

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REMEMBER ME TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X IBB SMA N 1 PURI MOJOKERTO

Dhefica Maya Kharisca

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Universitas Negeri Surabaya;
Email: dhevicamaya@gmail.com

Urip Zaenal Fanani

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Universitas Negeri Surabaya;
Email: zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari penerapan, pengaruh, dan respon siswa terhadap media *Remember Me* pada kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis desain *pre-experimental* bentuk *one group pre-test post-test*. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen semu, karena hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas X IBB SMA N 1 Puri Mojokerto sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Remember Me* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru 97%, 96,7% dan observasi aktivitas siswa 94,6%, 95,4% yang menunjukkan kriteria sangat baik menurut skala Likert. Adanya kenaikan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 95% dengan nilai 44,66 untuk *pre-test* dan 87,30 untuk *post-test*. Hasil dari uji hipotesis *post-test* kelas eksperimen menunjukkan hasil $Z_{hitung} > Z_{tabel} \rightarrow Z_0 = 11,60 > Z_{0,05} = 1,64$. Siswa menunjukkan respon yang positif saat penggunaan media *Remember Me* pada proses pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil aspek ke 8 tentang penggunaan media *Remember Me* dalam membantu menulis kosakata baru bahasa Mandarin mendapatkan persentase sebesar 86% yang menunjukkan kriteria sangat baik menurut skala Likert.

Kata Kunci: pengaruh, media *Remember Me*, menulis kosakata.

Abstract

The research aims to find out the how to use, effects, and students' response of using *Remember Me* media on writing Chinese vocabulary about things in classroom related abilities. This research is quantitative research with *pre-experimental* from *one group pre-test post-test* type design. This also include in experiment class pseudo, because only use one class as subject research, that is class X IBB SMA N 1 Puri Mojokerto as experiment with the number of 36 students . The results research this show that use *Remember Me* media give a positive influence to writing Chinese vocabulary abilities. It is proved by teacher activities observation sheet results 97%, 96 . 7 %. Students observation activities results 94.6% and 95.4%. It shows good result when compared with Likert scale. The increase in the average grade of experiment class by 95% with 44.66 for *pre- test* and 87.30 for *post-test* . The results of hypothesis test beside on *post-test* data get that $Z_{count} > Z_{table} \rightarrow Z_0 = 11,60 > Z_{0,05} = 1.64$. Student show a positive response when using *Remember Me* media on process learning , it is proved by aspect number 8 results about using *Remember Me* media can help students on writing Chinese vocabulary abilities, getting percentage amount 86% it show very good result when compared with Likert scale.

Keywords: effects, *Remember Me* media, writing vocabulary.

PENDAHULUAN

Penelitian ini didasari oleh permasalahan yang timbul pada siswa SMA N 1 Puri Mojokerto khususnya kelas X tentang menulis kosakata baru bahasa Mandarin. Dengan adanya masalah tersebut, maka muncul kesenjangan antara siswa yang mampu menulis kosakata baru bahasa Mandarin dengan yang belum mampu. Karena menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasi

oleh seseorang saat belajar bahasa, seperti pendapat yang dikemukakan oleh Tarigan (2008:2) bahwa keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, maka siswa harus terampil menulis agar tujuan dari pembelajaran bahasa tercapai. Pada pembelajaran bahasa Mandarin, keterampilan tersebut juga digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan. Akan tetapi, menurut Aditya (2017:129) dalam mempelajari bahasa Mandarin, siswa mengalami beberapa kesulitan umum. Misalnya,

dalam bahasa Mandarin penulisan *hanzi* membutuhkan ketepatan cara dan hitungan sesuai dengan banyaknya goresan huruf, bahasa Mandarin sulit untuk dilafalkan karena memiliki pelafalan yang berbeda atau biasa disebut dengan (*pinyin*) dan nada (*shengdiao*) sehingga harus dilafalkan dengan tepat sesuai dengan nada dan pengucapan ejaannya. Rodiman (2008:14) juga berpendapat bahwakarakteristik bahasa Mandarin dipengaruhi oleh aspek sosial dan budaya sehingga bahasa Mandarin menjadi bahasa yang berbeda dengan bahasa Asing lainnya seperti bahasa Inggris. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka berdasarkan pendapat dari Subandi (2013:63) yang menyatakan bahwa guru sebaiknya harus kreatif untuk mengembangkan materi pembelajaran yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata, agar siswa lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan kemampuan menulis kosakata khususnya terkait tema benda-benda di dalam kelas dalam bahasa Mandarin pada penelitian ini, diperlukan adanya media guna menarik minat siswa untuk lebih giat belajar bahasa Mandarin. Menurut Sadiman (2009:7) pada saat proses pembelajaran penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi menarik. Untuk itu pada penelitian ini digunakan media *Remember Me* agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan mampu memahami kosakata baru bahasa Mandarin sehingga kemampuan menulis juga dapat meningkat.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) penerapan media *Remember Me* terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin; (2) pengaruh media *Remember Me* terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin; (3) respon siswa terhadap penggunaan media *Remember Me* terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin.

