

Penggunaan Media Permainan “Misteri Hanzi” Dalam Pembelajaran Kosa kata Dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Bagi Siswa Kelas Xi IPA Sma Giki 2 Surabaya

Fransiska Sisilia

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

E-mail : franskasisilia@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu media yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosa kata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin adalah misteri Hanzi. Penelitian ini menggunakan penelitian *True Experimental Design* dalam bentuk *Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya tahun ajaran 2016/2017, sedangkan sampel yang diteliti adalah kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dan XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan *t-score*, diperoleh $t_0 = 6,63$ dan $db = 77$. diketahui bahwa harga t lebih besar dari t tabel ($6,67 \geq 2,00$). Dengan begitu, nilai t -hitung lebih besar dari t -kritik pada tabel $ts_{0,05}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan misteri Hanzi yang diberikan pada kelas eksperimen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran kosa kata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas XI IPA 3 di SMA GIKI 2 Surabaya. Dibandingkan dengan kelas XI IPA 2 yang hanya menggunakan media *power point* dalam pelajaran bahasa Mandarin. Dari angket yang diberikan, sebagian besar siswa menjawab setuju dengan penggunaan media misteri Hanzi dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Persentase yang didapatkan per butir soal di atas 80%. Penggunaan media misteri Hanzi juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosa kata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Media misteri Hanzi, kosa kata, menyusun kalimat sederhana.

Abstract

The use of proper media learning can help the students to understanding the lessons which were delivered by teachers. One of the media that can help students to vocabulary learning and composing a simple sentence of mandarin language is a mystery Hanzi games. This research used True Experimental Design in the form of Pre-test Post-test Control Group Design method. The population in this research were students of grade XI IPA of GIKI 2 Senior High School period 2016/2017, whereas the sample of this research is a grade XI IPA 2 as the control and XI IPA 3 as the experimental. The conclusion of the t -score calculation, obtained $t_0 = 6.63$ and $db = 77$. Note that the price of t greater than t table ($6,67 \geq 2,00$). The value of t count is bigger than t -criticism on the table $ts_{0,05}$. So it can be concluded that the mystery Hanzi games which were given for the experimental class has a significant influence to vocabulary learning and composing a simple sentence of mandarin language in grade XI IPA 3 GIKI 2 Senior High School. Compared with grade XI IPA 2 which only used power point as media to study mandarin language. From the questionnaire, the students are dominant agree with Mystery Hanzi games to study mandarin language. The percentage obtained by items above 80%. The use of mystery Hanzi games also proven to improve students skills to vocabulary learning and composing a simple sentence of mandarin language.

Keywords: mystery Hanzi media, vocabulary, constructing simple sentence.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memacu masyarakat untuk mempelajari bahasa asing. Salah satu contohnya adalah bahasa Mandarin. Pelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa asing juga sudah dilakukan di beberapa sekolah di Surabaya. Salah satu sekolah yang menyediakan pelajaran bahasa Mandarin adalah SMA GIKI 2 Surabaya. Dalam

mempelajari bahasa Mandarin, yang sangat penting adalah pembelajaran kosa kata. Ada empat keterampilan yang perlu dipahami dalam mempelajari bahasa mandarin yaitu, mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Menulis merupakan faktor yang terpenting dalam mempelajari bahasa. Hal ini karena menulis mencakup kemampuan

Penggunaan Media Permainan "Misteri Hanzi" dalam Pembelajaran Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin bagi Siswa Kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya

yang semakin lama semakin unggul untuk menuangkan pikiran dan perasaan secara tertulis (Purwo, 1996:186).

Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografi atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Suprihatiningrum, 2013:319). Salah satu media yang tepat untuk mempelajari bahasa Mandarin adalah media permainan. Dalam penelitian ini Peneliti menggunakan media permainan misteri Hanzi. Media ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Setelah dilakukan peninjauan tentang pembelajaran bahasa Mandarin di SMA GIKI 2 Surabaya dengan wawancara terhadap siswa kelas XI pada 31 Agustus 2016, diperoleh informasi bahwa guru bahasa Mandarin mereka belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Peneliti telah mendapatkan izin untuk menjadikan kelas XI IPA sebagai sampel penelitian. Peneliti menggunakan kelas XI IPA 2 sebagai kontrol dan kelas XI IPA 3 sebagai eksperimen.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara, hasil, dan respon para siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya terhadap pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan misteri Hanzi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan misteri Hanzi sebagai media pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana Bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya.

