

Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Taboo* terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017

Nurul Fitriana

Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : nurulfitriana788@gmail.com

Abstrak

Ada empat keterampilan yang perlu dipahami siswa dalam belajar bahasa Mandarin yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa Mandarin merupakan mata pelajaran bahasa asing yang diminati di sekolah. Salah satunya di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, khususnya saat menulis hanzi. Siswa menyatakan bahwa menulis hanzi merupakan keterampilan yang sulit.

Penelitian ini bertujuan 1) mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo*, 2) mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan *Taboo*, 3) mendeskripsikan respon siswa terhadap media permainan *Taboo*. Berikut ini hasil analisis data dalam penelitian sebagai berikut::

1) Penelitian ini merupakan penelitian *true experiment design* dan termasuk penelitian kuantitatif. Proses penggunaan media permainan *Taboo* berjalan dengan baik. Hal ini di lihat dari hasil observasi guru yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua dengan presentase 90,2 % dan 92%. Sedangkan pada lembar observasi siswa pada pertemuan pertama 74%, pertemuan kedua mendapatkan 91%. Presentase tersebut dalam skala *likert* termasuk kriteria sangat baik. 2) Siswa diberikan soal *pre test* dan *post test*. Hasil analisis diperoleh $t_0 = 4,20$ dan $db = 68$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0 = 4,20$ dan $db = 68$, $t_s = 0,05 = 1,98$ lebih besar daripada t tabel ($4,20 > 1,98$). Harga mengalami t_0 signifikansi, dapat disimpulkan penggunaan media permainan *Taboo* mempunyai pengaruh signifikan secara positif terhadap kelas XI MIPA 4 (kelas eksperimen) di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017.3). Berdasarkan hasil angket respon siswa kelas eksperimen terhadap butir soal ke 6 sebesar 91% menyatakan permainan *Taboo* meningkatkan dalam menulis hanzi, butir soal ke 9 sebesar 90% menyatakan permainan *Taboo* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Pada butir soal ke 10 sebesar 90% menyatakan permainan *Taboo* dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam menulis hanzi. Dalam skala presentase tersebut tergolong dalam kriteria sangat baik. Hal ini pembelajaran menulis hanzi menggunakan media permainan *Taboo* sangat efektif.

Kata Kunci: Menulis, Media Permainan *Taboo*, Hanzi

Abstract

There are four skills that students need to understand in learning Mandarin is listening, speaking, reading and writing. Mandarin is a foreign language subject of interest in school. One of them is in SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. In SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik learning still uses lecture method, especially when writing hanzi. Students feel writing hanzi is a difficult skill.

This study aims to 1) to describe the learning process using *Taboo* game media, 2) to describe the effect of using *Taboo* game media, 3) to describe students' responses to *Taboo* game media. his is of analysis data for experiment :

1) This research is a true research of villageign *esperiment* and includes quantitative research. The research was conducted on April 6, 2017 - April 20, 2017 using two classes, the control class (XI MIPA 3) and the experimental class (XI MIPA 3). Four meetings were held (2 control classes) and (2 experimental classes). The process of using *Taboo* game media works well, this is seen from teacher observation conducted at first and second meeting with percentage 90,2 and 92.2) From the analysis result obtained $t_0 = 4,20$ and $db = 44$, it is known that $t_s = 0,05 = 1,98$ is greater than t tabel ($4,20 > 1,98$). Price experienced t_0 significant , it can be concluded the use of *Taboo* game has a significant influence positively to class XI MIPA 4 (experimental class) in SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Academic Year 2016/2017. 3) From these result can be seen that the use of *Taboo* game more easy for students in writing hanzi compared lecture method. In addition, based on the results of the sixth experiment students questionnaire respons

question that 90% of students state Taboo game improve in writing hanzi. In the percentage scale is classified in very good criteria.

Keywords : Writing, *Taboo* games, Hanzi

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap manusia agar dapat menyampaikan suatu maksud kepada orang lain yang dikeluarkan melalui alat bicara manusia (mulut) dan didengar oleh pembicara lainnya. Menurut Hall dalam Keraf (1989:158) bahasa sebagai alat komunikasi dan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri, dapat dibatasi pengertian bahasa merupakan kegiatan dari kelompok sosial berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol yang dapat didengar dan diucapkan. Bahasa sangat penting digunakan dalam proses kegiatan sehari-hari karena digunakan sebagai alat interaksi dalam komunikasi.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang cukup diminati di Indonesia, terlihat Sekolah Menengah Atas yang menjadikan Bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran bahasa asing. Pada penelitian ini mengambil sampel pada kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 4. Jadi jumlah keseluruhannya ada 12 Kelas yang memiliki mata pelajara bahasa Mandarin.

