

Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN 谁最聪明 TERHADAP PENGUASAAN KATA DAN PENYUSUNAN KALIMAT SISWA KELAS X IPA 1 SMA MUHAMMADIYAH 3 PONOROGO**

Aris Setiawan

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

E-mail : [Arissetiawana21@gmail.com](mailto:Arissetiawana21@gmail.com)

Dosen Pembimbing : Dr. Mintowati, M.Pd

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan, pengaruh dan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan 谁最聪明. Penelitian ini dilakukan karena masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Instrumen penelitian terdiri atas angket *pre-test*, *post-test*, lembar observasi, dan angket respon siswa. Melalui hasil pengamatan kemudian dianalisis sesuai tiap-tiap indikator yang sudah ditetapkan. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo. Sampel penelitian ini adalah kelas X IPA 1 berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 2 berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui hasil penerapan media permainan 谁最聪明 dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan dua bentuk lembar observasi yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Untuk lembar observasi guru dan siswa dinilai oleh observer yaitu guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin. Lembar *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media permainan 谁最聪明 pada kelas eksperimen. Lembar tes ini diperuntukkan ke siswa untuk mengetahui hasil dari perlakuan (*treatment*). Sedangkan lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media 谁最聪明.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan 谁最聪明 memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Melalui hasil pengamatan analisis lembar observasi pertemuan pertama diperoleh persentase 82,1% dan pada pertemuan kedua sebesar 89,5%. Sementara itu hasil observasi siswa pada saat pertemuan kedua sebesar 84,3% dan pada pertemuan kedua diperoleh 89,2%. Dalam skala likert termasuk kategori sangat baik. Hasil analisis soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen diperoleh persentase 36% dan meningkat menjadi 83% dalam tahap *post-test*. Lembar analisis soal *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol diperoleh persentase 36,2% dan meningkat menjadi 62,25% dalam tahap *post-test*. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *t-test* yang diperoleh  $t_0$  lebih besar dari  $t_a$  ( $3,79 > 2,42$ ). Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sementara itu lembar analisis respon diperoleh prosentase diatas 85%. Dalam skala likert termasuk kategori sangat baik.

**Kata Kunci :** Permainan 谁最聪明, Kata, Kalimat

Universitas Negeri Surabaya

Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan  
Kalimat Siswa Kelas  
X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF 谁最聪明 MEDIA ON CHINESE LANGUAGE  
VOCABULARY MASTERY AND SIMPLE SENTENCES ORGANIZATION OF CLASS X AP 1  
SMKN 8 SURABAYA ACADEMIC YEAR OF 2017/2018

Name : Aris Setiawan  
Registration Number : 14020774014  
Study Program : Mandarin Language Education  
Faculty : Faculty of Languages and Arts  
Institution : Universitas Negeri Surabaya (Surabaya State University)  
Advisor : Dr. Mintowati M.Pd.  
Year : 2018

This study aims to describe the application, influence and response of students in word mastery learning activities and compilation of Chinese sentences using game media 谁最聪明. This research was conducted because of the limited use of instructional media which caused a lack of student motivation in learning Mandarin. The research instrument consisted of a questionnaire pre-test, post-test, observation sheet, and student response questionnaire. Through the results of observations then analyzed according to each indicator that has been set. The subjects of this study were students of Ponorogo Muhammadiyah 3 High School. The sample of this study was class X IPA 1 totaling 20 students as the experimental class and class X IPA 2 totaling 20 students as the control class.

The observation sheet was used to determine the results of the application of the game media 谁最聪明 in learning Mandarin. This study uses two forms of observation sheets, namely teacher observation sheets and student observation sheets. For teacher and student observation sheets assessed by the observer, the teacher is capable of teaching Chinese. The pre-test and post-test sheets in this study were used to measure the effect of playing media permainan 谁最 on the experimental class. This test sheet is intended for students to find out the results of treatment. While the student response questionnaire sheet was used to determine students' responses to the media 谁最聪明.

