

PENGARUH TEKNIK PERMAINAN KANTONG RAHASIA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DAN PENYUSUNAN KALIMAT BAHASA MANDARIN KELAS X SMA NEGERI 1 PURI MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2017/2018

Nur Ika Ayu Intan Cahyani

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nurikaisnaini@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, ditemukan kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menguasai kosakata dan menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin. Hal ini disebabkan kurangnya variasi media yang digunakan pengajar pada saat pembelajaran bahasa Mandarin berlangsung. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, peneliti menggunakan permainan kantong rahasia yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan teknik permainan kantong rahasia dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat, pengaruh teknik permainan kantong rahasia terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat, dan respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan kantong rahasia dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian *true experimental* yang berjenis *pre-test post-test control group design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Hasil analisis observasi aktivitas guru dan siswa kelas eksperimen (X MIPA 3) membuktikan bahwa pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat dengan menggunakan teknik permainan kantong rahasia berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil persentase pada lembar observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama diperoleh sebesar 90% dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 94,44%. Kemudian hasil dari lembar observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 88,44% dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 93,18%. Berdasarkan persentase yang didapat, jika dilihat dengan skala likert maka termasuk ke dalam kriteria "sangat baik".

Berdasarkan analisis data pretes dan postes pada kelas eksperimen (X MIPA 3), diperoleh hasil $t_0 = 6,53$, $d_b = 69$, harga $t_s = 0,05 = 1,99$ menunjukkan bahwa $6,53 > 1,99$, yang berarti bahwa permainan kantong rahasia berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut menyebutkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil analisis angket respon siswa pada penggunaan teknik permainan kantong rahasia terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin menyatakan bahwa permainan kantong rahasia dapat membantu dan memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dari persentase penilaian pada butir-butir soal, dan apabila dicermati berdasarkan skala likert termasuk ke dalam rentang 81-100% dengan kriteria penilaian sangat baik. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan teknik permainan kantong rahasia terbukti efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Kosakata, Kalimat, Permainan Kantong Rahasia

Abstract

In the process of learning Chinese language at the tenth grade of Senior high school 1 Puri Mojokerto, found many difficulties experienced by students in mastering vocabulary and composing sentence in Chinese language. This is due to the lack of media variations that teacher use during the teaching of Chinese language. For solving those difficulties, researcher use a secret bag games that is expected to facilitate students in learning vocabulary and composing sentence of Chinese language. The purpose of this study is to explain the implementation of secret bag games, the effect of secret bag game, and the student's response to the usage of secret bag game on vocabulary mastery and composing sentence of Chinese language.

This research itself is the true experimental design consisting of manifold pre-test post-test control group design by using quantitative approach. The population used in this research is the students of X grade of Senior high school 1 Puri Mojokerto, while the sample is X MIPA 3 as an experiment class and X MIPA 4 as a control class. Sampling technique used is cluster random sampling.

The result of observation analysis of teacher activity and experiment class student (X MIPA 3) proves that learning vocabulary and composing sentence by using secret bag games work well. This can be proved

from the percentage results on the observation sheet of teacher activity at the first meeting obtained 90% and at the second meeting obtained a percentage of 94,44%. Then result from activity observation sheet of student at first meeting obtained percentage equal to 88,44% and at the second meeting obtained percentage equal to 93,18%. Based on the percentage obtained, with Likert scale view, it is included in the criteria "very good".

Based on the results of pretest and posttest data analysis in the experiment class (X MIPA 3), the result $t_0 = 6,53$, $d_b = 69$, it is known that the price $t_s = 0,05 = 1,99$ shows that $6,53 > 1,99$, it means that the secret bag game has a positive effect on class X MIPA 3 as an experiment class. It states that H_a is accepted and H_0 is rejected.

The results of the questionnaire response analysis of students on the usage of secret bag game to the vocabulary mastering and composing sentence of Chinese sentence stated that secret bag games can help and motivate students in learning Chinese language. This can be evidenced from the percentage of assessment on the items, and when examined based on Likert scale included in the range of 81-100% with criteria of assessment is very good. Thus, it can be concluded that the secret bag game has proved effective in learning vocabulary and composing sentence of Chinese language.

