

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI BAHASA
SMA NEGERI 3 LAMONGAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

Rudi Hartono

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

Abstrak

Saat ini kebutuhan untuk belajar bahasa Mandarin sebagai bahasa asing sudah meningkat. Seperti halnya di SMA Negeri 3 Lamongan, bahasa Mandarin di sekolah tersebut menjadi mata pelajaran lintas minat bagi siswa kelas X, XI, dan XII Jurusan Bahasa. Namun, dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dikarenakan pembelajaran yang monoton dan tanpa adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media permainan kartu UNO.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu, 1) bagaimana pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media kartu UNO pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017; 2) bagaimana pengaruh penggunaan kartu UNO terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017; 3) bagaimana respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017 terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu UNO.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI Jurusan Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan yang berjumlah 18 siswa, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media permainan kartu UNO pada kelas XI Bahasa.

1) Observasi aktivitas guru dan siswa dari awal hingga akhir berjalan dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru dengan presentase sebesar 92%, dan observasi aktivitas siswa dengan presentase 91%. Presentase tersebut dalam skala *likert* termasuk ke dalam kriteria sangat baik; 2) Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dilakukan dengan uji normalitas. Dari hasil keefektifan pembelajaran kelas eksperimen dengan uji t-signifkasi dapat ditarik kesimpulan bahwa bahwa $t = 8.32$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* adalah $27.33.db = (\text{jumlah subjek} - 1) = 18-1 = 17$. Diperoleh batas penerimaan $t (5\%.17)$. Karena $t = 8.32 > t (5\%.17) = 0.85$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, t-signifikasi berarti penggunaan media permainan kartu UNO terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin; 3) Analisis data angket respon siswa dilakukan guna mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu UNO. Setelah dilakukan perhitungan dari hasil angket respon siswa secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 84%. Dalam skala presentase tersebut tergolong dalam kriteria yang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu UNO layak diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan terbukti ektivitasnya.

Kata Kunci : media pembelajaran, kartu UNO, penguasaan kosakata.

ABSTRACT

The needed to learn Mandarin as a foreign language has been greatly improved. In addition, Many schools choose Mandarin as a foreign language beside English. As in SMA Negeri 3 Lamongan, Mandarin become one of the cross-interest subjects for students of classes X, XI, and XII in Language major. But in the learning process, mostly students experiencing difficulties in vocabulary learning of Mandarin because it has a monotonous way and without media learning. Therefore, researchers applied media card game, UNO.

This study has three statements of problems, 1) how to use UNO card as the media to learn Mandarin vocabulary to the Students of class XI SMA Negeri 3 Lamongan Language, year 2016/2017, 2) how the influence of using UNO cards to Mandarin vocabulary in class XI SMA Language SMA Negeri 3 Lamongan 2016/2017 school year, 3) how the class responses about the usage of UNO cards as a media to learn Mandarin vocabulary in XI grade of SMAN 3 Lamongan Language, year 2016/2017.

This study is a pre-experimental design. The population in this study is a student in XI language major class of SMA Negeri 3 Lamongan, while samples from this study is XI language major class of SMA Negeri 3 Lamongan. This research was conducted by applying media card game UNO in XI Languages class. Among the treatments are pretest and posttest, the last is the provision of student questionnaire responses.

1) Observation activities of teachers and students from the beginning to the end is going well. This is evidenced by the results of teacher activity observation with a percentage of 92%, and student activity observation with a percentage of 91%. The percentage of the Likert scale included into the criteria very well. 2) the results of pretest and posttest experimental class, the next step is doing a normality test. This normality test was conducted to test the effectiveness of learning Mandarin vocabulary using a media card game UNO. From the results of the experimental class learning effectiveness by t-signifikasi, it can be deduced that $t = 8.32$, and the average of the pretest and posttest is 27.33 . $db = (\text{number of subjects} - 1) = 18 - 1 = 17$. Retrieved acceptance limit $t (5\%.17)$. Because $t = 8.32 > t (5\%.17) = 0.85$. then H_0 and H_1 is accepted, then the t-signification means the usage of media, which is the card game UNO proved effectively in learning Mandarin vocabulary. 3) The data analysis student questionnaire response was conducted to determine the students' responses to learn Mandarin vocabulary using UNO cards. Overall, after the calculation of result, student questionnaire responses obtained a percentage about 84%. In percentage scale, it classified as a good criteria. It can be concluded that the media card game UNO feasible in learning Mandarin vocabulary and effectively proved.

Keywords : learning media, UNO cards, mastery of vocabulary.