Oleh karena itu, dilihat dari permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya, penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, dimana penelitian menggunakan bentuk desain *True Experimental Design*. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih secara acak (*Random*) (Sugiyono, 2014 : 112).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya dengan jumlah 241 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sample*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel yang diteliti adalah kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan total 39 siswa dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen

dengan total 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi: Lembar observasi guru dinilai langsung oleh guru pelajaran bahasa Mandarin yang bertindak sebagai observer yaitu Gendis Tri Hatmanti, S.Pd. Dengan mengetahui nilai pada lembar observasi maka dapat diketahui bahwa penggunaan media permainan misteri Hanzi sangat berpengaruh terhadap pelajaran bahasa Mandarin terutama dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Setelah mendapatkan hasil observasi, kemudian dihitung dan diperoleh persentasenya. Dari persentase tersebut dapat diketahui proses pembelajaran berjalan baik dengan melihat tabel skala Likert; (2) Tes: Tes dilakukan dua kali, yaitu berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki tingkat kesulitan yang sama. Soal *pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Sedangkan *post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana setelah mereka diberi perlakuan berupa penggunaan media misteri Hanzi. Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 25 soal yaitu berupa memilih Hanzi dan pinyin dengan tepat, menjodohkan pinyin dan hanzi, menjawab pertanyaan, menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, mengisi dialog yang rumpang; (3) Angket: Angket dibagikan kepada 40 siswa di kelas eksperimen. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap permainan media misteri Hanzi dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya. Angket respon siswa terdiri dari 5 soal yang dapat dijawab dengan mencentang jawaban SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju). Siswa merespon positif penggunaan media misteri Hanzi apabila persentase yang didapatkan lebih dari 60% dan begitu juga kebalikannya.

Analisis data observasi dapat diperoleh melalui rumus :

$$P = \frac{\text{nilai pemerolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

kemudian hasil analisis tersebut diukur dengan menggunakan tabel skala Likert (Riduwan, 2014:23).

Tabel 1. Tabel Skala Likert

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

Analisis data tes dapat diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah itu didapatkan nilai *t-score* untuk mengetahui adanya perbedaan nilai rata-rata pada antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan langkah-langkah mencari nilai *t-score*:

1) Analisis Hasil *pre-test* dan *post-test*

a. Menghitung nilai rata-rata peningkatan tiap kelompok *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

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

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

Keterangan:

M_x = rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

$\sum x$ = jumlah nilai *pre-test*/ *post-test* kelas eksperimen

M_y = rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

$\sum y$ = jumlah nilai *pre-test*/ *post-test* kelas kontrol

n = jumlah siswa

b. Menghitung Mean pada tiap kelompok dengan rumus:

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

Keterangan:

Md = mean antara *pre-test* dan *post-test*

$\sum d$ = jumlah antara nilai *pre-test* dan *post-test*

n = banyaknya subjek yang diteliti

(Arikunto, 2010:350)

c. Menghitung kuadrat deviasi

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

keterangan:

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

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat perbandingan antara *pre-test* dan *post-test*

n = banyaknya subjek yang diteliti

d. Menghitung *t* signifikansi

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

keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

xd = deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)

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

N = jumlah subjek yang diteliti

d.b = ditentukan dengan $N-1$

(Arikunto, 2010:349)

e. Menghitung *T-score*

Data berupa hasil tes (*post-test*) dari kelas kontrol dan eksperimen dianalisis dengan menggunakan rumus *t-score*. Rumus ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara nilai rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen. Rumus *t-score* adalah sebagai berikut :

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

Keterangan:

M = rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

x = deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y = deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

(Arikunto, 2010:354-355)

Analisis data engket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

f = Frekuensi tiap jawaban dari responden

N = Jumlah subjek

(Riduwan, 2014:25)

Penggunaan Media Permainan "Misteri Hanzi" dalam Pembelajaran Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin bagi Siswa Kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya

Setelah menghitung persentase per butir pertanyaan. Langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dengan menggunakan tabel skala likert dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{nilai pemerolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Hasil analisis data angket kemudian diukur dengan menggunakan tabel skala Likert (Riduwan, 2014:23).