Keywords: Vocabulary, Sentence, Secret Bag Games

PENDAHULUAN

Bahasa sangat penting untuk mengungkapkan pikiran, pendapat, dan hal lain untuk berkomunikasi, karena bahasa merupakan sistem yang disampaikan melalui simbol atau suara. Sesuai dengan pernyataan Goldstein (2008: 264) bahwa bahasa adalah sistem komunikasi dengan menggunakan suara atau simbol yang memungkinkan untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, gagasan, dan pengalaman setiap orang.

Saputra (2017) mengatakan bahwa bahasa Mandarin saat ini diucapkan hampir seperlima populasi di dunia. Penutur bahasa Mandarin bisa ditemukan banyak di Daratan China, Taiwan, dan di penjuru dunia lainnya. Bahasa Mandarin juga menjadi salah satu bahasa resmi yang digunakan di seluruh dunia.

Di Indonesia, perkembangan bahasa Mandarin begitu pesat. Hal ini dapat dilihat dari bidang pendidikan. Ada beberapa lembaga formal yang menetapkan pelajaran bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib tempuh, dan di beberapa sekolah lainnya menjadikan bahasa Mandarin sebagai pelajaran muatan lokal. Tidak hanya lembaga formal saja yang mengadakan pembelajaran bahasa Mandarin, tapi lembaga informal pun juga mengadakan pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini dilihat dari menjamurnya lembaga bimbingan belajar bahasa Mandarin di berbagai wilayah di Indonesia.

Berkaitan dengan kegiatan observasi yang telah dilakukan ketika di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Peneliti menemukan beberapa kesulitan yang dialami siswa, yaitu: (1) Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat cara baca kosakata, pelafalan nada bahasa Mandarin, dan juga sulit untuk memahami makna dari kosakata bahasa Mandarin. (2) Perbedaan pola kalimat dalam bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia. (3) Siswa jarang diajak untuk membahas pola kalimat bahasa Mandarin, karena guru lebih fokus terhadap cara menghidupkan suasana kelas. (4) Media yang sering

diterapkan oleh guru kurang inovatif, hanya menggunakan buku cetak, papan tulis, dan spidol.

Mintowati (2017) menyampaikan bahwa salah satu model pembelajaran yang lazim diterapkan pendidik dalam mata pelajaran Bahasa Mandarin adalah pembelajaran langsung. Sehingga, pelajar lebih mudah bosan dengan model pembelajaran seperti ini. Maka dari itu guru harus pandai dalam menentukan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah pola tindakan pengajaran yang berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Subandiyah, 2015).

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media permainan kantong rahasia untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, karena dengan permainan, pembelajaran yang dilaksanakan menjadi sangat menyenangkan. Diharapkan siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan dapat membuat siswa berpikir kreatif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini senada dengan pendapat Subandi (2013) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran dengan memberikan kelonggaran dan kebebasan pembelajar mengembangkan potensi berpikir melalui keterlibatan pengajar dan pembelajar dimungkinkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana penerapan teknik permainan kantong rahasia dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, (2) bagaimana pengaruh teknik permainan kantong rahasia terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, dan (3) bagaimana respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan kantong

rahasia dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Media permainan kantong rahasia adalah suatu permainan berupa kantong yang di dalamnya berisi benda-benda dari kosakata bahasa Mandarin tentang materi yang sesuai di buku ajar.

Penguasaan kosakata adalah kemampuan dalam memahami dan menggunakan sebuah kata yang dipelajari, sehingga mampu membuat kalimat. Fú Huái qīng (2002: 250) berpendapat 词汇是语言的建筑材料, 是一种语言里所有的 (或特定范围的) 词和固定短语的总和, 又称语汇, 没有词汇就不能造句。Cíhuì shì yǔyán de jiànzhù cáiliào, shì yī zhōng yǔyán lǐ suǒyǒu de (huò tèdìng fànwéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé, yòu chēng yǔhuì, méiyǒu cíhuì jiù bùnéng zàojiù.

Kosakata adalah materi pembuat bahasa, yang merupakan kumpulan dari kata-kata (dalam kisaran tertentu) kata dan frasa, kosakata juga disebut dengan pembendaharaan kata, sehingga tanpa adanya kosakata, tidak bisa membuat kalimat. Jadi dapat dikatakan kosakata adalah salah satu bagian penting untuk membangun sebuah komunikasi secara lisan maupun tulisan.