The results of this study indicate that the use of game media 谁最聪明 gives a positive influence on word mastery and compilation of Chinese sentences. Through the results of observing the analysis of the first meeting observation sheet obtained a percentage of 82.1% and at the second meeting amounting to 89.5%. Meanwhile the results of student observations at the second meeting were 84.3% and at the second meeting 89.2% were obtained. In the Likert scale, the category is very good. The results of the pre-test and post-test analysis of the experimental class were 36% and increased to 83% in the post-test phase. The analysis sheet for the pre-test and post-test questions in the control class obtained a percentage of 36.2% and increased to 62.25% in the post-test stage. From these results it can be concluded that the results of the t-test obtained are  $t_0$  greater than  $t_a$  (3.79 > 2.42). Thus  $t_{count} > t_{table}$  so that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Meanwhile the response analysis sheet obtained a percentage above 85%. In the Likert scale, the category is very good.

**Keywords:** Game 谁最聪明, Word, Sentence

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah media komunikasi untuk penyampaian pesan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Alek dan Achmad (2002:3) yang mengemukakan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer dan digunakan oleh para anggota kelompok untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi

diri. Penyebaran pembelajaran bahasa dewasa ini berlangsung dengan cepat. Salah satunya bahasa Mandarin.

Bahasa Mandarin merupakan bahasa dari Negara Tiongkok. Bagi siswa dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, tidak sedikit dari mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa kedua seperti Mandarin. Sejalan dengan hal tersebut, Tarigan (2011:34) mengemukakan bahwa

# Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

## X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

pemerolehan sebuah bahasa ditentukan dari jarak sosial terhadap budaya bahasa yang dituju. Jarak sosial menjadi penyebab besar tingkat sosialisasi seseorang dalam kelompok sosial bahasa sasaran. Hal inilah menjadi penyebab banyak pembelajar pemula mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Mandarin. salah satunya yaitu SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo. Peneliti mendapati permasalahan tersebut selama proses observasi dan proses berlangsungnya pembelajaran. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai kata sehingga berdampak terhadap kemampuan menyusun kalimat. Menapak dari permasalahan yang dialami siswa, peneliti menerapkan media permainan 谁最聪明 sebagai salah satu langkah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan cara yang menyenangkan. Permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Bagaimana penerapan media permainan 谁最聪明 terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2018/2019? (2) Bagaimana pengaruh media permainan 谁最聪明 terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2018/2019?, dan (3) Bagaimana respon siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo terhadap penggunaan media permainan 谁最聪明 dalam pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin?. Rumusan masalah berbanding lurus terhadap tujuan dalam penelitian. Adapun tujuan tersebut diantaranya: (1) Mendeskripsikan penerapan media permainan 谁最聪明 terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2018/2019?, (2) Mendeskripsikan pengaruh media permainan 谁最聪明 terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat siswa kelas X IPA SMA 1 Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2018/2019?, (3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo terhadap penggunaan media permainan 谁最聪明 dalam pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

Keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Mandarin sangat dipengaruhi oleh penggunaan metode yang tepat. Hasibuan (2007:13) mengemukakan bahwa metode ialah kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berpikir untuk menyusun suatu gagasan yang terarah dan terkait dengan maksud dan tujuan. Kesesuaian pengaplikasian rancangan metode akan mempermudah tersampainya materi dengan baik. Dalam hal ini peran serta aktif guru sangat

