

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA UNTUK MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN SISWA SMAN 1 PURI MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2017/2018

Jariah Maisaroh

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Universitas Negeri Surabaya

Email : jariahmaisaroh@gmail.com

Abstrak

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan Permainan Tebak kata Terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis eksperimen murni (true experimental design) dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 PURI MOJOKERTO, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas X IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 6 sebagai kelas kontrol. Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 95%, pertemuan kedua mendapatkan persentase 97,5%. Kemudian pada lembar aktivitas siswa pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 94,23%, pada pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 96,15%. Kedua hasil tersebut apabila dipersetasekan pada Skala Likert termasuk pada kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, diperoleh $t_0=7,9$ dan $db=70$, maka diketahui bahwa nilai $t_{005}=1,96$ menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t tabel ($1,96 < 7,9$). Hal ini menunjukkan penggunaan Permainan Tebak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMAN 1 PURI MOJOKERTO. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan respon positif dengan rata-rata nilai yang diperoleh berkisaran antara 80-100% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan Tebak kata berpengaruh terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMAN 1 PURI MOJOKERTO
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Tebak Kata, Penguasaan Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana.

Abstract

Abstract This study aims to describe the effectiveness of the use of Guess word Game Vocabulary Mastery to Compose Simple Sentences of Mandarin. This research is an experimental research with pure experimental design and using quantitative approach. The population of this research is all students of class X SMAN 1 PURI MOJOKERTO, while the sample of this research is class X IPA 5 as experiment class and X IPA 6 as control class. The result of observation of teacher activity at first meeting get percentage equal to 95%, second meeting get percentage 97,5%. Then on the activity sheet the first meeting students get a percentage of 94.23%, at the second meeting get a percentage of 96.15%. Both of these results when dipersetasekan on Likert Scale including the criteria very well. Based on the results of data analysis, obtained $t_0 = 7.9$ and $db = 70$, it is known that the value of $t_{005} = 1.96$ indicates that t_0 is greater than t table ($1,96 < 7.9$). This indicates the use of Guess word Game has a significant influence on Vocabulary Mastery to Compose Simple Sentence of Mandarin of grade X of SMAN 1 PURI MOJOKERTO. The result of questionnaire analysis of student response showed a positive response with the average value obtained ranged between 80-100% yang showed very good criteria. Thus it can be concluded that the use of the Guess word game the word effect on the Vocabulary Mastery to Compose Mandarin Sentence in the students of class X SMAN 1 PURI MOJOKERTO
Keywords: Learning Media, Game Guess Word, Vocabulary Mastery and Simple Sentences.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi bagi masyarakat dunia. Secara sederhana bahasa juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi, ide, maksud dan perasaan. Para pakar linguistik deskriptif biasanya mendefinisikan bahasa sebagai satu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri (Chaer, 2009:30). bahasa internasional kedua setelah Bahasa Inggris adalah Bahasa Mandarin. Dalam penguasaan Bahasa Mandarin sering

diidentikkan dengan cernahnya prospek karir seseorang terutama mereka yang ingin mengeluti bidang bisnis. pembelajaran bahasa Mandarin, seseorang harus menguasai beberapa komponen penting dalam mempelajarinya. Hal paling utama dan paling mendasar adalah penguasaan kosakata bahasa asing tersebut. Kosakata merupakan salah satu unsur gramatikal berbahasa yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa asing. Melalui penyusunan kalimat yang baik, seseorang dapat berbuat banyak dalam mengungkapkan perasaan atau mengkomunikasikan pesan kepada orang lain. Dalam menyusun kalimat sederhana juga harus memperhatikan

kosakata dan letak kata agar menjadi kalimat yang benar dan tepat. Pada pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik daya tarik siswa dalam mempelajari sesuatu yang dianggap susah dan kurang menyenangkan menjadi sangat mudah dipelajari dan menyenangkan. Misalnya, dengan menggunakan media yang pembelajaran yang tepat dan dapat menarik perhatian siswa, Dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Permainan tebak kata adalah salah satu cara pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari sesuatu yang kurang menarik menjadi lebih menarik dengan menggunakan permainan tebak kata ini. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan bahasa Mandarin sebagai mata pelajarannya adalah SMAN 1 Puri Mojokerto. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih dalam menyampaikan materi atau bahan ajar dengan bahan ajar dengan model pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan serta dapat membantu setiap siswanya dalam menangkap pelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran adalah ketika apa yang diberikan kepada siswa, siswa dapat merespon dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang dialami oleh siswa SMAN 1 Puri Mojokerto, siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto memiliki kesulitan dalam Menghafal kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Sehubungan dengan hal ini peneliti Menerapkan Permainan Tebak kata dalam pembelajaran menyusun Kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto.