Menurut Lü Wén Zhēn (2006:2) 汉语写作 (对来华学习汉语的外国留学生的教学要求, 是做到: 听, 说, 读, 译写) *duì lái huá xuéxí hànyǔ de wàiguó liúxuéshēng de jiàoxué yāoqiú, shì zuò dào: tīng, shuō, dú, yì xiě wǔ*. Ada empat keterampilan yang perlu dipahami oleh siswa asing dalam mempelajari bahasa Mandarin yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Pada praktiknya, proses pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah memiliki beberapa hambatan, contohnya siswa sulit menerima pembelajaran bahasa Mandarin diakibatkan karakter bahasa asing yang sulit, khususnya dalam kemampuan menulis hanzi.

Suparto (2015:25) menyatakan mengenal guratan dasar gunanya untuk memudahkan dalam menulis dan membaca huruf atau karakter Mandarin yang dinamakan hanzi. Sedangkan nada gunanya untuk memudahkan dalam melafalkan kata-kata dalam bahasa Mandarin.

Siswa kurang menyukai pelajaran saat menulis hanzi karena menulis merupakan keterampilan yang sulit untuk diingat. Pada saat PPP (Program Pengelolaan Pembelajaran) yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2016 sampai 18 September 2016 pada saat pelajaran bahasa Mandarin siswa kesulitan khususnya saat menulis hanzi. Hal ini dibuktikan dari nilai hasil ulangan harian

kelas XI yang masih rendah dengan nilai rata-rata dibawah KKM 75.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan ingatan siswa dalam menulis hanzi diperlukan pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran agar siswa mampu mengulangi kembali materi yang diajarkan. Permainan *Taboo* adalah permainan tebak kata yang dilakukan secara berpasangan maupun secara berkelompok. Pada permainan ini setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang. Dalam permainan ini diperlukan kartu klu, kartu gambar dan lembar kertas kosong. Koprowski (dalam Salbiyah 2012) mengatakan dalam penelitiannya yang berjudul *Ten Good Games for Vocabulary*, mengingatkan dan mengulang materi sudah diberikan merupakan kunci pembelajaran. Menurut Koprowski Sepuluh macam permainan yang digunakan dalam penelitian adalah *Taboo, Memory challenge, Last One Standing, Pictionary, Bingo, Out Burst, Concentration, Scrambled Letters, Q & A, Categories (Aka The Alphabet Games)*. Dari sepuluh permainan yang telah disebutkan peneliti memilih media *Taboo* dalam penelitian ini karena media permainan *Taboo* merupakan media permainan yang mampu melatih kemampuan konsentrasi siswa dalam menebak kata. Selain itu juga mampu meningkatkan rasa percaya dan kerjasama terhadap anggota pada kelompok.

Menurut Munadi (2013: 36) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengurangi kejenuhan siswa pada saat menulis hanzi.

Dari latar belakang tersebut, masalah penelitian dapat diketahui sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses penggunaan permainan *Taboo* dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Taboo* dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017?

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan permainan *Taboo* dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017.
- 2) Menjelaskan pengaruh penggunaan permainan *Taboo* dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017.
- 3) Menjelaskan respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017.

Batasan istilah dalam penelitian ini :

- 1) Permainan *Taboo* ialah permainan tebak kata yang dilakukan secara berpasangan/kelompok yang dilakukan oleh 5-6 orang. Dalam permainan ini setiap kelompok harus menebak klu (ciri-ciri benda) yang disebutkan, siswa yang memegang kartu klu tidak boleh menyebutkan jawaban yang ada di kartu klu tersebut.
- 2) Menulis hanzi adalah salah satu keterampilan pembelajaran Bahasa Mandarin untuk menghasilkan aksara Han dengan urutan dan jumlah goresan.

METODE

Pada penelitian ini penelitian eksperimen dengan jenis *true eksperimental design*. Jenis penelitian ini menggunakan kelas kontrol sebagai kelas pembanding.

