\% \\ &= 97,5\% \end{aligned}$$

Dari hasil analisis tersebut yang diperoleh pada pertemuan pertama menunjukkan persentase dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan di kelas kontrol hanya dilakukan pembelajaran secara langsung tanpa diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Dengan hasil analisis observasi guru dan siswa pada pertemuan pertama ini, membuktikan bahwa ada respon yang positif yang diterima siswa pada kelas kontrol.

Tabel diatas menunjukan hasil observasi guru dan siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran pada kelas kontrol pada pertemuan kedua. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui nilai persentase. Hasil lembar observasi tersebut dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{(17x4)+(3x3)}{20x4} \times 100\% \\ &= 96,2\% \end{aligned}$$

Dari hasil yang diperoleh pertemuan kedua pada kelas kontrol menunjukkan persentase dengan kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa pada kelas kontrol.

Selanjutnya, hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama

Tabel tersebut menunjukkan hasil observasi guru dan siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui nilai persentase. Hasil lembar observasi tersebut dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{(16x4)+(4x3)}{20x4} \times 100\% \end{aligned}$$

= 95%

Dari hasil analisis observasi pertemuan pertama pada kelas eksperimen menunjukkan persentase dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan pertama mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dengan mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin yang diberikan peneliti kepada kelas eksperimen.

Pada pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan kedua pada kelas eksperimen akan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel tersebut menunjukkan hasil observasi guru dan siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui nilai persentase. Hasil lembar observasi tersebut dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\% \\ = \frac{(19 \times 4) + (1 \times 3)}{20 \times 4} \times 100\% \\ = 98.7\%$$

Hasil analisis tersebut menunjukkan persentase dengan kategori sangat baik pada pertemuan kedua dari kelas eksperimen yang dilakukan di kelas X1 SMA YPPI 2 Surabaya. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan respon yang positif dari siswa selama pembelajaran berlangsung.

1.1.4 Hasil Belajar Siswa

Hasil ini adalah hasil belajar siswa dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan diperolehnya nilai dari hasil *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelas. Hasil pada kedua kelas ini akan mengetahui pengaruh permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin untuk kelas eksperimen X2 SMA YPPI 2 Surabaya dan untuk kelas kontrol hanya mendapatkan pengajaran secara langsung.

1) Penyajian Data Kelas Kontrol

Langkah-langkah penyajian data kelas kontrol sebagai berikut :

- Menjadikan kelas X2 sebagai kelas kontrol
- Melakukan *pre test* sebelum memulai pembelajaran pada kelas kontrol
- Menggunakan materi pembelajaran kosakata menggunakan *Power Point* yang telah disediakan
- Setelah memberikan materi sesuai RPP, maka dilakukan *post test*

$$M = \frac{\sum fx}{n} = \frac{1002}{17} = 58,9$$

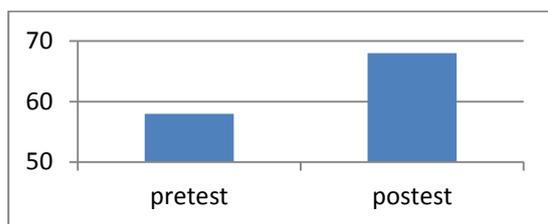
Data tersebut diperoleh dari jumlah nilai seluruh siswa kelas X 1 untuk *pretest* yaitu 1002 nilai rata-rata siswa adalah 58,9 jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X 1 masih kurang atau masih dibawah KKM.

Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *posttest* siswa kelas kontrol X 1 menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum fx}{n} = \frac{1161}{17} = 68,2$$

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal (*pretest*) sebelum siswa diberikan materi dengan menggunakan metode ceramah adalah 58,9, sedangkan tes akhir (*posttest*) mengalami peningkatan sebesar 68,2. Hasil dari kedua tes masih kurang dari nilai KKM bahasa Mandarin namun dari hasil tes akhir ada 9 siswa dari jumlah keseluruhan 17 siswa yang mendapatkan nilai tuntas KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan metode ceramah mengalami peningkatan namun hanya ada beberapa siswa yang hasil akhir tuntas sesuai KKM.

Grafik Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest*
Kelas Kontrol



1) Hasil Analisis Data Kelas Eksperimen

Langkah-langkah penyajian data kelas eksperimen sebagai berikut:

- Kelas X 2 sebagai kelas eksperimen
- Sebelum diberikan materi terlebih dahulu dilakukan *pretest*
- Melakukan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan *komunikata* sesuai dengan RPP pada kelas eksperimen
- Setelah memberikan materi dengan menggunakan permainan *komunikata* pada kelas eksperimen, kemudian dilakukan *posttest*. Data nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel 4. 2

2) Tabel Penyajian Data Kelas Eksperimen

Langkah-langkah penyajian data kelas eksperimen sebagai berikut :

- Menjadikan kelas X AK 5 sebagai kelas eksperimen
- Sebelum memberikan materi pada kelas eksperimen, maka dilakukan *pre-test* terlebih dahulu
- Memberikan materi kosakata menggunakan permainan *komunikata* sesuai dengan RPP yang telah dibuat untuk kelas eksperimen
- Setelah melakukan materi sesuai RPP, maka akan dilakukan *post-test*

Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *pretest* siswa kelas Eksperimen X 2 menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum fx}{n} = \frac{1114}{16} = 69,6$$

Data tersebut diperoleh dari jumlah nilai seluruh siswa kelas X 2 untuk *pretest* yaitu 1114 , nilai rata-rata siswa adalah 69,6 jadi dapat disimpulkan bahwa jadi

dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X 2 masih kurang atau masih dibawah KKM.