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan permainan tebak kata terhadap Penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat Sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. (2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan permainan Tebak kata terhadap Penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan permainan Tebak kata terhadap Penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Negeri 1 Puri Mojokerto. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membuat seseorang lebih tenang dari kejenuhan dalam menjalani sebuah aktivitas. Dalam sebuah permainan biasanya yang dilihat adalah proses dari permainan tersebut sehingga permainan tersebut akan dianggap menarik jika permainan itu bisa membuat si pemain merasa senang. Permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada para siswa untuk menyampaikan dengan menggunakan simbol atau alat lainnya (Sudjana, 2005:138).

Langkah-langkah dalam memainkan permainan Tebak kata Menurut (Taniredja, 2013: 113) adalah :

(1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi lebih kurang 20 menit. (2) Satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok. (3) Setiap kelompok mewakilkan untuk menjadi peserta, secara bergiliran. (4) Guru menjelaskan aturan permainan dengan menggunakan media tebak kata.

(5) Guru menyuruh Setiap perwakilan dari kelompok A dan B maju berhadapan untuk menentukan siapa yang mulai terlebih dahulu melalui melempar koin. (6) Setiap siswa diberikan 3 menit untuk dapat menebak dengan tepat dan benar. (7) Kelompok yang menang akan memulai permainan terlebih dahulu. (8) Masing-masing perwakilan kelompok memakai media tebak kata yang ditaruh diatas kepala. (9) Lalu guru menyelipkan kartu yang bertuliskan karakter hanzi dan pinyin beserta arti di media tebak kata. (10) Perwakilan dari kelompok pertama akan menebak karakter pinyin dan hanzi serta arti. (11) Kemudian perwakilan dari kelompok kedua akan memberikan kisi-kisi dari karakter hanzi dan pinyin beserta arti yang diselipkan oleh guru untuk ditebak oleh perwakilan kelompok pertama. (12) Jika perwakilan dari kelompok pertama dapat menebak karater hanzi dan pinyin serta arti dengan tepat dan benar maka akan mendapatkan apresiasi berupa hadiah dari guru. (13) Lalu bergantian dengan lawan main dan seterusnya Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan Tebak kata merupakan permainan yang melatih siswa untuk menghafal dan dapat memperkaya kosakata siswa, karena permainan tebak kata membuat siswa tidak hanya berpikir dan menebak satu kali melainkan berkali-kali sampai jawaban benar dan tepat. Selain itu, permainan Tebak kata dapat memperluas pemahaman siswa terhadap penguasaan kosakata lebih mendalam sehingga siswa lebih mudah dalam menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin.

Kosakata adalah aspek yang sangat penting bagi seseorang dalam berkomunikasi. Oleh sebab itu kosakata sangat berperan penting bagi seseorang dalam berkomunikasi. 黄柏荣 Huáng Bó Róng (2008:25) mendefinisikan kosakata dalam bahasa Mandarin adalah : 词汇又称语汇, 是一种语音里所有的 (或特定范围的) 词和固定短语的总和。

Cíhuì yòu chēng yǔhuì, shì yī zhǒng yǔyīn lǐ suǒyǒu de (huò tèdìng fānwéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé.

“Kata juga dikenal sebagai kosakata, sebagai garis besar (atau cakupan secara spesifik) adalah semacam gabungan dari frasa dan kata yang keseluruhan termasuk dalam kebahasaan.” Bahasa bila tidak memiliki kosakata, maka bunyi bahasa hanya merupakan bunyi-bunyian lain, dan gramatikal tidak akan berguna. Hubungan antara kata yang satu dengan yang lain, serta kaidah-kadah Bahasa tidak dapat ada. Bahasa Mandarin merupakan “Bahasa yang kosakatanya tidak mengalami perubahan bentuk berdasarkan berdasar penguasaannya waktu dan orang yang menggunakan, sehingga peran kosakata Bahasa Mandarin sangat penting dalam pembentukan kalimat (Karsono, 2014:132).

