

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TIGA DIMENSI (3D)
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X IPA 3 MAN
SIDOARJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Siti Umi Fatimah

S1 Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
yemi791@gmail.com

Abstrak

Salah satu keistimewaan dalam belajar bahasa asing adalah mengenal kosakata yang berbeda dari kosakata-kosakata yang biasa diucapkan sehari-hari. Namun hal ini juga bias menjadi sebuah kendala bagi pembelajar khususnya para siswa apabila mereka tidak menguasai kosakata dengan baik. Hambatan ini juga dialami oleh siswa kelas X IPA MAN Sidoarjo dikarenakan pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga 3D digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu, pertama bagaimana penggunaan media ular tangga tiga dimensi dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, yang kedua bagaimana pengaruh penggunaan media ular tangga 3D dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, yang ketiga bagaimana respon siswa mengenai pengajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan ular tangga 3D

Penelitian ini merupakan penelitian *true experiment design*. Populasi penelitian ini adalah kelas X MAN Sidoarjo, sedangkan sampel penelitian adalah kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 4 sebagai kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menerapkan media permainan ular tangga tiga dimensi, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media *powerpoint*.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh harga $t_0 = 6,59$ dan $db=76$, maka dapat diketahui bahwa harga $t_s 0.05 = 1,98$ yang menunjukkan t lebih besar daripada t tabel ($1,98 < 6,59$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan media permainan ular tangga 3D memiliki perbedaan signifikan dengan kelas kontrol (X IPA 4) yang menggunakan media *powerpoint*.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diketahui bahwa 3 aspek yang terdapat dalam angket respon secara keseluruhan memperoleh persentase berkisar antara 80%-100% yang termasuk dalam kriteria sangat kuat. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga tiga dimensi (3D) mendapatkan respon positif dari siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga 3D, Kosakata, Kalimat.

Abstract

One of the features in learning foreign language is knowing new different vocabulary than we usually use in daily life. But this condition also will be an obstacle for learners, particularly for the students if they do not mastering the vocabulary well. The obstacle is also experienced by students of class X IPA MAN Sidoarjo. The monotonous lesson makes students have less enthusiasm to follow the lesson process. Because of that, snakes and ladders three dimensional (3D) media is used to increasing mastery of mandarin language vocabulary in student class X IPA 3 MAN Sidoarjo.

The Research have three objections. The first, to know the using of 3D snakes and ladders game media toward mastery Mandarin language vocabulary. Second, to know the influence of the using 3D snakes and ladders game media toward mastery Mandarin language vocabulary. Third, to know the students response about the lesson of Mandarin language with using 3D snakes and ladders game media.

This research is true experiment design. The population of this research is class X MAN Sidoarjo. The research sample is class X IPA 3 as a experimental class and class X IPA 4 as a control class. The lesson in experiment class using snakes and ladders three dimensional game media, while the control class using *powerpoint*.

Based on data analysis can be obtained price $t_0 = 6,59$ dan $db=76$, it can be seen that the price $t_s 0.05 = 1,98$ which indicates t_0 is greater than t table ($1,98 < 6,59$). It shows that the lesson results of student class X IPA 3 as the experimental class by applying snakes and ladders 3D game media have significant differences with the control class (X IPA 4) that use *powerpoint*.

Based on analysis of student questionnaire responses known that three aspects contained in the whole questionnaire responses gain percentage around 80% -100% which included in the very strong criteria. So it can be concluded that three-dimensional snakes and ladders game media get positive response from students.

Keywords: Learning Media, Three Dimensional Snakes and Ladders, Vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting bagi manusia. Menurut Sudjianto (2004:18) bahasa adalah simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang mengandung arti tertentu sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan. Tanpa bahasa, komunikasi antar sesama tidak akan terjalin karena ide, pikiran, dan perasaan yang dimiliki tidak dapat disampaikan dengan baik.

Komunikasi memiliki peran sangat penting dalam sebuah proses belajar mengajar, sehingga komunikasi tidak dapat diabaikan karena komunikasi merupakan salah satu unsur pendukung keberhasilan seseorang dalam mempelajari bahasa. Dalam proses mempelajari bahasa asing (bahasa Mandarin) sering timbul masalah dalam komunikasi sehingga proses pengajaran tidak efektif dan efisien. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penguasaan dan keterampilan berbahasa.

Pembelajaran bahasa terdiri dari empat keterampilan berbahasa (*Language arts, language skills*) yang digunakan dalam berbahasa meliputi: a) keterampilan menyimak atau mendengar (*listening skills*), b) keterampilan berbicara (*speaking skills*), c) keterampilan membaca (*reading skills*), d) keterampilan menulis (*writing skills*) (Tarigan, 2008:1). Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan dan dalam penggunaannya, keempat keterampilan tersebut berhubungan satu sama lain, akan tetapi siswa harus menguasai kosakata terlebih dahulu.

