

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Dart terhadap Penguasaan Kosakata dan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian Tahun Ajaran 2017-2018

Ana Nestie Hafidhoh

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas negeri Surabaya

Email: ananestie25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mendeskripsikan: 1) proses penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian, 2) pengaruh penggunaan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian, 3) respon siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian terhadap penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan kelas X Bahasa sebagai kelas eksperimen. Jumlah keseluruhan siswa sebanyak 19 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *One-Group Pretest-Posstest Design*, yaitu dengan menggunakan satu kelas saja sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini telah menjawab ketiga rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Proses penggunaan media permainan *Dart* dapat dilihat dari hasil observasi berdasarkan perhitungan skor skala Likert menunjukkan kategori sangat baik pada aktivitas guru pertemuan pertama 85,71%, dan pada pertemuan kedua 91,67%. Hasil analisis data observasi aktivitas siswa menunjukkan kategori sangat baik pada pertemuan pertama 87,5%, dan pada pertemuan kedua 90%.
- 2) Berdasarkan hasil perhitungan data dengan menggunakan *t-signifikasi* diperoleh $t = 43,8 > t(0,05.db) = 0,95$. Nilai tersebut lebih besar dari nilai tabel, menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara H_0 dan H_1 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Dart* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin.
- 3) Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diketahui bahwa penggunaan media permainan *Dart* sangat menarik dan mendapat respon yang baik dari siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian. Hal ini dapat diketahui dari hasil angket respon siswa terhadap butir 1 sebesar 84,2%, butir 3 sebesar 82,8%, butir 5 sebesar 88,2%. Dalam skala persentase tergolong kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin menggunakan media permainan *Dart* sangat efektif.

Kata Kunci: kosakata, kalimat sederhana, permainan *Dart*.

Abstract

The study described 1) the process of using media of a game of darts in learning process to master vocabularies and to form Mandarin sentences of 10th grader students of Al Islam Senior High School Krian, 2) the effect of using media of a game of darts towards mastering vocabularies and forming Mandarin simple sentence of 10th grader students of Al Islam Senior High School Krian, 3) the response of 10th grader students of Al Islam Senior High School Krian towards the use of media of a game of darts in learning process to master vocabularies and to form Mandarin simple sentence. This study observed grade 10 Mandarin class as an experiment class. There were 19 students in the classroom. This study is based on *One-Group Pre-test-Post test Design* study; there was only a class as a subject of the study.

According to the analysis of the data which is done, this study was already answered three research questions:

- 1) The process of using media of a game of darts is observed by the result of the observation; based on Likert scale showed the category was excellent on teacher's activity in the first meeting was 85.71% and the second meeting was 91.67%. The result of the observation based on students' activity showed an excellent category in the first meeting was 87.5% and in the second meeting was 90%.
- 2) Based on the result of data calculations using *t-signification* was $t = 43.8 > t(0.05. db) = 0.95$. The value is bigger than the value on the table; it showed there was great difference between H_0 and H_1 . It is concluded that the media of a game of darts had significant effect towards mastering vocabularies and forming Mandarin simple sentence.
- 3) According to the analysis of questionnaire; it is showed that using media of a game of darts was very interesting and it got great responses from 10th grader students of Al Islam Senior High School Krian. It is noted from the result of questionnaire through point 1 in the amount of 84.2%;, point 3 in the amount of 82.8%, point 5 in the amount of 88.2%. In the percentage scale, it included excellent results. This study represented that learning vocabularies and

forming Mandarin simple sentence using media of a game of darts was very effective in teaching and learning process.

Kata Kunci: vocabulary, simple sentence, a game of Dart.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan setiap individu atau kelompok masyarakat untuk melakukan interaksi sehari-hari baik dalam bentuk lisan maupun tulis. Bahasa merupakan sistem bunyi yang memiliki arti guna menjalin komunikasi dengan baik antara orang satu dan orang lainnya. Menurut Hall (dalam Keraf 1989:158) bahasa sebagai alat komunikasi dan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri, dapat dibatasi pengertian bahasa merupakan kegiatan dari kelompok sosial berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol yang dapat didengar dan diucapkan. Penggunaan bahasa dalam aktivitas komunikasi masing-masing memiliki cara dan gaya sendiri-sendiri dimana gaya tersebut pada akhirnya menjadi penciri khusus pada penuturnya (Subandi, 2015:2).

