

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERBURU KATA UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS XII MIA SMA NEGERI 8 SURABAYA TAHUN AJARAN 2016/ 2017

Melati Eka Safitri

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
melfitri033@gmail.com

Abstrak

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN BERBURU KATA UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS XII MIA SMA NEGERI 8 SURABAYA TAHUN AJARAN 2016/ 2017

Media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu mengefektifkan proses pembelajaran bahasa asing. Adanya sebuah media pembelajaran yang mandiri dan kreatif menjadikan siswa dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan tanpa ada rasa paksaan. Sebuah media pembelajaran yang baik dipilih sesuai dengan lingkungan dan kondisi siswa. Media permainan 'Berburu Kata' yang berbentuk animasi dibuat memanfaatkan perkembangan teknologi komputer sehingga, dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan. Penggunaan media permainan 'Berburu Kata' membantu siswa menyelesaikan kesulitan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dalam media permainan 'Berburu Kata' ditampilkan kolom permainan *pīnyīn* dan *hànzì* yang mudah dimainkan tanpa harus menambah sampah kertas.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media dan menguji kualitas media permainan berburu kata meliputi aspek kevalidan, aspek keefektifan dan aspek kepraktisan menggunakan model penelitian pengembangan milik Sugiyono. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dalam pengembangan media dengan model milik Sugiyono ditemukan masalah dan potensi untuk dijadikan pengukuran awal penyusunan media. Selanjutnya, media divalidasi, direvisi beberapa kali dan diujikan sebelum diujicoba pemakainnya pada siswa. Dalam proses penelitian pada langkah menemukan potensi dan masalah diketahui kebutuhan siswa melalui penyebaran angket terhadap pengembangan media pembelajaran adalah 82,2%.

Kualitas media pada aspek kevalidan dari validasi ahli media sebesar 77% (baik) dan validasi ahli materi sebesar 80% (baik). Aspek keefektifan media berdasarkan hasil *t-test* diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari perbandingan *pre-test* dan *post-test* dengan hasil *tscore* $48,48 > t_{tabel} 3,8$ (10%, d.b = 38). Keefektifan media pada proses kegiatan pembelajaran melalui observasi dengan hasil pertemuan pertama sebesar 81,25% (sangat baik), pertemuan kedua 89,4% (sangat baik) dan pertemuan ketiga 79% (baik). Aspek Kepraktisan media permainan 'Berburu Kata' melalui kuesioner respon siswa diperoleh hasil persentase 88% (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan 'Berburu Kata layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Berburu Kata, Kosakata Bahasa Mandarin

THE DEVELOPMENT OF MEDIA BERBURU KATA GAME FOR 12TH GRADE SCIENCE PROGRAM OF SENIOR HIGH SCHOOL 8 SURABAYA YEARS 2016/ 2017

Abstract

Media for learning activities support are required in learning foreign language. By using an independent and creative learning media it will help the students to feel a joyful learning condition without any enforcement. A good learning media is chosen based on the circumstances and condition of the students. Animated 'Berburu Kata (Hunting Words)' game media is designed by the advantage of computer development, so that it can be used as a learning media. The use of media 'Berburu Kata (Hunting words)' game helps the students to solve their problem in Mandarin vocabulary learning

process. In the media of 'Berburu Kata' game, it is shown the column of *pīnyīn* and *hànzì* which is easy to play in paper less way.

The study is research and development. Purpose of this study to describe development and measure quality of game Berburu Kata media in properness aspect, Effectiveness aspect and practical aspect use Sugiyono research and development design. The data obtained is qualitative and quantitative data. Research and development Sugiyono design in found complication and potential for first formation media. Then, media get validation, revision and test. In process find the student complication and potential with inquiry distributing is 82,2%.

Quality of media Based on the analysis of the data. It can be concluded that the properness aspect from media validator is 77% (good) and from material validator is 80% (good). Effectiveness aspect of media based on t-test, it can be showed that there is an increasing of students learning result from the comparison of pre-test and post-test. The result is also supported by the result of $t_{score} 48,48 > t_{table} 3,8$ (10%, $db=38$). Effectiveness aspect of media on study processing based observation in first meeting is 81,25% (very good), second meeting is 89,4% (very good) and third meeting is 79% (good) Then, practical aspect of media 'Berburu Kata' is proven by the result of students response inquiry it is showed 88% (very good). Based on the research result, it is concluded that media 'Berburu kata' is proper to be used as a learning media which can help students in learning Mandarin vocabularies.