Kosakata mempunyai peranan penting dalam suatu bahasa karena apapun bahasa yang dipelajari, pasti membutuhkan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar dari proses pembelajaran bahasa asing. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa. Pentingnya penguasaan kosakata juga ditekankan oleh Tarigan (2008:2) yang mengemukakan bahwa kualitas ketrampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Tarigan tersebut berarti semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang akan mempermudah berkomunikasi dengan orang lain.

Penelitian ini dilakukan di MAN Sidoarjo. MAN Sidoarjo adalah salah satu lembaga

pendidikan formal yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan kepada siswa kelas X IPA. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN Sidoarjo, pembelajaran bahasa Mandarin sudah berjalan cukup baik, namun terdapat kesulitan dalam mempelajari bahasa mandarin yang dialami siswa yakni penguasaan kosakata.

Penguasaan kosakata sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Kesulitan dalam menulis, menghafal ataupun memahami arti dari kosakata bahasa Mandarin itulah menjadi penyebab utama siswa kurang aktif selama pembelajaran bahasa Mandarin. Dari hasil observasi juga diketahui bahwa pembelajaran bahasa mandarin tidak pernah menggunakan media pembelajaran sama sekali. Padahal penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa serta mampu mempermudah dalam menerima pelajaran bahasa Mandarin sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, mendorong peneliti untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif, dapat dipelajari dan diaplikasikan dalam waktu singkat sekaligus memberikan hasil yang baik dan efektif bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2009:15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Adanya kebutuhan yang dijumpai tersebut, peneliti beranggapan bahwa hal tersebut dapat diatasi jika pengajaran bahasa Mandarin disampaikan dengan metode yang lebih menyenangkan, salah satunya dengan permainan.

Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Munadi, 2008:163). Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan ilmu dari guru ke siswa sehingga

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapani (1997:38-39) yang menyatakan bahwa “*Language learning is more effective when it fun*” (belajar bahasa akan lebih efektif bila menyenangkan).

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak (Husna, 2009:24). Pada dasarnya media permainan ular tangga 3D (tiga dimensi) ini berasal dari media permainan ular tangga pada umumnya, namun beberapa bagian dari papan permainan dan sistem permainannya diubah dan dirancang kembali.

Dalam permainan ini siswa diajak untuk “belajar sambil bermain”, sehingga membantu siswa dalam memepelajari dan memahami kosakata bahasa Mandarin. Aturan permainan yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga harapannya dapat dengan mudah menangkap materi-materi bahasa Mandarin yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak menjadi bosan serta bersemangat dalam menerima materi. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi kosakata bahasa Mandarin yang terdapat dalam buku pelajaran (学汉语很容易 Mudah Belajar Mandarin 1) pada bab 4.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dilakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3D) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Penggunaan media permainan ular tangga tiga dimensi ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin melalui media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana penggunaan media permainan ular tangga 3D (tiga dimensi) dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo ?
- 2) Bagaimana pengaruh media permainan ular tangga 3D (tiga dimensi) dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo ?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo terhadap penggunaan media ular

tangga 3D (tiga dimensi) dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin ?

KAJIAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Amilia (2012) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan utakotoba (ular tangga kotoba) terhadap Penguasaan Kosakata Katakana dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Bojonegoro Tahun Ajaran 2011-2012”. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Amilia (2012), penelitian Fajriannor (2011) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Utakotoba (Ular Tangga Kotoba) dalam Pembelajaran Kosakata Katakana bahasa Jepang di SMA”.

Media pembelajaran menjadi komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menjadi alat pendukung dalam menyampaikan pesan atau informasi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ashyar (2012:8) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan ular tangga 3D dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan tujuan untuk dapat mengetahui pengaruh penggubaab media permainan ular tangga 3D dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Ular tangga 3D merupakan media visual yang tersusun dari kotak-kotak kayu yang berjumlah 30 buah dan dibuat bertingkat menjadi 5 tingkatan yang masing-masing tingkatan ada 6 buah kotak kayu. Media permainan ular tangga 3D memuat 40 kosakata. Setiap kosakata terdapat *hanzi*, *pinyin* dan arti dalam bahasa Indonesia. Cara penggunaan media ini sama halnya dengan penggunaan ular tangga pada umumnya. Berikut merupakan tampilan desain ular tangga 3D bergambar :



METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen menurut Arikunto (2010:151) adalah metode penelitian yang sengaja mengusahakan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *true experiment design* yaitu eksperimen yang sebenarnya dengan menggunakan perlakuan yang belum pernah diterapkan dalam pengajaran untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada subjek penelitian. Pada penelitian ini kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol akan sama-sama diamati untuk dilihat pembedaannya. Sebelum dikenakan perlakuan, kedua kelompok tersebut akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kemudian setelah mendapat perlakuan, keduanya akan kembali diberikan tes berupa *posttest* untuk mengetahui pengaruh setelah mendapat perlakuan. Adapun design rancangan penelitian menurut Arikunto (2010:125) yang digunakan dapat dilihat berikut ini :

E	$0_1 \times 0_2$
K	$0_3 \times 0_4$

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA MAN Sidoarjo

Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini yaitu sampel random atau sampel acak. Salah satu cara yang digunakan dalam menentukan sampel menggunakan metode random yaitu dengan undian (untung-untungan) (Arikunto, 2010:180). Dari 8 kelas yang ada pada kelas X IPA MAN Sidoarjo, dituliskan nama masing-masing kelas pada kertas kecil kemudian digulung. Setelah itu dari 8 gulungan kertas tersebut, diambil 2 gulungan kertas sehingga diperoleh kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 4 sebagai kelas kontrol.

Teknik dan Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik:

- 1) Observasi, digunakan untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan media permainan ular tangga 3D. Instrumen dari teknik observasi berupa lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa *pre-test* dan *post-test*, pertemuan pertama dilakukan *pre-test* dan pertemuan kedua diberikan *post-test*. Instrumen dari teknik tes berupa lembar soal

pre-test dan *post-test* yang terdiri dari 25 butir pertanyaan.

- 3) Angket, untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga 3D. Angket diberikan pada kelas eksperimen. Instrumen dari teknik angket berupa lembar pertanyaan yang berkaitan dengan respon siswa, yang terdiri dari 6 butir pertanyaan.

Terdapat tiga jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data berupa hasil observasi, data nilai tes siswa dan data jawaban angket. Terdapat pula tiga teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini. Pertama, analisis data hasil observasi Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini. Pertama, analisis data hasil observasi yang dihitung dengan Rumus:

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

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

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Hasil Observasi

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

Kedua, analisis data nilai siswa. Data nilai siswa dianalisis dengan rumus *t-test*. Rumus t-test sebagai berikut:

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

Ketiga, analisis data lembar angket respon siswa. Data yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa (kelas eksperimen) dihitung dengan rumus di bawah ini dengan kualifikasi nilai sebagai berikut :

Sangat setuju	: 4
Setuju	: 3
Kurang setuju	: 2
Tidak setuju	: 1

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

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

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

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Hasil Angket

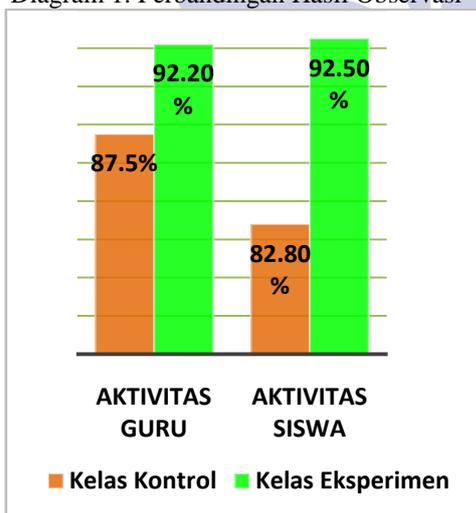
Angka	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Untuk mengetahui penerapan media kamus putar terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin digunakan data dari hasil observasi. Data observasi tersebut berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dari hasil pengamatan dapat diketahui apakah penggunaan media permainan ular tangga 3D berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas eksperimen. Berdasarkan analisis pada lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui bahwa :

Diagram 1. Perbandingan Hasil Observasi



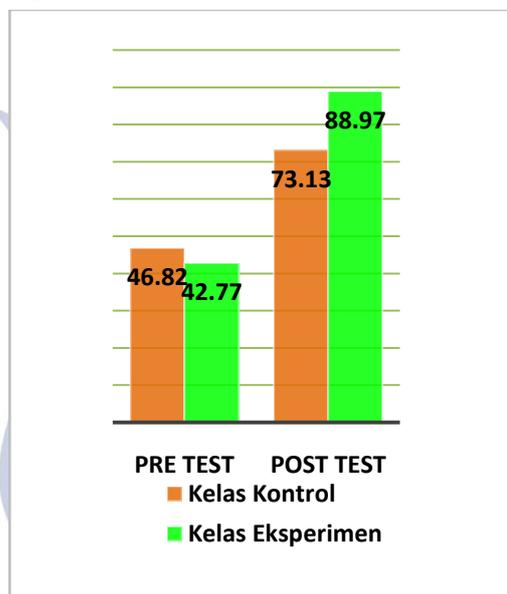
Hasil persentase aktivitas guru pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, begitu pula hasil persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang juga lebih tinggi dari kelas kontrol.