PENDAHULUAN

Saat ini kebutuhan untuk belajar bahasa Mandarin sebagai bahasa asing sudah meningkat. Banyak sekolah memilih bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran bahasa asing tambahan selain bahasa Inggris. Seperti halnya di SMA Negeri 3 Lamongan, bahasa Mandarin di sekolah tersebut menjadi mata pelajaran lintas minat bagi siswa kelas X, XI, dan XII Jurusan Bahasa. Namun, dalam proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dikarenakan pembelajaran yang monoton dan tanpa adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media permainan kartu UNO.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu, 1) bagaimana pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media kartu UNO pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017; 2) bagaimana pengaruh penggunaan kartu UNO terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017; 3) bagaimana respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017 terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu UNO.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan 1) mendeskripsikan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu UNO pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017; 2) mendeskripsikan pengaruh penggunaan kartu UNO terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017; 3) mendeskripsikan respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017 terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu UNO.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khauwak (2016) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Remi terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Pinyin pada Siswa Kelas XII APH 2 SMK YPM 2 Taman Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016". Kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sulisty (2016) "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016".

Suprihatiningrum (2013:319), media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia

pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk mengungkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hamalik dalam Arsyad (2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran berdasarkan fungsinya dinilai sangat efektif dalam proses belajar siswa.

Suprihatiningrum (2013:323) secara umum membagi media pembelajaran menjadi tiga macam, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Munadi (2013:36) menyebutkan fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. *Pertama*, analisis fungsi yang didasarkan pada media terhadap tiga fungsi media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik dan (3) fungsi manipulatif. *Kedua*, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (4) fungsi psikologis dan (5) fungsi sosio-kultural.

Hakim (2010) mengatakan kartu UNO pertama kali diciptakan pada 1971 di Reading, Ohio. Kartu UNO dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. UNO yang berasal dari bahasa Italia/Spanyol memiliki arti satu, begitu juga dalam permainan kartu tersebut pemain harus menyebut kata UNO

dalam kondisi tertentu. Kartu ini biasa dimainkan 2 sampai 10 pemain. Masing-masing pemain mendapatkan 7 kartu untuk dimainkan. Pemain yang lebih dahulu dapat menghabiskan kartunya adalah pemenangnya. Kartu UNO yang digunakan dalam penelitian ini sedikit berbeda, yaitu diselipkan kata benda pada kartu. Dalam penggunaannya pemain harus menyebutkan arti kata dari kartu yang dikeluarkan tersebut.

Kosakata dalam bahasa Mandarin disebut sebagai 词汇 *cí huì*. Hal ini senada dengan penjelasan Huáng (黄伯荣 2001:250), “词汇又称语汇, 是一种语言里所有的 (或特定范围的) 词和固定的总和。” *cí huì yòu chèn yǔ huì, shì yī zhōng yǔ yán lǐ suǒ yǒu de (huò tè dìng fàn wéi de) cí hé gù dìng de zǒng hé*. Artinya, kata atau yang disebut juga sebagai kosakata, adalah seluruh himpunan bahasa (atau kisaran tertentu) yang terdiri kata dan frase. Jadi kosakata dapat diartikan sebagai komponen terpenting dalam suatu bahasa. Dengan penguasaan kosakata yang cukup, itu akan mempermudah seseorang memahami apa yang disampaikan oleh orang lain.

Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang merupakan dasar dari pembentukan kalimat. Suparto (2003:21) menegaskan bahwa menurut arti dan tata bahasanya, kata dalam bahasa Mandarin dibagi menjadi dibagi menjadi dua bagian, yaitu kata konkret/ *shí cí* dan kata abstrak *xū cí*. Kata konkret adalah kata yang mempunyai arti yang konkret, yang dapat berdiri sendiri menjadi bagian dari kalimat, sedangkan *xū cí* tidak memiliki arti yang konkret dan tidak dapat berdiri sendiri menjadi bagian kalimat.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian dekriptif kuantitatif dengan menggunakan *pre-experimental design*. Desain yang dipilih adalah

onegroup pretest posttest design. Sugiyono (2014:110) menjelaskan pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* atau setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut adalah bentuk rancangan desain eksperimen *one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2014:111)

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan: O_1 : *Pre-test* sebelum diberi perlakuan, X : *Treatment* , O_2 : *Post-test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri 18 siswa. Teknik pemilihan sampel yang digunakan ialah sampel populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah total 18 siswa dengan rincian 6 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan kelas XI Bahasa sebagai sampel dalam penelitian ini ialah karena hanya Jurusan Bahasa yang ada mata pelajaran Bahasa Mandarin. Selain itu, dikarenakan jumlah siswa yang kurang dari 100 siswa sehingga kelas XI Bahasa dijadikan sebagai sampel.

Dalam penelitian ini dilakukan teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes (*pretest dan posttest*), dan kuesioner (angket). Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap suatu objek tertentu dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Terdapat dua jenis kegiatan observasi yang dilakukan, yaitu observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal tes. Lembar soal tes terbagi atas dua yaitu *pre-test* dan *post-test*. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada

responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:199). Instrumen yang digunakan ialah berupa angket.

