

**Pengaruh Media Permainan *Black Box* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta Didik
Kela X Jurusan Usah Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya**

**Pengaruh Media Permainan *Black Box* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada
Peserta Didik Kela X Jurusan Usah Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya**

Dewi Anggraeni

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

june14nizz@gmail.com

Abstrak

Dasar untuk mempelajari bahasa asing adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosa kata sangat penting peserta didik pelajari khususnya bahasa Mandarin. Maka dari itu, dengan menguasai kosakata peserta didik dapat menulis, membaca, berbicara dan mendengarkan dalam bahasa Mandarin.

Media pembelajaran juga sangat penting pada proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran pesera didik akan menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang akan diajarkan oleh guru mereka. Media permainan *Black Box* merupakan media permainan yang dapat membantu peserta didik untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin. Dengan menggunakan media permainan *Black Box* peneliti berharap untuk memudahkan peserta didik menguasai kosaka dengan baik. Penelitian ini menggunakan penelitian *True-Experimental Design* dalam bentuk *Pre-test-Post-test Control Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMK Negeri 6 Surabaya. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh setelah menghitung *t-test* adalah $t_0 = 5.47$ dan $d_b = 74$, kemudian dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 5.47$ dan $d_b = 74$, maka diketahui bahwa harga $t_{s,0,05} = 1.66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($5.47 \geq 2.00$). 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 media permainan *Black Box* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikansi terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X UPW-1 di SMK Negeri 6 Surabaya dengan kelas kontrol yang menggunakan media *Power Point* (PPT).

Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan *Black Box* sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hal ini dapat dilihat pula dari hasil angket siswa dengan presentase 82 % peserta didik lebih mudah mengingat kosakata dengan baik mulai dari tulisan *hanzi* dan *pinyin* dengan menggunakan media permainan *Black Box*. Respon yang sangat positif ini dilihat dari angket butir soal nomor empat yaitu peserta didik menjadi mudah mengingat penulisan *hanzi* dan *pinyin* dengan menggunakan media permainan *Black Box*.

Kata Kunci : Kosakata, Media Permainan, *Black Box*

Abstract

Basis for studying a language is the mastery of vocabulary. Mastery of vocabulary is very important to learn a foreign language especially Mandarin. therefore with the vocabulary we can employ four language skills are writing, reading, speaking and listening.

Learning of media is also very important in learning proses. Learning of media will be easier to understand the lessons to be taught by their teachers. Media *Black Box* game is a media game that can help every students to learn the vocabulary of Mandarin. Using the media *Black Box* game researchers hope to enable learners the vocabulary of Mandarin can be well. This study uses *True-Experimental Research Design* with *Pre-test-post-test Control Group Design*.

The population in this study were students of class X in SMK Negeri 6 Surabaya. And than, the sample is a class X UPW-1 as an experimental class and class X UPW-2 as the control class.

Based on the analysis of data obtained after calculating the *t-test* is $t_0 = 5.47$ and $d_b = 74$, then by looking at the table the value level of 5%. With $t_0 = 5.47$ and $d_b = 74$, it is known that the price $t_{s,0,05}$ show $t = 1.66$ is greater than t table ($5.47 \geq 2:00$). Thus the hypothesis of no (H_0) there was no significant difference between the results of classroom learning control and the experimental class rejected. While the results of the alternative (H_a) which says there is a significant difference between the results of classroom learning control and the experimental class received. It can be concluded that the media play *Black Box* against Chinese vocabulary has significant influence on the experimental class is class X UPW-1 at SMK Negeri 6 Surabaya with control classes using media of *Power Point*.

This study shows that using the media of *Black Box* is very influential of Mandarin vocabulary than using media of *Power Point*. This can also be seen from the results of the questionnaire students with a percentage of 82% of students easier to remember vocabulary very well start from writing *hanzi* and *pinyin* using the media of *Black Box* game. A very positive response is seen from the number four questionnaire items is the students can learn easier to remember how to writing *hanzi* and *pinyin* using the media of *Black Box* game.