Keywords: Media of learning, Berburu Kata game (The Hunting words), Mandarin vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa termasuk alat komunikasi. Komunikasi memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran bergantung pula pada komunikasi yang berjalan baik antara pengajar dan pembelajar. Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, dimana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan (Sanjaya, 2012: 205).). Sehingga dapat diketahui bahwa komunikasi sangat sulit untuk diabaikan dalam dunia pendidikan, terlebih lagi bagi pembelajar bahasa. Samsuri (1980: 45) mengemukakan bahwa semua manusia di dunia ini bisa menguasai bahasa manapun, jika diberikan kesempatan dan waktu, karena penguasaan bahasa itu tidak merupakan keturunan atau pembawaan, melainkan sesuatu yang diperoleh dari kebiasaan lingkungan kehidupan. Dalam belajar bahasa ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa yaitu (1) terampil membaca (2) terampil menyimak (3) terampil berbicara dan (4) terampil menulis. Sebelum mempelajari keempat keterampilan tersebut dan untuk mengetahui bagaimana tata bahasanya, yang pertama kali harus dilakukan adalah menghafal kosakata bahasa tersebut begitu juga dengan mempelajari bahasa Mandarin.

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 8 2016/ 2017 hanya diberikan pada siswa kelas XII MIA yang berjumlah 8 kelas. Siswa kelas XII MIA mendapat pembelajaran bahasa Mandarin selama dua tahun sejak kelas X. Proses pembelajaran bahasa Mandarin di dalam kelas telah berjalan cukup baik, namun siswa masih saja

mengalami kesulitan dalam segi penguasaan kosakata. hal tersebut dikarenakan pengajar sangat jarang menggunakan inovasi baru, sehingga pembelajaran bahasa Mandarin di dalam kelas kurang menarik dan membuat siswa bosan, Masih ditemukan beberapa siswa yang lupa *hànzì*, *pīnyīn*, bahkan arti. Peneliti berasumsi dari kebutuhan siswa akan pentingnya media yang menunjang pengajaran bahasa Mandarin yang lebih menyenangkan salah satunya adalah dengan sebuah media pembelajaran berbasis Multimedia. Menurut Munadi (2012: 148) multimedia yang digunakan sebagai pembelajaran mampu melibatkan banyak indera dan serta organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berburu kata yaitu suatu media permainan berbentuk animasi *flash* yang diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Menurut Rahmawati dan Mujib (2012:125) , "Berburu Kata" ialah permainan menemukan kata-kata dengan menghubungkan huruf-huruf yang telah disusun acak dalam satu kolom. Selanjutnya pemain diminta menerjemahkan arti dari kata yang telah ditemukan. Permainan android berburu kata yang diciptakan perusahaan *game Fugo* di Turki berisi 39 bahasa yang kosakatanya bisa dimainkan tetapi, dalam permainan berburu kata versi android ini tidak menyertakan bahasa Mandarin (Fugo, 2016: Online). Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media yang di dalamnya berisi permainan berburu kata bahasa Mandarin. Pembuatan

media permainan berburu kata menggunakan aplikasi *adobe flash* sehingga nantinya permainan dapat bisa diulang dengan *actionscript3.0* tanpa harus membuang-buang kertas dan waktu. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, muncul rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media permainan berburu kata untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya ?
- 2) Bagaimana kualitas media permainan berburu kata untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada Siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya yang telah dikembangkan meliputi:
 - a. Aspek kevalidan berdasarkan hasil penilaian validator ahli media, ahli materi dan guru bahasa Mandarin SMA Negeri 8 Surabaya.
 - b. Aspek keefektifan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya.
 - c. Aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk sebagai berikut:

- 1) Menjabarkan proses pengembangan media berburu kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan kualitas media permainan berburu kata untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya meliputi:
 - a. Aspek kevalidan berdasarkan hasil penilaian validator ahli media, ahli materi dan guru bahasa Mandarin SMA Negeri 8 Surabaya.
 - b. Aspek keefektifan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya.
 - c. Aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya terhadap media yang dikembangkan.

