

## PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *SPELLING BEE* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 GROGOL KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Nandhini Dwi Septarena

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas negeri Surabaya

E-mail: [nandhinidwi23@gmail.com](mailto:nandhinidwi23@gmail.com)

### ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Grogol Kediri saat ini masih terfokus pada penggunaan media PPT dan metode ceramah sebagai penyampaian materi terutama kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu, media permainan *spelling bee* diharapkan mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini telah menjawab ketiga rumusan masalah sebagai berikut 1) hasil observasi berdasarkan perhitungan skor skala Likert menunjukkan kategori sangat baik pada aktivitas guru pertemuan pertama dengan skor 81,25%, dan pada aktivitas guru pertemuan kedua dengan skor 81,25%. Hasil analisis data observasi aktivitas siswa pertemuan pertama dengan skor 68,75%, sedangkan hasil analisis data observasi aktivitas siswa pertemuan kedua dengan skor 70,83%. 2) Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan t-signifikasi diperoleh  $9,47 > t(0,05, db) = t(0,05, 25) = 1,20$ . Nilai tersebut lebih besar dari pada nilai tabel, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai  $H_0$  dan  $H_1$ . 3) berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diketahui bahwa kelebihan media permainan *spelling bee* lebih menonjol sebesar 98,4% dari 36 siswa berpendapat bahwa media permainan *spelling bee* berpengaruh positif, sedangkan kekurangan media permainan *spelling bee* agar dijadikan bahan untuk media pembelajaran pada angket respon siswa sebesar 10,0% atau 5 siswa dari 36 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan *spelling bee* mendapatkan respon positif dari siswa.

**Kata Kunci** : Penggunaan, Permainan *Spelling Bee*, Kosakata

### ABSTRACT

Mandarin learning in SMA Negeri 1 Grogol Kediri is still focused on the use of PPT media and lecture methods as the delivery of material, especially Mandarin vocabulary. Therefore, the spelling bee game media is expected to affect the mastery of Chinese vocabulary of the students of grade X Language SMA Negeri 1 Grogol Kediri.

Based on the result of data analysis, this research has answered the three problem formulation as follows 1) the observation result based on Likert scale calculation showed very good category on first meeting teacher activity with score 81,25%, and second teacher meeting activity with score 81,25 %. The result of data analysis of student activity observation activity first with score 68,75%, while result of observation data of student activity activity second meeting with score 70,83%. 2) Based on calculation result by using t-signification obtained  $9,47 > t(0,05, db) = t(0,05, 25) = 1,20$ . The value is greater than the value of the table, indicating there is a significant difference between the value of  $H_0$  and  $H_1$ . 3) Based on the result of questionnaire analysis, the students know that the excess of game media of spelling bee is more prominent as 98,4% from 36 students argue that game media of spelling bee have positive effect, while lack of game media of spelling bee to be used as material for instructional media in student response questionnaire of 10.0% or 5 students from 36 students. So it can be concluded that the game media spelling bee get a positive response from students.

**Keywords** : Usage, Spelling Bee Game, Vocabularies

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Soejono (2005:16) menyampaikan bahasa adalah suatu simbol lisan yang aliter yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk komunikasi dan berinteraksi antar sesama berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama. Bahasa mempunyai kegunaan yang sangat penting dikarenakan bahasa adalah sebagai alat

komunikasi yang berupa lisan dan tulisan. Komunikasi berupa lisan dan tulisan mempunyai hubungan yang sangat erat dikarenakan memiliki kegunaan yang sangat penting.