dibutuhkan dalam pembelajaran, membangkitkan minat belajar siswa, menjelaskan tujuan instruksional, menyajikan materi dengan struktur yang baik, memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan memberi umpan balik kepada siswa, memperhatikan dan menjelaskan hal-hal yang sukar tidak dimengerti siswa dan menciptakan komunikasi dua arah merupakan tugas guru dalam kelas (Arif dan Yanawati, 2018:74). Media merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2008:22) mengemukakan bahwa fungsi media terdiri atas mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, tercapainya tujuan pembelajaran, mempercepat proses pembelajaran, membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas serta untuk mempertinggi mutu pendidikan. Soenarto, dkk (2012:19) mengemukakan bahwa macam media pembelajaran digolongkan ke dalam tiga unsur pokok yaitu media grafis, media audio & media. proyeksi. Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. gambar foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, dan papan buletin. Sedangkan media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Misalnya radio, alat perekam pita magnetik, alat perekam pita kaset. Sementara itu media proyeksi memiliki persamaan dengan media grafis seperti dalam art dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual, seperti film bingkai, film rangkai, film gelang (loop), film transparansi, film gerak dan televisi dan video.

Pengaplikasian media dalam pembelajaran dapat mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa dan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran. Dhewanto dan Anggadwita (2015:45) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku yang sangat berpengaruh pada penciptaan orang kreatif. Perubahan kemampuan siswa ke arah yang lebih positif adalah tujuan utama pendidikan. Arif dan Yanawati (2018:52) mengemukakan bahwa perubahan kemampuan siswa baik dalam kognitif, efektif maupun psiomotorik adalah beberapa indikasi adanya sebuah manfaat yang diperoleh siswa. Perubahan dalam aspek kognitif, efektif maupun psiomotorik seorang siswa merupakan indikator keberhasilan pembelajaran di dalam kelas.

Melalui pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa peran media dalam pembelajaran adalah dapat memberikan rangsangan tersendiri terhadap materi yang siswa anggap sukar

# Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

## X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

menjadi lebih mudah diterima dan dikuasai dalam waktu yang lebih pendek. Dalam hal ini guru berkewajiban untuk memberikan solusi konkret agar kompetensi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pemilihan media merupakan salah satu langkah untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurdyansah dan Fariyatul (2016:149) mengemukakan bahwa strategi merupakan *a plan of operation achieving something*. "Sebuah rencana dari kegiatan yang menghasilkan sesuatu." Kedua tokoh tersebut menjelaskan bahwa ada beberapa tahapan dalam pemilihan media, yaitu sebagai berikut:

### 1. Berorientasi pada tujuan

Tujuan merupakan komponen utama yang perlu dipertimbangkan dalam menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal guru perlu memikirkan strategi apa yang paling tepat, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Dengan demikian seorang guru sebelum memilih strategi harus memahami secara mendalam landasan pemikiran tentang sebuah model dan strategi pembelajaran.

### 2. Aktivitas

Guru dan murid merupakan komponen dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal itu Suriansyah, dkk (2014:5) mengemukakan bahwa guru adalah salah satu komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran di kelas. Peserta didik adalah subjek didik, bukan objek yang siap diisi dengan ilmu pengetahuan dari otak guru seperti halnya botol yang siap diisi dengan air hingga penuh. Seorang guru harus merencanakan dan mempertimbangkan dari dalam berbagai aspek mengenai kompetensi dasar yang akan diajarkan sehingga diperlukannya perencanaan pembelajaran yang matang. Hal tersebut bertujuan agar aktivitas siswa lebih terkontrol dan mengarah sesuai dengan indikator yang sudah ditetapkan.

### 3. Individualitas

Pertimbangan atas perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan yang diinginkan pada setiap individu siswa. Oleh karena pendidikan merupakan proses pembelajaran yang meliputi

peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku yang sangat berpengaruh positif untuk sekitarnya.

### 4. Integritas

Pembelajaran bukan hanya bertujuan mengembangkan salah satu aspek dari kepribadian siswa, tetapi mencakup semua aspek, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Ketiga aspek tersebut sudah semestinya dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran. Hal tersebut harus menjadi pertimbangan dan pemikiran seorang guru dalam menetapkan strategi pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik media pembelajaran diatas, dalam penelitian ini menggunakan media permainan 谁最聪明. Media 谁最聪明 merupakan media yang menyuguhkan tatanan pengaturan permainan yang dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, serta mudah diaplikasikan sehingga faktor tujuan, aktivitas, individualitas maupun integritas dapat tercapai.