Agar tidak terjadi perluasan dan perbedaan pengertian maka perlu adanya pembatasan istilah. Batasan Istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Berburu Kata

Sebuah media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk permainan animasi *flash* yang terinspirasi dari permainan berburu kata . Dalam permainan ini pemain

diajak mencari kata-kata dari rangkaian huruf acak yang telah disediakan dalam kolom. Pemain yang paling banyak menemukan kata-kata tersembunyi pada batas waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan sebagai pemenang.

2) Kosakata Bahasa Mandarin

Kosakata bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa tertua didunia yang berasal dari Negara China dan termasuk kategori bahasa yang kosakatanya tidak mengalami perubahan bentuk (Karsono, 2014: 132). Kosakata bahasa Mandarin yang dipergunakan pada media permainan berburu kata berasal dari buku ajar siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya berjudul *wǒ huì shuō hànyǔ*, yang terfokus pada materi kosakata bab V tentang nama-nama tempat di Indonesia dan nama – nama kota di China.

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2012: 204) bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal- hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Lebih singkatnya dapat diketahui bahwa media pembelajaran tersebut merupakan alat pengantar pesan pembelajaran dari guru, sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah sebagai alat bantu yang menunjang keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. menurut Sanjaya (2012 : 207) perlu adanya media pembelajaran yang menjadikan pengalaman siswa menjadi lebih konkret dan pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat dicapai. Salah satu jenis media pembelajarana adalah multimedia. Multimedia pembelajaran adalah media yang melibatkan banyak indera dan serta organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Termasuk segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung (Munadi, 2012:148).

Berburu kata adalah sebuah media permainan animasi terinspirasi dari sebuah permainan dengan nama yang sama yaitu permainan berburu kata. Permainan berburu kata adalah sebuah permainan kata edukatif berjenis teka-teki yang dalam bahasa Inggris lebih dikenal dengan nama sebutan *word search puzzle game*. Cara bermainnya mudah dan sederhana. Menurut Rahmawati dan Mujib (2012:125) ‘Berburu Kata’ ialah menemukan kata dengan menghubungkan huruf-huruf yang telah disusun acak dalam satu kolom. Permainan berburu kata biasanya dimainkan pada selembar kertas tetapi dengan perkembangan jaman permainan ini telah banyak bermunculan dalam bentuk permainan mobile yang dapat diunduh secara gartis. Dalam beberapa *Game* berburu kata masih belum peneliti temukan permainan menggunakan bahasa Mandarin huruf hanzi atau pinyin bagi pembelajar siswa indonesia pembelajar bahasa Mandarin. Media permainan berburu kata ini dibuat dengan aplikasi *adobe*

flash untuk menghasilkan permainan animasi 2 dimensi yang sederhana.

Adobe Flash adalah Menurut Radion (2012: 3) *adobe flash* merupakan program yang didesain khusus yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik. *Adobe flash* dapat digunakan untuk membuat sebuah permainan 2 dimensi dikarenakan *actionscript* 3.0. penggunaan skrip ini menjadikan suatu kejadian dalam game dapat diulang dengan membuat *function* tidak perlu menyalin skrip yang ingin diulang. Keunggulan Program *adobe flash* adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau untuk berkomunikasi dengan program lain. Menggunakan aplikasi ini dibuat media permainan yang dapat menampilkan permainan kosakata bahasa Mandarin.

黄(2008:250) mengatakan 词汇又称语汇, 是一种语音里所有的(或特定范围的)词和固定短语的总和 *cíhuì yòu chēng yǔhuì, shì yīzhǒng yǒuyīn lǐ suǒyǒu de (huò tèdìng fànwéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé*. "kata dikenal juga sebagai kosakata, secara garis besarnya (atau secara spesifik) adalah semacam gabungan frasa atau kata yang secara keseluruhan termasuk dalam tata kebahasaan". Menurut Karsono (2014: 132) bahasa Mandarin termasuk kategori bahasa yang kosakatanya tidak mengalami perubahan bentuk berdasarkan penggunaan waktu orang yang menggunakan, sehingga peran kosakata sangat penting dalam pembentukan kalimat. kosakata bahasa Mandarin bukanlah kosakata yang cara penulisannya menggunakan huruf alfabetis biasa, melainkan gambar atau disebut *hànzì*. *Hànzì* adalah bentuk simbol tertulis dari kata-kata yang diucapkan. Dalam pengucapan bahasa Mandarin menggunakan *pīnyīn* dan *shēngdiào*. *Pīnyīn* menurut Suparto (2003: 143) adalah fonetik. Pada penelitian ini kosakata yang digunakan diambil dari Sumber Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku ajar bahasa Mandarin kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya berjudul 我回水汉语 (*wǒ huì shuǒ hàn yǔ*) 'saya bisa berbicara bahasa Mandarin', yang terfokus pada bab V dengan judul materi 我的城市 (*wǒ de chéngshì*) 'kota saya'. Kemudian ditambahkan beberapa kosakata tentang nama tempat di Indonesia dan kota di China sesuai saran dan masukan dari guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMA Negeri 8 Surabaya, sehingga total kosakata pada media permainan berburu kata berjumlah 23 buah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut

(Sugiyono, 2015: 407). Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah produk baru berupa media permainan berbasis komputer Berburu kata. Media tersebut terdapat permainan Berburu kata yang menampilkan *hànzì* dan *pīnyīn* untuk bisa dimainkan sekaligus untuk melatih kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan milik Sugiyono (2015: 409). Pemilihan model pengembangan ini dikarenakan tahap pengembangan sangat runtut dan jelas serta mudah untuk diikuti oleh peneliti. Penelitian ini hanya sampai pada ujicoba pemakaian tidak dilanjutkan pada tahap produksi masal dikarenakan keterbatasan waktu serta biaya. Pengujian produk dalam penelitian ini menggunakan metode uji coba eksperimen sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan (*before-after*) (Sugiyono, 2015: 415).

Menurut Arikunto (dalam Rahma, 2016 : 29) bahwa sumber data diklasifikasikan menjadi 2 diantaranya adalah *person* dan *paper*. Pada sumber *person* menghasilkan bentuk data deskriptif dari validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran serta angket respon siswa. Sedangkan, pada sumber *paper* menghasilkan bentuk data analisis yang diperoleh dari hasil belajar siswa yang berupa nilai (angka) tes. Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XII MIA di SMA Negeri 8 Surabaya berjumlah 8 kelas dan sampel penelitian adalah siswa kelas XII MIA 2 di SMA Negeri 8 Surabaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) wawancara (2) validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, (3) Tes hasil belajar, (4) kuesioner (Angket). (5) observasi

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah (1) Naskah wawancara guru yang digunakan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. (2) lembar validasi media dan validasi materi digunakan untuk menilai kualitas media pada aspek kevalidan, (3) Lembar tes soal *pre-test* dan *post-test*, (4) Lembar angket yang terdiri dari lembar angket kebutuhan siswa yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap adanya pengembangan media pembelajaran. Dan lembar angket respon siswa (5) lembar observasi kegiatan..

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan *research and development* (R&D) oleh Sugiyono dengan tahapan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, dan berhenti pada tahapan ujicoba pemakaian pada 39 siswa kelompok sampel yaitu kelas XII MIA 2 SMA Negeri 8

Surabaya karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya peneliti. Pada proses pengembangan ditemukan potensi dan masalah melalui wawancara guru dan angket kebutuhan. Hasil angket kebutuhan menunjukkan 82,2% siswa membutuhkan sebuah pengembangan media untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Pada wawancara guru pun didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan sebuah media yang dapat digunakan secara mandiri.

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kualitas media permainan berburu kata yang telah dikembangkan melalui tiga aspek yaitu:

- a. Aspek Kevalidan atau kelayakan media diperoleh dari hasil analisis data lembar validasi para ahli. Hasilnya diperoleh 77% (baik) untuk penilaian lembar validasi media yang dilihat berdasarkan tampilan atau desain fisik media permainan berburu kata dan 80% (baik) untuk penilaian lembar validasi materi yang dilihat berdasarkan kesesuaian materi kosakata dengan materi pada buku ajar pegangan siswa. Kedua hasil penilaian terhadap media mendapat kriteria kuat dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.
- b. Aspek Keefektifan berdasarkan keberhasilan belajar siswa dan penilaian proses kegiatan pembelajaran. keberhasilan belajar siswa melalui hasil perbandingan *pre-test* sebesar 28,59 dan *post-test* sebesar 89,42. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar meningkat setelah adanya perlakuan dari hasil perbandingan kedua nilai tes sebesar 60,83. Kemudian dicari uji signifikansi dengan taraf kepercayaan 90% media dengan rumus $t\text{-test}$ sehingga didapatkan hasil sebesar $t_{score} 48,2 > t_{tabel} 3,8 ((0,1 \times db) = (0,1 \times 38))$. Perlakuan media terhadap proses kegiatan pembelajaran dilihat melalui penilaian lembar observasi kegiatan. Hasil Observasi hari pertama mendapat nilai sebesar 81,25% (sangat baik), hari kedua sebesar 89,4% (sangat baik), hari ketiga 79% (baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas berjalan dengan baik menggunakan media permainan berburu kata.
- c. Aspek Kepraktisan berdasarkan pengolahan data lembar kuesioner (angket) respon siswa terhadap penggunaan media permainan berburu kata. Dengan 10 butir pertanyaan diperoleh hasil sebesar 88% dari 39 siswa yang merespon positif terhadap penggunaan media permainan berburu kata untuk kosakata bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media permainan berburu kata berbentuk permainan animasi 2 dimensi yang sederhana untuk pembelajaran kosakata siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya ini telah menjawab rumusan masalah yaitu (1) proses pengembangan menggunakan model milik Sugiyono (2015:409) dengan tahapan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk dan berhenti pada tahapan ujicoba pemakaian pada 39 siswa kelompok sampel keterbatasan waktu, tenaga dan biaya peneliti. Pada proses pengembangan tahap penemuan potensi dan masalah dari wawancara guru dan Hasil angket kebutuhan menunjukkan 82,2% (sangat setuju) sehingga disimpulkan siswa sangat setuju adanya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri untuk membantu pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. (2) kualitas media pada 1) aspek kevalidan media permainan berburu kata berdasarkan validasi media sebesar 77% (baik) dan validasi materi (80%) sehingga disimpulkan bahwa media layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XII MIA Negeri Surabaya. 2) aspek keefektifan berdasarkan keberhasilan melalui hasil perbandingan *pre-test* sebesar 28,59 dan *post-test* sebesar 89,42. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar meningkat setelah adanya perlakuan dari hasil perbandingan kedua nilai tes sebesar 60,83. Uji signifikansi dengan taraf kepercayaan 90% didapatkan hasil sebesar $t_{score} 48,2 > t_{tabel} 3,8 ((0,1 \times db) = (0,1 \times 38))$. Perlakuan media terhadap proses kegiatan pembelajaran dilihat melalui penilaian lembar observasi kegiatan. Hasil Observasi hari pertama sebesar 81,25% (sangat baik), hari kedua sebesar 89,4% (sangat baik), hari ketiga 79% (baik), sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas berjalan dengan baik menggunakan media permainan berburu kata. 3) aspek kepraktisan melalui respon siswa sebesar 88% dari 39 siswa yang merespon baik adanya perlakuan media permainan berburu kata.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran, yaitu 1) bagi pengguna, media permainan berburu kata hanya bisa diaplikasikan pada komputer/ laptop yang digunakan secara mandiri pada pembelajar dengan bahasa pertama atau bahasa ibu adalah bahasa Indonesia. Aturan permainan sederhana sehingga dapat dipergunakan pada setiap jenjang pendidikan. 2) bagi peneliti selanjutnya, Media permainan berburu kata ini masih memiliki keterbatasan materi kosakata. sehingga peneliti mengharapkan selanjutnya media ini dapat terus

diupgrade menjadi lebih baik lagi dengan menambah kosakata – kosakata baru yang berguna dalam menunjang keberhasilan pembelajaran bahasa Mandarin. Selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

Fugo. 2016. (<https://play.google.com/store/apps>) Sumber online: November

Karsono, Ong Mia Farao. 2014. *Pengantar Lingustik Bahasa Tiongkok*. Surabaya: Perwira Media Nusantara.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.

Rahma, Erythrina Annisa. *Skripsi*. 2016. Pengembangan Media Permainan Animasi Fun Chinese Area untuk Pembelajaran Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin bagi Siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun ajaran 2016/2017. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Rahmawati – Mujib, Nailur, Fathul.. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Jogjakarta: Diva Press

Riduan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistik untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

Samsuri. 1980. *Mamahami Bahasa secara Ilmiah*. cetakan ke-2. Jakarta: Erlangga.

Sanjana, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Cetakan ke-5. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Suparto, 2003. *Penulisan Aksara Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta: Puspa Swara.

黄伯荣和廖序东, 2008 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社