Rancangan penelitian ini menggunakan :

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Menurut Sugiyono (2010:60) Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Variabel bebas (*Independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan *Taboo*.
- 2) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan Menulis Hanzi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 4 kelas pada Tahun Ajaran 2016/2017. Peneliti menggunakan kelas XI sebagai subjek

penelitian karena pada kelas XI masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis hanzi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel kelas XI MIPA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI MIPA 4 sebagai kelas eksperimen. Jumlah siswa kelas kontrol sebanyak 37 siswa sedangkan jumlah siswa kelas eksperimen sebanyak 36 siswa. Sampel yang digunakan pada kedua kelas berjumlah 73 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) Observasi : untuk mengetahui proses penggunaan media permainan *Taboo*. Setelah analisis perhitungan lembar observasi, langkah berikutnya diinterpretasikan dengan melihat tabel skala likert. (2) Tes : Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Taboo* maupun menggunakan power point. Soal *pre test* dan *post test* berjumlah 30 soal. Soal menjodohkan guratan ada 5 butir soal, Menulis urutan guratan hanzi 10 butir soal, Menulis hanyu pinyin 5 soal, dan menghitung jumlah goresan hanzi 5 butir soal. (3) Angket : berisi pertanyaan mengenai media permainan *Taboo*. Data angket digunakan menjawab respon siswa terhadap permainan *Taboo*. Pada angket menggunakan pilihan 5 macam kriteria nilai yaitu :

Sangat Setuju	:5
Setuju	:4
Kurang Setuju	:3
Tidak Setuju	:2
Sangat Tidak Setuju	:1

TABEL 1
Pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Memberikan <i>Pre test</i> kepada siswa	Memberikan <i>Pre test</i> kepada siswa
Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan power point	Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan <i>Taboo</i> .
Mengadakan <i>post test</i>	Mengadakan <i>post test</i> dan angket

Analisis data observasi dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan :

- p : Presentase pelaksanaan pada pembelajaran
 f : banyaknya aktivasi yang sudah terlaksanakan
 n : jumlah aktivitas keseluruhannya

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

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

TABEL 2

Kriteria interpretasi skor skala likert

Presetase	Kriteria
81 – 100%	Baik sekali
61 – 80%	Baik
51 – 60%	Cukup
< 40%	Kurang sekali

Langkah selanjutnya, Analisis data tes menggunakan ruus t-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, Rumus t-test 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 :

- t : Uji tes
 M_x : nilai rata-rata kelas pada kontrol
 M_y : nilai rata –rata kelas pada eksperimen
 N_x : jumlah subjek kelas kontrol
 Σx² : jumlah hasilkuadrat beda kelas kontrol
 Σy² : jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

- a. Menghitung nilai rata-rata (mean) masing-masing kelas :

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

Keterangan :

- M : Nilai rata-rata kelas pada kontrol
 Σx : Jumlah beda kelas kontrol
 n : Jumlah siswa

Menghitung nilai rata-rata pada kelas eksperimen :

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

Keterangan :

- M_y : Nilai rata-rata pada kelas eksperimen
 Σy : jumlah beda kelas eksperimen
 n : jumlah siswa

B. Menghitung jumlah kuadrat deviasi beda kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut ini :

Keterangan :

- Σx² : jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 Σy² : jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen
 (Σx)² : hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol
 (Σy)² : hasil kuadrat dari jumlah kelas eksperimen
 n : jumlah siswa

Analisis Data Angket

Angket respon siswa merupakan suatu penjelasan respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dengan materi keadaan iklim dan cuaca.

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

Keterangan :

- P : Presentase yang dicari
 f : Frekuensi tiap jawaban dari responden
 N : Jumlah siswa

Setelah dianalisis presentase per butir pertanyaan kemudian untuk menarik kesimpulan menggunakan skala likert

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

Setelah itu, hasil dari kesimpulan diklasifikasi sesuai dengan pengelompokan pernyataan. Menurut Riduan (2010 :15). Klasifikasi presentase responden dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3

Kriteria Interpretasi skor skala likert

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini data hasil penelitian dan data analisis terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini dilaksanakan selama 4 minggu dengan dua kali tatap muka yang dilakukan pada kelas kontrol (XI MIPA 3)

dan kelas eksperimen (XI MIPA 4). Penelitian ini dilaksanakan pada 6 April 2017 dan 20 April 2017. Deskripsi data pada penelitian ini berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa, hasil test (*pre test* dan *post test*) yang telah dikerjakan serta respon siswa terhadap pengaruh penggunaan media permainan *Taboo* dalam menulis hanzi.