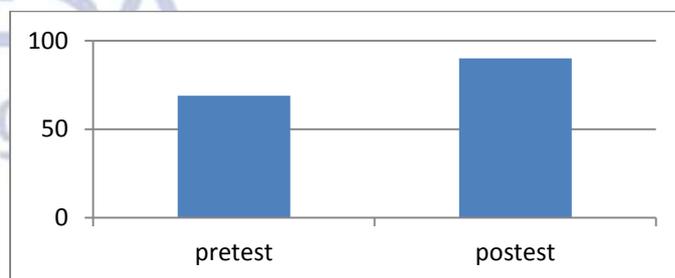
Untuk mengetahui hasil rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen X 2 menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum fx}{n} = \frac{1453}{16} = 90,8$$

Berdasarkan penjelasan tersebut jumlah nilai siswa secara keseluruhan kelas X 2 menunjukkan dari 16 siswa yang mengikuti *pretest* rata-rata nilai yang diperoleh adalah 69,6. Siswa yang mengalami keberhasilan mendapat nilai di atas KKM sebanyak 8 siswa. Sedangkan pada saat *posttest* diberikan nilai rata-rata siswa adalah 90,8. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan tes awal, hasil tes akhir menunjukkan jauh lebih baik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin kelas X 2 mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai siswa yang banyak mendapatkan nilai diatas KKM hal tersebut menunjukkan hasil yang signifikan. Pada *posttest* hasil nilai siswa kelas X 2 dinyatakan seluruh siswa tuntas sesuai standar KKM minimal 70. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *komunikata* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Grafik Perbedaan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen



Hasil *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus :

$$Mx = \frac{\sum x}{n} = \frac{157}{17} = 9,2$$

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

$$\begin{aligned}
&= 1867 - \frac{(157)^2}{17} \\
&= 1867 - 18,4 \\
&= 1848,6
\end{aligned}$$

$$M_y = \frac{\Sigma y}{n} = \frac{321}{16} = 20,0$$

$$\begin{aligned}
\Sigma y^2 &= \Sigma y^2 - \frac{(\Sigma y)^2}{N} \\
&= 6205 - \frac{(321)^2}{16} \\
&= 6205 - 40,1 \\
&= 6164,9
\end{aligned}$$

Setelah diperoleh hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen, selanjutnya uji tes signifikansi untuk mengetahui berapa tingkat signifikansi sebagai berikut:

$$t = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma y^2 + \Sigma x^2}{N_y + N_x - 2}\right) \times \left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}}$$

$$t = \frac{20,0 - 9,2}{\sqrt{\left(\frac{6164,9 + 1848,6}{(16+17)-2}\right) \times \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{17}\right)}}$$

$$t = \frac{10,8}{\sqrt{\left(\frac{6164,9 + 1848,6}{(16+17)-2}\right) \times \left(\frac{1}{16} + \frac{1}{17}\right)}}$$

$$t = \frac{10,8}{\sqrt{\left(\frac{8013,5}{31}\right) \times \left(\frac{34+32}{544}\right)}}$$

$$t = \frac{10,8}{\sqrt{\left(\frac{8013,5}{31}\right) \times \left(\frac{66}{544}\right)}}$$

$$t = \frac{10,8}{\sqrt{(258,5)(0,12)}}$$

$$t = \frac{10,8}{\sqrt{(31,02)}}$$

$$t = \frac{10,8}{5,5}$$

$$t = 1,9$$

$$d_b = (n_y + n_x) - 2$$

$$= (21 + 20) - 2$$

$$= 39$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh $t_o = 1,9$ dan $d_b = 39$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan harga $t_o = 1,9$ dan $d_b = 38$, maka diketahui bahwa harga $t_s = 0,05 = 1,68$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,68 < 1,9$). Harga t_o signifikan. Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan signifikan

antara kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan *komunikata* kelas eksperimen dengan metode ceramah pada kelas kontrol. Kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin di kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

4.3 Analisis Data Angket Respon Siswa

Analisis data angket merupakan analisis data yang bersifat deskriptif yakni suatu penjelasan atau pengambilan kesimpulan dari angket yang masih bersifat kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket tersebut merupakan respon siswa terhadap pengaruh permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin Siswa. Data angket tersebut digunakan sebagai data pelengkap dari kegiatan penelitian.

Data angket dalam penelitian ini terdiri dari sepuluh butir pertanyaan dengan rincian enam butir pernyataan untuk mengetahui respon siswa terhadap motivasi yang diperoleh dari penggunaan permainan *komunikata* dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin, empat butir pernyataan untuk mengetahui respon siswa terhadap pemahaman materi yang diperoleh dari permainan *komunikata* dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin.