Bahasa Mandarin sekarang ini sudah diperkenalkan ke dunia pendidikan, seperti pada tingkatan TK, SD, SMP dan SMA. Walaupun tidak semua sekolah terdapat bahasa Mandarin, setidaknya ada beberapa sekolah yang mengadakan pelajaran Bahasa Mandarin. Di dalam pelajaran Bahasa Mandarin terdapat empat komponen yaitu mendengar, membaca, menulis,

# Penggunaan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

dan berbicara. Pelajaran Bahasa Mandarin tidak lepas dari mempelajari kosakata. Untuk mempelajari keempat komponen tersebut tidak lepas dari penguasaan kosakata dan memperkaya kosakata dan bagaimana cara penerapan kosakata kedalam berkomunikasi. Tarigan ( 2011:2 ) mengemukakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Penguasaan kosakata yang sangat banyak mengharuskan anak didik bisa menyerap dan mengujarkan berita yang bertambah luas dan benar.

Tarigan ( 1986 : 3 ) memaparkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah kegiatan yang mampu dan berekspresi. Kemampuan menulis anak berdasarkan kemampuan secara otomatis dengan keinginannya sendiri, tetapi juga perlu melalui bimbingan dan latihan secara teratur.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini sebagai berikut : 1) Bagaimana penggunaan media permainan *spelling bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri tahun ajaran 2016/2017 ? 2) Bagaimana keefektifan permainan *spelling bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri tahun ajaran 2016/2017 ? 3) Bagaimanakah respon siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri tahun ajaran 2016/2017 terhadap penerapan permainan *spelling bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin?

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah : 1) Mendiskripsikan penggunaan media permainan *spelling bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri tahun ajaran 2016/2017 ? 2) Mendiskripsikan efektifitas permainan *spelling bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri tahun ajaran 2016/2017. 3) Mendiskripsikan respon siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri tahun ajaran 2016/2017 terhadap penerapan permainan *spelling bee* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Manfaat Hasil Penelitian sebagai berikut 1) Manfaat Teoritis : Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat tentang pengajaran bahasa Mandarin dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. 2) Manfaat praktis : a) Manfaat bagi guru diharapkan penelitian ini, dapat memberikan salah satu metode pembelajaran dalam kosakata bahasa Mandarin. b) Manfaat bagi murid : dalam penelitian ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin. c) Manfaat bagi peneliti : diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan *spelling bee* berpengaruh positif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri.

Definisi istilah ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman dan ketidakjelasan untuk memahami judul dan rumusan masalah. Berikut adalah definisi istilah : 1) *Spelling bee* adalah sebuah permainan dengan pesertanya meneja salah satu kata. Kemudian salah satu peserta mengucapkan satu kata yang selanjutnya kata tersebut diucapkan kembali oleh peserta lain. 2) Kosakata Mandarin adalah kekayaan kata yang terdapat dalam bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kosakata dengan tema sekolah dikarenakan materi yang sudah diajarkan ketika peneliti sudah sampai pada penguasaan kosakata. 3) Penguasaan kosakata merupakan kemampuan siswa untuk menguasai kosakata bahasa Mandarin, mengartikan hanzi ke bahasa Indonesia, bahasa Indonesia ke hanzi, dan menjodohkan hanzi sesuai dengan gambar.

## KAJIAN PUSTAKA

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media permainan *spelling bee* sudah pernah digunakan. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan *Spelling Bee* Terhadap Kemampuan Menulis Kosakata *Hiragana* Siswa Kelas XI SMA Tunas Luhur Paiton Probolinggo Tahun Ajaran 2014 / 2015” oleh Dewi ( 2015 ). Penelitian dengan permainan *Spelling Bee* sudah pernah digunakan Dewi ( 2015 ) dalam kemampuan menulis kosakata *Hiragana*. Dalam skripsinya Dewi ( 2015 ) menggunakan media *Spelling Bee* dikarenakan dapat membantu para siswa dalam penguasaan kemampuan menulis kosakata *Hiragana*. Dari skripsi tersebut penulis mempunyai ide dan ingin mencoba menerapkan permainan tersebut ke dalam pelajaran Bahasa Mandarin. Permainan yang menarik dan menyenangkan dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Dari penelitian ini ada beberapa skripsi peneliti dengan Dewi ada kesamaannya. Kesamaan tersebut adalah menggunakan media permainan yang sama yaitu media permainan *spelling bee*. Permainan tersebut sudah diubah seperti permainan *spelling bee* yang ada di Jepang, sedangkan perbedaannya peneliti dengan Dewi pada subjek penelitian, objek penelitian, pembelajarannya, dan tempat penelitian.