Key words : **Vocabulary, Game, Black Box**

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, dunia sudah banyak mengalami perkembangan diberbagai bidang diantaranya yaitu bidang teknologi, budaya, perdagangan, dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, juga mengalami perkembangan, terutama dalam bidang bahasa asing. Bahasa asing merupakan hal penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan untuk hubungan komunikasi internasional. Selain itu bahasa asing juga sangat dibutuhkan di dunia kerja. Bahasa asing yang dibutuhkan di dunia kerja di Indonesia antara lain bahasa Inggris, Jerman, dan Mandarin. Karena banyak perusahaan di Indonesia yang bekerja sama dengan perusahaan asing misalkan negara China dan Jerman. Maka dari itu banyak orang Indonesia yang mulai mempelajari bahasa asing untuk mendapatkan pekerjaan.

Bahasa memiliki peranan penting untuk berkomunikasi pada manusia satu dengan manusia lain. Menurut Chaer (1995:19), bahasa ialah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Berikutnya, menurut Poedjosoerdarmo (2003:3), bahasa adalah sebuah sistem dari vokal yang arbitrer digunakan manusia untuk berkomunikasi. Maka dari itu, manusia perlu belajar bahasa asing untuk berkomunikasi di dunia kerja. Sekarang dunia sudah semakin maju, banyak orang yang mempelajari bahasa asing untuk melamar suatu pekerjaan.

Ada beberapa penyebab kesulitan belajar bahasa, yaitu dalam penguasaan kosakata. Menurut Soedjito (2009:24) kosakata atau perbendaharaan kata diartikan sebagai berikut, (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, (3) kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, (4) daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk mempelajari bahasa sangat penting untuk mempelajari kosakata terlebih dahulu. Karena kosakata merupakan hal paling dasar untuk mempelajari suatu bahasa. Dengan menguasai kosakata orang tersebut akan lebih mudah untuk memahami dan mempelajari bahasa asing. Penguasaan kosakata sangat penting untuk mempelajari bahasa asing, termasuk berbahasa Mandarin. Sesuai dengan pernyataan Tarigan (1993:2) bahwa “ kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya”. Maka dari itu, bila orang tersebut dapat menguasai kosakata dengan baik dan benar, maka akan lebih mudah untuk membuat suatu percakapan atau kalimat. Seseorang akan dikatakan mahir dalam bahasa asing apabila orang tersebut menguasai kosakata dengan baik dan benar.

Dalam mempelajari bahasa asing, sistem menerjemahkan secara langsung kepada peserta didik

kurang baik untuk diterapkan. Guru harus dapat memotivasi peserta didik agar aktif memahami makna kata dalam bahasa asing secara mandiri. Maka dalam hal ini perlu media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami dan mempelajari bahasa asing khususnya dalam bahasa Mandarin. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2013:7). Berdasarkan pendapat Munadi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika guru mampu menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan mengefektifkan peserta didik dengan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, peneliti menggunakan media permainan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dengan media permainan peserta didik akan menjadi aktif dan akan lebih memudahkan peserta didik untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin.

Media permainan yang digunakan peneliti adalah media permainan *Black Box*. Dari namanya sendiri *Black Box* diambil dari bahasa Inggris yang berarti Kotak Hitam. *Black Box* merupakan modifikasi dari dua permainan *Phrase Hunt* (找找字) dan *汉字 Building* (一分一分汉字) (Zaif, 2013:12-13). Modifikasi dalam permainan ini hanya terdapat dalam cara bermain dan konsep yang sedikit berbeda. Dari hasil modifikasi itulah kemudian peneliti menciptakan sendiri permainan ini dan diberi nama *Black Box*. Sesuai namanya permainan ini menggunakan *box* atau kotak yang berwarna hitam dengan sedikit ornamen-ornamen China berupa stiker berwarna emas dan merah. Alasan peneliti menggunakan media permainan terhadap penguasaan kosakata adalah melihat respon peserta didik yang selalu merasa bosan dengan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Meskipun guru mencoba berbagai cara agar peserta didik dapat menghafal kosakata dengan mudah mulai dari dekte, menggunakan media lagu ataupun film pendek akan tetapi peserta didik juga membutuhkan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan lebih bervariasi. Selain itu, guru selalu menggunakan proses pembelajaran yang monoton pada setiap proses pembelajaran. Dalam permainan ini akan melibatkan semua peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Dari latar belakang ini peneliti tertarik untuk meneliti peserta didik dari SMK Negeri 6 Surabaya Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW). Karena sekolah tersebut pembelajaran bahasa Mandarin masih kurang diminati dan kurang efektif. Tidak hanya itu, peneliti melihat proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut melalui pengamatan secara langsung yang selalu menggunakan metode yang sama setiap harinya yang masih kurang efektif untuk proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan secara