Hasil Tes / Nilai Siswa

Nilai siswa diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil Dari hasil perhitungan diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol. Hasil rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol adalah 46,82. Sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* yaitu 73,13. Hasil rata-rata nilai *pretest* pada

kelas eksperimen adalah 42,77. Sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* yaitu 88,97. Nilai *pretest* pada kelas kontrol jauh lebih baik dibanding kelas eksperimen. Akan tetapi hasil dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwa setelah penggunaan media permainan ular tangga 3D pada kelas eksperimen (X IPA 3) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin serta meningkatkan nilai siswa. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas digambarkan pada grafik berikut ini :

Diagram 2. Perbandingan Rata-Rata Nilai Siswa



Peningkatan kemampuan siswa tersebut juga dapat dibuktikan dari hasil perhitungan *t-test* yang telah dilakukan, dari harga $t_0 = 6,59$ dan $db = 76$, maka diketahui bahwa harga $t_{0.05} = 1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t table sehingga diperoleh $1,98 \leq 6,59$. Harga t_0 Signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif secara signifikan media permainan ular tangga 3D dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 3.

Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas eksperimen (X IPA 3), menunjukkan bahwa media ular tangga 3D dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin yang terdapat pada soal angket butir 1 memperoleh 83,33%, media ular tangga 3D dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin yang terdapat pada soal angket butir 2, 3, 4 memperoleh 85,9% dan media permainan ular tangga 3D dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang terdapat pada soal angket butir 5 dan 6 memperoleh 83,5%.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga 3D dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin mendapat respon positif dari siswa kelas eksperimen. Hal tersebut terbukti dimana 3 aspek yang terdapat dalam angket respon siswa secara keseluruhan memperoleh persentase berkisar antara 81%-100% yang termasuk kriteria sangat kuat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan ular tangga 3D berjalan lebih baik daripada penggunaan media *power point*. Hal tersebut terbukti dari hasil persentase pada aktivitas guru kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 92,2% dan persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 92,5%.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media permainan ular tangga 3D dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal ini dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (X IPA 3). Dari hasil uji $t_0 = 6,59$ dan $db = 77$, diperoleh t tabel ($1,98 < 6,59$) hal ini berarti ada perbedaan signifikan antara pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih baik daripada kelas kontrol.
3. Terdapat respon positif siswa kelas X IPA 3 MAN terhadap media permainan ular tangga 3D pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal ini diperoleh dari angket respon siswa yang sifatnya tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga siswa tinggal memilih jawabannya, dengan kriteria jawaban antara lain memilih Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS). Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas eksperimen yaitu kelas X IPA 3, menunjukkan bahwa media ular tangga 3D dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin (83,33%), media ular tangga 3D dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin (85,9%) dan media permainan ular tangga 3D dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin (83,5).

Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi pengajar bahasa

Mandarin khususnya pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Adapun hasil penelitian ini masih jauh dari sempurna sehingga hal-hal sebagai berikut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, antara lain :

1. Penjelasan tentang cara permainan media ular tangga harus dilakukan dengan se jelas jelasnya, karena meskipun media ular tangga 3D ini diadopsi dari media ular tangga pada umumnya, masih ditemukan siswa yang belum mengerti cara permainannya.
2. Media ular tangga 3D sebaiknya dimainkan oleh 4-5 pemain, karena semakin banyak pemain, permainan menjadi kurang efektif dan dapat menimbulkan kegaduhan di dalam kelas. Disamping itu, dengan semakin sedikitnya jumlah pemain diharapkan dapat memacu jiwa kompetisi pada setiap kelompok, sehingga dapat menumbuhkan motivasi pada siswa dalam menyelesaikan permainan.
3. Media ular tangga 3D ini juga dapat diterapkan pada materi selanjutnya pada buku ajar (*学汉语很容易 Mudah Belajar Mandarin 1*) SMA Kelas X. Sehingga media kamus putar juga dapat lebih bervariasi

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, Eka Fatma. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Utakoba (Ular Tangga Kotoba) Terhadap Penguasaan Kosakata Katakana dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bojonegoro Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: PPBJ Unesa.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajriannor, Rezky. 2011. *Pengembangan Media Permainan Utakotoba (Ular Tangga Kotoba) dalam Pembelajaran Kosakata Katakana di SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPBJ Unesa
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan : Referensi (GP Press Group).
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sapani, H. Suwardi, dkk. 1997. *Teori Pembelajaran Bahasa Modul*. Jakarta: Depdikbud.
- Soedjito. 1989. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sudjianto dan Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- 黄伯荣. 2001. *现代汉语*. 北京: 高等教育出版社.