Penyusunan kalimat adalah kemampuan dalam menyusun sebuah kalimat sederhana. Lǐ Dé jīn, Chéng Měi zhēn (2013: 3) menyatakan bahwa 句子是由词或词组按照一定的语法关系组成的。Jùzi shì yóu cí huò cízǔ ànzhào yīdìng de yǔfǎ guānxì zǔchéng de. Sebuah kalimat terdiri dari beberapa kata atau frasa yang sesuai dengan hubungan tata bahasa tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *true experimental* yang berjenis *pre-test post-test control group design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu eksperimen dan kontrol. Kedua kelompok kelas terlebih dahulu diberi pretest (tes awal) dengan tes yang sama, untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan permainan kantong rahasia, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan, hanya menggunakan model pembelajaran langsung. Setelah diberi perlakuan kedua kelompok di tes dengan tes yang sama sebagai posttest (tes akhir), kemudian hasil dari kedua posttest tersebut dibandingkan, demikian juga dengan hasil pretest pada masing-masing kelas.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 3 sebagai kelas

eksperimen dan X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik cluster random sampling.

Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

- 1) Observasi, digunakan untuk memperoleh hasil yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan permainan kantong rahasia terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan juga jenis kegiatan pembelajaran.
- 2) Tes, dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Pada pertemuan pertama dilakukan pretes, dan pertemuan kedua dilakukan postes. Lembar pretes dan postes terdiri dari 30 butir soal.
- 3) Angket, digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan kantong rahasia sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, khususnya kata nomina. Lembar angket yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 10 butir pertanyaan.

Pada penelitian ini terdapat tiga teknik analisis data sesuai dengan jenis datanya, yaitu data hasil observasi, data nilai siswa, dan data hasil angket respon siswa. Pertama, analisis data hasil observasi menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari perhitungan tersebut diklasifikasikan berdasarkan petunjuk skor dengan skala *likert* sebagai berikut (Riduwan, 2014: 23):

Tabel 1. Tabel Skala Likert

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Kedua, analisis nilai siswa. Pada penelitian ini rumus yang digunakan untuk menganalisis data nilai siswa adalah rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Ketiga, analisis data lembar angket respon siswa. Skor dari masing-masing jawaban yang ada pada lembar angket respon siswa dikualifikasikan sebagai berikut:

- Sangat setuju (SS) : 4
- Setuju (S) : 3
- Tidak setuju (TS) : 2
- Sangat tidak setuju (STS) : 1

Analisis data angket juga diperoleh dengan cara menghitung frekuensi pemilihan jawaban dengan menggunakan rumus:

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

Kemudian, untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan rumus:

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

Hasil kesimpulan diklasifikasikan sesuai dengan kelompok pernyataan dengan menggunakan skala *likert* (Riduwan, 2014: 23):

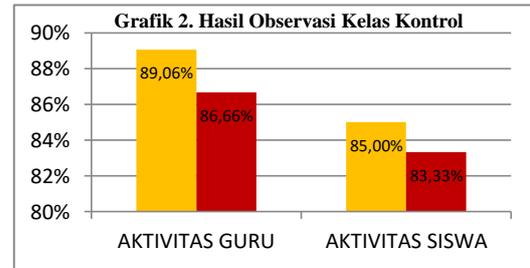
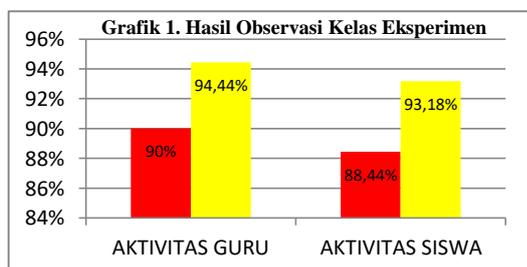
Tabel 2. Tabel Skala Likert

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

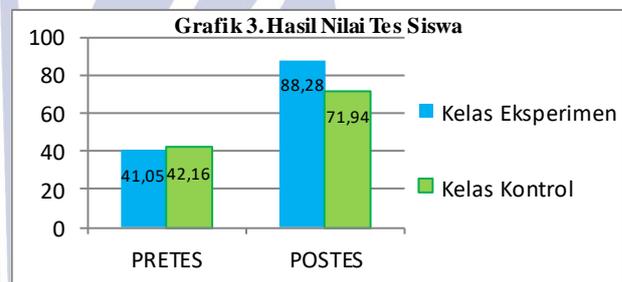
Untuk mengetahui proses pembelajaran digunakan data dari hasil observasi. Data tersebut berupa lembar pengamatan yang berisi tentang aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dari hasil pengamatan ini dapat diketahui apakah penggunaan teknik permainan kantong rahasia ini mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada kelas eksperimen. Berdasarkan analisis pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan persentase sebesar:



Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa persentase aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan persentase kelas kontrol.