**Pengaruh Media Permainan *Black Box* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta Didik
Kela X Jurusan Usah Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya**

langsung selama dua bulan berturut-turut dalam pelaksanaan Program Pengolahan Pembelajaran (PPP). Berikutnya, pada pengamatan selama dua bulan dalam pelaksanaan PPP peneliti melihat metode yang dilakukan guru kepada peserta didik tersebut membuat peserta didik merasa bosan dan tidak paham dengan apa yang disampaikan. Peserta didik cenderung lupa akan apa yang disampaikan pada hari itu juga. Maka dari Itu, peneliti tertarik untuk meneliti proses pembelajaran dengan media permainan di SMK Negeri 6 Surabaya sebagai tempat penelitian. Peneliti memilih kelas X sebagai subjek yang akan digunakan untuk penelitian, karena kelas X masih baru mempelajari kosakata bahasa Mandarin.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses penggunaan media permainan *Black Box* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya ?
- 2) Bagaimana hasil penggunaan media permainan *Black Box* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya ?
- 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media permainan *Black Box* dalam menghadapi kesulitan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan media permainan *Black Box* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan hasil penggunaan media permainan *Black Box* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya.
- 3) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media permainan *Black Box* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

- 2) Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Media permainan *Black Box* dapat dijadikan referensi untuk proses pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya dalam pembelajaran kosakata.

- b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan untuk menambah kemampuan peserta didik untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin.

- c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan, serta dapat mengaplikasikan dan menyosialisasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan.

1.5 Batasan Islitalah

Untuk tidak menimbulkan perbedaan pengertian, perlu ada penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam memahami arti, menulis *hanzi* dan *pinyin*, dan menyusun kata menjadi sebuah kalimat.
- 2) Permainan *Black Box* adalah media permainan yang terbuat dari kotak kayu yang diberi warna hitam dan hiasan ornamen-ornamen berwarna merah dan emas berupa stiker. Dalam media ini terdapat tiga jenis kartu yaitu kartu pertama adalah kartu bergambar yang akan di tempelkan di atas karton berwarna hitam, sedangkan dua kartu lainnya bertuliskan *hanzi* dan *pinyin* yang akan di masukkan kedalam kotak. Tidak hanya itu di dalam kotak tersebut juga akan terdapat bola-bola kecil yang berguna untuk mengecoh sekaligus membuat susana permainan *Black Box* menjadi lebih seru.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Black Box* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMK Negeri 6 Surabaya Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW).

METODE

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen (*experimental research*). Pada hakikatnya penelitian ini menggunakan rancangan *True-Experimental Design*. *True-Experimental Design* yang digunakan adalah dalam bentuk *Control Group Pre-test* dan *Post-test Design*, yaitu dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak atau random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

- K : Kelas Kontrol
- O₁ : Pre test pada kelas eksperimen
- O₂ : Post test pada kelas eksperimen
- O₃ : Pre test pada kelas control
- O₄ : Post test pada kelas control
- X₁ :Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen
- X : perlakuan yang diberikan kepada kelas control

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK Negeri 6 Surabaya kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) tahun ajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Custer Random Sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan pada *cluster-cluster*.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010:103), instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

1) Observasi

Menurut ERT dalam Yaumi dan Namopolii (2014 : 112), observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mengamati perilaku, peristiwa, atau mencatat karakteristik fisik dalam pengaturan yang ilmiah .Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung.

2) *Pre-Test* dan *Post-Test*

Lembar soal *pre-test* dan *post-test* adalah lembar soal yang sama terdiri atas 35 soal terdiri dari 4 bentuk soal berupa soal menjodohkan, soal menulis *hanzi* dan *pinyin*, kalimat rumpang, dan kalimat acak. Kosakata yang digunakan adalah dengan tema kewarganegaraan “我是中国人”.