“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA Giki 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016” oleh Despriani ( 2016 ). Penelitian selanjutnya juga pernah dilakukan oleh Despriani ( 2016 ). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Despriani yang mempunyai tujuan yaitu penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Desprianti menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media ular tangga bagus digunakan sesuai dengan kualitas, kemampuan, dan respon siswa, sedangkan kesamaan dari Desprianti dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang penguasaan kosakata, tetapi Despriani juga menambahkan penelitiannya terhadap menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin yang sudah dikembangkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Perbedaan peneliti dengan Despriani adalah pada media,

# Penggunaan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

sasaran penelitian, pembelajarannya, dan tempat penelitiannya.

Saat proses pembelajaran sedang berlangsung, pendidik pasti membutuhkan alat atau media yang digunakan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dimana media tersebut merupakan salah satu alat pendukung pendidik pada saat mengajar. Media yang menarik dan mudah diserap oleh siswa dalam memahami sebuah pelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara. Gerlach & Ely ( 1971 ) dalam buku Arsyad yang berjudul media pembelajaran ( 2009 : 3 ), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dalam proses pembelajaran, pasti terdapat hal yang penting yang harus diperhatikan, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut sangat berkaitan satu sama lain. Dalam pemilihan metode yang baik dan benar sangat mempengaruhi untuk pemilihan media yang tepat untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam pemilihan media baik, benar dan menarik, juga harus memilih media yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memudahkan informasi.

Arsyad ( 2013 : 29 ) menyimpulkan manfaat media pembelajaran dari beberapa pendapat dari berbagai ahli, dapat disimpulkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop., film, slide, atau gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat

ditampilkan melalui rekaman vidio, film, foto, slide disamping secara verbal.

- d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan vidio.
  - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, vidio, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan dengan guru, masyarakat, dan lingkungan mereka, serta masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

*Spelling bee* adalah permainan mengeja kosakata berbahasa Inggris. *bee* mempunyai arti lebah, *bee* merupakan kata yang dipakai dalam permainan *spelling bee*. *Spelling bee* merupakan permainan bahasa teka teki yang belum dijelaskan dengan kata pasti. Kata yang biasanya dipakai dalam permainan *spelling bee* biasanya digunakan membentuk pada kelompok sosial yaitu teman-teman dan masyarakat bergabung bersama dalam sebuah kegiatan biasanya untuk membantu dalam sebuah keluarga.

Menurut Rani ( 2007 : 126 ), kosakata merupakan unsur bahasa yang sangat penting dalam sebuah naskah atau tulisan. Dalam kata-kata itulah yang terkandung makna dan gagasan yang diungkapkan penulis. Oleh sebab itu, seorang penulis perlu menguasai sejumlah kosakata yang memadai. Tanpa memiliki pengetahuan tentang kosakata, seseorang tak mungkin dapat melakukan kegiatan berbahasa. Dalam kata-kata itulah makna atau ide dapat disimpan atau dikeluarkan. Dalam berkomunikasi bahasa juga memerlukan kosakata yang baik dan benar. Bahasa merupakan sistem tanda bunyi yang disepakati oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri.