刘绚 (2002:58) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dasar bahasa Mandarin dan menguasai keterampilan dasar mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh 刘绚 bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa Mandarin, maka seseorang pembelajar harus dapat menulis aksara 汉 (hàn) agar dapat berkomunikasi, tidak hanya secara langsung tetapi juga secara tertulis atau tidak langsung. Pada dasarnya menulis *hanzi* dan *kanji* memiliki persamaan, seperti halnya yang dikemukakan oleh Subandi (2012:220) bahwa menulis *kanji* menekankan pada keterampilan menuangkan karakter coretan sesuai dengan urutan dan bentuk kanji yang membentuk huruf, sama halnya dengan

menulis *hanzi* yang harus melalui *step by step* sesuai urutan goresan.

Menulis menurut Suparno dan Yunus (2008:3) merupakan kegiatan dalam menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya. Sedangkan menurut Trigan (2008:22) menyatakan bahwa menulis merupakan proses penulisan suatu simbol yang menggambarkan suatu bahasa dan dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membacanya.

Menurut Soedjito dan Notosudirjo (dalam Chaer, 2007:6) berpendapat bahwa kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam bahasa, yang dikuasai oleh seseorang atau kelompok dari lingkungan yang sama, dan merupakan suatu bahasa yang disusun secara alfabetis beserta dengan sejumlah penjelasan maknanya.

Kosakata bahasa Mandarin menurut 吕必松 (dalam Rodiman, 2008:16) memiliki karakteristik sendiri yaitu dengan adanya konsonan, vokal, dan nada. Setiap kata dalam bahasa Mandarin memiliki salah satu nada yang berasal dari empat nada dasar dan satu nada netral. Kombinasi antara konsonan, vokal, dan nada membentuk suku kata yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan kosakata tentang benda-benda yang ada di dalam kelas.

Daryanto (2013:5) berpendapat bahwa proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dari proses tersebut terdapat pesan yang mudah untuk diterima dan ada juga pesan yang sulit untuk diterima, maka dari itu diperlukan media untuk mempermudah penyampaiannya. Menurut Arsyad (2014:3) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang dikatakan oleh Sudjana dan Rivai (2013:2) karena pengajaran akan lebih menarik minat siswa sehingga dapat membangun motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, metode mengajar akan lebih bervariasi tidak hanya penuturan verbal melalui penuturan langsung oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dapat mengefesienkan waktu, menghemat tenaga,

apabila guru mendapatkan jam mengajar untuk setiap pelajaran, serta dengan adanya media siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, dan lain sebagainya.

Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2014:80-98) berpendapat bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan, di antaranya media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis cetakan pada umumnya berupa buku teks, jurnal, majalah, buku panduan, lembaran kertas. Agar media berbasis cetak dapat menarik minat siswa, maka perlu diperhatikan warna, huruf, dan kotak saat membuatnya. Pada penelitian ini media *Remember Me* termasuk ke dalam media berbasis cetakan, karena selain dicetak kedalam *banner* dan terdapat gambar, media *Remember Me* juga dilengkapi dengan teks. Teks tersebut terdapat pada kartu soal, jawaban, buku panduan dan media *Remember Me* tersebut.