3) Angket Respon Peserta didik

Angket sering juga diterjemahkan dengan kuisisioner, yaitu dokumen yang menanyakan pertanyaan yang sama dari semua individu dalam sempel penelitian (Borg and Gall, 2003). Angket juga dipahami sebagai rangkaian pertanyaan untuk mengumpulkan informasi dari individu (ETA, 2013). Seperti yang di kemukakan para ahli diatas angket atau lembar respon peserta didik adalah sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sebagai tanggapan mengenai media permainan *Black Box* dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

3.4 Tahap Pengumpulan Data

Adapun tahapan pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Persiapan
 - a. Penetapan Judul
 - b. Studi Pustaka

- c. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan guru bahasa Mandarin SMK Negeri 6 Surabaya
- d. Meminta izin kepada pihak sekolah SMK Negeri 6 Surabaya melakukan penelitian.
- e. Menyusun perangkat pembelajaran eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Menyusun media pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut, yaitu berupa Permainan *Black Box*.
- g. Menyiapkan instrumen penelitian, yaitu:
 - (1) Menyusun RPP yang akan digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *Black Box*.
 - (2) Soal *Pre-test* dan *Post-test*
 - (3) Lembar soal *pre-test* dan *post-test* adalah lembar soal yang sama, terdiri dari 35 butir soal. *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk membandingkan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen serta mengukur pengaruh penggunaan media permainan *Black Box*.
 - (4) Membuat angket
 - (5) Tahap Validasi Instrumen ini mencakup soal-soal *pre-test* dan *post-test* yang terdapat didalam RPP dan angket dilakukan dengan berkonsultasi dengan para dosen bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya.

2) Tahap Pelaksanaan

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
1	Memberikan <i>pre-test</i>	1	Memberikan <i>pre-test</i>
2	Menyampaikan materi sesuai dengan RPP yang telah disusun menggunakan media <i>Power Point</i> (PPT).	2	Menyampaikan materi sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menggunakan permainan <i>Black Box</i> .
3	Melakukan <i>post-test</i> pada kelas kontrol di akhir pembelajaran.	3	Melakukan <i>post-test</i> pada kelas eksperimen diakhir pembelajaran dan memberikan angket respon peserta didik.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis data observasi

Data observasi pada penelitian ini adalah menggunakan penelitian observasi partisipasi yaitu, berupa lembaran pengamatan yang diisi oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMK Negeri 6 Surabaya Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW). Hasil dari data observasi tersebut dianalisis menggunakan pengukuran skala likert yaitu :

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

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

**Pengaruh Media Permainan *Black Box* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta Didik
Kela X Jurusan Usah Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya**

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

3.5.2 Analisis data tes

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan mean atau rata-rata kriteria keberhasilan peserta didik adalah:

Keterangan :

M : Mean Eksperimen

f : frekuensi

x : nilai tengah

n : jumlah siswa

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

Data tentang hasil belajar peserta didik diperoleh melalui hasil tes *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan peneliti akan dianalisis sehingga data tersebut dapat diketahui. Untuk mengetahui perbedaan hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rumusan yang akan digunakan untuk mengetahui perbedaan tersebut dengan menggunakan *t-score*.

Langkah-langkah penghitungan *t-score* menurut Arikunto (2010:335) adalah :

- 1) Menghitung rata-rata kelas kontrol

Keterangan

M_x : nilai rata-rata kelas kontrol

$\sum x$: jumlah beda kelas kontrol

n : jumlah peserta didik

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

- 2) Menghitung data kelas eksperimen

Keterangan

M_y : nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum y$: jumlah beda kelas eksperimen

n : jumlah peserta didik

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

- 3) Menghitung 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 antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Menghitung d (deviasi) yaitu untuk menghitung perbedaan *pre-test* dan *post-test*. Masing-masing subjek dengan cara d = nilai *pre-test* dan *post-test*. Setelah itu menghitung mean dari perbedaan dari *pre-test* dan *post-test* dengan rumus sebagai berikut :

