

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Pohon Mandarin terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya TP 2017/2018

Aprilia Indrianita Dewi

Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email : aprilindrianita@gmail.com

Dr. Mintowati, M.Pd.

Galih Wibisono, B. A., M. Ed.

Abstrak

Menyusun kalimat merupakan salah satu keterampilan menulis yang harus dikembangkan dan dikuasai dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Mandarin. Penerapan media permainan Pohon Mandarin pada penelitian ini digunakan sebagai penunjang kemudahan siswa dalam mempelajari materi pelajaran Bahasa Mandarin, khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media permainan Pohon Mandarin pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan Pohon Mandarin pada kemampuan siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta mengetahui respon siswa kelas X APK 1 SMK PGRI 13 Surabaya TP 17/18 terhadap penerapan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Proses penerapan media permainan Pohon Mandarin berjalan dengan baik. Hal ini dilihat dari 1) hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang berada pada kisaran persentase 80%-100% menurut skala likert termasuk sangat baik. 2) Berdasarkan hasil analisis data nilai *pre-test* dan *post-test*, nilai siswa kelas eksperimen (X APK 1) mengalami peningkatan. Hal itu diketahui dengan harga $t_{signifikan} = 2,98$ dan $d_b = 49$, diperoleh harga $t_{score} = 2,45$ menunjukkan $t_{signifikan}$ lebih besar dari t_{score} ($2,98 > 2,45$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media permainan Pohon Mandarin pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan dibanding tanpa menggunakan media pada kelas kontrol. 3) Berdasarkan dari hasil angket respon siswa yang diperoleh secara keseluruhan berdasarkan aspek proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin diperoleh rata-rata persentase sebesar 87% dan persentase tertinggi yaitu sebesar 92%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dapat menciptakan suasana menarik dan menyenangkan, serta dapat memberikan motivasi terhadap siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Mandarin.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Pohon Mandarin memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta dapat menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Pohon Mandarin, Menyusun Kalimat

Abstract

Composing a sentence is one of the writing skills that should be developed and mastered in language learning especially Mandarin. The Pohon Mandarin's game media in this research is used to support the easiness of students in learning Mandarin language lesson, especially on the Material of composing simple Chinese sentences. The purpose of this study is to describe the application of Pohon Mandarin's game media on learning to compose simple sentences of Mandarin. To describe the influence of the use of Pohon Mandarin's game media on the students' ability in learning to compose simple sentences of Mandarin and to know the respons of grade X students APK 1 SMK PGRI 13 SURABAYA TP 17/18 to the application of Pohon Mandarin's game media in learning to compose simple Chinese sentences.

The process of applying the Pohon Mandarin's game media goes well. This is seen from 1) the observation of teacher and student activity which is in the range of 80% -100% percentage according to Likert scale including very good. 2) Based on the results of data analysis of pre-test and post-test value, the students' grade of experimental class (X APK 1) has increased. It is known by the price $t_{signifikan} = 2.98$ and $d_b = 49$, obtained the price of $t_{score} = 2.45$ shows $t_{signifikan}$ greater than t_{score} ($2.98 > 2.45$), then H_0 is rejected and H_a accepted. It shows that the application of Pohon Mandarin's game media in the experimental class gives a significant influence compared to without using media in the control class. 3) Based on the results of questionnaire responses obtained by students overall based on aspects of the

learning process of composing simple sentences of Mandarin obtained the average percentage of 87% and the highest percentage of 92%. From the results of the percentage shows that the use of Pohon Mandarin's game media in learning to compose simple sentences of Mandarin can create an interesting and fun atmosphere, and can provide motivation to students in following Mandarin lessons.

So, it can be concluded that the use of Pohon Mandarin's game media gives a significant influence on students' ability in Learning to Compose simple Chinese sentences, and can create an interesting and fun classroom.