Dalam belajar bahasa Mandarin peserta didik diharapkan menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mintowati 2007). Menulis merupakan suatu hal terpenting dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Contoh kegiatan menulis dalam pembelajaran bahasa Mandarin adalah menyusun kalimat sederhana. Menulis mencakup kemampuan yang semakin lama semakin unggul untuk menuangkan pikiran dan perasaan secara tertulis (Purwo, 1996:86). Penyusunan kalimat bahasa Mandarin ada beberapa komponen yang digunakan. Komponen tersebut terdiri dari subjek (主语), predikat (谓语), objek (宾语) dan keterangan.

Menurut Nurgiyantoro (1995:166) kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa sebab kosakata berfungsi untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulis.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Islam Krian karena berdasarkan hasil observasi pada 12 Januari 2018 yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa adanya masalah serius di saat proses belajar mengajar bahasa Mandarin berlangsung, yaitu siswa masih kurang aktif di dalam kelas pada saat pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini disebabkan kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin dan minimnya kesadaran siswa akan pentingnya mempelajari bahasa asing. Siswa merasa bahasa asing adalah pelajaran yang sangat sulit. Selain itu guru tidak pernah menggunakan media permainan disaat menyampaikan materi pembelajaran. Guru bidang

pelajaran Bahasa Mandarin di SMA Al-Islam Krian juga menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam menguasai kosakata dan penggunaannya ke dalam kalimat. Sehingga media permainan yang peneliti gunakan sesuai dengan masalah di SMA Al-Islam Krian tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018 mengenai penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018.
- 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018 terhadap penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, Dikarenakan kelas X Bahasa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini hanya terdapat satu kelas, sehingga penelitian ini cocok menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Arikunto (2013:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yaitu bila peneliti meneliti semua elemen yang

ada dalam wilayah penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian populasi yaitu studi atau penelitian disebut studi populasi atau studi sensus. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian yang berjumlah 19 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian yang berjumlah 19 siswa dengan rincian siswa perempuan 13 orang dan siswa laki-laki 6 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1) Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan data pertama yang berupa lembar pengamatan.

2) Teknik Tes

Teknik tes ini yaitu berupa lembar soal *pretest* dan *posttest*.

3) Teknik Angket.

Teknik angket ini merupakan jawaban siswa dari angket yang telah diberikan.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012:245), analisis data adalah suatu kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan (1) teknik deskriptif-persentase, (2) rumus t-test. (3) teknik deskriptif-persentase. Analisis di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Analisis Data Hasil

Data observasi dalam penelitian ini berupa hasil lembar pengamatan atau observasi selama penelitian berlangsung.

2) Analisis Data Nilai

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui hasil yang signifikan pada kelas yang akan diteliti dengan sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

3) Analisis Data Respon Siswa

Setelah angket diberikan kepada siswa, akan diperoleh data hasil respon siswa terhadap pengaruh penggunaan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah penggunaan media permainan *Dart* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian tahun ajaran 2017-2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 18 – 25 April 2018 di SMA-Al Islam Krian tahun pelajaran 2017-2018. Dalam pembahasan ini diuraikan hasil analisis data penelitian yang diperoleh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMA-Al Islam Krian. Penelitian ini dilaksanakan selama 2x pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit untuk setiap satu kali pertemuan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta mendeskripsikan pengaruh penggunaan media permainan *Dart* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin, serta respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Dart* terhadap pembelajaran kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer yaitu Bapak Dwistri Yulanda, S.Pd diperoleh hasil persentase aktivitas pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 85,71% dan pada pertemuan ke dua sebesar 91,67%. Hasil observer yang dilaksanakan oleh observer yaitu Putri Dwi Aisyah diperoleh hasil persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 87,5% dan pertemuan ke dua sebesar 90%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Dart* dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin berpengaruh baik untuk membuat siswa menjadi tertarik dan semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, dan mampu meningkatkan kerjasama yang baik antar siswa.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menghitung rata-ratanya, selanjutnya dilakukan penghitungan *t-signifikasi* guna menguji keefektifan media gambar animasi terhadap pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa di SMA Al-Islam Krian. Berdasarkan hasil perhitungan *t-signifikasi* bahwa t hitung $t = 43,8 > t(0,05.db) = 0,95$ dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Sehingga penggunaan media permainan *Dart* berpengaruh positif terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin pada siswa kelas X Bahasa di SMA Al-Islam Krian.