Keterangan

M_d : mean deviasi

$\sum d$: nilai *pre-test* dan *post-test*

n : jumlah peserta didik

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

Setelah mengetahui rata-rata dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*, langkah selanjutnya adalah menghitung *t-signifikansi* dengan rumus *t-test* sebagai berikut (Arikunto, 2013 : 349) :

Keterangan :

t : nilai *t-test*

M_d : mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

X_d : deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

n : jumlah peserta didik

- 4) Menghitung *t-test* perbedaan mean kelas eksperimen

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

Sebelum menghitung *t-test*, langkah pertama yang harus dilakukan menghitung kuadrat deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

$$\sum y^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$

Keterangan

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

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

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

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

n : jumlah peserta didik

- 5) Menghitung uji *t-test*

Keterangan :

t : uji *t-test*

M_x : nilai rata-rata kelas eksperimen

M_y : nilai rata-rata kelas kontrol

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

3.5.3 Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Data yang diperoleh melalui peserta didik dari angket yang diberikan pada kelas eksperimen adalah untuk mengetahui respon peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media permainan *Black Box* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Mandarin, data angket tersebut terdiri dari:

Sangat Setuju (SS) : 4

Setuju (S) : 3

Kurang setuju (KS) : 2

Tidak Setuju (TS) : 1

Nilai tersebut akan digunakan untuk menghitung dan menarik kesimpulan dari penggunaan permainan *Black Box*. Untuk menghitung data angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan

P : presentase

F : frekuensi tiap jawaban

n : jumlah subjek

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

Setelah dianalisis presentasi perbutir pertanyaan, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan skala likert, adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil simpulan tersebut di klasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pernyataan. Klasifikasi persentase para responden dapat disajikan dalam bentuk tabel skala likert sebagai berikut (Ridwan, 2010 :15).

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

N_v : banyaknya subjek yang eksperimen

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

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

3.6 Pengujian Hipotesis

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

- 1) Merumuskan Hipotesis.
Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 untuk *t-test*
 H_0 : Tidak ada pengaruh positif secara signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin antara peserta didik pada kelas kontrol (tanpa perlakuan) dan peserta didik pada kelas eksperimen (dengan perlakuan).
 H_1 : Ada pengaruh positif secara signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin antara peserta didik pada kelas kontrol (tanpa perlakuan) dan peserta didik pada kelas eksperimen (dengan perlakuan).
- 2) Menentukan taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ($\alpha = 0,01$) untuk dijadikan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis.
- 3) Menentukan kriteria yang ditolak atau diterimanya H_0 . Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:
 H_0 diterima jika $t\text{-test} \leq t_{(0,01 \text{ db})}$
 H_1 ditolak jika $t\text{-test} \geq t_{(0,01 \text{ db})}$
- 4) Analisis Data Dengan Menghitung *t-test*.
Hasil pengumpulan data dianalisis dengan perhitungan statistik dengan rumus *t-test*. Rumus ini dipergunakan untuk mencari data ada atau tidaknya perbedaan antara dua mean, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- 5) Menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis, peneliti memperoleh beberapa hasil penelitian yang dilakukan dua minggu berturut-turut pada tanggal 14 September 2016 sampai dengan 23 September 2016 di SMK Negeri 6 Surabaya pada kelas X Jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW). Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian jenis eksperimen yang dilakukan di dua kelas, yaitu kelas X UPW-1 dan kelas X UPW-2. Pada kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik masing-masing adalah 38 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan empat kali pertemuan, yaitu dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan dua kali pertemuan pada kelas kontrol. Pada pertemuan pertama akan diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu dan pada pertemuan kedua akan diberikan soal *post-test*. Soal *pre-test* di berikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan soal *post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan.

Pada penelitian ini peneliti juga menganalisis kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik di kelas. Kegiatan observasi di lakukan pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran dengan satu pengamat yaitu guru bahasa Mandarin sebagai *observer*. Hasil observasi guru dan peserta didik pada pertemuan pertama yang dilakukan pada kelas X UPW-1 sebagai kelas

eksperimen adalah 90,9 % dan pada pertemuan kedua yaitu 95,45 %. Sedangkan hasil observasi pertemuan pertama pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol adalah 86,63 % dan pada pertemuan kedua yaitu 88,67 %. Dari analisis tersebut, nilai persentase hasil observasi pada kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol sudah terbilang baik. Karena pada pertemuan pertama dan kedua di kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti memberikan proses pembelajaran bahasa Mandarin kepada peserta didik dengan mendapatkan respon yang terbilang baik serta antusias para peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Mandarin sangat tinggi.

