

**KEEFEKTIFAN TEKNIK PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN
MENYIMAK KONSENTRATIF KALIMAT BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X SMK
YAPALIS KRIAN**

WARDATUL JANNAH

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Surabaya.

Annateko18@gmail.com

Dr. Mintowati, M.Pd

Abstrak

Kebutuhan berkomunikasi sangat diperlukan dengan seiring meningkatnya kemajuan di berbagai bidang, seperti bidang pendidikan, bidang keterampilan bahasa, teknologi maupun industri. Untuk memenuhi kebutuhan berkomunikasi, bahasa menjadi alat komunikasi yang bisa digunakan. Guna menerapkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi, diperlukan keterampilan berbahasa yang baik. Salah satunya keterampilan menyimak konsentratif. Oleh karena itu, guru harus mempunyai teknik pembelajaran yang tepat agar memudahkan siswa dalam menyimak. Agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif diperlukan teknik pembelajaran yang digunakan. Teknik "Permainan Bisik Berantai" dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin.

Penelitian ini bertujuan 1) menjelaskan penerapan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin, 2) pengaruh teknik permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin, 3) respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan bisik berantai terhadap menyimak konsentratif 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 SMK Yapalis Krian, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MM4 sebagai kelas kontrol dan X AK5 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik permainan bisik berantai berjalan dengan efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru pada pertemuan pertama kelas eksperimen 87,5% sedangkan pertemuan pertama diperoleh persentase 90,27%. Kemudian pada lembar observasi siswa di pertemuan pertama diperoleh sebesar 88,46%, pertemuan kedua mendapatkan hasil 88,63%. Kedua hasil tersebut apabila direpresentasikan dalam skala likert termasuk pada kriteria Sangat Baik.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh $t_0 = 4,55$ dan $d_b = 86$, harga t_s 0,05 dari $d_b = 1,98$ menunjukkan t_0 lebih besar dari t tabel ($1,98 < 4,55$), yang berarti bahwa permainan bisik berantai berpengaruh positif terhadap pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X AK5 sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Angket siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan bisik berantai. Berdasarkan hasil angket pada kelas eksperimen menyatakan bahwa permainan bisik berantai dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin. Dalam skala persentase, hasil tersebut termasuk kriteria Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin sangat efektif.

Kata Kunci : Menyimak, Permainan Bisik Berantai, Kalimat

Abstract

The necessity to communicate is really needed as long as the increasing progress in various fields, such as education, language skills, technology and industry. To fulfill the requirement of communicating, a language becomes a communication tool that can be used. In order to implement the language function as a communication tool, a good language skill is required. One of them is concentrating on listening skill. Therefore, teachers should have a suitable

Keefektifan Teknik Permainan Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak Konsentratif Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X SMK Yapalis Krian

learning technique to facilitate students in listening activity. In order to gain an effective learning, it needs to use a learning technique. The "*Game of Whispered Chain*" technique can be used in concentrative listening through Mandarin sentences.

The purpose of this research is 1) to explain the implementation of the whispered chain techniques in learning concentrative listening through Mandarin sentences, 2) the effect of the whispered chain technique toward concentrative listening skill of Mandarin sentences 3) students' response to the use of whispered chain technique towards concentrative listening of Mandarin sentences. This research is true experimental research which the types are *pre-test post-test control group design* by using quantitative approach. Population used in this research is X graders of Senior High School Yapalis Krian, while the sample in this research is X MM4 as control class and X AK5 as experiment class. Sampling technique that is used in this research is cluster random sampling technique.

The learning process that has done in this research is using the technique of playing the whisper chain game which went effectively. These can be seen from the results of teacher observation at the first experimental class meeting which indicated 87.5% while the first meeting obtained 90.27% percentage. Then, on the students' observation sheet in the first meeting is obtained to 88,46%, the result of second meeting is 88,63%. Both of these results if these are encountered in Likert scale, it included of Very Good criteria.