谁最聪明 merupakan permainan multimedia interaktif. Munir (2012:12) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, gambar dan teknologi membantu pendidik dalam penyampaian materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. *Microsoft Powerpoint* adalah sebuah program yang dirancang untuk membawakan presentasi. Sejalan dengan hal tersebut Cox dan Lambert. (2012:1) mengemukakan bahwa *Microsoft PowerPoint is a full-featured presentation program that helps you quickly and efficiently develop dynamic, professional-looking presentations and then deliver them to an audience*. "Microsoft PowerPoint adalah program presentasi berfitur lengkap yang dapat membantu dengan cepat dan efisien dalam mengembangkan presentasi secara dinamis serta tampak profesional." Perpaduan kedua komponen permainan 谁最聪明 memberikan terobosan yang menyuguhkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah digunakan di dalam kelas.

Chaer (2008:63) mengungkapkan bahwa kata merupakan sebuah susunan fonologi yang tersusun atas kesatuan yang memungkinkan terbentuknya sebuah kalimat. Keterampilan menyusun kalimat, membuat paragraf, dan berbicara diawali dengan penguasaan kata. Penguasaan kata merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa. Dengan mengimbangnya dalam penguasaan tata bahasa, penguasaan penyusunan kalimat, membuat paragraf maupun berbicara dapat tercapai.

# Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

## X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

Kalimat merupakan susunan dari beberapa kelompok kata yang dirangkai menjadi satu kesatuan. Hasanudin (2007:61) mengemukakan bahwa kalimat yang benar harus memiliki kelengkapan unsur kalimat berupa subjek, predikat, objek, pelengkap dan keterangan (S, P, O, K). Kelengkapan ini dapat mempermudah seseorang dalam memahami pernyataan. Claudia dan Sheng (2006:37) mengemukakan bahwa *the subject is the noun or noun phrase about which information is provided in the predicate. In Mandarin, the subject of a sentence occurs before the verb phrase. The predicate of a sentence includes a verb and any object(s) or complements of the verb.* "Subyek adalah kata benda atau frase tentang informasi yang disediakan dalam predikat. Dalam bahasa Mandarin, subjek kalimat terjadi sebelum frasa kata kerja. Predikat merupakan kelompok kata kerja dan objek atau pelengkap dari kata kerja. Keberadaan unsur objek (O) dan keterangan (K) merupakan pelengkap dalam kalimat.

### METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan konsep *True Ekperimental Design*. Sugiyono (2014:11) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu. Karakteristik sample yang dipakai untuk memilih sampel diambil secara *Random* (acak). Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo. Melalui teknik *random* dihasilkan kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen, kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol. Setiap kelas berjumlah 20 siswa.

Dalam penelitian ini memerlukan teknik dalam mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya :

#### 1. Observasi

Observasi merupakan cara untuk pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran. Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik partisipatif yaitu kegiatan pengamatan yang secara langsung terjun dalam dalam kegiatan belajar mengajar di ruang kelas

#### 2. Tes Tulis

Tes tulis merupakan pengujian kemampuan seorang melalui sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2006:150) yang mengemukakan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat

lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok

#### 3. Angket Respon Siswa

Angket merupakan media bantu untuk mengetahui respon siswa terhadap perlakuan (*treatment*) yang diberikan.