Setiap butir pernyataan yang terdapat pada angket tersebut dinilai berdasarkan pada gradasi nilai sebagai berikut: skor 4 untuk jawaban “sangat setuju”, skor 3 untuk jawaban “setuju”, skor 2 untuk jawaban “kurang setuju”, skor 1 untuk jawaban “tidak setuju”. Analisis angket dilakukan dengan cara menghitung frekuensi pemilih jawaban dari angket tersebut dengan menggunakan rumus:

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

Dari data yang disajikan pada tabel di atas, maka dapat digambarkan sebagai berikut: .

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 1

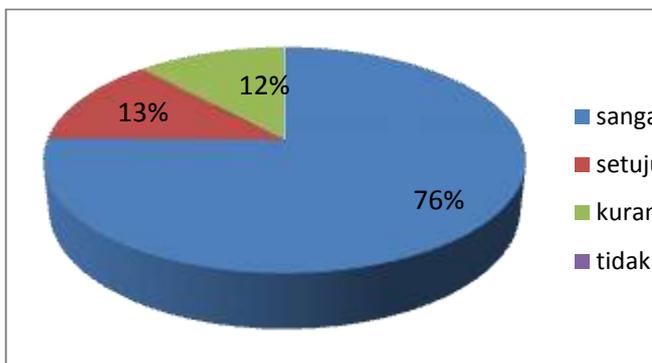


Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir kesatu, yang menunjukkan pertanyaan bahwa “Dengan menggunakan permainan *komunikata*, Anda lebih mudah untuk mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 12 siswa (76%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa penggunaan permainan *komunikata* dapat mempermudah mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 2 siswa (12%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *komunikata* dapat mempermudah mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin.

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 2

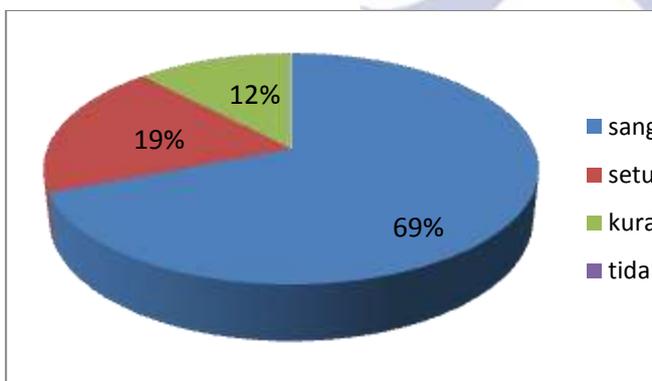


Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir kedua, dengan pertanyaan “Apakah Anda memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan *komunikata*”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 11 siswa (69%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa

siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan *komunikata*, ada 3 siswa (19%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan *komunikata*.

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 3

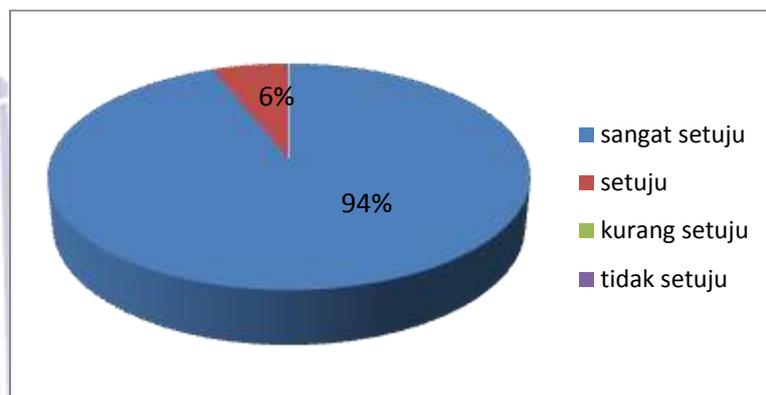
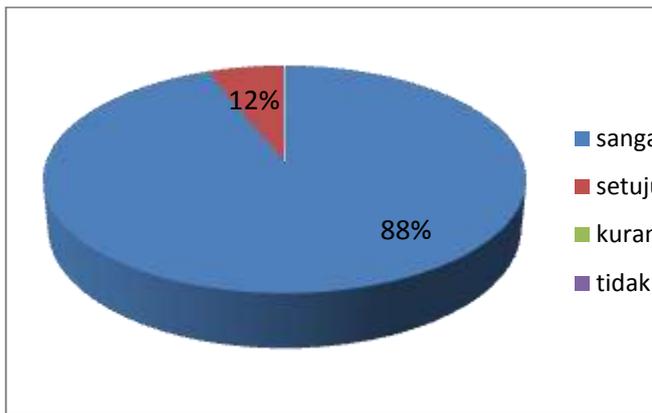


Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir ketiga, dengan pertanyaan “permainan *komunikata* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 15 siswa (94%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan *komunikata* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, 1 siswa (6%) yang menyatakan “setuju”, dan 0 siswa (0%) siswa yang memilih “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa permainan *komunikata* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 4



“sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik, 3 siswa (19%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik.

Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir keempat, dengan pertanyaan “permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 14 siswa (88%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama, 2 siswa (12%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama.