Based on the analysis of pretest and posttest data in the experimental class, obtained $t_0 = 4.55$ and $db = 86$, the price t_s 0.05 from $db = 1.98$, it indicates t_0 is greater than t table ($1.98 < 4.55$), which means that the game of whispered chains have a positive effect on learning of concentrative listening through Mandarin sentences of X AK5 students as experimental class. It states that H_a is accepted and H_o is rejected.

Students' questionnaires are used to know the students' responses to the use of whispered chain technique. Based on the questionnaire results, the use of the technique in the experimental class showed that the game of whispered chain can motivate the students in learning Mandarin language. On a percentage scale, the results include of Very Good criteria. This indicates that the effectiveness of the technique of playing whispered chain game in the learning of concentrative listening through Mandarin sentence is very effective.

Keywords : Listening, Whispered Chain Game Towards, Sentences

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, hal yang paling dibutuhkan dalam komunikasi adalah media komunikasi yang digunakan. Saat ini kebutuhan berkomunikasi sangat meningkat seiring dengan kemajuan di berbagai bidang seperti bidang pendidikan, bidang keterampilan bahasa, teknologi dan industri. Tentunya dalam usaha pemenuhan terhadap kebutuhan berkomunikasi, manusia tidak cukup berinteraksi dengan sekelompok manusia yang berasal dari latar belakang yang sama atau komunitas yang sama, tetapi juga berkomunikasi dengan komunitas yang berbeda menggunakan bahasa yang berbeda sehingga membutuhkan bahasa lain untuk berkomunikasi. Oleh karena itu bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan untuk berkomunikasi.

Bahasa Mandarin saat ini merupakan bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris dan saat ini berdasarkan data dari UNESCO yang dirilis pada 2008, bahasa Mandarin adalah bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia yang dipakai lebih dari satu miliar orang (naskah pidato Huang Yao-Hui, 2012). Negara China yang saat ini semakin pesat kemajuan

perekonomian dan teknologinya semakin menopang ketenaran bahasa Mandarin sehingga banyak pula negara yang membutuhkan untuk belajar bahasa Mandarin. Negara China yang berhasil menjadi negara maju dalam kurun waktu yang cukup singkat membuat banyak negara ingin belajar dari China dengan cara mempelajari bahasa dan budayanya.

Yang perlu diingat bahwa bahasa Mandarin ini masih sangat baru dikenalkan pada siswa, diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran bahasa Mandarin yang akan diajarkan, baik secara bahasa lisan maupun tulisan. Hal-hal tersebut akan sulit dicapai jika dalam diri siswa tidak ada motivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin. Hal ini disebabkan karena kondisi lingkungan belajar yang berbeda pada tiap sekolah, maka diperlukan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengelola suatu proses belajar mengajar yang tepat. Guru harus mampu memberikan inovasi-inovasi yang baru dalam metode pembelajaran bahasa Mandarin. Peningkatan kualitas guru dapat melalui pengembangan pendekatan, model pembelajaran, dan pengembangan materi, sedangkan peningkatan kualitas peserta didik dapat berupa keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran seperti siswa diberi kepercayaan dan kebebasan mengembangkan materi melalui topik

pembelajaran yang telah ditentukan (Subandi, 2013:93). Penerapan metode belajar dan tentunya diimbangi dengan penerapan media-media pembelajaran yang tepat menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dalam setiap proses belajar mengajar berlangsung, siswa kadang-kadang malas untuk belajar. Mereka menganggap belajar adalah kegiatan yang kurang menyenangkan, maka dalam diri mereka kurang ada motivasi untuk belajar. Oleh karena itu perlu metode khusus dalam pembelajaran Bahasa Mandarin.

Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada peserta didik (Sani, 2015:40). Meningkatkan kualitas pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan melibatkan kedua belah pihak yaitu pengajar (guru) dan pihak yang belajar (siswa) (Subandi, 2013:93). Pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan yang berupa komunikasi interaktif antara sumber belajar, pendidik dan pembelajar untuk mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pemahaman yang didapat. Agar tujuan pembelajaran tercapai, perlu adanya strategi, teknik, metode, serta media yang digunakan oleh guru untuk memudahkan proses pembelajaran.