Dalam pembelajaran bahasa asing, terutama bahasa Mandarin penguasaan kosakata menjadi salah satu bagian penting dalam komunikasi. Sehingga dengan adanya penguasaan kosata yang memadai akan dapat meningkatkan kualitas seseorang dalam berbahasa. Menurut tarigan (1993:2) semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin seseorang harus menguasai kosakata, hal ini paling dasar

dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, siswa dapat terlebih dahulu memahami hanzi (汉字) terlebih dahulu lalu memahami komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Madarin, yaitu pinyin (拼音), shengdiao (声调), yisi (意思).

Kalimat merupakan konsep pikiran seseorang yang tersusun dari beberapa kata, secara teratur. Menurut Tarigan (1993:38) kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif dapat berdiri sendiri, mempunyai pola kalimat akhir, dan terdiri dari satu klausa. Setiap kalimat memiliki unsur penyusun kalimat. Gabungan dari unsur-unsur kalimat akan membentuk sebuah kalimat yang mengandung arti. Unsur-unsur kalimat tersebut meliputi subjek (S), Predikat (P), objek (O), dan keterangan (waktu, tempat, cara). Kalimat yang tepat dan benar adalah kalimat yang mengandung unsur-unsur kalimat didalamnya.

METODE

Pendekatan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena karakteristik dari penelitian yang dilakukan sesuai dengan ciri-ciri penelitian kuantitatif. karena kegiatan yang dilakukan sistematis, terencana dan terstruktur serta penjelasannya banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data sampai hasil dari data yang diolah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian true exspermental design karena dalam design ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen Sugiyono (2014 :73). Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelas sebagai objek penelitian yaitu kelas X-IPA 6 sebagai kelas kotrol dan X-IPA 5 sebagai kelas eksperimen. Penentuan kelas tersebut dipilih oleh guru SMAN 1 Puri Mojokerto Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Puri Mojokerto. Setelah dilakukan pemilihan sampel kelas maka didapatkan kelas X IPA 5 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 36 siswa sedangkan kelas X IPA 6 sebagai kelas kontrol terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Sugiyono,2014:145). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, Tes dan Angket. Sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, lembar tes yaitu pretest dan postest , Jumlah soal keseluruhan berjumlah 25 butir soal, terdapat pada romawi pertama 5 soal dengan bentuk soal pilihan ganda, romawi kedua 10 soal dengan bentuk soal menyocokkan dan pada romawi ketiga 10 soal dengan bentuk soal menyusun kalimat acak menjadi kalimat yang benar. Soal pretes ini digunakan sebelum penerapan permainan tebak sedangkan soal posttest ini digunakan setelah penerapan permaianan tebak kata. lembar angket menggunakan angket tertutup yang telah disediakan jawabannya sehingga responden memilih jawaban berdasarkan petunjuk yang tertulis di lembar angket. Lembar observasi ini diberikan kepada dua kelas kemudian dinilai dan diisi oleh observer yaitu guru bahasa

Mandarin SMAN 1 Puri Mojokerto. Lembar tes yaitu pretest dan postest ini diberikan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan Lembar angket respon siswa hanya diberikan pada kelas eksperimen yaitu X IPA 5. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjad 3, yaitu: (1) Analisis data Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa ; (2) Analisis Hasil Tes Belajar Siswa; dan (3) Analisis Data Angket.

Analisis data Hasil Observasi terhadap Guru dan Siswa Dari setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dijumlah dan dipersentasikan degan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dihitung dengan menggunakan rumus tersebut , selanjutnya akan dibandingkan dengan skala likert berikut:

Tabel 1

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Presentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat lemah
21 – 40%	Lemah
41 – 60%	Cukup
61 – 80%	Kuat
81 – 100%	Sangat kuat

Peneliti menggunakan kriteria interpretasi skor skala likert karena skala ini lebih mudah digunakan dalam penarikan kesimpulan data hasil observasi yang telah dianalisis.

Analisis Hasil Tes Belajar Siswa Dalam melakukan analisis data tes dilakuan beberapa tahap (1) menghitung rata-rata masing-masing kelas ; (2) analisis signifikasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen (Menghitung $\sum x^2$ dan $\sum y^2$) ; (3) Menghitung uji t-sore ; dan (4) penarikan kesimpulan. Langkah-langkah perhitungan t-score in dikutip dari Arikunto (2010:355). Setelah menghitung rata-rata masing masing kelas, selanjutnya menganalisis signifikasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen Kemudian menghitung uji t-score menggunakan rumus :

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

Kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan.