Tabel 2. Tabel Skala Likert

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada kelas XI IPA di SMA GIKI 2 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada 12 Januari 2017 sampai 19 Januari 2017. Pelaksanaan penelitian pada kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dilakukan pada pukul 08.00-09.30, sedangkan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol pada pukul 09.45-11.15. Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan penelitian penggunaan media permainan misteri Hanzi dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin:

Hasil observasi guru pada kelas eksperimen di pertemuan pertama dan kedua sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan pemerolehan nilai persentase yang didapatkan peneliti pada saat penelitian berlangsung. Pada pertemuan pertama peneliti mendapatkan persentase nilai sebanyak 72,92% dan pemerolehan persentase pada pertemuan kedua sebanyak 93,7%. Penilaian pada lembar observasi menunjukkan peningkatan secara drastis dikarenakan observer sangat senang dan juga merasa antusias dengan penggunaan media permainan misteri Hanzi dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Dengan menggunakan media misteri Hanzi siswa dapat lebih terbantu dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif bertanya dan sangat antusias dalam mengikuti pelajaran.

Hasil observasi guru pada kelas kontrol di pertemuan pertama dan kedua juga berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan pemerolehan nilai persentase yang didapatkan peneliti pada saat penelitian berlangsung. Pada pertemuan pertama dan kedua memiliki persentase nilai yang sama yaitu sebesar 75%. Diketahui bahwa proses pembelajaran pada kelas kontrol tidak mengalami

peningkatan yang signifikan. Observer berpendapat bahwa penggunaan media PPT sangat membosankan dan kurang ada variasi dalam penyampaian materi. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Meskipun demikian, bila dilihat dari tabel skala Likert pembelajaran pada kelas kontrol tetap berjalan dengan baik.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 41,25 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 78,7. Dari data tersebut membuktikan bahwa penggunaan media permainan misteri Hanzi sangat berpengaruh terhadap pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana pada kelas eksperimen.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol juga mengalami kenaikan namun tidak terlalu signifikan. Rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol sebesar 42,26, sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 60,07. Penggunaan media PPT memiliki sedikit pengaruh terhadap pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada kelas kontrol.

Dari perhitungan t-test, diperoleh $t_0 = 6,63$ dan $db = 77$. Kemudian dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%. Dengan diketahui harga $t_0 = 6,63$ dan $db = 77$ maka diperoleh harga $ts_{0,05} = 2,00$ menunjukkan bahwa harga t lebih besar dari t tabel ($6,67 \geq 2,00$). Dengan begitu maka besar t -hitung lebih besar dari t -kritik pada tabel $ts_{0,05}$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media permainan misteri Hanzi yang diberikan pada kelas eksperimen mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas XI IPA di SMA GIKI 2 Surabaya.

Setelah mengetahui hasil t-test maka selanjutnya yang dibahas adalah angket respon siswa. Peneliti menyebarkan angket kepada seluruh siswa kelas eksperimen yang berjumlah 40 siswa. Pengisian angket dilakukan setelah siswa melakukan *post-test*. Penggunaan angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah mendapatkan pelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media misteri Hanzi. Setelah mengetahui hasil persentase diketahui bahwa siswa memberi respon positif terhadap penggunaan media permainan Hanzi. Persentase yang didapatkan per-butir soal di atas 80%. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sangat merespon baik terhadap penggunaan media misteri Hanzi. Dalam penerapannya, siswa menjadi lebih aktif dan mampu bekerjasama dengan baik. Pemahaman siswa tentang kosakata dan cara menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin menjadi bertambah. Pelajaran menjadi sangat menyenangkan sehingga dapat membuat siswa termotivasi dalam mempelajari bahasa Mandarin. Jadi, kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan media

Penggunaan Media Permainan “Misteri Hanzi” dalam Pembelajaran Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin bagi Siswa Kelas XI IPA SMA GIKI 2 Surabaya

permainan misteri Hanzi sangat efektif dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media permainan misteri Hanzi sangat berpengaruh terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kosakata dan menyusun kalimat dengan benar.

Saran

Guru bahasa Mandarin sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran dan para siswa seharusnya lebih aktif dan memperhatikan setiap materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwo, Kaswanti. 1996. *Linguistik Indonesia Masyarakat*. Jakarta: Universitas Atma Jaya.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.