Pada pembelajaran bahasa Mandarin di SMK Negeri 6 Surabaya nilai KKM yaitu 75. Pada pertemuan pertama kelas kontrol dan kelas eksperimen peneliti memberikan soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam hal penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hasil analisis yang diperoleh setelah penelitian pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dengan rata-rata 40,76 % pada hari pertama, sedangkan pada kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen nilai rata-rata yang di peroleh adalah 49,18 %. Dari analisis hasil rata-rata yang diperoleh setelah soal *pre-test* diberikan oleh peneliti pada hari pertama, hasil menunjukkan bahwa peserta didik belum benar-benar menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik karena hal ini terlihat dari nilai rata-rata soal *pre-test* yang nilainya masih kurang dibawah nilai KKM yaitu 75. Pada hari kedua peneliti memberikan perlakuan dan soal *post-test* untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada peneliti yaitu menggunakan media *Power Point* pada kelas kontrol dan media permainan *Black Box* pada kelas eksperimen. Hasil analisis yang diperoleh setelah melakukan penelitian pada hari kedua di kelas X UPW 2 sebagai kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,94 %, sedangkan nilai rata-rata pada kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen adalah 88,67 %. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata setelah diberi perlakuan kedua kelas tersebut menjadi meningkat dengan yang terlihat dari hasil *post-test* yang diberikan. Akan tetapi nilai rata-rata kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol masih kurang dari nilai KKM yaitu 75, tetapi nilai yang diperoleh setelah peneliti memberikan pembelajaran bahasa Mandarin dengan media *Power Point* meningkat dari nilai soal *pre-test* yaitu 40, 76 % menjadi 70, 94 % pada soal *post-test*. Sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata yang sangat berbeda dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang sangat signifikan setelah diberikan perlakuan pada proses pembelajaran dengan media permainan *Black Box* dari soal *pre-test* yaitu 49, 18 % menjadi 88,67 % pada soal *post-test*. Nilai rata-rata yang terlihat berbeda pada hasil analisis setelah penelitian pada soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dan kelas X UPW-1 pada kelas eksperimen menjadikan media permainan *Black Box* menjadi sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa

**Pengaruh Media Permainan *Black Box* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta Didik
Kela X Jurusan Usah Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya**

Mandarin. Dengan menggunakan media permainan *Black Box* para peserta didik juga menjadi lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran secara individu maupun berkelompok. Media permainan *Black Box* juga memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Mandarin agar tidak merasa bosan dan lebih giat dalam belajar.

Setelah nilai rata-rata soal *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen ditemukan, barulah menganalisis hasil *testing-signifikansi* atau *t-signifikansi* dengan tujuan untuk mengetahui keefektifitasan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan menggunakan media *Power Point* dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media permainan *Black Box* pada proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan melihat perbedaan *mean* dari kedua kelas tersebut. Hasil yang diperoleh *t-signifikansi* kelas eksperimen yaitu kelas X UPW-1 = $35,38 \geq t(0,01, 37) = 2,42$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa adanya perbedaan *t-signifikansi* antara M_{pre} dan M_{post} setelah siswa mendapat materi dengan menggunakan media permainan *Black Box*. Setelah perbedaan *mean* diketahui tahap selanjutnya yaitu menghitung nilai *t-test* yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil yang diperoleh setelah menghitung *t-test* adalah $t_0 = 5,47$ dan $d_b = 74$, kemudian dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 5,47$ dan $d_b = 74$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($5,47 \geq 2,00$). 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 media permainan *Black Box* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X UPW-1 di SMK Negeri 6 Surabaya.