Analisis Data Angket

Setiap butir pertanyaan memiliki pilihan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju,dan tidak setuju”.Untuk penilaian per aspek menggunakan rumus sebagai berikut :

$P = \frac{Fx}{N} \times 100\%$
Selanjutnya akan dibandingkan dengan skala likert berikut:

Tabel 1.2

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Persentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat kurang
21 40%	Kurang

41 – 60%	Cukup
61 80%	Baik
81 – 100%	Sangat baik

Peneliti menggunakan kriteria interpretasi skor skala likert karena skala ini lebih mudah digunakan dalam penarikan kesimpulan data angket yang telah dianalisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengunaan Permainan Tebak kata

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata ini dilakukan di kelas eksperimen yaitu kelas X IPA 5 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa dan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu (4x45) menit. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang disusun oleh peneliti. Untuk mengetahui proses pembelajaran digunakan data dari hasil observasi data tersebut berupa lembar observasi pengamatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian lembar observasi ini dilakukan oleh observer yaitu guru bahasa Mandarin SMAN 1 Puri Mojokerto. Sebelum penerapan permainan tebak kata pembelajaran dikelas eksperimen guru memberikan tes awal yang berupa Pretest, Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Setelah melakukan pretest guru melanjutkan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan Tebak kata. Kemudian guru melanjutkan tes akhir yaitu Postest yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Dan diakhiri dengan pengisian angket oleh para siswa. Hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa persentase lembar observasi aktivitas guru pertemuan pertama pada kelas eksperimen sebesar 95%. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan diatas dengan presentase (81-100%) dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan lembar observasi aktivitas guru pertemuan kedua pada kelas eksperimen sebesar 97,5%. Dari hasil analisis tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik” karena dalam perhitungan skala likert (81-100%) masuk pada kriteria sangat baik. Sedangkan saat dilakukan analisis data observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama dapat diketahui bahwa presentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 94,23%. Hasil ini termasuk dalam kriteria” sangat Baik “ dalam perhitungan skala likert 81-100%. lembar observasi aktivitas siswa pada pertemuan kedua dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 96,15%. Hasil ini termasuk dalam kriteria” Sangat Baik “ karena dalam perhitungan skala likert masih berkisar 81-100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tebak kata berpengaruh positif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X IPA 5 SMAN 1 Puri Mojokerto.

Pengaruh Penerapan Permainan Tebak kata

Untuk membantu memaparkan hasil analisis data pretest dan postest maka di paparkan data nilai berikut :

Tabel 2

Data nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai			Y
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Beda	
		Y1	Y2	Y	
1	DP	52	96	44	1936
2	ARG	52	84	42	1764
3	AAM	34	76	42	1764
4	ADPA	36	76	40	1600
5	APP	63	97	34	1156
6	ANS	62	86	24	576
7	AI	50	90	40	1600
8	AFA	48	86	38	1444
9	AIS	56	97	41	1681
10	AFA	40	84	44	1936
11	BDK	49	84	35	1225
12	DNS	67	90	23	529
13	EH	60	97	37	1369
14	FADA	58	88	30	900
15	FBSB	52	86	34	1156
16	FSEP	46	84	38	1444
17	HF	49	88	39	1521
18	IA	51	86	35	1225
19	IF	40	81	41	1681
20	JBPF	52	88	36	1296
21	JJRL	40	86	46	2116
22	KLP	39	81	42	1764
23	MSMF	42	88	46	2116
24	MAR	34	78	44	1936
25	MPT	45	88	43	1849
26	MR	40	84	44	1936
27	MB	31	76	45	2025
28	MNA	32	76	44	1936
29	NAPS	40	80	40	1600
30	NSW	43	80	37	1369
31	NAA	52	88	36	1296
32	RDF	40	81	41	1681
33	RW	41	80	39	1521
34	SFS	53	84	31	961
35	SAW	42	86	44	1936
36	TAND	51	80	29	841
Jumlah		1682	3070	1388	54686
Rata-rata		46,72	85,27	38,55	1519,056

