

**PENGARUH PERMAINAN *DART* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA  
MANDARIN PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMA  
NEGERI 1 CERME GRESIK TAHUN AJARAN  
2016 /2017**

**HIDAYATUL LAILY**

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Surabaya,  
[hidayatullaily93@gmail.com](mailto:hidayatullaily93@gmail.com)

**Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd**

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Surabaya,

**Abstrak**

Saat ini kebutuhan untuk belajar bahasa Mandarin sebagai bahasa asing sudah meningkat. Beberapa sekolah di Surabaya dan Gresik memilih bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran bahasa asing tambahan selain bahasa Inggris. Seperti halnya di SMA Negeri 1 Cerme Gresik, Bahasa Mandarin di sekolah tersebut menjadi mata pelajaran lintas minat bagi siswa kelas X, XI, dan XII Jurusan Bahasa. Namun, dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Cerme Gresik saat ini masih terfokus pada metode ceramah sebagai penyampai materi. Hal tersebut siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dikarenakan pembelajaran yang monoton dan tanpa adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, media *Dart* diharapkan mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu, 1) bagaimana penerapan media permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Gresik tahun ajaran 2016 / 2017, 2) bagaimana pengaruh penerapan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Gresik tahun ajaran 2016 / 2017, 3) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Gresik tahun ajaran 2016 / 2017.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design* yang berjenis *one group*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI Jurusan Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik yang berjumlah 21 siswa, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media permainan *Dart* pada kelas XI Bahasa. Di antara pemberian perlakuan *pretest* dan *posttest*, setelah itu terakhir yaitu pemberian angket respon siswa.

1) Berdasarkan Observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media *Dart* memperoleh hasil yang baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi guru pertemuan pertama dan kedua persentase sebesar 72% dan 90%, dan observasi aktivitas siswa pertemuan pertama dan kedua dengan persentase sebesar 63% dan 88%. Persentase tersebut dalam skala likert termasuk kedalam kriteria penilaian “baik dan sangat baik”. 2) Hasil analisis data yang diperoleh nilai uji t-signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diketahui t-signifikan dengan taraf kepercayaan 95 % dan nilai signifikan 5 % diperoleh hasil t-signifikan sebesar 4,20. Dari hasil tersebut yang telah disebutkan dalam syarat bahwa apabila t-hitung > t- tabel maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, karena  $t = 4,20 > 2,09$ . Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan *Dart* terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. 3) pada hasil angket respon siswa diketahui bahwa penggunaan media permainan *Dart* sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Sebanyak 29% siswa menyatakan setuju dan mengalami kesulitan dalam mengingat bahasa Mandarin, 48% siswa sangat setuju dengan proses pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Dart* mudah dipahami, 48% siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan permainan *Dart* lebih menarik dan menyenangkan, 57% siswa menyatakan sangat setuju dengan menggunakan permainan *Dart* membantu dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, 52% siswa setuju bahwa permainan *Dart* dapat membantu dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin, 52% siswa sangat setuju bahwa Permainan *Dart* kosakata membantu saya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan angket, penggunaan media *Dart*

mendapat respon positif 80% dari siswa XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik. Respon positif siswa ditunjukkan oleh tingginya skor angket butir 4, yaitu permainan *Dart* membantu saya dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin.  
Kata Kunci : Pengaruh, Permainan Dart, Kosakata

### Abstract

Currently the needs to learn Mandarin as foreign language has been greatly improved. Beside English language, Some schools in Surabaya and Gresik choose Mandarin as a foreign language beside English. As in Senior High School 1 Cerme Gresik, Mandarin become one of the cross-interest subjects for students of classes X, XI, and XII Language department. However, in the process of learning Mandarin in SMA N 1 Cerme Gresik is focused on the lecture method as a transmitter of material. The students have difficulty in mastering Chinese vocabulary because of the monotonous learning and without the learning media. Therefore, media Dart is expected to influence the vocabulary of Mandarin class XI Language students of Senior High School 1 Cerme Gresik.