Media *Remember Me* dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah, melatih kemampuan, membantu proses pembelajaran, dan menarik minat siswa untuk termotivasi dalam belajar bahasa Mandarin khususnya terkait kosakata tentang benda-beda di dalam kelas agar kemampuan menulis kosakata semakin meningkat. Dalam pelaksanaannya media *Remember Me* digunakan dalam suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok. Permainan secara berkelompok dalam suatu pembelajaran disebut *cooperative learning* karena Menurut Isjoni (2011:15) pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik sehingga lebih bersemangat dalam belajar. Sedangkan menurut Agus (2010:54) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah jenis kerja kelompok yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Remember Me* dikategorikan sebagai media permainan untuk model *cooperative learning* karena media atau bahan tersebut disiapkan oleh guru dalam hal ini peneliti, berupa *Banner* berbentuk bagan, yang terdapat gambar benda-benda di dalam kelas, dengan dilengkapi 60 kartu yang bertuliskan kosakata benda-benda di dalam kelas dalam bahasa Mandarin. Terdapat 30 kartu bertuliskan

pinyin atau *romaji* dan 30 kartu bertuliskan *hanzi*, serta terdapat 30 kartu soal, soal yang digunakan jenis deskripsi dari benda-benda yang ada di dalam kelas. Dalam pelaksanaannya siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, masing-masing kelompok mendapatkan lima kartu jawaban, setelah itu guru membacakan soal, Setiap kelompok memperhatikan, bagi kelompok yang membawa kartu jawaban tentang soal yang dibacakan, maka salah satu siswa harus maju untuk menyelipkan jawaban di tempat yang sudah disediakan, kelompok dengan jumlah jawaban benar terbanyak menjadi pemenang. Media *Remember Me* diberikan setelah siswa mengerjakan *pre-test* karena salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Remember Me* terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin. Pada langkah evaluasi, peneliti memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan *treatment* berupa media *Remember Me*. Pengerjaan *post-test* dilakukan secara individu sama seperti saat mengerjakan *pre-test* karena untuk mengetahui kemampuan siswa.

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin terkait benda-benda di dalam kelas pada siswa kelas IBB SMA N 1 Puri Mojokerto. Sedangkan untuk guru dapat memanfaatkan penggunaan media *Remember Me* dalam menyampaikan materi terkait kosakata benda-benda di dalam kelas dalam bahasa Mandarin serta dapat menjadi acuan terhadap guru agar lebih kreatif serta inovatif dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak terkesan monoton. Bagi sekolah adalah: (1) dapat memanfaatkan media *Remember Me* untuk menunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) khususnya mata pelajaran bahasa Mandarin; (2) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran untuk menghasilkan pembelajar yang berkualitas. Bagi peneliti selanjutnya, dari hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya serta dapat dijadikan motivasi untuk menciptakan media lain agar pembelajaran bahasa Mandarin lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

METODE

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, karena peneliti menggunakan data berupa angka dalam mendapatkan data penelitian, selanjutnya hasil dijelaskan secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan jenis desain *pre-experimental* bentuk *one group pre-test post-test*. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen semu, karena hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Desain penelitian ini dipilih karena mata pelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 1

Puri Mojokerto di berikan kepada kelas X MIPA, IIS, IBB dan Kelas XII IBB dengan pembagian jam yang berbeda setiap pertemuannya, untuk kelas X MIPA dan IIS hanya satu jam pertemuan setiap minggunya, sedangkan untuk kelas X IBB dan XII IBB empat jam pertemuan setiap minggunya. Masing-masing kelas memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dalam setiap materinya. maka materi yang didapat antara kelas tersebut juga berbeda, kelas X IBB lebih banyak mendapatkan materi.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA N 1 Puri Mojokerto. Sampel penelitian adalah kelas X IBB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi aktivitas guru dan siswa, tes, dan angket respon siswa. Maka, instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar *pre-test* dan *post-test*, dan lembar angket respon siswa. Lembar tes terdiri dari 25 butir soal dengan jenis soal mencocokkan, pilihan ganda, menerjemahkan, dan menyusun kalimat. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta angket respon siswa menggunakan jenis tertutup, agar memudahkan peneliti dalam menghitung data dan agar pembahasan tidak melebar. Lembar soal *pre-test* dan *post-test* serta lembar angket respon siswa diberikan kepada kelas eksperimen yaitu kelas X IBB dengan jumlah 36 siswa. Sedangkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa diisi oleh *observer* yaitu guru bahasa Mandarin SMA N 1 Puri Mojokerto Bapak Didik Hermawanto, S.Pd.