Hasil respon peserta didik dinilai dari analisis data angket yang merupakan data yang bersifat deskriptif yakni suatu penjelasan atau pengamatan dari angket yang masih bersifat kuantitatif. Data angket ini digunakan sebagai pelengkap dari penelitian untuk mengetahui respon siswa setelah diberi perlakuan media permainan *Black Box* pada kelas kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen. Data respon peserta didik terdiri dari 10 butir soal yang disebar di kelas eksperimen yaitu kelas X UPW-1 sebagai sampel dari penelitian ini. Butir dari angket tersebut memiliki skor yang beda-beda Sangat Setuju (SS), dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Kurang Setuju (KS) dengan skor 2, dan Tidak Setuju (TS) dengan skor 1.

Dari analisis angket respon peserta didik diatas bahwa media permainan *Black Box* sangat efektif dan membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk mempelajari bahasa Mandarin. Selain itu dengan media permainan *Black Box* akan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif lagi dikelas daripada sebelumnya. Dari hasil analisis dia atas juga membuat peserta didik

menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa media permainan *Black Box* berpengaruh terhadap kosakata pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dan kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen. Pengaruh juga terlihat dari data angket respon peserta didik yang dianalisis peneliti pada penelitian.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data yang ada peneliti dapat menyimpulkan bahwa, penelitian ini sangat berpengaruh dan efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hal ini dapat dilihat dari berbagai bukti yang ada pada hasil analisis yang meliputi,

1) Proses Penggunaan Media Permainan *Black Box*

Proses pembelajaran dilakukan selama 4 hari berturut-turut pada tanggal 14 September sampai dengan 23 September dengan masing-masing kelas dua kali tatap muka. Pada pertemuan pertama di kelas kontrol dan eksperimen peneliti memberikan *pre-test* terlebih dahulu barulah memberikan media *Power Point* sebagai proses pembelajaran. Pemberian soal *pre-test* pada kelas kontrol dan eksperimen pada pertemuan pertama guna untuk mengetahui nilai awal masing-masing peserta didik sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya pada pertemuan kedua pada kelas kontrol peneliti memberikan media *Power Point* sebagai proses pembelajaran dan ditutup dengan pemberian soal *post-test*. Sedangkan pada kelas eksperimen peneliti memberikan media permainan *Black Box* pada proses pembelajaran dan ditutup dengan soal *post-test* dan pemberian angket respon peserta didik. Pemberian soal *post-test* pada peserta didik di akhir pembelajaran guna untuk mengetahui hasil peserta didik setelah diberi perlakuan dan pemberian angket respon peserta didik guna untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media permainan *Black Box*.

2) Hasil Penggunaan Media Permainan *Black Box*

Hasil penggunaan media permainan *Black Box* terhadap penguasaan kosakata bahasa mandarin dapat dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh. Hasil analisis yang diperoleh setelah penelitian pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dengan rata-rata 40,76 % pada hari pertama, sedangkan pada kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen nilai rata-rata yang di peroleh adalah 49,18 %. Sedangkan, hasil analisis yang diperoleh setelah melakukan penelitian pada hari kedua di kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,94 %, sedangkan nilai rata-rata pada kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen adalah 88,67 %. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata setelah diberi perlakuan kedua kelas tersebut menjadi meningkat dengan yang terlihat dari hasil *post-test* yang diberikan. Jadi, nilai rata-rata yang terlihat berbeda pada hasil analisis setelah penelitian pada soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dan kelas X UPW-1 pada kelas eksperimen menjadikan media

permainan *Black Box* menjadi sangat berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Dengan menggunakan media permainan *Black Box* para peserta didik juga menjadi lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran secara individu maupun berkelompok. Media permainan *Black Box* juga memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Mandarin agar tidak merasa bosan dan lebih giat dalam belajar.

Setelah hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kedua kelas tersebut dianalisis, barulah menghitung nilai *t-signifikansi*. Hasil yang diperoleh dari *t-signifikansi* kelas eksperimen yaitu kelas X UPW-1 = $35,38 \geq t(0,01, 37) = 2,42$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa adanya perbedaan *t-signifikansi* antara M_{pre} dan M_{post} setelah peserta didik mendapat materi dengan menggunakan media permainan *Black Box*. Setelah perbedaan *mean* diketahui tahap selanjutnya yaitu menghitung nilai *t-test* yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil yang diperoleh setelah menghitung *t-test* adalah $t_0 = 5,47$ dan $d_b = 74$, kemudian dengan melihat table nilai taraf 5%. Dengan $t_0 = 5,47$ dan $d_b = 74$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,66$ menunjukkan t lebih besar dari pada t table ($5,47 \geq 2,00$). 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 media permainan *Black Box* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X UPW-1 di SMK Negeri 6 Surabaya.