The research has shown three statements of this problems, 1) how the application of media Dart game for learning Mandarin language vocabulary mastery to class XI language students Senior High School 1 Cerme Gresik year 2016/2017, 2) how the effect of application media Dart game for Mandarin language vocabulary mastery to class XI Senior High School 1 Cerme Gresik year 2016/2017, 3) how students response to the application of media Dart game for Mandarin language vocabulary mastery to class XI language students Senior High School 1 Cerme Gresik year 2016/2017.

This research is pre-experimental design using one group. The population in this study is students in XI language department class of SMA N 1 Cerme Gresik wich is amounted to 21 students, while the sample of this study is class XI language students Senior High School 1 Cerme Gresik. This research was conducted using Dart game media in class XI language. Among the pretest and posttest treatment, after that the last is the questionnaire of students response.

1) Based on observation of teacher and student activity in learning using media Dart get good result. This is evidence by the result of teacher activity. It can be proved by the observation result of teacher of first meeting and second percentage equal of 72% and 90%, and observation of students activity of first and second meeting with percentage equal to 63% and 88%. The percentage in the likert scale is included in the “good and excellent” scoring criteria. 2) the result based on the analysis of data obtained t-significance test value pretest and posttest experiment class unknown t-significant with 95% confidence level and 5% significant value obtained t-significant result of 4,20. From the result mentioned in the condition that if  $t - \text{arithmetic} > t - \text{table}$  then  $H_0$  is rejected  $H_1$  accepted, because  $t = 4,20 > 2,90$ . This shows that using the Dart game media proves to be effective in learning Mandarin vocabulary. 3) On the result of students response questionnaire is known the use of Dart game media is very useful in learning process of Chinese vocabulary. 29% of students agree strongly with vocabulary learning process using Dart game easily understood, 48% of students stated strongly agree that learning using Dart game is more interesting and fun, 57% of students stated strongly agree with using Dart game helps in learning Chinese vocabulary, 52% of students agree that Dart game help in memorizing Chinese vocabulary, 52% of students strongly agree that Dart vocabulary game helps me in improving Chinese vocabulary mastery. Based on the questionnaire, the use of Dart media received a positive response of 80% of students XI language SMA N 1 Cerme Gresik. The student’s positive response is shown by the high score of questionnaire 4, wich is the Dart game helping me in learning Chinese vocabulary.

**Keywords : Influence, Dart Game, Vocabulary**

### PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat, terutama sebagai alat komunikasi. Dalam berkomunikasi dengan masyarakat dunia, tentu membutuhkan bahasa internasional. Oleh karena itu pembelajaran bahasa asing penting untuk dilakukan di era globalisasi saat ini. Di era

Globalisasi pada saat ini bahasa Mandarin adalah bahasa yang sangat penting karena banyak perusahaan asing yang masuk ke Indonesia terutama yaitu perusahaan asing dari China, sehingga hal itu merupakan alasan pentingnya mempelajari bahasa Mandarin.

Dalam mempelajari bahasa, kosakata mempunyai peranan penting dalam suatu bahasa karena apapun bahasa yang dipelajari, pasti membutuhkan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar proses pembelajaran bahasa asing. Kosakata sangat diperlukan sebagai dasar untuk mengetahui seluk- beluk bahasa karena memiliki cakupan yang luas dan tidak hanya berlaku dalam satu bahasa saja, akan tetapi dalam semua bahasa.

Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang sulit dipelajari. Oleh karena itu, agar bisa atau menguasai bahasa Mandarin, akan terlebih dahulu menghafal atau menguasai kosa kata, hal tersebut dikarenakan kosa kata merupakan perbendaharaan kata yang menjadi dasar seseorang untuk dapat berbahasa, ketrampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya Tarigan (2011:2), yang artinya semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin baik pula kemampuan berbahasanya. Untuk itu diperlukan penguasaan kosakata yang baik sehingga mampu menunjang keberhasilan dalam mempelajari suatu bahasa dan berkomunikasi. Karena alasan inilah diperlukan media permainan inovatif yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa serta mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran bahasa Mandarin sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu media permainan yang menarik dan yang harus diterapkan adalah media permainan *Dart* (panah). Permainan *Dart* adalah permainan melempar anak panah kecil pada target berupa papan bentuk bundar. Dimana papan *Dart* terbagi menjadi beberapa area yang memiliki point-point berbeda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah lingkaran. Cara bermain permainan ini adalah dengan membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa. Setiap anggota kelompok mendapat kesempatan melempar anak panah sebanyak lima kali pada pada papan *Dart* yang berisi huruf *hanzi*. Setelah anak panah mengenai papan dan mengarah kesuatu bagian dari lingkaran tersebut maka siswa mendapat berbagai huruf *hanzi* yang nantinya akan disusun menjadi suatu kata. Kelompok yang lebih bnyak menyusun kata dengan tepat maka kelompok itulah yang akan menjadi pemenangnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumuan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan permainan *Dart* dalam

pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik tahun ajaran 2016 / 2017 ?; (2) Bagaimana pengaruh penerapan permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik tahun ajaran 2016 / 2017 ?; (3) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik tahun ajaran 2016 / 2017 ?

Kosakata merupakan komponen terpenting dalam mempelajari suatu bahasa. Dalam belajar bahasa asing, seseorang dituntut untuk menguasai kosakata. Kosakata berperan penting bagi kelancaran berbahasa seseorang. Penguasaan kosakata juga dapat mendukung tercapainya empat aspek ketrampilan dalam berbahasa yaitu, mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Kosakata berpengaruh terhadap kualitas berbahasa seseorang, hal tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2011:2) bahwa kualitas ketrampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya.

Dalam bahasa Mandarin kosakata disebut dengan 词汇(*cíhuì*). Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh 黄伯荣 (2002:250)词汇, 又称语汇, 是一种语里所有的(或特定范围的)词和固定短语的总合(*cíhuì, yóu chēng yǔ huì, shì yī zhōngyǔ yán lǐ suǒyǒu de (huó tèdìng fàn wéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé*), artinya kosakata juga dikenal dengan pebendaharaan, merupakan kumpulan dari kata-kata (dalam kisaran tertentu) kata dan frasa.

#### **Media Permainan *Dart***

Media pembelajaran sebagai alat untuk mrnyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2013:10) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan ajar mengajar adalah untuk menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi pengajaran yang disampaikan.

Permainan *Dart* adalah permainan yang cukup menarik dan menyenangkan. dalam permainan ini pemain hanya melempar anak panah kecil pada target berupa papan bentuk bundar. Dimana papan *Dart*

terbagi menjadi beberapa area yang memiliki point-point berbeda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar *Dart* agar bisa mengumpulkan point terbanyak dengan mengarahkan lemparan kepoint tertinggi.

#### **Penerapan Media Permainan *Dart* Hanzi :**

- 1) Kelas dibagi menjadi lima kelompok yang terdiri dari empat sampai lima siswa .
- 2) Setiap anggota kelompok mendapat kesempatan melempar anak panah sebanyak lima kali pada papan dart yang berisi huruf hanzi.
- 3) Setelah anak panah mengenai papan dan mengarah kesuatu bagian dari lingkaran tersebut maka siswa mendapat berbagai huruf hanzi yang nantinya akan disusun menjadi suatu kata.
- 4) Setelah itu siswa kembali kekelompoknya untuk berbagai huruf hanzi sehingga membentuk kata yang tepat.
- 5) Kelompok yang lebih banyak menyusun kata dengan tepat maka kelompok itulah yang akan menjadi pemenangnya.

Dengan menggunakan media ini peneliti ingin menimbulkan minat dan prestasi siswa serta membentuk efek yang baik dalam proses belajar mengajar dikelas.

#### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design (nondesigns)*. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian menggunakan *one-Group pretest-posttest Design* karena di sekolah SMA Negeri 1 Cerme Gresik kelas XI hanya terdapat 1 kelas Bahasa saja yang terdapat mata pelajaran bahasa Mandarin. Dalam design ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan di akhir pembelajaran diberi *posttest* (tes akhir). Populasi penelitian ini adalah Siswa kelas XI SMA N 1 Cerme Gresik, sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Bahasa sebagai kelas Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *sampling purposive*.

Data penelitian yang digunakan pada penelitian ini ada tiga jenis, yaitu data observasi, data tes, dan data angket. Instrument pada penelitian ini adalah lembar observasi, tes, dan angket respon siswa.

Trknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, teknik tes, teknik angket.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil Analisis lembar Observasi**

Proses Pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan pada kelas eksperimen dilaksanakan 2 kali pertemuan (2x45) menit. Kelas eksperimen pada penelitian ini menggunakan subjek kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik berjumlah 21 siswa. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas eksperimen menggunakan permainan *Dart*.

Berdasarkan hasil analisis lembar obeservasi aktivitas guru pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 sebesar 72% dan 90%, dalam skala Likert berada pada skala 61-80% dan 81-100% yang berarti baik dan sangat baik. Hasil observasi menunjukkan beberapa aspek yang berhubungan dengan aktifitas guru dan siswa dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Dari lembar observasi yang sudah diamati dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti didalam kelas berjalan dengan baik. Berikut adalah hasil analisis:

##### **A. Aktifitas Guru**

Pada aktifitas guru tahap pertama yang dilakukan adalah tahap persiapan guru menyiapkan instrumen yang digunakan untuk proses pembelajaran dikelas, yaitu Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dan media permainan yang akan dipakai. Secara umum persiapan yang dilakukan pada pertemuan pertama sudah sangat baik. Setelah tahap persiapan selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan *Dart* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Tahapan pelaksanaan diawali dengan kegiatan pendahuluan yaitu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa. Kegiatan pendahuluan ini sudah dilakukan dengan baik oleh guru.

Kegiatan selanjutnya setelah kegiatan padahuluan adalah kegiatan inti. Kegiatan inti diawali dengan pemberian *pretest* untuk siswa. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang diberikan. Setelah *pretest* siswa diberikan materi dengan bantuan media permainan *Dart*, permainan ini diawali dengan guru memberikan contoh kosakata dengan

benar, setelah itu guru memberikan penjelasan tentang permainan *Dart*. Setelah dibacakan aturan permainan siswa memulai bermain dengan kelompok dengan baik. Permainan ini dinilai sangat baik digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Setelah pemberian materi melalui media permainan *Dart* guru melakukan tanya jawab agar siswa menguasai materi yang diberikan. Pada pertemuan kedua guru mengulang pelajaran sebelumnya dan melanjutkan pelajaran yang belum diselesaikan. Pada akhir pertemuan kedua guru memberikan *posttest* kepada siswa. Kegiatan inti secara keseluruhan sudah dilakukan dengan baik oleh guru.

Kegiatan terakhir pada tahap pelaksanaan adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan ini siswa diajak mengevaluasi materi yang sudah dipelajari guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas, kemudian siswa menyimpulkan pembelajaran. Secara keseluruhan kegiatan penutup sudah dilakukan dengan baik. Selain kegiatan diatas, aspek lain adalah pengolahan waktu dan suasana kelas. Berdasarkan lembar observasi kegiatan tersebut sudah dilaksanakan dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

#### B. Aktifitas Siswa

Aspek yang berkaitan dengan dengan aktifitas siswa pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua dinilai dengan baik. Siswa memulai pembelajaran dengan berdo'a, dan memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dinilai baik. Antusias siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan *Dart* siswa berperan aktif dalam pembelajaran juga dinilai baik, ini dikarenakan siswa senang pada saat proses pembelajaran tidak membosankan. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dinilai baik karena siswa dapat mengerjakan dan benar, dan tidak ada kesulitan. Siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir proses belajar mengajar. Pada kegiatan ini secara keseluruhan respon siswa dinilai baik terhadap pembelajaran.

#### Hasil Pengaruh Penggunaan Permainan *Dart* terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin.

NO	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	APKJ	62	99
2	DRA	57	88
3	DKS	67	100
4	EMRA	100	100
5	FTR	66	94
6	HM	86	100
7	IAR	59	89
8	MFF	53	82
9	NAF	37	94
10	NM	66	79
11	NAL	75	100
12	NK	55	77
13	NED	70	98
14	NC	66	85
15	REP	78	98
16	SAP	53	88
17	TDH	69	100
18	WIP	48	78
19	WLA	57	83
20	WEA	74	93
21	YPD	100	100
	Jumlah	1398	1925
	Rata-rata	66,57	91,66