Keywords: Learning Media, Pohon Mandarin's Game, Composing Sentences

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantoro, adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mendapat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Ki Hajar Dewantoro, 1952) dalam Roesminingsih (2012:54). Pendidikan sangat penting diajarkan pada semua orang, khususnya kepada anak-anak. Karena anak-anak adalah masa depan bangsa. Pentingnya pendidikan mewajibkan manusia untuk mempelajari dan mengajarkan segala sesuatunya, baik dari ilmu pendidikan, ilmu sosial, ilmu agama, sejarah, dan lain-lain. Termasuk dalam mempelajari suatu bahasa.

Pembelajaran bahasa merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting diajarkan pada setiap anak di sekolah. Karena, Soeparno (2013:15) mengemukakan fungsi umum dari bahasa adalah sebagai alat komunikasi sosial. Di dalam masyarakat atau saling gubungan antar anggota. Untuk keperluan itu digunakan suatu wahana yang dinamakan 'bahasa'. Sehingga tanpa adanya bahasa, manusia akan mengalami kesulitan dalam hal berkomunikasi.

Dalam belajar bahasa Mandarin, peserta didik diharapkan menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mintowati, 2017). Karena keterampilan itulah yang menunjang seseorang dalam mempelajari suatu bahasa. Tanpa melakukan ke empat keterampilan bahasa, seseorang akan mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa. Ke empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini saling berhubungan satu sama lain. Sehingga tidak bisa jika hanya dipilih salah satunya saja.

Di era modern ini, peminat pembelajar bahasa sangatlah tinggi. Salah satu bahasa yang diminati saat ini adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari. Karena saat ini bahasa Mandarin sudah diakui oleh PBB menjadi bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris. Oleh karena itu, saat ini beberapa sekolah di Indonesia sudah

menerepakan pembelajaran bahasa Mandarin kepada murid-murid mereka.

Dikarenakan bahasa Mandarin merupakan bahasa asing dan bahasa yang berbeda dengan bahasa Ibu kita, yaitu bahasa Indonesia. Tidak heran jika ditemukan banyak permasalahan dalam melakukan pengajaran bahasa Mandarin kepada siswa. Hal itu seringkali dijumpai pada siswa-siswa yang baru saja mempelajari dan mengenal bahasa Mandarin. Mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin, khususnya pada saat menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Seperti yang terjadi di SMK PGRI 13 Surabaya, lebih tepatnya kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya. Mereka mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin, terutama dalam penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Hal itu diungkapkan langsung oleh guru bahasa Mandarin yang mengajar di kelas mereka, Ibu Kirti Wardati, M.Pd.

Struktur kalimat yang dimiliki bahasa Indonesia dengan bahasa Mandarin sebagian besar tidak sama, serta tulisan yang digunakan juga sangatlah berbeda. Itu yang membuat siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya melakukan banyak kesalahan dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini diketahui ketika peneliti melakukan survei di sekolah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan perubahan cara mengajar guru dan media yang digunakan, agar siswa dapat belajar bahasa Mandarin dengan senang sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar bahasa Mandarin.

Seperti yang dikatakan Gagne (1970) dalam Sadiman (2014:6) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) dalam Sadiman (2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Mandarin sangat dibutuhkan guna menunjang siswa yang aktif, kreatif dalam mengikuti pelajaran bahasa Mandarin.

Salah satu model pembelajaran yang lazim diterapkan pendidik dalam mata pelajaran Bahasa Mandarin adalah pembelajaran langsung. Dalam pembelajaran langsung, peserta didik belajar dengan cara

mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku pendidik (Mintowati, 2017). Media permainan Pohon Mandarin yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media yang tepat untuk model pembelajaran langsung, karena penggunaan media permainan Pohon Mandarin dapat membuat siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media permainan Pohon Mandarin ini juga dapat digunakan untuk menugasi siswa menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dengan begitu siswa mengasah kemampuannya dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Media permainan Pohon Mandarin ini berbentuk pohon yang terdapat beberapa buah jeruk mandarin di dalamnya dan berisikan beberapa gambar. Penggunaan gambar pada media ini diharap bisa membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Mandarin, karena dengan begitu siswa dapat menyusun kalimat bahasa Mandarin dengan benar sesuai tata bahasa yang diajarkan.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud meneliti “Pengaruh Penggunaan Media permainan Pohon Mandarin terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan permasalahan yang muncul sebagai berikut