Terdapat tiga teknik analisis data dalam penelitian ini. Pertama, analisis hasil observasi. Data dalam lembar observasi tersebut memiliki skor atau nilai berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran kosakata dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan. Terdapat 5 kriteria penilaian dalam lembar observasi dengan skor 1 merupakan nilai terendah dan skor 5 merupakan nilai tertinggi.

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

Petunjuk skor berdasarkan Riduwan (2009:88) sebagai berikut :

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

Kedua, analisis hasil nilai siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hasil yang signifikan pada kelas yang akan diteliti dengan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberiperlakuan (*posttest*). Dalam Arikunto (2013:350) analisis data test pada siswa dengan menggunakan mean atau nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

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

Kemudian, dihitung dengan menggunakan rumus *t-signifikasi* sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2013:350)

Ketiga, analisis hasil data responsiswa. Data angket tersebut diberi nilai sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Nilai-nilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

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 DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

Data observasi yang diperoleh merupakan data yang diambil dari lembar observasi guru dan siswa ketika penelitian berlangsung. Kedua data tersebut dianalisis dengan skala *Likert* untuk dapat mengetahui keefektifan penggunaan media permainan kartu UNO dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui pada awal persiapan, kegiatan inti dan penutup berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil analisis data observasi guru yang mendapatkan presentase sebesar 92%. Presentase yang didapatkan tersebut jika dilihat dalam skala *likert* termasuk kedalam kriteria penilaian sangat baik.

Selanjutnya ialah penyajian hasil analisis data lembar observasi aktivitas siswa. Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media permainan kartu UNO. Peneliti mengamati aktivitas siswa berlangsung dengan baik selama kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang dapat dengan tenang dan tertib saat

Hasil kesimpulan tersebut diklarifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan yang telah tersedia. Menurut Riduwan (2009:88), 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

pembelajaran berlangsung. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama. Dalam proses pembelajaran, siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO. Siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* dengan baik. Selain itu siswa juga termotivasi dengan adanya penggunaan media permainan kartu UNO. Dengan adanya media permainan kartu UNO siswa menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket observasi siswa yang mendapat presentase sebesar 91%. Presentase yang didapatkan tersebut termasuk kedalam kriteria penilaian sangat baik.

Hasil Tes/ Nilai Siswa

Dari hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media permainan kartu UNO. Pada hasil *pretest* siswa mendapatkan hasil rata-rata sebesar 52.2. Seluruh siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan dikarenakan materi yang belum dimengerti oleh siswa. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media permainan kartu UNO, dapat diketahui bahwa siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan mendapatkan peningkatan hasil belajar. Pada hasil *posttest* mendapatkan rata-rata sebesar 79.56. Sebagian besar siswa telah

mencapai KKM, meskipun demikian ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM namun dari segi hasil penilaian semuanya telah mengalami peningkatan hasil belajar. Tidak ada yang mengalami penurunan hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan media permainan kartu UNO.

Setelah diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan guna menguji efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media permainan kartu UNO. Dari hasil efektivitas pembelajaran kelas eksperimen dengan uji t-signifikasi dapat ditarik kesimpulan bahwa bahwa $t = 8.32$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* adalah $27.33.db = (\text{jumlah subjek} - 1) = 18-1 = 17$. Diperoleh batas penerimaan $t (5\%.17) = 0.85$. Karena $t = 8.32 > t (5\%.17) = 0.85$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka t-signifikasi berarti penggunaan media permainan kartu UNO terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Hasil Angket Respon Siswa

Analisis data angket respon siswa dilakukan guna mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu UNO. Angket respon siswa berisi 10 butir pertanyaan, dengan rincian 2 butir pertanyaan tentang kesulitan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, 8 butir pertanyaan mengenai pengaruh penggunaan kartu UNO.

Dari butir soal pertama dan kedua, diperoleh rata-rata sebanyak 44% siswa menyatakan kurang setuju, dan sebanyak 67% siswa menyatakan setuju bahwa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal tersebut berarti masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. 8 butir selanjutnya diperoleh rata-rata jawaban siswa

menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa media permainan kartu UNO berpengaruh dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa. Hal tersebut berarti penggunaan kartu UNO sangat berpengaruh dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa.