Di sekolah dasar maupun sekolah tingkat lanjut baik metode maupun materi penyajian yang paling tepat adalah bermain dan permainan (Ateng, 1993: 38). Guru perlu mencoba memperkenalkan anak dengan berbagai jenis pengalaman bermain dan permainan. Permainan merupakan suatu laboratorium dimana anak dapat menerapkan keterampilan baru yang dipelajari dengan cara yang tepat. Permainan merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara tetap melalui pengalaman, pengamatan, dan bahasa yang dilakukannya secara aktif.

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar suasana bermain sangat digemari siswa karena belajar sambil bermain dapat memberikan hal yang menarik. Secara tidak langsung siswa akan memperhatikan pelajaran dengan motivasi yang tinggi dan bermain merupakan hal yang menyenangkan hati dan memiliki unsur tanpa paksa. Jika seseorang sudah memiliki minat maka efektivitas dalam menyimak bahasa akan baik. Sebab menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya (Sabarti – at all: 1992). Menyimak dapat didefinisikan suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar dan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilik, dan mereaksi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan (Tarigan;1996:4). Menyimak adalah suatu proses

kegiatan mendengarkan lambang lisan-lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Proses menyimak memerlukan perhatian serius dari siswa. Menyimak berbeda dengan mendengar atau mendengarkan. Kegiatan menyimak mencakup mendengar, mendengarkan, dan disertai usaha untuk memahami bahan simakan. Oleh karena itu dalam kegiatan menyimak ada unsur kesengajaan, perhatian dan pemahaman, yang merupakan unsur utama dalam setiap peristiwa menyimak.

Salah satu metode yang menarik untuk dapat diterapkan untuk pembelajaran Bahasa Mandarin adalah permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai menurut (Suprawoto, 2007) suatu permainan mendengar berantai atau bisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis. Materi berbisik berantai juga bisa ditujukan untuk suatu perintah. Pemain terakhir akan melakukan sesuatu yang dikehendaki oleh perintah yang dibisikkan dan bila penyampaian perintah kurang bisa diterima sampai pemain terakhir, tentu saja apa yang dilakukan oleh pemain terakhir itu akan lucu dan menghibur. Dengan demikian maka akan tercapai pula empat aspek keterampilan bahasa dan juga tiga ranah kompetensi pendidikan yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dan nilai karakter diperoleh pula dalam kegiatan ini seperti kerjasama.

SMK Yapalis Krian merupakan salah satu sekolah terbaik yang sudah terakreditasi A. Adanya pelajaran Bahasa Mandarin bermula sejak tahun 2017, dan peminat bahasa mandarin di SMK Yapalis adalah siswa kelas X. Setelah dilakukan observasi pada Februari 2018 di SMK Yapalis Krian, ada beberapa kendala bagi siswa dalam pembelajaran menyimak bahasa Mandarin, terutama pada menyimak kalimat. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode pembelajaran langsung. Kurangnya metode pembelajaran yang kurang membuat siswa sulit untuk menerima atau memahami pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu, peneliti menjadikan kelas X sebagai subjek penelitian agar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menyimak kalimat bahasa Mandarin.