Kata adalah dasar dari pembentukan kalimat. Menurut 黄伯荣 ( *huáng bò róng* ) ( 2002 : 253 ) 词是语言中最小的, 能独立运用的, 由意义的语言单位 ( *cí shì yǔyán zhōng zuìxiǎo de, néng dúlì yùnyòng de, yóu yìyì de yǔyán dānwái* ) . “ kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang mempunyai arti dan dapat berdiri sendiri” . Menurut Suprpto ( 2003 : 21 ) kata dalam bahasa Mandarin bisa dibagi menjadi dua bagian, yaitu kata konkret / 实词 ( *shící* ) dan kata abstrak / 虚词 ( *xūcí* ) . Kata konkret 实词 ( *shící* ) adalah kata yang mempunyai arti yang konkret, yang dapat berdiri sendiri menjadi bagian dari kalimat. Sedangkan kata

# Penggunaan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

abstrak / 虚词 ( *xūcí* ) yaitu tidak mempunyai arti yang konkret dan tidak dapat berdiri sendiri menjadi bagian kalimat. 1) Kata Benda (名词 *míngcí* : Menurut 李录兴 *Lǐ lù xìng* ( tanpa tahun : 1 ) ( 名词是表示人或事物名称的词 ) ( *míngcí shì biǎoshì rén huò shìwù míngchēng de cí* ). “ Kata benda adalah kata yang menyatakan orang atau benda dan lain-lain”. 2) Kata Kerja 动词 *dòngcí*: Menurut 李录兴 ( *Lǐ lù xìng* ) tanpa tahun 动词是表示行为, 动作或发展变化的 ( *dòngcí shì biǎoshì xíngwéi, dòngzuò huò fāzhǎn biànhuà de* ). “ Kata kerja adalah kata yang menunjukkan tingkah laku, tindakan atau perubahan, dan lain-lain”. Sedangkan menurut Suparto ( 2003 : 82 ) 动词表示人或事物的动作行为, 发展变化, 心里活动, 存在, 消失, 可能, 意愿, 趋向和判断等的词 ( *dòngcí shì biǎoshì rén huò shìwù de dòngzuò xíngwéi, fāzhǎn biànhuà, xīnlì huódòng, cúnzài, xiǎoshì, kénying, yìyuán, qūxiāng hè pánduàn děng de cí* ). “ Kata kerja adalah kata yang menyatakan gerakan, perubahan, keinginan, keberadaan, kemungkinan, arah, dan kepastian “.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen kuantitatif, karena pada penelitian ini peneliti hanya mengambil kelas eksperimen dengan pengambilan data yang berupa angka. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali ( Sugiyono, 2010 : 107 ). Menurut Arikunto ( 2010 : 9 ) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat ( hubungan kausal ) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghasilkan data berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya ( Arikunto, 2010 : 27 ). Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *spelling bee* dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri.

Sugiyono ( 2010: 117 ) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian menarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri yang berjumlah 36 siswa. Menurut Sugiyono ( 2010:118 ) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yang dijadikan sample yaitu siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Dalam pengambilan populasi dan sampel peneliti tidak menggunakan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data ( Sugiyono, 2014:308 ).

Dalam penelitian ini, ada tiga teknik pengumpulan data sebagai berikut : Observasi adalah upaya untuk mengambil informasi berupa kondisi atau fakta alami ( Arifin, 2008:113 ). Pada penelitian ini observasi dilakukan agar mengetahui apakah penggunaan media permainan *spelling bee* dapat berkonsentrasi terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri. Observasi dilaksanakan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Menurut Arikunto ( 2010:193 ), test adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes diperlukan untuk mengetahui nilai atau hasil belajar siswa. Peneliti mengadakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan pada saat siswa sebelum diberikan *treatment* ( perlakuan ), sedangkan *pos-test* dilakukan pada saat siswa setelah diberikan *treatment* ( perlakuan ). Soal *pre-test* dan *post-test* terdiri atas 25 soal tentang penguasaan kosakata bahasa Mandarin , antara lain adalah 10 soal menjodohkan tentang arti dari kosakata bahasa Mandarin dengan skor nilai untuk jawaban benar setiap soal adalah 5, 10 soal pilihan ganda tentang arti dan membahasakan ke bahasa Mandarin dengan skor nilai untuk jawaban benar adalah 3, 5 soal menjodohkan gambar sesuai dengan arti kosakata bahasa Mandarin dengan skor nilai untuk jawaban benar adalah 4. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya ( Sugiyono, 2010 : 199 ). Angket dilakukan agar mengetahui respon siswa terhadap media permainan *spelling bee* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Angket ini akan dilakukan pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri setelah dilakukan perlakuan. Angket respon siswa terdiri atas 10 soal, diantaranya 5 kuisisioner membahas tentang kelebihan tentang media permainan *spelling bee* dan 5 kuisisioner membahas tentang kekurangan media permainan *spelling bee*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