Dari perhitungan diatas, diperoleh $t_0 = 7,9$ dan $db = 70$, analisis signifikasi ini menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikasi 5% , diketahui bahwa $t_s = 1,96$ karena $t_0 = 7,9 > t \text{ tabel } (5\%, db=70) 1,96$. Harga t_0 signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa analisis data pada hasil belajar siswa kelas X IPA 5 SMAN 1 Puri Mojokerto dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan Tebak kata nilai siswa jauh lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Dalam penggunaan permainan

tebak kata membawa perbedaan nilai, pada kelas kontrol nilai siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan metode ceramah yaitu sebesar 70,80, sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan menggunakan permainan tebak kata yaitu sebesar 85,27. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Tebak kata dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen.

Respon Siswa terhadap Penggunaan permainan Tebak kata

No	Pertanyaan	Respon siswa	Jumlah siswa	Presentase
1.	Saya mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.	Sangat setuju	22	61,1%
		Setuju	14	38,8%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
2.	Saya senang belajar bahasa Mandarin menggunakan permainan Tebak kata.	Sangat setuju	23	63,8%
		Setuju	13	36,1%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
3.	Saya lebih aktif selama pembelajaran dengan menggunakan permainan Tebak kata.	Sangat setuju	19	52,7%
		Setuju	17	47,2%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
4.	Penyajian media permainan Tebak kata tentang penguasaan kosakata bahasa mandarin dan menyusun kalimat sederhana sangat variatif.	Sangat setuju	22	61,1%
		Setuju	14	38,8%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
5.	Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk	Sangat setuju	20	55,5%
		Setuju	16	44,4%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%

	menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan permainan Tebak kata merupakan hal baru.	Tidak setuju	0	0%
6.	Media permainan Tebak kata dapat meningkatkan kemampuan saya dalam mempelajari kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin	Sangat setuju	24	66,6%
		Setuju	12	33,3%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
7.	Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan permainan Tebak kata dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	Sangat setuju	18	50%
		Setuju	15	41,6%
		Kurang setuju	3	8,3%
		Tidak setuju	0	0%
8.	Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan permainan Tebak kata mudah dipahami.	Sangat setuju	20	55,5%
		Setuju	13	36,1%
		Kurang setuju	3	8,3%
		Tidak setuju	0	0%
9.	Pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan	Sangat setuju	19	52,7%
		Setuju	17	47,2%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak	0	0%

	permainan Tebak kata membuat saya lebih mudah untuk menghafal dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin	setuju		
10.	Media permainan Tebak kata membantu saya dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin untuk menyusun kalimat sederhana	Sangat setuju	21	58,3%
		Setuju	15	41,6%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%

Berdasarkan hasil dari 10 butir pernyataan tersebut, apabila dicermati berdasarkan skala likert maka hasil 10 pernyataan persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81-100% dengan kriteria penilaian sangat baik, namun hasil respon siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa permainan tebak kata terbukti dapat digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan banyaknya siswa yang memilih setuju dan sangat setuju pada lembar angket respon siswa.

PENUTUP

Simpulan Dari hasil tiga instrumen dan tiga analisis data maka dapat disimpulkan bahwa permainan Tebak kata berpengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, hal ini dibuktikan dengan hasil tes belajar siswa yang mengalami kenaikan nilai yang sangat signifikan serta hasil respon siswa yang didapat sangat positif.

SARAN

Bagi guru

Pelaksanaan peneraan permainan Tebak Kata dalam pembelajaran kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin secara optimal. Penjelasan dalam langkah-langkah permainan Tebak Kata harus dijelaskan secara detail agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru tidak perlu takut untuk mencoba hal baru dalam mengajar siswa, karena dengan hal baru siswa dapat termotivasi dalam belajar dan membuat siswa tidak mudah jenuh dalam pembelajaran.

Bagi siswa

Dalam proses belajar mengajar siswa tidak perlu takut untuk bertanya kepada guru. Siswa juga harus terbiasa

aktif dalam pembelajaran dan percaya diri bahwa dirinya mampu dan bisa.

Bagi peneliti selanjutnya

Dalam melakukan penelitian yang sama, hendaknya harus dirancang dengan matang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Taniredja Tukiran dkk. 2013. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta
- 黄柏荣和廖序东. 2008. 《现代汉语》. 北京: 高等教育出版社
- Tarigan, H.G. 1993. *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkas.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.