1) Penggunaan Permainan *Taboo* terhadap Pembelajaran Menulis Hanzi Pada Siswa Kelas Eksperimen Kelas XI MIPA 4

Pembelajaran dikelas eksperimen menggunakan perlakuan (*treatment*) dengan media permainan *Taboo*. Jumlah siswa di kelas ini terdiri dari 36 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Selain itu, siswa diberikan soal *pre test* dan *post test* dengan materi iklim dan cuaca (太冷了) yang ada di buku SMET (Standart Mandarin Examination Test). Pada awal pertemuan pertama siswa diberikan soal *pre test*. Pertemuan kedua setelah diberikan perlakuan (*treatment*) siswa diberikan soal *post test*, permainan *Taboo* serta angket respon kepada siswa.

Kegiatan observasi meliputi kegiatan aktivitas guru dan siswa. Observasi guru yang dilakukakan pada kelas eksperimen pertemuan pertama mendapat hasil 92%, pertemuan kedua mendapatkan 95%. Hasil tersebut merupakan kriteria “Baik Sekali” yakni 81-100%. Selanjutnya dilihat dari hasil observasi siswa pada pertemuan pertama mendapatkan perolehan 74%, pertemuan kedua mendapatkan 91%. Hasil ini termasuk dalam kriteria baik sekali (81%-100%).

2) Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Taboo* terhadap Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa Kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik

Berikut ini hasil rumusan masalah kedua dari pengaruh penggunaan media permainan *Taboo* terhadap kemampuan menulis hanzi pada siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik :

Jumlah nilai *pre test* yang diperoleh yaitu 1691 dengan mendapatkan nilai rata-rata siswa 50,02. Dilihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis hanzi dengan materi keadaan iklim dan cuaca masih dibawah KKM. KKM yang ditentukan di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik adalah 75. Hasil ini dibuktikan bahwa nilai tertinggi siswa pada *pre test* adalah 66 dan nilai terendah 30.

Dari penjelasan nilai rata-rata *post test* siswa yang memperoleh nilai diatas KKM adalah sebanyak 7 orang. Hasil tersebut mendapatkan peningkatan meskipun hanya sedikit Sedangkan nilai terendah yang diperoleh saat *post test* adalah 48. Nilai rata-rata *post test* yang diperoleh mencapai 65,57. Nilai rata-rata yang diperoleh

dari kelas kontrol (XI MIPA 3) saat *pre test* dan *post test* juga berbeda. Pada saat *pre test* mendapatkan 50,02 sedangkan *post test* mendapatkan 65,67. Jumlah siswa pada kelas XI MIPA 3 sebanyak 37 siswa, akan tetapi pada saat *pre test* dan *post test* 2 orang siswa tidak masuk dikarenakan 1 orang dispensasi dan 1 orang sakit. Jadi siswa yang mengikuti *pre test* dan *post test* sebanyak 35 siswa.

Perhitungan yang telah diperoleh dari uji t-test $t_0 = 4,20$ dan $db = 68$ dan langkah berikutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5 %. Harga $t_0=4,20$ dan $db = 68$ maka diketahui $t_{s=0,05} = 1,98$ lebih besar daripada t tabel ($4,20 > 1,98$). Harga t_0 signifikansi. Dari hasil tersebut dapat dianalisis data hasil belajar siswa terbukti adanya perbedaan yang signifikansi antara kemampuan menulis hanzi menggunakan media permainan *Taboo* dengan hanya menggunakan metode ceramah. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Taboo* berpengaruh signifikansi terhadap kemampuan menulis hanzi terhadap kelas eksperimen (XI MIPA 4).

3) Hasil Analisis Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen (XI MIPA 4)

Langkah selanjutnya dihitung menggunakan angket respon. Angket respon siswa merupakan suatu penjelasan respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Taboo* dengan materi keadaan iklim dan cuaca. Siswa menjawab pertanyaan yang telah tersedia di lembar yang dibagikan dengan berisi 10 butir pertanyaan. Hasil angket respon siswa selanjutnya dianalisis berdasarkan pemahaman materi, motivasi siswa terhadap media permainan *Taboo*, dan pengaruh saat pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo*. Berikut ini aspek-aspek yang akan dianalisis dalam angket yakni :

Aspek 1: Pemahaman Materi

Butir angket ke 1 mendapatkan presentase sebesar 82%, Analisis angket soal kedua dengan hasil presentasesebesar 92 % .%. Kedua hasil tersebut berada pada skala likert sebesar 81%-100% dapat dikatakan (Sangat Baik). Dari kesimpulan analisis tersebut menunjukkan bahwa pada aspek pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis hanzi.