Langkah pertama adalah menganalisis data observasi dari rumusan masalah yang pertama. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Grogol Kediri dilakukan sebanyak dua kali pertemuan ( 2 X 2 JP ). Untuk mendiskripsikan penerapan media permainan *spelling bee* digunakan data observasi guru dan siswa yang di isi oleh Ibu Irene Dewi, SH selaku guru mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Grogol Kediri. Pengamatan ini dilakukan agar

## Penggunaan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

mengetahui media permainan *spelling bee* dengan beberapa aspek yang sesuai dengan yang diamati, seperti persiapan, pelaksanaan, penutup, pengelolaan waktu, dan suasana kelas. lembar observasi guru pertemuan pertama dan lembar observasi guru pertemuan kedua memberikan hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Total semua yang diberikan oleh Irene Dewi, SH selaku guru mata pelajaran Bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Grogol Kediri pada pertemuan pertama adalah 81,25%, sedangkan pertemuan kedua hasilnya sama dengan skor yang pertama yaitu 81,25%. Dari semua skor yang diperoleh jika dilihat dari kriteria interpretasi skor skala dari Likert baik pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk kedalam kriteria sangat baik, dikarenakan terdapat diantara kisaran 81-100%. lembar observasi aktivitas guru juga terdapat lembar observasi aktivitas siswa. Hal ini dilaksanakan untuk mengetahui kegiatan siswa pada saat penerapan media permainan *spelling bee* berlangsung. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh pengamat juga dianalisis dan dihitung dengan skala Likert. itu hasil akhir dari persentase lembar observasi guru pertemuan pertama sebesar 68,75%. Sesudah hasil diperoleh dari perhitungan tersebut, maka skor yang diperoleh dalam kriteria observasi penilaian guru. Dari hasil analisis tersebut maka yang diperoleh hasilnya pada pertemuan pertama menunjukkan persentase dengan kategori “ baik “. Pada pertemuan ini diberikan *pre test* kemudian materi dengan menggunakan media permainan *spelling bee*. Dengan hasil pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa respon siswa positif dan diterima oleh siswa. Dalam perolehan nilai yang didapat dalam skor penilaian pada lembar observasi siswa pertemuan kedua dengan jumlah sebesar 70,83%. Dari hasil analisis tersebut maka yang diperoleh hasilnya pada pertemuan pertama menunjukkan persentase dengan kategori “ baik “. Pada pertemuan ini diberikan *pre test* kemudian materi dengan menggunakan media permainan *spelling bee*. Dengan hasil pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa respon siswa positif dan diterima oleh siswa.

### Hasil Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri

Hasil dari belajar siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri berupa hasil *pre test* dan *post test*. Hasil ini digunakan agar mengetahui pengaruh penerapan media permainan *spelling bee* pada pembelajaran penguasaan kosakata kelas X Bahasa. Berdasarkan dari nilai *pre test* dan *pos test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan ada beberapa anak yang nilainya turun. Tetapi dari tabel tersebut menunjukkan banyaknya siswa yang nilainya meningkat sesudah menggunakan media permainan *spelling bee*. Hasil nilai rata-rata dari *pre test* siswa SMA Negeri 1 Grogol Kediri sebesar 57,16. Seberapa besar nilai siswa belum mencapai nilai KKM dikarenakan siswa belum mengerti dengan materi yang akan diberikan. setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *spelling bee* siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri belajarnya mengalami