3) Hasil Respon Peserta Didik

Dari analisis respon peserta didik diatas bahwa media permainan *Black Box* sangat efektif dan membuat peserta didik menjadi lebih antusias untuk mempelajari bahasa Mandarin. Kesulitan yang dialami peserta didik menjadi berkurang setelah permainan *Black Box* diberikan. Peserta didik menjadi lebih antusias dan lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Mandarin. Selain itu dengan media permainan *Black Box* akan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif lagi di kelas daripada sebelumnya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa media permainan *Black Box* berpengaruh terhadap kosakata pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* pada kelas X UPW-2 sebagai kelas kontrol dan kelas X UPW-1 sebagai kelas eksperimen. Pengaruh juga terlihat dari data angket respon peserta didik yang dianalisis peneliti pada penelitian.

5.2 SARAN

Dari kesimpulan diatas penelitian ini terbukti efektif dan berpengaruh pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal ini terbukti dari hasil angket yang sudah dianalisis oleh peneliti, bahwa penelitian ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan

menjadi antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, nilai pada peserta didik menjadi meningkat setelah diberi perlakuan. Adapun saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Adapun saran yang diberikan peneliti kepada guru adalah pembelajaran bahasa Mandarin membutuhkan waktu lama untuk memahami kosakata. Kosakata merupakan dasar yang paling penting untuk mempelajari sebuah bahasa, khususnya bahasa asing. Maka dari itu, proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mudah bosan merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran. Guru juga seharusnya membuat sesuatu yang baru untuk mempermudah proses pembelajaran, sebagai contoh media permainan *Black Box*. Dengan media permainan ini peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar lebih dari yang diajarkan.

2) Bagi Peserta Didik

Saran yang tepat untuk peserta didik adalah pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik pada awalnya sangat takut dan kurang percaya diri. Seharusnya peserta didik tidak perlu takut akan hal tersebut. Selama penelitian berlangsung, peneliti melihat banyak peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap bahasa Mandarin. Maka dari itu, para peserta didik jangan takut untuk bertanya pada guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali
- Chaer, Abdul. 1995. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eta. *Data Collection Methods for Program Evolution : Questionnaires*.
- Heinich, R, Molenda, M, Russel, J.D., & Smaldino, S.E. 1996. *Instructional media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Engelwood, New Jersey
- Herry, Hernawan, Asep, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Qian, Nairong (钱乃荣). 1995. *Hànyǔ Yǔyánxué 汉语语言学*. Beijing : Beijing yuyan xueyuan
- Soedjito. 1992. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soewignjo, Santosa. 2013. *Seni Mengatur Warna Digital*. Yogyakarta : PT. Macananjaya Cemerlang
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta : Puspa Swara
- Susanto, Eko. 2009. *Go Games Untuk Mengajar ; Pembuka dan Penutup kelas*. Yogyakarta: Bintang Tiga Books

**Pengaruh Media Permainan *Black Box* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Peserta Didik
Kela X Jurusan Usah Perjalanan Wisata (UPW) SMK Negeri 6 Surabaya**

- Suranto .2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta:
Media Wacana
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*.
Surabaya : SIC
- Tarigan, H.G. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung:
Angkasa
- Yaumi, Muhammad dan Damopolii Muljono. 2014.
Action Reserch : Teori, model, & Aplication.
Jakarta : Kencana
- Zaif Rachman, Adre. (2013). *Excellent Mandarin
Games*. Jakarta: Kesaint Blanc
- 黄伯荣和廖序东.2008. <<现在汉语>>.北京：高等教
育出版社。
- Kamus Bahasa Indonesia. Diakses pada** tanggal 5
Agustus 2016. www.KamusBahasaIndonesia.org