Pembelajaran bahasa Mandarin di SMK Yapalis Krian masih menggunakan model pembelajaran langsung. Meskipun model pembelajaran langsung (MPL) bukan merupakan hal yang salah selama model tersebut peserta didik mampu memahami materi pembelajaran (Mintowati, 2017:3). Terkadang siswa menganggap model pembelajaran langsung ini sangat membosankan. Penerapan metode yang kurang bervariasi menjadi salah satu faktor yang menghambat dalam penyampaian materi yang disampaikan. Peneliti ingin membantu siswa dalam mengatasi kesulitan menyimak kalimat bahasa Mandarin.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Keefektifan Teknik Permainan Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak Konsentratif Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X SMK Yapalis Krian” , guna mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa mandarin.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *true experimental* yang berjenis *pre test-post test control group design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.. Dalam penelitian ini peneliti juga mengadakan Pre-test untuk mengetahui kemampuan awal kelas yang diteliti. Kemudian menerapkan teknik permainan bisik berantai terhadap pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin. Setelah penerapan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin diadakan Post-test untuk mengetahui perbandingan keberhasilan belajar. Pada tahap akhir siswa diberikan angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran saat menggunakan teknik permainan bisik berantai.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Yapalis Krian sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X MM4 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas X AK5 sebagai kelas eksperimen. 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 penerapan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat 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 menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin. Pada pertemuan pertama dilakukan *Pre-test*, dan pertemuan kedua dilakukan *post-tes*. Lembar *Pre-test* dan *post-tes* terdiri dari 30 butir soal.

3) Angket, digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan bisik berantai sebagai alat bantu dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa mandarin. 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:

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

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

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
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:

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

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:

$$P = \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

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

Tabel 2. Tabel Skala Likert

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

Peningkatan nilai siswa kelas eksperimen (X AK5) juga dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh hasil $t_0 = 4,55$ dan $d_b = 86$, selanjutnya menganalisis signifikansi hasil tersebut dengan melihat tabel taraf signifikansi 5%. Dengan nilai $t_0 = 4,55$ dan $d_b = 86$ diketahui bahwa $t_{s,0,05}$ dari $d_b = 1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($4,55 > 1,98$). Hal tersebut menyebutkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan bisik berantai berpengaruh positif dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X AK5 SMK Yapalis Krian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 kontrol maupun kelas eksperimen. Dari hasil pengamatan ini dapat diketahui apakah penggunaan teknik permainan bisik berantai ini mampu meningkatkan pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin pada kelas eksperimen. Berdasarkan analisis pada lembar observasi aktivitas guru kelas kontrol pada pertemuan pertama didapatkan persentase sebesar 89,06% pada pertemuan kedua 86,6%. Pada lembar observasi siswa pada pertemuan didapatkan persentase sebesar 85% dan pertemuan kedua memperoleh persentase sebesar 80,5%. Berdasarkan analisis lembar observasi aktivitas guru kelas eksperimen pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 88% dan pertemuan kedua sebesar 90% sedangkan pada lembar observasi siswa pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 88% dan pertemuan kedua 91%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas guru dan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan persentase kelas kontrol.

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 AK5), menunjukkan bahwa permainan bisik berantai dapat membantu siswa dalam pembelajaran menyimak konsentratif 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	70,5%	BAIK
2	81,25%	SANGAT BAIK
3	84,65%	SANGAT BAIK
4	82,95%	SANGAT BAIK
5	86,36%	SANGAT BAIK
6	87,3%	SANGAT BAIK
7	80,68%	SANGAT BAIK
8	97,72%	SANGAT BAIK
9	87,85%	SANGAT BAIK
10	82,95%	SANGAT BAIK

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 rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol mendapatkan 17,77 dan rata-rata nilai *posttest* mendapatkan 56,72. Sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* mendapatkan 31,29 dan rata-rata nilai *posttest* mendapatkan 84,75. Hal tersebut membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan bisik berantai pada kelas eksperimen (X AK5) dapat meningkatkan kemampuan menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin.

Dengan demikian dari hasil analisis angket respon siswa kelas eksperimen dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan bisik berantai sangat berpengaruh dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang termotivasi dengan pembelajaran menyimak dengan menggunakan teknik permainan bisik berantai.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil observasi, penerapan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif 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 88%, dan untuk pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 90%. Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 88%, dan untuk pertemuan kedua mendapatkan sebesar 91%. Berdasarkan dari hasil data observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan teknik permainan bisik berantai berjalan dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data soal *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran menyimak konsentratif 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 31,29 dan hasil nilai *posttest* mendapatkan rata-rata sebesar 84,75. Selanjutnya, analisis perhitungan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* adalah $t_0 = 4,55$ dan $db = 86$, selanjutnya menganalisis signifikansi hasil tersebut dengan melihat tabel taraf signifikansi 5%. Dengan nilai $t_0 = 4,55$ dan $db = 86$ diketahui bahwa $t_s 0,05$ dari $db = 1,98$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($4,55 > 1,98$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X AK5 SMK Yapalis Krian.