peningkatan. Hasil nilai rata-rata dari *post test* sebesar 74,55. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *spelling bee* kebanyakan dari siswa mencapai nilai KKM. Ada 14 siswa sesudah diberikan media permainan *spelling bee* nilainya menurun. Agar mengetahui hasil pembelajaran menggunakan media permainan *spelling bee* dilakukan analisis data hasil dari *pre test* dan *post test*. Hasil pembelajaran ini dihitung dengan menggunakan rumus *t-signifikasi*. Berikut tabel hasil analisis data *pre test* dan *post test* yang kemudian dihitung dengan rumus *t-signifikasi*.

$$\begin{aligned}M_d &= \frac{648}{36} \\M_d &= 18 \\t &= \frac{M_d}{\frac{\sum X^2d}{\sqrt{N(N-1)}}} \\t &= \frac{18}{\frac{4850}{\sqrt{36(36-1)}}} \\t &= \frac{18}{\frac{4850}{\sqrt{1260}}} \\t &= \frac{18}{\sqrt{3,8}} \\t &= \frac{18}{1,9} \\t &= 9,47\end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa nilai dari mean deviasi (  $M_d$  ) sebesar 18 dengan jumlah rata-rata kuadrat deviasi sebesar 134,72. Kemudian perhitungan dengan taraf 95% dan nilai signifikasi 5% memperoleh hasil sebesar 9,47. Hasil dari diatas terdapat hal yang signifikasi seperti yang telah disebutkan dalam syarat bahwa apabila  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, karena  $t = 9,47 > 1,20$ . Dengan demikian penerapan media permainan *spelling bee* terbukti berpengaruh terhadap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa nilai dari mean deviasi (  $M_d$  ) sebesar 18 dengan jumlah rata-rata kuadrat deviasi sebesar 134,72. Kemudian perhitungan dengan taraf 95% dan nilai signifikasi 5% memperoleh hasil sebesar 9,47. Hasil dari diatas terdapat hal yang signifikasi seperti yang telah disebutkan dalam syarat bahwa apabila  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, karena  $t = 9,47 > 1,20$ . Dengan demikian penerapan media permainan *spelling bee* terbukti berpengaruh terhadap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

### Respon Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri terhadap Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin

Setelah mendapatkan analisis hasil nilai dari *pre test* dan *post test*, kemudian menganalisis data yang didapat dari siswa. Data angket respon siswa ini dianalisis menggunakan persentase per item. Memberikan lembar angket respon siswa ini dilakukan sesudah pembelajaran. Setelah menganalisis persentase setiap pertanyaan, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek yang

# Penggunaan Media Permainan *Spelling Bee* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri Tahun Ajaran 2016/2017

sudah dijabarkan digunakanlah skala Likert, sebagai berikut :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada lembar angket respon siswa terdapat penelitian dua jenis kuisioner, yaitu tentang kelebihan media permainan *spelling bee* dan kekurangan media permainan *spelling bee*.

1. Kuisioner kelebihan media permainan *spelling bee* soal berjumlah 5 butir terdapat hasil presentase yaitu sebagai berikut :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{489,6}{496,4} \times 100\% = 98,4\%$$

2. Kuisioner kekurangan media permainan *spelling bee* soal berjumlah 5 butir terdapat hasil presentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{50}{496,4} \times 100\% = 10,0\%$$

Berdasarkan hasil presentase diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media permainan *spelling bee* termasuk kedalam kriteria sangat baik ( 81-100% ), sedangkan kekurangan media permainan *spelling bee* sangat kurang ( 0-20% ).

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, terdapan ada beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut terfokus pada rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini.