Setelah dilakukan perhitungan dari hasil angket respon siswa secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 84%. Dalam skala *likert* presentase tersebut tergolong dalam kriteria yang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu UNO layak diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan terbukti efektifitasnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Rumusan masalah yang pertama dapat dilihat dari hasil data yang diperoleh dari tabel observasi guru, dari awal hingga akhir berjalan dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi guru dengan jumlah skor total 59 memperoleh presentase sebesar 92%. Presentase tersebut dalam skala *likert* termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Adapun hasil data yang diperoleh dari tabel observasi aktivitas siswa mendapatkan nilai presentase sebesar 91% dengan jumlah skor total 33. Presentase tersebut dalam skala *likert* termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu UNO berjalan dengan sangat baik.
- 2) Rumusan masalah yang kedua telah terjawab dengan adanya peningkatan antara *Mean pretest* dengan *Mean posttest*. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai *Mean deviasi* (Md) sebesar 27.33 dengan jumlah

kuadrat deviasi sebesar 3302.8813. Diketahui bahwa $t = 8.32$ dan rata-rata dari *pretest* dan *posttest* adalah 27.33.db = (jumlah subjek - 1) = 18-1 = 17. Diperoleh batas penerimaan t (5%.17). Karena $t = 8.32 > t$ (5%.17) = 0.85, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka t -signifikasi berarti penggunaan media permainan kartu UNO terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan.

- 3) Rumusan masalah yang ketiga telah terjawab dengan hasil perhitungan angket respon siswa dengan perolehan hasil yang sangat baik. Hal ini terlihat dari presentase yang didapatkan pada angket respon siswa sebesar 84%. Dalam skala *likert* tergolong dalam kriteria sangat baik (81%-100%). Jadi dapat disimpulkan respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan terhadap pembelajaran kosakata menggunakan media permainan kartu UNO yaitu sangat baik.

Ketiga hasil di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO mendapat pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan nilai *pretest* ke *posttest*. Media permainan kartu UNO juga terbukti dapat memotivasi siswa, menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif, serta dapat menciptakan kerjasama yang baik antar siswa.

Saran

Setelah melakukan proses penelitian dengan menggunakan media permainan kartu UNO, maka terdapat beberapa saran . Pertama saran bagi siswa,

dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO, siswa hendaknya lebih aktif lagi. Selain itu meskipun media yang digunakan termasuk media permainan, siswa hendaknya lebih fokus dalam konteks pembelajarannya. Karena siswa cenderung terlalu menikmati permainan hingga lupa akan waktu dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media permainan kartu UNO baiknya dipelajari secara menyeluruh tidak hanya dengan menghafal kosakata tanpa memperhatikan penulisan *hanzi*, jadi ketika mendapatkan tes tulis siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam menulis ataupun menggunakan *hanzi*.

Kedua, saran bagi guru. Jika dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO diadakan kegiatan permainan 2 kelompok atau lebih, guru hendaknya lebih bisa mengelola kelas. Pembelajaran menggunakan media permainan dapat menciptakan kelas yang aktif, sehingga pengelolaan kelas yang baik dapat membantu berjalannya pembelajaran menggunakan media dengan baik.

Media permainan kartu UNO ini memiliki bentuk dan dimensi yang tidak terlalu besar, sehingga dalam kegiatan awal pembelajaran hendaknya guru menyiapkan media proyeksi guna untuk menampilkan gambar visual dari kartu UNO yang akan digunakan. Hal ini dimaksudkan agar penyampaian mengenai kartu UNO dapat diterima oleh seluruh siswa.

Ketiga, saran bagi peneliti berikutnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian berikutnya dengan mengembangkan media permainan kartu UNO menjadi lebih baik lagi. Selain itu media permainan kartu UNO ini juga dapat diimplementasikan ke dalam bentuk yang baru dan berbeda dengan penelitian ini. Misalnya media permainan kartu UNO dikemas

dalam bentuk *software* yang dapat dijalankan di komputer sehingga penggunaannya tidak hanya dalam bentuk kartu saja.

Dengan adanya pengaruh positif terhadap penggunaan media permainan kartu UNO ini dapat dilanjutkan penelitian berikutnya dengan menerapkan media pembelajaran ini dalam keterampilan ataupun materi yang berbeda. Jika dalam penelitian ini keterampilan yang dipilih adalah aspek kosakatanya, penelitian berikutnya dapat menggunakan keterampilan yang lain misalnya keterampilan menulis *hanzi*, keterampilan berbicara, dan lain sebagainya. Selain itu perbendaharaan kata yang dapat digunakan dalam media kartu UNO tidak terbatas pada kata benda atau pada materi keluarga saja, namun bisa juga di aplikasikan materi pembelajaran lain dengan jenis kata yang lain juga.

Daftar Pustaka

- Hakim, Edwin Prawiro. 2010. Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. Skripsi. Medan: JIK FMIPA UNSU. (online), (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/21705/4/Chapter%20II.pdf>, diakses 15 Oktober 2016)
- Khauwak, Younela Devega. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Remi terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Pinyin pada Siswa Kelas XII APH 2 SMK YPM 2 Taman Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.
- Sulistyo, Erlita Luchy. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X MIA 5 NU 1 Gresik Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.