Analisis Data Observasi

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data observasi adalah:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Analisis ini dilakukan sebanyak empat kali. Dua kali untuk data observasi aktivitas guru untuk pertemuan pertama dan kedua, serta dua kali untuk data observasi aktivitas siswa untuk pertemuan pertama dan kedua. Setelah dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil dengan rumus skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup

61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Analisis Data Tes

Dalam melakukan analisis data tes, perlu melakukan beberapa tahapan, yaitu: (1) uji normalitas menggunakan chi kuadrat; (2) uji hipotesis menggunakan rumus Z; (3) penghitungan persentase kenaikan atau penurunan nilai.

Uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat dilakukan sebanyak data yang dibutuhkan, yaitu data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh} \quad (2)$$

Taraf yang digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini adalah 99% (taraf signifikansi $\alpha=0,01$). Kriteria tersebut dikatakan berdistribusi normal apabila chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji rumus Z dengan taraf kepercayaan adalah 95% (taraf signifikansi $\alpha=0,05$) sehingga didapatkan angka 1,64 untuk Z tabelnya dan dilakukan dua kali yaitu untuk data *pre-test* dan *post-test* dengan rumus yang sama.

$$z = \frac{Me - \mu}{\frac{SD}{\sqrt{n}}} \quad (3)$$

Hipotesis awal dapat diterima apabila Z hitung < dari Z tabel, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan saat dan saat tidak menggunakan media *Remember Me* dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin terkait benda-benda di dalam kelas. Syarat hipotesis alternative diterima apabila Z hitung > Z tabel, yang artinya ada perbedaan yang signifikan setelah diberikannya *treatment* menggunakan media *Remember Me* dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin terkait benda-benda di dalam kelas.

Perhitungan persentase kenaikan atau penurunan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mempermudah dalam menentukan pernyataan yang dihasilkan dari uji hipotesis, apakah perbedaan tersebut berpengaruh positif atau berpengaruh negatif.

$$\frac{\text{Mean posttest} - \text{Mean pretest}}{\text{mean pretest}} \times 100\% \quad (4)$$

Analisis Data Angket

Pada setiap aspek pernyataan angket respon siswa memiliki pilihan SS dengan nilai 4 poin, S dengan nilai 3 poin, KS dengan nilai 2 poin, dan TS dengan nilai 1 poin. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data angket respon siswa adalah rumus (1) dan hasil yang diperoleh akan dibandingkan menggunakan rumus skala Likert pada Tabel 1 seperti halnya pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media *Remember Me*

Untuk menjawab rumusan masalah ini, maka diperlukan data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dari hasil analisis guru yang dilakukan, mendapatkan skor sebanyak 70 dipertemuan pertama, dengan 16 aspek mendapatkan skor 4, 2 aspek mendapatkan skor 3, dan tidak ada aspek yang mendapatkan skor 2 dan 1. Skor maksimal pada observasi guru pertemuan pertama adalah 72, sehingga didapatkan hasil 97% apabila dihitung persentasenya menggunakan rumus (1). Berdasarkan skala Likert pada Tabel 1. 97% menunjukkan kategori sangat baik. Pada aktivitas guru pertemuan kedua mendapatkan skor sebanyak 58, dengan 13 aspek mendapatkan skor 4, 2 aspek mendapatkan skor 3 dan tidak ada aspek yang mendapatkan skor 1 dan 2. Skor maksimal pada observasi aktivitas guru kedua adalah 60, sehingga didapatkan hasil 96,7% apabila dihitung persentasenya menggunakan rumus (1). Berdasarkan skala Likert pada Tabel 1. 96,7% menunjukkan kategori sangat baik. Untuk observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 53, dengan 11 aspek mendapatkan skor 4, 3 aspek mendapatkan skor 3, dan tidak ada aspek yang mendapatkan skor 2 dan 1. Skor maksimal observasi aktivitas siswa pertama adalah 56, sehingga didapatkan hasil 94,6 % apabila dihitung persentasenya menggunakan rumus (1). Berdasarkan rumus skala Likert pada Tabel 1. Menunjukkan kategori sangat baik. Untuk observasi aktivitas siswa pertemuan kedua mendapatkan nilai 42, dengan 9 aspek mendapatkan skor 4, 2 aspek mendapatkan skor 3, dan tidak ada aspek yang mendapatkan skor 2 dan 1. Skor maksimal aktivitas siswa pertemuan kedua adalah 44, sehingga didapatkan hasil 95,4% apabila dihitung persentasenya menggunakan rumus (1). Berdasarkan rumus skala Likert pada Tabel 1. Menunjukkan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Remember Me* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis

kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA N 1 Puri Mojokerto sebagai kelas eksperimen karena adanya kerjasama yang baik antara guru dan siswa sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan lancar.