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 6

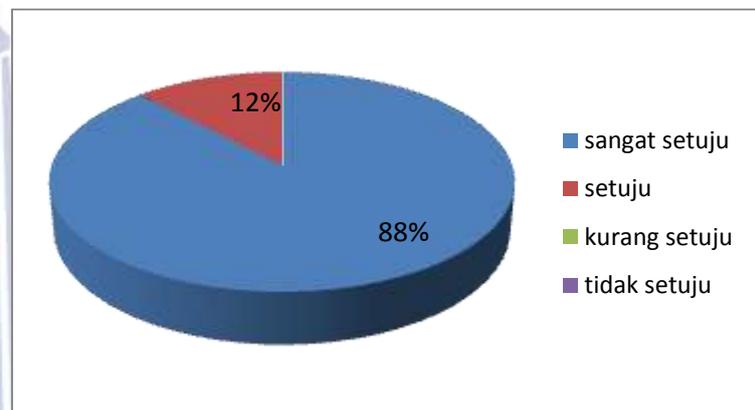


Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir keenam, dengan pertanyaan “permainan komunikata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 14 siswa (88%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin, 2 siswa (12%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa 0 (0%) yang menyatakan “kurang setuju” dan 0 (0%) siswa yang memilih “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa permainan komunikata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin.

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 5

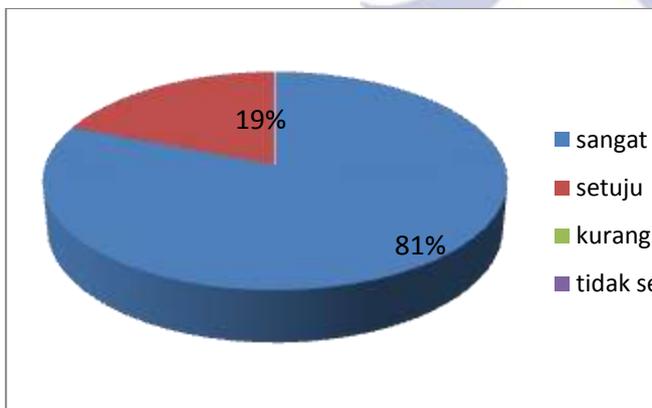


Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir kelima, dengan pertanyaan “permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 13 siswa (81%) yang menyatakan

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 7

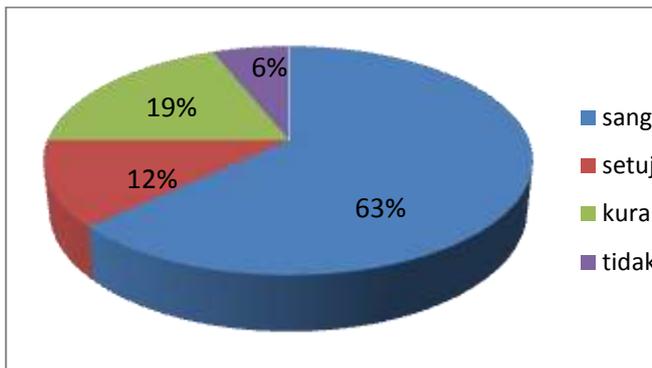


Diagram di atas merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir ketujuh, yang menunjukkan pertanyaan bahwa “Penggunaan permainan komunikata dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 10 siswa (63%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan, penggunaan permainan komunikata dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 2 siswa (12%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 3 siswa (19%), dan siswa yang menyatakan “tidak setuju” hanya ada 1 orang siswa (6%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan komunikata dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin.

Diagram 4.1 Soal Angket Ke 8

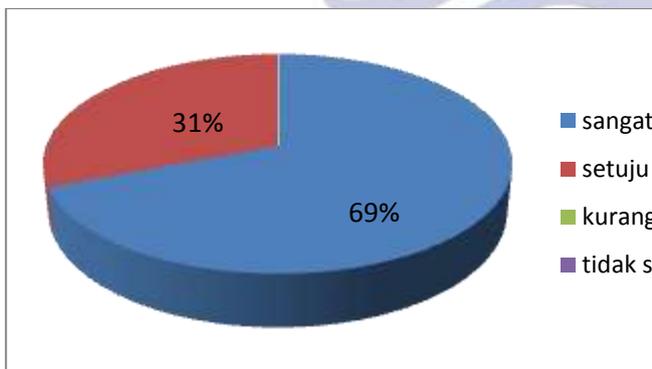


Diagram tersebut merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir kedelapan, yang menunjukkan pertanyaan bahwa “Lebih mudah belajar kosakata menggunakan permainan komunikata”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 11 siswa (69%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa penggunaan permainan komunikata lebih mudah menghafal kosakata

bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 5 siswa (31%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *komunikata* lebih mudah menghafal kosakata bahasa Mandarin.