Dari tabel tersebut, selanjutnya yaitu menghitung *t-signifikansi* dengan rumus sebagai berikut :

$$a. \quad Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{527}{21} = 25,10$$

$$b. \quad = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}} = \frac{25,10}{\sqrt{\frac{15107,72}{21(21-1)}}} = \frac{25,10}{\sqrt{\frac{15107,72}{420}}} = \frac{25,10}{\sqrt{35,97}} = \frac{25,10}{5,99} = 4,20$$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai Mean deviasi (Md) sebesar 25,10 dengan jumlah kuadrat deviasi ( $\sum x^2d$ ) sebesar 15107,72. Selanjutnya perhitungan t-signifikan dengan taraf kepercayaan 95 % dan nilai signifikan 5 % diperoleh hasil t-signifikan sebesar 4,20. Dari hasil tersebut hal yang signifikan seperti yang telah disebutkan dalam syarat bahwa apabila t-hitung > t-tabel maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, karena  $t = 4,20 > 2,09$ , penggunaan media permainan monopoli terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

### Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa

Berdasarkan angket respon siswa yang telah diisi oleh kelas eksperimen dengan 6 butir soal pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada butir ke-1 memiliki skor terendah dalam pencapaiannya, karena siswa cukup mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin dan skor tertinggi terdapat aspek motivasi siswa butir soal ke-4. Hal ini menunjukkan dengan adanya media *Dart* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin, dalam penelitian yang terdahulu siswa mengalami peningkatan dan siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Inti pembahasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa hasil pelaksanaan dikelas eksperimen dengan menggunakan media *Dart* berpengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Gresik.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, Penelitian dengan permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik ini telah menjawab 3 rumusan masalah. Berikut ini simpulan dari ketiga pembahasan pada penelitian ini :

- 1) Rumusan masalah pertama penerapan media permainan *Dart* dengan hasil data analisis observasi aktivitas guru dan siswa semua proses pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Hal ini diketahui dari hasil persentase aktivitas siswa pada pertemuan guru sebesar 72% pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua 90%, kedua pertemuan tersebut termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. baik yakni berkisar 61-80% dan sangat baik berkisar 81-100%. Hasil data observasi ini menyimpulkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan

media permainan *Dart* berjalan dengan sangat baik.

- 2) Rumusan masalah yang kedua pengaruh penerapan media *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin mengalami peningkatan. nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Peningkatan kemampuan siswa tersebut juga dapat dibuktikan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan dari hasil tersebut telah diperoleh data yang menyatakan bahwa antara *pretest* dan *post test* mendapatkan hasil data yang signifikan dengan t-hitung > t-tabel maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, karena  $t = 4,20 > 2,09$  maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Dart* dalam penguasaan kosakata bahasa mandarin efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Rumusan masalah ketiga respon siswa terhadap media permainan *Dart* dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Dart* memperoleh respon positif siswa kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik. Hal tersebut terbukti dimana 6 aspek yang terdapat dalam angket respon siswa keseluruhan memperoleh presentase berkisar antara 61-80% yang termasuk dalam kriteria baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan *Dart* mendapat respon positif siswa kelas XI Bahasa SMA N 1 Cerme Gresik.

### Saran

Berdasarkan simpulan tersebut ada beberapa saran bagi guru dan siswa yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Bagi guru, pada kegiatan pembelajaran hendaknya guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan *Dart*. Terutama pada pembelajaran bahasa Mandarin dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk meningkatkan penguasaan bahasa Mandarin dan

dapat menerapkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin

Bagi siswa hendaknya siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam belajar dan para siswa dapat menerapkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang telah mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari. dengan adanya pengaruh positif terhadap penggunaan media permainan *Dart* dapat dilanjutkan dengan menerapkan dengan materi yang berbeda tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin saja begitupun juga dapat diterapkan dalam yang lainnya yaitu kemampuan berbahasa yang lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Hartono, Rudi 2017 “ Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.

Huáng Bó Róng 黄伯荣. 2001. *现代汉语*. 北京: 高等教育出版社.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Munadi, Yudhi 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Refrensi.

Riduwan, 2012 *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Rajawali Pers

Subqi, Muhammad Aris 2016 “Pengaruh Penerapan Media Permainan Dart Dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Students Teams Achievement Division) Terhadap Penguasaan Kosakata Dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 14 Surabaya”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.

Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung Angkasa.