Peran guru sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar. Menurut Mintowati (2017:1) dalam perencanaan, guru merencanakan dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pemilihan bahan, penyiapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), menyiapkan media yang relevan, dan merancang instrumen penilaian untuk mengukur ketercapaian indikator.

Pada tahap perencanaan, peneliti telah memahami materi yang akan diberikan kepada siswa, yaitu kosakata bahasa Mandarin terkait benda-benda di dalam kelas. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan maksimal, peneliti juga mempersiapkan materi yang sulit, agar semua materi dapat tersampaikan dengan baik dan lancar. Hal tersebut dibuktikan dengan dibuatnya RPP oleh peneliti untuk kelas eksperimen.

Peneliti juga memilih bahan materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMA N 1 Puri Mojokerto, yaitu kurikulum 2013. Pada hal ini materi tentang benda-benda di dalam kelas menjadi salah satu materi yang diberikan untuk kelas X. Untuk memperlancar penyampaian materi peneliti menggunakan media *Remember Me* sebagai perantaranya.

Pada tahap evaluasi, peneliti telah mempersiapkan instrument penilaian untuk mengukur ketercapaian indikator, yaitu melalui *post-test*. Karena pemberian *treatment* melalui media *Remember Me* diberikan kepada siswa sesudah mengerjakan *pre-test*. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang kosakata benda-benda di dalam kelas dalam bahasa Mandarin. Setelah diberikannya *treatment* siswa kembali mengerjakan soal yang sama yaitu *post-test* untuk mengukur ketercapaian indikator.

Pengaruh Penggunaan Media *Remember Me*

Untuk mempermudah dalam menjelaskan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Kelas Eksperimen

NO	NAMA INISIAL	NILAI		N/T
		PRE-TEST	POST-TEST	
1	HML	33	81	N
2	FML	37	88	N
3	ZJE	53	100	N
4	AYF	19	76	N

5	SLN	61	90	N
6	BRL	52	88	N
7	MRY	38	83	N
8	ZYM	53	94	N
9	ZLN	46	85	N
10	AYL	25	83	N
11	LJF	36	83	N
12	ZRD	80	100	N
13	FRS	69	100	N
14	MLY	29	92	N
15	AMY	49	85	N
16	LYN	48	94	N
17	YLF	45	88	N
18	LJN	49	88	N
19	YSY	33	76	N
20	MLL	39	85	N
21	AJE	64	88	N
22	YRL	44	78	N
23	YNL	50	94	N
24	NYR	41	85	N
25	ZFL	42	81	N
26	PWJ	29	77	N
27	LQF	50	88	N
28	WXL	53	94	N
29	YXL	47	92	N
30	HYQ	53	76	N
31	GHS	43	90	N
32	AMD	52	100	N
33	BYS	21	79	N
34	LWS	18	88	N
35	LXJ	55	88	N
36	WYD	39	100	N

Untuk penjabaran yang lebih mudah dipahami, maka dapat dijelaskan bahwa perhitungan penelitian ini dibantu oleh tabel distribusi frekuensi kelompok dengan tiap kelas interval lompat 10 untuk data nilai *pre-test* kelas eksperimen dan lompat 5 untuk data nilai *post-test* kelas eksperimen. Terdapat 7 kelas interval untuk data *pre-test*, dan 5 kelas interval untuk data *post-test*.

Untuk menguji bahwa data nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus (2), dari perhitungan tersebut maka didapatkan hasil bahwa keseluruhan chikudrat hitung lebih kecil dari pada chi kuadrat tabel, dengan masing-masing perolehan sebagai berikut $0,9164 < 13,3$ untuk data *pre-test* kelas eksperimen dan $2,796248 < 9,21$ untuk data *post-test* kelas eksperimen. Hal tersebut menandakan bahwa keseluruhan data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi secara normal.

Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini lebih dari 30 yaitu sebanyak 36 siswa, artinya penelitian ini menggunakan sampel besar maka pengujian hipotesis menggunakan uji Z. hasil dari uji hipotesis pada data *pre-test* kelas eksperimen adalah Z hitung $< Z$ tabel yaitu $Z_0 =$

$-13,02 < Z_{0,05} = 1,64$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis awal diterima. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IBB SMA N 1 Puri Mojokerto. Sedangkan hasil dari data pengujian hipotesis untuk *post-test* kelas eksperimen adalah Z hitung lebih besar dari pada Z tabel yaitu $Z_0 = 11,60 > Z_{0,05} = 1,64$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis awal ditolak dan hipotesis alternative diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan dan menuju ke arah yang positif pada penggunaan media *Remember Me* terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin terkait tema benda-benda di dalam kelas pada siswa kelas X IBB SMA N 1 Puri Mojokerto.

Sistem penilaian pada *pre-test* dan *post-test* sama, karena soal yang diberikan sama persis, yaitu 10 poin untuk semua jawaban benar pada romawi satu, poin 15 untuk semua jawaban benar romawi dua, poin 20 untuk semua jawaban benar romawi tiga, poin 25 untuk semua jawaban benar romawi empat, dan poin 30 untuk semua jawaban benar pada romawi lima. Total soal yang diberikan adalah 25 butir dengan jenis soal mencocokkan, pilihan ganda, menerjemahkan, dan menyusun kalimat. Kesalahan banyak terjadi saat siswa menuliskan kosakata, karena tidak sesuai dengan urutan goresan. Karena Sistem penulisan *hanzi* menurut 刘绚 (dalam Rodiman, 2008:18) menggunakan aksara 汉字 *hanzi*, yang terdiri dari tiga elemen yaitu bentuk (形 *xíng*), bunyi (音 *yīn*), dan makna (义 *yì*). Bentuk *hanzi* diambil dari segala macam fenomena yang diambil dari alam, bunyi merupakan gabungan antara konsonan, vokal, dan nada, dengan adanya bunyi maka *hanzi* memiliki makna yang berbeda-beda setiap katanya. Penulisan bentuk *hanzi* harus dengan cara *step by step*.

Berdasarkan hasil data nilai *pre-test*, nilai rata-rata masih banyak yang dibawah KKM (KKM=75) yaitu 44,66. Namun setelah digunakannya media *Remember Me* saat proses belajar mengajar berlangsung nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,30. Artinya ada kenaikan sebanyak 95% pada nilai rata-rata kelas eksperimen. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *Remember Me* memiliki pengaruh yang positif dan kemampuan menulis kosakata siswa menjadi semakin meningkat.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media *Remember Me*

Setelah semua angket respon siswa dihitung menggunakan rumus (1), langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil tersebut menggunakan Tabel 1. Skala Likert, sehingga di dapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket

Aspek	%	Kriteria
Kosakata bahasa Mandarin sulit ditulis.	77%	Baik
Kosakata baru bahasa Mandarin sulit diingat.	81%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> mempermudah dalam memahami kosakata baru bahasa Mandarin.	86%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> menumbuhkan semangat belajar bahasa Mandarin.	91%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> dapat membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Mandarin.	92%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> dapat membuat saya lebih memperhatikan pelajaran bahasa Mandarin.	89%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> menumbuhkan motivasi dalam belajar bahasa Mandarin.	84%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> dapat meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin.	86%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> menjadikan pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih inovatif dan Kreatif.	89%	Sangat Baik
Permainan <i>Remember Me</i> dapat mempermudah dalam menguasai materi yang diajarkan terutama tentang kosakata baru bahasa Mandarin.	86%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian dari tiap butir pernyataan dan apabila dibandingkan dengan kriteria skala Likert maka kesimpulan yang diperoleh adalah siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata baru bahasa Mandarin sehingga mempengaruhi kemampuan menulis siswa yang berkaitan dengan kosakata baru tentang benda-benda di dalam kelas. Sehingga guru membutuhkan suatu media untuk mempermudah dalam mengatasi hal tersebut yaitu menggunakan media *Remember Me*. Melalui media *Remember Me* siswa merasa pembelajaran bahasa Mandarin khususnya terkait benda-benda di dalam kelas dapat menumbuhkan minat siswa agar dapat termotivasi untuk mempelajari kosakata baru sehingga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa berperan aktif dan lebih memperhatikan pelajaran, hal