Aspek 2: Motivasi Siswa

Analisis angket soal ketiga dengan hasil presentasesebesar 88%, soal keempat sebesar 86%, soal kelima dengan hasil presentase 91%, angket soal ketujuh dengan hasil presentase 92%, angket soal kedelapan dengan hasil presentase 91%.Kelima soal angket tersebut terdapat pada skala likert 81%-100% dengan kriteria (Sangat Baik), dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan *Taboo* dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Mandarin,

selain itu media permainan *Taboo* sangat inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis hanzi. Media permainan *Taboo* juga sangat menyenangkan, selain itu juga tidak membosankan dalam pembelajaran menulis hanzi.

Aspek 3: Hasil pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Taboo*

Analisis angket soal keenam dengan hasil presentase 91%, angket soal kesembilan dengan hasil penelitian 90%, angket soal kesepuluh dengan hasil presentase 90%. Ketiga soal angket tersebut terdapat pada skala likert 81%-100% dengan kriteria (Sangat baik), dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Taboo* meningkatkan kemampuan dalam menulis hanzi, Sehingga permainan *Taboo* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin, kemudian permainan *Taboo* dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam menulis hanzi. Dari analisis tersebut penggunaan Media permainan *Taboo* efektif digunakan dalam menulis hanzi.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Penggunaan Media permainan *Taboo* dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran menulis hanzi. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi guru yang dilakukan pada pertemuan pertama 90%, pada pertemuan kedua 95%. Kemudian pada lembar observasi siswa pertemuan pertama diperoleh presentase 74%, pertemuan kedua mendapatkan 91%. Pada observasi siswa presentase tersebut dalam skala likert merupakan kriteria Baik sekali. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses penggunaan menggunakan media permainan *Taboo* sangat baik. Serta memberikan perubahan yang positif saat pembelajaran.
- 2) Selanjutnya hasil rata-rata *pre test* dan *post test* dari kedua kelas tersebut dianalisis, perlu menghitung nilai t-signifikansi. Setelah menghitung t-signifikansi kelas eksperimen (XI MIPA 4) diperoleh $t_0 = 4,20$ dan $db = 68$, diketahui bahwa $t_s = 0,05 = 1,96$ lebih besar dari t tabel ($4,20 > 1,98$). Harga t_0 signifikansi, dapat disimpulkan penggunaan media permainan *Taboo* mempunyai pengaruh yang signifikan secara positif terhadap kelas XI MIPA 4 (Kelas

eksperimen) di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016/2017.

- 3) Dari hasil angket respon siswa yang telah diperoleh mendapatkan respon positif dari siswa kelas eksperimen (XI MIPA 4). Hal ini terbukti dari analisis angket respon siswa dalam aspek pemahaman materi yang terdapat pada butir ke-1 dan ke-2, analisisnya mendapatkan presentase sebesar 82% dan 90%. Selanjutnya untuk Aspek motivasi siswa yang terdapat pada butir soal ke-3,4,5,7 dan 8 hasil analisisnya mendapatkan presentase sebesar 88%,86%,91%,92% dan 91%. Terakhir untuk aspek hasil pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Taboo* yang terdapat pada butir ke-6,9 dan 10, hasil analisisnya mendapatkan presentase sebesar 91%,90% dan 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo* mampu meningkatkan motivasi siswa serta dapat membantu siswa menulis hanzi.

Saran

Dalam penggunaan media permainan *Taboo* ini ada beberapa saran yang harus diperhatikan sebagai berikut :

- 1) Pada saat pembelajaran menggunakan media permainan *Taboo* sebaiknya pengelolaan waktu harus disiapkan agar proses pembelajaran berjalan lancar serta tidak memakan waktu yang banyak.
- 2) Penggunaan media permainan *Taboo* juga dapat digunakan untuk tema lainnya. Tidak hanya menggunakan tema keadaan iklim dan cuaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Keraf, Gorys, 1989. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Suparto, 2015. *Tips & Trik Penulisan Aksara Mandarin*. Bandung: Pustaka Internasional.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Riduan.2009.*Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:
Alphabeta

Lü Wén Zhēn. 2006 《汉语写作》.京语言大学出版社:
北京新风印刷