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 9

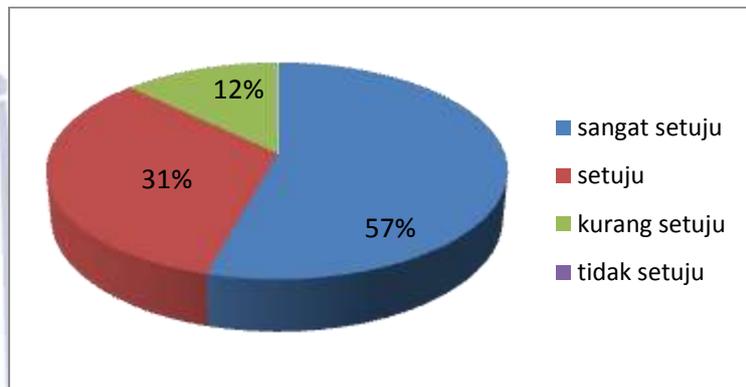


Diagram di atas merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket butir kesembilan, yang menunjukkan pertanyaan bahwa “Menurut Anda permainan *komunikata* sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 9 siswa (57%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan *komunikata* sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 5 siswa (31%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan yang menjawab “tidak setuju” tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa permainan *komunikata* sudah sesuai dengan materi ajar yang

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
76-100	Sangat Baik
66-75	Baik
56-65	Cukup
0-55	Kurang

diberikan oleh guru.

Diagram 4.2 Soal Butir Angket Ke 10

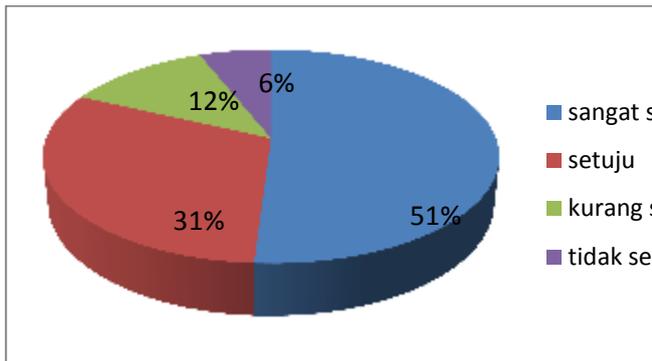


Diagram di atas merupakan presentase jawaban angket respon siswa pada soal angket terakhir, yaitu butir kesepuluh, yang menunjukkan pertanyaan bahwa “Bagaimana menurut Anda jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan komunikata?”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 8 siswa (51%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan komunikata, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 5 siswa (31%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan “tidak setuju” dengan pertanyaan tersebut ada 1 siswa (6%). Ini menunjukkan bahwa jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan *komunikata*.

Setelah mendeskripsikan hasil analisis presentase (%) per butir pertanyaan melalui tabel dan diagram, peneliti juga akan menyajikan hasil analisis angket menggunakan perhitungan skala likert dengan tujuan untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket. Hasil kesimpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan. Klasifikasi presentase responden dapat disajikan sebagai berikut:

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

(Arikunto, 2002)

Aspek-aspek yang akan dianalisis dalam angket tersebut dirumuskan sebagai berikut:

Aspek 1 : Pemahaman materi

Soal angket yang termasuk ke dalam aspek mengenai pemahaman materi terdiri dari tiga butir yaitu soal pertama “Dengan menggunakan permainan *komunikata*, Anda lebih mudah untuk mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin”, soal kedua “Apakah Anda memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan *komunikata*”. Dan soal ketiga “permainan *komunikata* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin”. Dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa dianalisis sebagai berikut:

Analisis soal ke 1:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 1} &= \frac{(12 \times 4) + (2 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{58}{64} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket pertama diperoleh hasil presentase sebesar 91%.

Analisis soal ke 2:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 2} &= \frac{(11 \times 4) + (3 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{57}{64} \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket kedua diperoleh hasil presentase sebesar 89%.

Analisis soal ke 3:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 3} &= \frac{(15 \times 4) + (1 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{63}{64} \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket ketiga diperoleh hasil presentase sebesar 92%.

Dari hasil analisis soal no 1 sampai 3 didapatkan hasil soal pertama sebesar 91%, soal kedua sebesar 89%, dan soal ketiga sebesar 92%. Ketiga hasil tersebut berada pada kriteria skala likert 81-100% (sangat baik). Hasil tersebut diartikan dari 16 siswa kelas eksperimen, sebanyak 91% siswa menjawab soal angket ke 1 yaitu permainan komunikata, lebih mudah untuk mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin, sedangkan 89% siswa menjawab soal angket ke 2 yaitu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan komunikata dan sebanyak 92% siswa menjawab soal ke 3 yaitu apakah permainan komunikata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Maka dapat disimpulkan bahwa dari data analisis tersebut penggunaan permainan komunikata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin bahasa Mandarin.

Aspek 2 : Proses pembelajaran

Aspek mengenai proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin terdiri dari empat butir yaitu soal keempat “permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama”, soal kelima “permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik”. Soal keenam “permainan komunikata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin”. Dan soal ketujuh “Penggunaan permainan komunikata dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin”. Dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa dianalisis sebagai berikut:

Analisis soal ke 4:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 4} &= \frac{(14 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{62}{64} \times 100\% \\ &= 97\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket keempat diperoleh hasil presentase sebesar 97%.

Analisis soal ke 5:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 5} &= \frac{(13 \times 4) + (3 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{61}{64} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket kelima diperoleh hasil presentase sebesar 95%.

Analisis soal ke 6:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 6} &= \frac{(14 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{62}{64} \times 100\% \\ &= 97\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket keenam diperoleh hasil presentase sebesar 91%.