Hasil Data Nilai Siswa

Pada awal pembelajaran, dilakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum pemberian materi. Setelah materi selesai diberikan, dilakukan *posttest* pada akhir pembelajaran. Dari hasil analisis nilai pretes dan postes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dijelaskan pada grafik berikut ini:



Berdasarkan grafik tersebut diketahui bahwa nilai pretes pada kelas kontrol lebih tinggi dibanding dengan kelas eksperimen. Tetapi, hasil nilai postes pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan kantong rahasia pada kelas eksperimen (X MIPA 3) dapat membantu siswa untuk menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Peningkatan nilai siswa kelas eksperimen (X MIPA 3) juga dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh hasil $t_0 = 6,53$ dan $d_b = 69$, selanjutnya menganalisis signifikansi hasil tersebut dengan melihat tabel taraf signifikansi 5%. Dengan nilai $t_0 = 6,53$ dan $d_b = 69$ diketahui bahwa t_s 0,05 dari $d_b = 1,99$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($6,53 > 1,99$). Hal tersebut menyebutkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan kantong rahasia berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Hasil Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil analisis angket berupa analisis deskriptif, yakni menjelaskan hasil angket bersifat kuantitatif yang kemudian dilakukan pengambilan kesimpulan dari data tersebut. Berdasarkan lembar angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa kelas eksperimen (X MIPA 3), menunjukkan bahwa permainan kantong rahasia dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata dan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat dibuktikan pada persentase yang didapat pada setiap butir pernyataan. Persentase butir pernyataan berdasarkan aspek-aspek yang kemudian diklasifikasikan dengan menggunakan skala *likert*, dijelaskan pada tabel berikut ini:

ASPEK	PERSENTASE	KRITERIA
1	77,8%	BAIK
2	95,71%	SANGAT BAIK
3	85%	SANGAT BAIK
4	90%	SANGAT BAIK
5	93,57%	SANGAT BAIK
6	93,57%	SANGAT BAIK
7	95,71%	SANGAT BAIK
8	90,71%	SANGAT BAIK
9	87,85%	SANGAT BAIK
10	87,85%	SANGAT BAIK

Dengan demikian dari hasil analisis angket respon siswa kelas eksperimen dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan kantong rahasia sangat berpengaruh dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X MIPA 3 dan banyaknya siswa yang termotivasi dengan pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan teknik permainan kantong rahasia.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil observasi, penerapan teknik permainan kantong rahasia terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin berjalan dengan sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen. Lembar observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 90%, dan untuk pertemuan kedua mendapatkan

persentase sebesar 94,44%. Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 88,44%, dan untuk pertemuan kedua mendapatkan sebesar 93,18%. Berdasarkan dari hasil data observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan teknik permainan kantong rahasia berjalan dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data soal *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan menggunakan teknik permainan kantong rahasia. Hasil nilai *pretest* mendapatkan rata-rata 41,05 dan hasil nilai *posttest* mendapatkan rata-rata sebesar 88,28. Selanjutnya, analisis perhitungan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* adalah $t_0 = 6,53$ dan $db = 69$, selanjutnya menganalisis signifikansi hasil tersebut dengan melihat tabel taraf signifikansi 5%. Dengan nilai $t_0 = 6,53$ dan $db = 69$ diketahui bahwa $t_{0,05}$ dari $db = 69$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,99 < 6,53$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik permainan kantong rahasia dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Hasil analisis data angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan kantong rahasia terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari siswa dari kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis angket respon siswa. Pada aspek pemahaman materi terdapat pada butir soal ke-1, hasil analisis tersebut memperoleh persentase sebesar 77,8%. Selanjutnya pada aspek proses pembelajaran terdapat pada butir soal ke-2, 3, 4, 5, dan 7, hasil analisis tersebut memperoleh persentase sebesar 95,71%, 85%, 90%, 93,57%, dan 95,71%. Terakhir pada aspek hasil penggunaan teknik permainan kantong rahasia terdapat pada butir soal ke-6, 8, 9, dan 10, hasil analisis tersebut memperoleh persentase sebesar 93,57%, 90,71%, 87,85%, dan 87,85%. Berdasarkan hasil analisis angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan teknik permainan kantong rahasia terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Puri Mojokerto.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa teknik permainan kantong rahasia dapat memberikan

pengaruh yang positif dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknik permainan kantong rahasia dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Saran bagi guru untuk pengelolaan waktu pada penggunaan teknik permainan kantong rahasia dalam pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, agar proses pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dapat berjalan lancar dan efektif. Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan kantong rahasia, guru harus bisa menjaga situasi kelas agar tetap fokus dan pembelajaran bahasa Mandarin bisa berjalan dengan baik.