- 1) Bagaimana penerapan media permainan Pohon Mandarin pada siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018 dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan Pohon Mandarin terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018 terhadap penggunaan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan

- 1) Mendeskripsikan penerapan media permainan Pohon Mandarin pada siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018 dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.
- 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan Pohon Mandarin terhadap Kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018.

- 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018 terhadap penggunaan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Media permainan Pohon Mandarin
Media permainan Pohon Mandarin adalah pohon yang memiliki buah-buahan yang di dalamnya terdapat beberapa gambar. Gambar-gambar tersebut dapat mewakili kosakata yang akan disusun menjadi kalimat sederhana bahasa Mandarin.
- 2) Menyusun kalimat
Menyusun kalimat pada penelitian ini adalah menebak kata pada beberapa gambar yang disediakan kemudian menyusunnya menjadi satu kalimat sederhana bahasa Mandarin yang utuh dan benar sesuai dengan tata bahasa atau *grammar* yang sudah diajarkan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini yaitu *True Experiment Design* (Pre-experimental desain). Bentuk desain *true experimental* dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2012:76) menggambarkan desain penelitian tersebut sebagai berikut:

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X APK 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan siswa kelas X APK 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 siswa. Jadi, total sampel dalam penelitian ini adalah 51 siswa.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan penelitian ini terdapat tiga, yaitu (1) Observasi dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya TP 2017/2018. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah guru pengampu mata pelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah tersebut. (2) kan pada penelitian ini yaitu tes yang berbentuk soal *pre-test* dan *post-test*. (3) Lembar Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif persentatif. Analisis di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis Data Hasil Observasi

Hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kegiatan penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :
 P : persentase pelaksanaan pembelajaran
 Skor kriteria : skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Hasil persentase tersebut kemudian diklasifikasi berdasarkan petunjuk skor dengan skala likert sebagai berikut (Riduwan, 2014) :

Tabel 1

Kriteria Interpretasi Skor Hasil Observasi

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

2) Analisis Data Nilai Siswa

Analisis data siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung menggunakan rumus *t-test*. *T-test* digunakan untuk membandingkan mean dari hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen (Arikunto, 2010:354). Rumus *t-test* adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :
 t : uji t perbedaan dua mean
 M_x : nilai rata-rata kelas kontrol
 M_y : nilai rata-rata kelas eksperimen
 Σx² : jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 Σy² : jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen
 N_x : jumlah subjek kelas kontrol
 N_y : jumlah subjek kelas eksperimen

Langkah-langkah menghitung *t-test* adalah :

a) Mencari nilai rata-rata (*mean*) masing-masing kelas :

$$M_x = \frac{\Sigma x}{N} \quad M_y = \frac{\Sigma y}{N}$$

Keterangan :
 M_x : nilai rata-rata kelas kontrol
 M_y : nilai rata-rata kelas eksperimen

Σx : jumlah beda kelas kontrol
 Σy : jumlah beda kelas eksperimen
 N : jumlah subjek

b) Menghitung Σx² dan Σy²

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

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

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 beda kelas eksperimen
 N : jumlah subjek

c) Menghitung pengaruh *treatment* / uji dengan rumus *t-test*

d) Penarikan kesimpulan hasil perhitungan (Arikunto, 2010:354-355)

Teknik uji hipotesis :

- Membuat tabel perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen
- Menghitung nilai rata-rata (mean) masing-masing kelas
- Menghitung Σx² dan Σy²
- Langkah selanjutnya uji t-signifikan (Sugiyono, 2012:307-309)

3) Analisis Data Jawaban Angket

Data yang didapat dari angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen adalah respon siswa terhadap media permainan Pohon Mandarinterhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kriteria yang digunakan yaitu :

- SS (Sangat Setuju) : 4
 S (Setuju) : 3
 KS (Kurang Setuju) : 2
 TS (Tidak Setuju) : 1

Nilai-nilai di atas digunakan untuk menghitung angket dalam melakukan penarikan kesimpulan.