tersebut yang dapat mempermudah siswa dalam menguasai kosakata dan meningkatkan kemampuan menulis kosaka baru bahasa Mandarin. Pembelajaran pun terkesan kreatif dan inovatif.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian terdapat tiga instrument penelitian dan tiga analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media *Remember Me* berpengaruh secara positif terhadap hasil kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin terkait tema benda-benda di dalam kelas pada siswa kelas X IBB SMA N 1 Puri Mojokerto. Dari hasil data observasi guru dan siswa yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua, didapatkan hasil bahwa dalam penggunaan media *Remember Me* telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan rencana. Adanya kenaikan nilai yang terjadi secara signifikan juga dapat membuktikan bahwa media *Remember Me* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin. Respon siswa pada saat penggunaan media *Remember Me* juga sangat beragam dan menunjukkan hal yang positif. Hal tersebut dapat mencerminkan bahwa siswa senang dengan penggunaan media *Remember Me* saat proses belajar mengajar berlangsung, khususnya untuk pelajaran Bahasa Mandarin.

Saran

Peneliti berharap dalam penggunaan media *Remember Me* guru sebagai pengatur jalannya permainan harus lebih jelas dalam menyapaikan aturan permainan agar permainan dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya kesalah pahaman yang terjadi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, pembagian kelompok harus dilakukan secara adil dan merata agar siswa lebih aktif dan pembelajaran berjalan optimal. Agar pembelajaran tidak terkesan monoton maka guru juga diharapkan lebih kreatif dan inovatif, agar dapat memicu siswa lebih aktif dan termotivasi saat pembelajaran sehingga dapat menghindari kejenuhan yang terjadi pada siswa. Guru dapat mengaplikasikan media *Remember Me* saat kegiatan belajar mengajar berlangsung khususnya terkait benda-benda di dalam kelas, karena media ini sangat mudah untuk diterapkan. Dengan adanya pengaruh positif dari penggunaan media *Remember Me* terhadap kemampuan menulis kosakata bahasa Mandarin, maka tidak menutup kemungkinan bahwa media ini juga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Peneliti berharap selama proses pembelajaran berlangsung siswa dapat lebih aktif dan percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Tidak merasa malu

untuk bertanya maupun mengungkapkan pendapat dan tidak merasa malu untuk menjelaskan kepada sesama teman apabila paham dengan materi yang dipelajari. Apabila pembelajaran dilakukan secara berkelompok atau menggunakan metode *cooperative learning* dengan melakukan sebuah permainan, siswa diharapkan memiliki sikap yang *supportif* untuk menerima hasil permainan baik itu menang maupun kalah. Dengan adanya media *Remember Me* diharapkan siswa lebih paham dan mudah dalam mempelajari kosakata baru bahasa Mandarin terkait benda-benda di dalam kelas, tetapi tidak hanya dihafal semata, namun juga memahami bagaimana cara menulis kosakata tersebut ke dalam bahasa Mandarin.

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat merencanakan dan menerapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung secara matang, agar sesuai dengan rencana. Dengan adanya pengaruh yang positif dari hasil penelitian ini, maka dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media *Remember Me* agar menjadi lebih baik. Serta tidak menutup kemungkinan bahwa media *Remember Me* juga dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan materi berbeda pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rendy. 2017. *Kesalahan Berbahasa Dalam Karangan Deskripsi Bahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin*. Dalam Jurnal Paramasastra. Surabaya: Unesa. Diambil dari: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1174> (13 Januari 2018)
- Agus, Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaer, Abdul. 2007. *Kajian Bahasa: Struktur Internal, Pemakaian, dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- 李, 绚. 2002. *Hànyǔ Zuòwéi Dì'èr Yǔyán Jiàoxué Jiǎnlùn* 汉语作为第二语言教学简论. Beijing: Beijing Language And Culture University Press.
- Mintowati. 2017. *Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif*. Dalam Jurnal Cakrawala Mandarin. Surabaya: Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia. Diambil dari: <http://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/artikel/view/25/11> (14 Februari 2018).
- Rodiman, Raffaelia Sanzio. 2008. "Rancangan Website Pengajaran Bahasa China Berbasis Kompetensi Komunikatif". Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Indonesia. Diambil dari: <http://lib.ui.ac.id/file=digital/26984-RB06R304r-Rancangan%20website-Analisis.pdf>.
- Subandi. 2013. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi*. Dalam Jurnal Paramasastra. Surabaya: Unesa. Diambil dari: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1473> (25 Januari 2018).
- Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Suparno, dan Mohamad Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.