Analisis soal ke 7:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 7} &= \frac{(14 \times 4) + (2 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{62}{64} \times 100\% \\ &= 97\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket ketujuh diperoleh hasil presentase sebesar 86%.

Dari hasil analisis soal no 4 sampai 7 didapatkan hasil soal keempat sebesar 97%, soal kelima sebesar 95%, soal keenam sebesar 91% dan soal ketujuh sebesar 86%. Keempat 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 permainan komunikata merupakan metode yang menarik dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga memotivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

Aspek 3 : Penggunaan permainan *komunikata* dalam kosakata bahasa Mandarin

Aspek penggunaan permainan *komunikata* dalam kosakata bahasa Mandarin pada angket respon siswa terdapat pada soal nomor 8 sampai 10. Soal nomor delapan yaitu “Lebih mudah belajar kosakata menggunakan permainan komunikata”, soal nomor

sembilan “Menurut Anda permainan komunikata sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru”, dan yang terakhir “Bagaimana menurut Anda jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan komunikata,. Dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa dianalisis sebagai berikut:

Analisis soal ke 8:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 8} &= \frac{(11 \times 4) + (5 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{59}{64} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket kedelapan diperoleh hasil presentase sebesar 92%.

Analisis soal ke 9:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 9} &= \frac{(9 \times 4) + (5 \times 3) + (2 \times 2) + (0 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{55}{64} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket kesembilan diperoleh hasil presentase sebesar 86%.

Analisis soal ke 10:

$$Presentase = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Soal ke 10} &= \frac{(8 \times 4) + (5 \times 3) + (2 \times 2) + (1 \times 1)}{16 \times 4} \\ &= \frac{52}{64} \times 100\% \\ &= 81\% \end{aligned}$$

Analisis soal angket pertama diperoleh hasil presentase sebesar 81%.

Dari hasil analisis soal no 8 sampai 10 didapatkan hasil soal kedelapan sebesar 92%, soal kesembilan sebesar 86% dan soal kesepuluh sebesar 81%. Ketiga hasil tersebut berada pada kriteria skala likert 81-100% (sangat baik). Kesimpulan dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pada aspek penggunaan permainan *komunikata* dalam kosakata bahasa Mandarin dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata 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 permainan *komunikata* dalam kosakata bahasa Mandarin, dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan khusus yang hanya menggunakan metode ceramaha. Sehingga dapat diketahui bahwa penerapan permainan komunikata berpengaruh signifikan dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X YPPI2 Surabaya.

4.4 Pembahasan dan Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa hasil yang telah dianalisis dan kemudian diperlukan pembahasan mengenai aspek-aspek yang terkait. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan rancangan *true eksperimen design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA YPPI 2 Surabaya pada tanggal 22 April 2016 sampai dengan 29 April 2016. Penelitian ini dilaksanakan empati kali pertemuan, dua kali pertemuan di kelas kontrol dan dua kali pertemuan di kelas eksperimen dengan alokasi waktu 2x45 menit dalam 1 kali pertemuan. Untuk kelas kontrol menggunakan metode PPT (*Power Point*) sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan permainan *komunikata*. Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana respond an pengaruh permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya.

Pengambilan sampe dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *random sampling* melalui undian yang akhirnya ditentukan kelas X 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing 21 siswa. Pada kelas kontrol maupun eksperimen diberikan materi 我们班 (kelasku) yang terdapat pada Buku bahasa *Mandarin Tingkat Dasar E 301 yang diterbitkan 北京 Language*.

Untuk memperjelas hal tersebut, berikut akan dibahas hasil dari penelitian eksperimen ini.

Dari hasil pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol selama dua kali dengan memberikan (*pretest* dan *posttest*) telah diketahui dari 21 siswa pada kelas kontrol 8 siswa memperoleh nilai yang belum tuntas dalam standar kelulusan mata pelajaran bahasa Mandarin, sedangkan 9 siswa memperoleh nilai yang tuntas dalam standar kelulusan mata pelajaran bahasa Mandarin namun pas-pasan.

Dengan adanya peningkatan nilai pada siswa kelas kontrol namun masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Hal ini menunjukkan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin masih belum berjalan dengan baik, yang menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti materi yang diberikan guru. Sehingga perhatian siswa pada saat pembelajaran tidak terpusat pada guru. Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah menjadi salah satu metode yang tidak berhasil pada proses pembelajaran, dapat dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh siswa. Siswa yang mengalami peningkatan nilai pada tahap *posttest* dikarenakan siswa berfikir lebih fokus terhadap isi pelajaran yang diberikan dan sudah pernah diperoleh saat *pre test*. Kemudian untuk siswa yang tidak mengalami peningkatan dan memperoleh nilai yang tetap disebabkan tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan kurang dipahami.

Dari hasil pembelajaran pada kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dan ada 1 siswa yang memperoleh nilai sempurna yaitu 100. Dari dua kali pembelajaran kosakata bahasa Mandarin nilai *pretest* dan *posttest* siswa mengalami perubahan. Hal ini disebabkan pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan komunikata yang menyebabkan siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti materi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan perhatian siswa terfokus pada guru.