Hasil analisis data angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari siswa dari kelas X AK5 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 79,5%. Selanjutnya pada aspek proses pembelajaran terdapat pada butir soal ke- 3, 4, 5, 6, 7 dan 9, hasil analisis tersebut memperoleh persentase sebesar 84,65%, 82,95%, 86,36%, 87,5%, 80,68%, dan 83,52%. Terakhir pada aspek hasil penggunaan teknik permainan bisik berantai terdapat pada butir soal ke-2, 8, dan 10, hasil analisis tersebut memperoleh persentase sebesar 81,25%, 97,72%, dan 82,95%. Berdasarkan hasil analisis angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan teknik permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak konsentratif

kalimat bahasa Mandarin pada kelas X AK5 SMK Yapalis Krian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa teknik permainan bisik dapat memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran menyimak konsentratif kalimat bahasa Mandarin, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknik permainan bisik berantai.

Saran bagi guru pengelolaan waktu dalam penerapan teknik permainan bisik berantai perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Dalam penerapan teknik permainan bisik berantai, guru harus bisa menjaga situasi kelas agar tetap berjalan dengan baik.

Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memadukan media yang menarik atau dapat dipadukan dengan metode pembelajaran yang lainnya sehingga pembelajaran lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir, Ateng. 1993. Azas dan Landasan Pendidikan Jasmani dan Olahraga Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amalia, Fauziah. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Usia Dini).* Jakarta: Grasindo.
- Akdon & Riduwan. 2010. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika.* Cet 2: Alfabeta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, Yulie Neila. 2016. *现代汉语句法 Sintaksis Bahasa Mandarin.* Jakarta : Mitrawacana Media
- Faridah, K. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Bisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh. Pontianak : Universitas Tanjungpura.*
- Hamdani, 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamruni, *Strategi Pembelajaran.* ([HYPERLINK "https://id.scribd.com/doc/295192170/Strategi-Pembelajaran-pdfdiakses"](https://id.scribd.com/doc/295192170/Strategi-Pembelajaran-pdfdiakses) <https://id.scribd.com/doc/295192170/Strategi->

Pembelajaran-pdfdiakses pada tanggal 10 Desember 2017 pukul 15:00.

M.Subana & Sunarti. 2011. Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia. Bandung : Pustaka Setia

Mintowati,2017.Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif.Jurnal Cakrawala Mandarin Vol.1, No.1

Putrayasa. 2006. Tata Kalimat Bahasa. Bandung : Refika Aditama

Riduwan. 2009. *Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rohmatillah, R.2013.*Implementasi Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik (online), vol 1 No 2* (<http://download.portugaruda.org/article.php>, diakses tanggal 13 Januari 2018)

Sabarti, et al. 1992. *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta :DEPDIKBUD.

BIBLIOGRAPHY \1 1057 Sani, R. A. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Subandi, 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiaif*. Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan pembelajarannya Vol 1, No. 1.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.

Suparto, 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta : Puspa Swara

Suprawoto, 2007. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta : DIPA – UNY.

Tarigan,Djago dan Tarigan, H.G. 1996 *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, H. G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Vinati Agustina, 2008. *Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Bahasa Mandarin dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Surakarta.

李春苗&李新强,2008,《谈如何提高汉语听力技能的训》第 55 期, <http://www.cnki.net>.

李晓琪, 2006, 《教学研究对外汉语听力》第 2 期, 北京商务印书馆



Keefektifan Teknik Permainan Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak Konsentratif Kalimat Bahasa Mandarin
pada Siswa Kelas X SMK Yapalis Krian