Saran bagi siswa diharapkan untuk lebih termotivasi lagi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin, dan tidak perlu takut untuk bertanya kepada guru jika masih belum memahami materi yang diberikan oleh guru.

Saran bagi peneliti selanjutnya untuk teknik permainan kantong rahasia ini terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih bisa memodifikasi permainan ini untuk pembelajaran bahasa Mandarin lainnya seperti berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Cetakan ke 15. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budianto, dan Zhao Yongxin, dkk. 2005. *Intisari Tata Bahasa Mandarin*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung
- Fatimah, S. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3D) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016". *E-Journal UNESA Online*, Vol. 01, No. 01. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/17102>. (Diakses pada tanggal 20 November 2016)
- Goldstein, Bruce E. 2008. *Cognitive Psychology: Connecting mind, research, and everyday experience*. Wadsworth
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cetakan ke 8. Jakarta: Rineka Cipta
- Mintowati, Maria. 2017. *Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan Dan Metode Alternatif*. *Jurnal APSMI*, Vol. 01, No. 01. <http://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/view/25>. (Diakses pada tanggal 22 Februari 2018)
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group)
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka
- Nandini, Mayang. 2013. "Efektivitas Permainan Sugoroku dalam Meningkatkan Kosakata". Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nursila, Sinta. 2017. "Keefektifan Media Amplop Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XII MAN Mojokerto Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya.
- Puspita, Rianny. 2011. "Efektifitas Teknik Permainan Mystery Bag dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang". Skripsi. Bandung: FPBS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Puteri, Octabella Rizki. 2013. "Efektivitas Teknik Permainan Mystery Bag untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Perancis". Skripsi, Bandung: FPBS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riduwan, dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, Ayu. 2013. *Be Smart and Fun with English Games (Revisi)*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Saputra, Indra. 2017. "Segala Fakta", (Online), (<https://indrasmansamapin.blogspot.com/2017/07/05-bahasa-di-dunia-yang-paling-susah-untuk-dipelajari.html>, diakses 04 Desember 2017).
- Sholihah, Mardhiyatus. 2017. "Penggunaan Media KOKAMI (Kotak-Kartu-Misterius) dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XII MAN Mojokerto Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya.
- Soepamo. 1998. *Metode Permainan Pembelajaran Bahasa*. (Online). <http://www.agil-asshofie.blogspot.com>. (Diakses pada tanggal 23 November 2017)
- Subandi. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi*. *Paramasastra E-Journal UNESA Online*, Vol. 01, No. 01. <http://ejournal.fbs.unesa.ac.id/index.php/Paramasastra/article/view/8>. (Diakses pada tanggal 22 Februari 2018)
- Subandiyah, Heny. 2015. *Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. *Paramasastra E-Journal UNESA Online*, Vol. 02, No. 01. <http://ejournal.fbs.unesa.ac.id/index.php/Paramasastra/article/view/27>. (Diakses pada tanggal 22 Februari 2018)
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito

- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Suparto, dan Wu Zhen Qiang. 2003. Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah. Jakarta: Puspa Swara
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. Pengajaran Kosakata. Bandung: Angkasa
- 符淮青, 2004, « 现代汉语词汇 », 北京: 高等教育出版社
- 李德津, 程美珍, 2013, « 外国人实用汉语语法 », 北京: 北京语言大学出版社
- 上册, 2002, « 现代汉语 », 北京: 高等教育出版社
- 张 慧 dan 马进翼, 2007. 黄胡本«现代汉语» 句子成分分析比较. 知网空间 Jurnal Online, Vol. 09, No. 01. <http://www.cnki.com.cn/Article/CJFDTOTAL-LLXY200701099.htm>. (Diakses pada tanggal 27 Mei 2018)