Pembahasan berikutnya yaitu hasil analisis angket respon siswa. Terdapat 5 pernyataan angket respon siswa angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Dart* pada penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin. Dari hasil analisis angket respon siswa tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media permainan *Dart* dalam

penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana memberikan pengaruh yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis angket respon siswa dari 19 siswa 84,2% menyatakan bahwa penggunaan media permainan *Dart* membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran Bahasa Mandarin, 86,8% menyatakan bahwa pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin menggunakan media permainan *Dart* dapat menciptakan kerjasama yang baik antar siswa, 82,8% menyatakan bahwa penggunaan media permainan *Dart* memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin, 84,2% menyatakan bahwa penggunaan media permainan *Dart* dapat mempermudah penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin, serta 88,2% proses pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan media permainan *Dart* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut mengacu dari rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Berikut ini adalah ketiga simpulan pada penelitian ini :

- 1) Rumusan masalah pertama proses penggunaan media permainan *Dart* dengan hasil data analisis observasi guru dan siswa pada pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *Dart* proses dari awal hingga akhir berjalan dengan baik. Hal tersebut terbukti pada hasil observasi guru pada pertemuan pertama dengan rata-rata persentase sejumlah 85,71% dan pada pertemuan kedua sebesar 91,67%. Adapun persentase observasi siswa pada pertemuan pertama sebesar diperoleh sebesar 87,5% dan pada pertemuan kedua sebesar 90%.
- 2) Rumusan masalah yang kedua pengaruh penggunaan media permainan *Dart* terhadap penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin dengan hasil data analisis *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan ini dinyatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan, dari hasil tersebut telah diperoleh data yang menyatakan bahwa antara *pretest* dan *posttest* mendapatkan hasil data yang signifikan dengan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima, karena $t = 43,8 > 0,95$.
- 3) Rumusan masalah ketiga respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Dart* dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa

Mandarin. Dari data hasil angket respon siswa dapat diketahui bahwa penggunaan media permainan *Dart* membawa respon positif dalam penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin. Hal tersebut terbukti dimana lima aspek yang terdapat dalam angket respon siswa keseluruhan memperoleh persentase berkisar antara 81-100% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Saran

Setelah dilakukan penelitian menggunakan media permainan *Dart* terhadap pembelajaran penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat sederhana Bahasa Mandarin terdapat pengaruh yang positif. Saran ke depan untuk media permainan *Dart* ini kedepannya adalah :

Saran bagi guru adalah peneliti berharap ke depannya dapat menggunakan media permainan *Dart* lebih baik lagi, penjelasan dalam langkah-langkah permainan lebih detail, lebih mudah dipahami siswa agar pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan maksimal.

Saran bagi siswa adalah lebih giat dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa juga lebih aktif bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami. Siswa tidak perlu canggung untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah diharapkan peneliti selanjutnya dapat menyiapkan materi pembelajaran yang dibutuhkan siswa dengan lebih matang dan sesuai kebutuhan siswa. Peneliti selanjutnya lebih kreatif dan berinovasi dalam mengembangkan media permainan *Dart*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhari. 2017. *Penggunaan Media Papan Dart untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Dalam Jurnal Pena Ilmiah. [Online] Tersedia : <http://ejournal.upi.edu/index.php/ijal> [1 Februari 2017]
- Chaer, Abdul. 2013. *Linguistik Umum*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hartanto, Rudi. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.
- Karsono, Ong Mia Farao. 2014. *PENGANTAR LINGUISTIK BAHASA TIONGHUA 汉语语言学概论*. Surabaya. Perwira Media Nusantara.
- Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Laily, Hidayatul. 2017. "Pengaruh Permainan Dart terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada siswa Kelas XI SMA Negeri Cerme Gresik Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA
- Mintowati. 2017. *Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah : Pendekatan dan Metode Aternatif. Dalam Jurnl Cakrawala Mandarin*. [online] Tersedia : <http://jurnalapsmi.org/index.php/CM/article/download/25/11> [30 Juni 2018]
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Bahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Purwo, Kaswanti. 1996. *Linguistik Indonesia Masyarakat Linguistik Indonesia*. Jakarta: Universitas Atma Jaya
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Soedjito. 1989. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Subandi. 2015. *Penggunaan Gaya Bahasa Metafora dalam Buku Kike Wadatsumi No Koe*. Surabaya: FBS UNESA
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suparto : 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta : Puspa Aswara.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Yulius, Hendri. 2010. *Mudah dan Lancar Belajar Tata Bahasa Mandarin*. Jakarta: Trans Media Pustaka.
- 上册, 2002, 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社。
- 黄伯荣. 2001. 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社。