Kenaikan hasil nilai belajar siswa pada kelas eksperimen dikarenakan pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan komunikata. Belajar kosakata menggunakan permainan komunikata yang diikuti oleh seluruh siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa lebih memahami dan mengingat kosakata yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil pada kelas kontrol selama dua kali dengan memberikan (*pretest* dan *posttest*) telah diketahui dari 21 siswa pada kelas kontrol 8 siswa memperoleh nilai yang belum tuntas dalam standar kelulusan mata pelajaran bahasa Mandarin, sedangkan 9 siswa memperoleh nilai yang tuntas dalam standar kelulusan mata pelajaran bahasa Mandarin namun pas-pasan. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mempelajari bahasa Mandarin yang dikarenakan metode dalam pengajaran yang digunakan.

Sedangkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dan ada 1 siswa yang memperoleh nilai sempurna yaitu 100. Dari dua kali pembelajaran kosakata bahasa Mandarin nilai *pretest* dan *posttest*. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan komunikata. Belajar kosakata menggunakan permainan komunikata yang diikuti oleh seluruh siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa lebih memahami dan mengingat kosakata bahasa Mandarin.

Data uji signifikansi data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Dengan diperoleh $t_o = 1,9$ dan $d_b = 31$, selanjutnya dengan melihat tabel t diketahui harga titik $t_s = 0,05 = 1,68$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,68 < 1,9$). Harga t_o signifikan. Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat adanya perbedaan signifikan antara kemampuan menghafal kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan *komunikata* kelas eksperimen dengan metode ceramah pada kelas kontrol. Kemampuan menghafal

kosakata bahasa Mandarin di kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini angket respon siswa diberikan pada kelas X 2 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Tujuan dari angket respon ini yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan permainan *komunikata* dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin. Penjelasan angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Berdasarkan butir angket soal ke 1 dengan pertanyaan bahwa “Dengan menggunakan permainan komunikata, Anda lebih mudah untuk mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 12 siswa (76%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa penggunaan permainan *komunikata* dapat mempermudah mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 2 siswa (12%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *komunikata* dapat mempermudah mengingat dan memahami kosakata bahasa Mandarin.

Butir angket soal ke 2 dengan pertanyaan “Apakah Anda memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan komunikata”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 11 siswa (69%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan *komunikata*, ada 3 siswa (19%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan komunikata.

Butir angket soal ke3 dengan pertanyaan “permainan komunikata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 15 siswa (94%) yang

menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin, 1 siswa (6%) yang menyatakan “setuju”, dan 0 siswa (0%) siswa yang memilih “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa permainan komunikata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin

Butir angket soal ke4 dengan pertanyaan “permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 14 siswa (88%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama, 2 siswa (12%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa permainan komunikata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama.

Butir angket soal ke5 dengan pertanyaan “permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 13 siswa (81%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik, 3 siswa (19%) yang menyatakan “setuju”, dan siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa permainan komunikata menjadikan pengajaran kosakata bahasa Mandarin lebih menarik.

Butir angket soal ke6 dengan pertanyaan “permainan komunikata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 14 siswa (88%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan komunikata dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin, 2 siswa (12%) yang menyatakan “setuju”, dan

siswa 0 (0%) yang menyatakan “kurang setuju” dan 0 (0%) siswa yang memilih “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut. Ini menunjukkan bahwa permainan *komunikata* dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kosakata bahasa Mandarin.

Butir angket soal ke 7 pertanyaan bahwa “Penggunaan permainan *komunikata* dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 14 siswa (63%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan, penggunaan permainan *komunikata* dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 2 siswa (12%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 3 siswa (19%), dan siswa yang menyatakan “tidak setuju” hanya ada 1 orang siswa (6%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *komunikata* dapat meningkatkan minat siswa belajar bahasa Mandarin.

Butir angket soal ke 8 pertanyaan bahwa “Lebih mudah belajar kosakata menggunakan permainan *komunikata*”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 11 siswa (69%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa penggunaan permainan *komunikata* lebih mudah menghafal kosakata bahasa Mandarin, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 5 siswa (31%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” dan “tidak setuju” dengan pernyataan tersebut tidak ada (0%). Ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *komunikata* lebih mudah menghafal kosakata bahasa Mandarin.

Butir angket soal ke 9 pertanyaan bahwa “Menurut Anda permainan *komunikata* sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 9 siswa (57%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa permainan *komunikata* sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 5 siswa (15%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (6%) dan yang menjawab “tidak setuju” tidak ada (0%).

Ini menunjukkan bahwa permainan *komunikata* sudah sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru.

Butir angket soal ke 10 pertanyaan bahwa “Bagaimana menurut Anda jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan *komunikata*”. Dari 16 siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, terdapat 8 siswa (51%) yang menyatakan “sangat setuju” dengan pernyataan bahwa jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan *komunikata*, siswa yang menyatakan “setuju” berjumlah 5 siswa (31%), siswa yang menyatakan “kurang setuju” berjumlah 2 siswa (12%) dan “tidak setuju” dengan pertanyaan tersebut ada 1 siswa (6%). Ini menunjukkan bahwa jika pembelajaran bahasa Mandarin sering menggunakan permainan *komunikata*.