Data angket yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu hasil persentase (%) per butir pertanyaan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis persentase tiap butir pertanyaan (Riduwan, 2014:220) yaitu :

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

Keterangan :
 P : persentase angket per butir pertanyaan
 f : jumlah frekuensi siswa yang memilih jawaban

n : jumlah responden/keseluruhan siswa pada kelas eksperimen

Setelah dianalisis persentase perbutir pertanyaan kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil kesimpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan kelompok pernyataan. Riduwan (2014:23) menyatakan klasifikasi persentase responden disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2

Kriteria Interpretasi Skor Hasil Angket

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Dalam penelitian ini digunakan kriteria interpretasi skor skala *likert* karena skala tersebut lebih mudah untuk digunakan dalam penarikan kesimpulan pada data angket yang dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan untuk setiap kelasnya, dengan masing-masing pertemuan 90 menit atau 2x45 menit. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil belajar siswa kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan Pohon Mandarin. Pada pembahasan kali ini terdapat tiga data yang telah dianalisis yaitu data observasi aktivitas guru dan siswa, data nilai *pre-test* dan *post-test*, serta data angket respon siswa.

1) Hasil Analisis Data Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh observer yaitu Ibu Kirti Wardani, M.Pd. diperoleh hasil persentase aktivitas guru dan siswa baik pada kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pertemuan pertama hasil persentasenya yaitu 81,9% untuk aktivitas guru dan 83,3% untuk aktivitas siswa, sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 86,1% untuk aktivitas guru dan 95,8% untuk aktivitas siswa. Hal itu menunjukkan meskipun pada kelas kontrol tidak diterapkan media permainan apapun, namun siswa masih tetap memperhatikan penjelasan guru dengan keadaan kelas yang kondusif, tidak terlalu ramai.

Selanjutnya pada kelas eksperimen pertemuan pertama diperoleh hasil persentase 88,1% untuk aktivitas guru dan 95,8% untuk aktivitas siswa, sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 92,8% untuk aktivitas guru dan 100% untuk aktivitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan Pohon Mandarin lebih memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

2) Hasil Analisis Data Tes

Nilai KKM mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMK PGRI 13 Surabaya adalah 75. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Hasil rata-rata nilai *pre-test* yang diperoleh kelas kontrol yaitu sebesar 50,07 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 74,73. Dari kedua nilai rata-rata yang diperoleh tersebut terlihat terdapat peningkatan nilai yang cukup signifikan, namun kedua nilai itu masih belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan hasil rata-rata nilai *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 51,03 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 80,96. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media permainan Pohon Mandarin.

Dari data *pre-test* dan *post-test* yang dihasilkan, kemudian dianalisis dengan menghitung mean deviasi dari setiap kelas, selanjutnya menghitung kuadrat dari jumlah beda dari kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil perhitungan, dikehutui bahwa $t_{signifikan}$ lebih besar dari t_{score} ($2,98 > 2,45$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan Pohon Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3) Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa

Dari hasil analisis data angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Pohon Mandarin dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memberikan pengaruh yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil persentase angket respon siswa rata-rata berada dikisaran 80-100%, yaitu termasuk dalam kategori sangat baik. Dari kedelapan butir pernyataan yang tersedia, yang mendapatkan hasil persentase tertinggi adalah pernyataan butir ketiga yaitu sebesar 92% dengan bunyi pernyataan “Penggunaan media permainan Pohon Mandarin dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.” Sedangkan yang mendapat hasil persentase paling sedikit adalah pernyataan butir keempat yaitu sebesar 78% dengan bunyi pernyataan “Guru memberikan waktu yang cukup untuk

menyelesaikan permainan Pohon Mandarin.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan Pohon Mandarin mendapat respon yang positif dari siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berikut ini adalah simpulan dari penelitian yang telah dilakukan:

- 1) Penerapan media permainan Pohon Mandarin yang telah dilakukan pada siswa kelas X APK 1 dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin telah menjawab rumusan masalah yang pertama. Dengan menggunakan data observasi aktivitas guru dan data observasi aktivitas siswa diperoleh hasil yang “sangat baik” menurut skala Likert. Hal ini diketahui dari hasil persentase aktivitas siswa dan aktivitas guru pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua, baik pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, semuanya berkisar 80%-100% yang berarti sangat baik.
- 2) Pengaruh penggunaan media permainan Pohon Mandarin pada siswa kelas X APK 1, rumusan masalah ini telah terjawab dengan data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa. Dari perhitungan analisis data tes, diperoleh harga $t_{\text{signifikan}} = 2,98$ dan $d_b = 49$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat tabel nilai taraf kesalahan 5%. Dengan harga $t_{\text{signifikan}} = 2,98$ dan $d_b = 49$, maka diketahui bahwa harga $t_{\text{score}} = 0,05 \times d_b = 0,05 \times 49 = 2,45$ menunjukkan $t_{\text{signifikan}}$ lebih besar dari t_{score} ($2,98 > 2,45$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan Pohon Mandarin pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media pada kelas kontrol.
- 3) Respon siswa terhadap penggunaan media permainan Pohon Mandarin pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin ini menunjukkan persentase 60%-80% yang menurut kriteria penilaian termasuk dalam kriteria baik dan persentase 80%-100% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa menyambut dengan baik pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan media permainan Pohon Mandarin, khususnya dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan media permainan Pohon Mandarin mendapat respon yang baik dari siswa, serta adanya peningkatan yang signifikan atas kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Adapun saran dalam penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagi guru

Dalam melaksanakan pembelajaran terlebih lagi pembelajaran Bahasa Mandarin, guru hendaknya menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Mandarin siswa, karena siswa lebih semangat dalam belajar jika diberi perlakuan yang berbeda dari biasanya, salah satu contohnya menggunakan media permainan Pohon Mandarin. Media permainan Pohon Mandarin dapat digunakan untuk materi pembelajaran menyusun kalimat atau bisa juga digunakan untuk materi-materi lainnya.

- 2) Bagi siswa

Dalam proses pembelajaran, siswa diharap untuk terus aktif di dalam kelas. Aktif disini dimaksudkan dengan selalu memperhatikan penjelasan dari guru, menanyakan materi yang kurang dipahami, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar. Siswa juga harus memiliki kepercayaan diri akan kemampuan yang dimilikinya, tidak perlu pesimis dalam mempelajari sesuatu, karena sejatinya suatu pelajaran pasti akan terasa mudah jika kita mau giat belajar dan terus belajar.

- 3) Bagi peneliti selanjutnya

Dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sama seperti penelitian ini, peneliti hendaknya merancang dan memikirkan dengan matang materi atau media yang akan digunakan dalam penelitian. Diharapkan peneliti mampu membuat media permainan Pohon Mandarin menjadi media yang semakin baik lagi untuk digunakan, serta memiliki fungsi yang lebih banyak untuk dapat digunakan pada pelajaran lainnya selain pelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mintowati. 2017. *Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah : Pendekatan dan Metode Alternatif*. Dalam *Jurnal Cakrawala Mandarin*. [Online] Tersedia : <http://jurnalapsmi.org/index.php/CM/article/download/25/11> [28 Juni 2018]
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.

Roesminingsih, MV. dan Lamijan Hadi Susarno. 2012. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya : Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP UNESA.

Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Soeparno. 2013. *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta : Tiara Wacana.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