- 1) Dapat dilihat dari hasil data tabel observasi guru dan siswa. Dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Hasil observasi guru pada pertemuan pertama berjumlah nilai dengan total 65 dan presentasinya 81,25%. Dalam presentasinya dari hasil observasi dengan presentase 81,25% artinya berjalan dengan sangat baik ( 81-100% ). Hasil observasi guru pada pertemuan kedua berjumlah nilai dengan total 65 dan presentasinya 81,25% artinya berjalan dengan sangat baik ( 81-100% ). Sedangkan hasil data dari observasi aktifitas siswa pertemuan pertama berjumlah nilai dengan total 33 dengan presentase 68,75% yang artinya hasil kegiatan tersebut berjalan dengan baik ( 61-80% ). Hasil observasi aktifitas siswa pertemuan kedua berjumlah dengan nilai total 34 dengan presentase 70,83% yang artinya hasil kegiatan tersebut berjalan dengan baik ( 61-80% ). Kesimpulannya pada lembar observasi aktifitas guru dan siswa kegiatan pembelajaran penguasaan kosakata pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri berjalan dengan baik.
- 2) Analisis data dari tabel *pre test* dan *post test* rata-rata mengalami kenaikan dan data t-score adalah 9,47 yang lebih besar dari 1,20. Diketahui  $t = 9,47$  dan rata-rata dari *pre test* dan *post test* adalah 18 Db = ( jumlah subjek-1 ) = 36-1 = 35. Diperoleh batas penerimaan  $t_{(5\%-35)} = 1,20$ . Karena  $t = 9,47$   $SD_{bm} > t_{(5\%-35)} = 1,20$  maka  $H_0$  = ditolak dan  $H_1$  = diterima.

Maka *t-signifikasi* berarti penggunaan media permainan *spelling bee* berpengaruh positif dalam pembelajaran penguasaan kosakata.

- 3) Analisis data dari tabel angket respon siswa terdapat 10 pertanyaan masing-masing terdapat 5 kuisioner yang berisi pertanyaan tentang kelebihan media permainan *spelling bee* dan 5 kuisioner yang berisi pertanyaan tentang kekurangan media permainan *spelling bee*. 5 pertanyaan tentang kelebihan media permainan *spelling bee* dari 36 siswa mendapatkan hasil presentase sebesar 98,4% dan kekurangan tentang media permainan *spelling bee* dari 36 siswa mendapatkan hasil presentase sebesar 10,0%. Dari hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan

Setelah dilakukan penelitian menggunakan media permainan *spelling bee* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dapat berpengaruh baik pada siswa terhadap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Saran kedepannya untuk media ini : a) Bagi Guru: Penggunaan media permainan *spelling bee* dapat dijadikan salah satu bahan untuk pendidik sebagai media pembelajaran. Yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Semoga guru juga dapat mengembangkan dan menginovasi media permainan *spelling bee* untuk lebih menarik dan dapat memotivasi siswa agar tertarik belajar bahasa Mandarin. b) Bagi Siswa : Diharapkan siswa tidak perlu takut untuk bertanya kepada guru. Siswa harus memiliki sifat yang aktif dan percaya diri bahwa dirinya itu bisa. c) Bagi Peneliti: Diharapkan peneliti dapat merancang permainan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Semoga peneliti dapat mengembangkan permainan yang menarik dan menantang bagi siswa. Serta peneliti mohon maaf apabila proposal ini kurang sempurna dan peneliti meminta saran dan kritik untuk menjadikan penelitian ini bisa menjadi lebih baik.

## Daftar Pustaka

- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran revisi 6*. Jakarta: Rajawali
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D )*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- 黄白荣, 廖序东. 2002. << 现代汉语 >> Beijing: 高等教育出版社
- 李禄兴, dkk. Tanpa tahun. << 汉语语法百项讲练 >> (初中级) 附加手册. Beijing. 北京语言大学出版社