Dilihat dari hasil respon siswa kelas eksperimen dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan *komunikata*, siswa merasa tertarik untuk belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan tersebut. Siswa juga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin, dari penggunaan permainan tersebut materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dengan baik dan mudah dimengerti. Hal tersebut terbukti dengan sebagian besar siswa menjawab dengan jawaban positif yaitu “sangat setuju” dan “setuju”.

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis bab IV, simpulan yang dihasilkan sebagai jawaban terhadap rumusan masalah pertama adalah bagaimana penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya, rumusan masalah ke dua yaitu bagaimana hasil penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya, dan rumusan masalah ke tiga yaitu bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan

metode permainan *komunikata* di kelas X SMA YPPI 2 Surabaya?

- 1) Untuk menjawab rumusan masalah pertama proses penggunaan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X SMA YPPI 2 Surabaya ini diamati oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Penerapan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Siswa belajar menguasai kosakata bahasa Mandarin menggunakan permainan *komunikata*. Walaupun belajar bersama dengan teman sekelompok, siswa tetap ditekankan pada pembelajaran yang individu.

Pada saat pembelajaran berlangsung, persentase penilaian aktivitas guru di kelas eksperimen yaitu kelas X1 yang dinilai oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin sebesar 98.7%, sedangkan aktivitas guru di kelas kontrol yaitu X Ak4 sebesar 96.2%.

- 2) Hasil belajar siswa rata-rata pada kelas kontrol menunjukkan bahwa ketika siswa diberikan *pre-test*, hasil belajar rata-rata siswa 58,9. Setelah diberikan materi pembelajaran bahasa Mandarin siswa diberikan *post-test* dengan hasil rata-rata 68,2. Kelas eksperimen menunjukkan bahwa ketika siswa dibeikan *pre-test*, hasil belajar rata-rata siswa 69,8. Setelah diberikan materi pembelajaran dan perlakuan dengan menggunakan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin, kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan. Hal tersebut telah terbukti dari hasil rata-rata siswa 90,9.

Sejalan dengan hal tersebut, uji *t-test* menunjukkan hasil perolehan $t_0 = 1,9$ dan $d_b = 39$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 1,9$ dan $d_b = 39$, maka diketahui bahwa harga $t_s 0,05 = 1,68$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($1,68 < 1,9$). Dengan demikian hipotesis no (H_0) tidak ada

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Sedangkan hasil alternatif (H_a) yang berbunyi ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *komunikata* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X1 SMA YPPI 2 Surabaya.

- 3) Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa dari sepuluh pernyataan yang diberikan jawaban siswa kisaran prosentase 81%-100% yang artinya pada kriteria penilaian sangat kuat. Hal tersebut berarti bahwa permainan *komunikata* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X1 SMA YPPI 2 Surabaya.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan permainan *komunikata* telah diperoleh hasil respon siswa yang sangat baik dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun saran dalam penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagi guru

Pelaksanaan penerapan permainan *komunikata* terhadap penguasaan kosakata harus dilakukan secara optimal. Penjelasan dalam langkah-langkah *komunikata* harus dijelaskan secara detail agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru tidak perlu takut untuk mencoba hal yang baru dalam mengajar siswa, justru hal yang baru dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan membuat siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran.

- 2) Bagi siswa

Dalam proses belajar mengajar, siswa tidak perlu canggung atau takut bertanya kepada guru. Siswa juga harus bisa membiasakan diri untuk aktif

dalam pembelajaran dan percaya pada dirinya sendiri bahwa dirinya mampu.

3) Bagi peneliti selanjutnya

Dalam melakukan penelitian yang sama, hendaknya harus dirancang secara matang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- As'adi, Muhammad. 2009. *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Power books. Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar.2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin.1996. *Tes Prestasi*.Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa.
- Dimyanti dan Mudjiono.1999. *Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Gazali, H.A. Syukur.2010. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*: Universitas Negeri Malang.
- Hakim, Thursan.2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Swara.
- Hamalik,Oemar.2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Maksum, Ali Dkk .2006. *Sport Development Index*. Surabaya.University Press UNESA
- Munadi,Yudi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Nababan. 1993. *Sosiolinguistik suatu pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nasution.1982. *Asas-asas Kurikulum*. Bandung: Jemars
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE – Yogyakarta
- Richard, Jack C dan Rodgers, Theodore S. 1986. *Approaches and Language Teaching*. Cambridge: University Press.
- Ridwan, 2009. *Pengantar Statistika*. Jakarta: 2008
- Ridhwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung : alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sapani, H. Ssuwardi, dkk. 1997. *Teori Pembelajaran Bahasa. Modul*. Jakarta:Depdikbud.
- Soedjito. 1998. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia
- Sugianto T, Mayke. 1995. *Bermain, Maninan dan Permainan*. Jakarta : Erlangga
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : alfabeta
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta : PT. Gramedia
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pusaka Pelajar
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya; SIC
- S. Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Pengajaran Morfologi*. Bandung : Angksara
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angksara
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Unesa*. Surabaya: UNESA.
- 黄伯荣, 廖序东. 2012. *现代汉语*. Beijing : 高等教育出版社.
- 李禄兴, dkk. Tanpa Tahun. *汉语法百项讲练 (初中级) 附加手册*. Beijing. 北京语言大学出版社.