Penelitian ini terdapat beberapa tahap yang perlu dipersiapkan peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun proses pengumpulan data diantaranya:

- Studi pustaka guna mencari data yang dapat memperlancar proses penelitian
- Berkonsultasi dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin perihal tujuan penggunaan media permainan 谁最聪明 untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kata bahasa Mandarin siswa.
- Menyampaikan surat permohonan untuk melakukan penelitian kepada Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo.
- Menyusun perangkat dan media yang digunakan dalam peroses pembelajaran.
- Menyusun Instrumen pembelajaran yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal *pre-test* maupun *post-test*.
- Menyusun surat validasi instrumen media dan materi kepada dosen Prodi Bahasa dan Sastra Mandarin Universitas Negeri Surabaya.

Penelitian ini menggunakan tiga bentuk analisis data. Adapun tiga bentuk analisis data dalam penelitian ini diantaranya:

#### 1. Analisis data observasi

Hasil data observasi guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus skala *likert* (Riduan, 2010:15).

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

Hasil dari persentase perhitungan kemudian di kategorikan dalam skala *likert*.

Tabel 3.1

Kriteria Intrepetasi Skor Skala *Likert*

PRESENTASE	KRITERIA
------------	----------

Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

0% - 20%	Sangat kurang
20% - 40%	Kurang
40% - 60%	Cukup
60% - 80%	Baik
80% - 100%	Sangat baik

2. Analisis data tes

Analisis data tes *pre-test* dan *post-test* siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan perlakuan (*treatment*). Berikut perhitungan analisis data tes:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Skor rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

$\sum x$  = Jumlah skor *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

$N$  = Jumlah Siswa

3. Analisis data angket

Perhitungan analisis ini untuk mengetahui perbandingan respon siswa terhadap hasil perlakuan (*treatment*). Adapun analisis perhitungan data angket siswa adalah sebagai berikut :

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

Keterangan:

$f$  = frekuensi tiap jawaban dari respon siswa

$N$  = jumlah subjek  
(Riduan, 2014:24)

a) Hasil observasi guru pada kelas eksperimen dalam pertemuan awal kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{4 \times 18} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{72} \times 100\%$$

$$P = 88,5\%$$

Hasil observasi guru pada kelas eksperimen dalam pertemuan terakhir kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{4 \times 18} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{72} \times 100\%$$

$$P = 93,05\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media 谁最聪明 dalam penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru dikelas mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil persentase penilaian observer dalam pertemuan pertama diperoleh hasil 88,5% sedangkan pada pertemuan diperoleh persentase sebesar 93,05%. Kedua persentase ini masuk pada kategori sangat baik dalam skala *Likert*.

b) Hasil observasi guru pada kelas kontrol dalam pertemuan awal kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{54}{64} \times 100\%$$

$$P = 84,3\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam subab ini dijelaskan proses penelitian mengenai pengaruh penggunaan media permainan 谁最聪明 terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat siswa kelas X SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo tahun ajaran 2018/2019. Adapun hasil dari penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. Hasil Analisis Lembar Observasi

# Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

## X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

Hasil observasi guru pada kelas kontrol dalam pertemuan terakhir kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{4 \times 14} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{56} \times 100\%$$

$$P = 89,2\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru dikelas mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil persentase penilaian observer dalam pertemuan pertama diperoleh hasil 84,3% sedangkan pada pertemuan diperoleh persentase sebesar 89,2% Kedua persentase ini masuk pada kategori sangat baik dalam skala *Likert*.

c) Hasil observasi siswa pada kelas eksperimen dalam pertemuan awal kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{4 \times 12} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{48} \times 100\%$$

$$P = 82,1\%$$

Hasil observasi siswa pada kelas eksperimen dalam pertemuan terakhir kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{4 \times 12} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{48} \times 100\%$$

$$P = 89,5\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media 谁最聪明 dalam penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru dikelas mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil persentase penilaian observer dalam pertemuan pertama diperoleh hasil 82,1% sedangkan pada pertemuan diperoleh persentase sebesar 89,5%. Kedua persentase ini masuk pada kategori sangat baik dalam skala *Likert*

d) Hasil observasi siswa pada kelas kontrol dalam pertemuan awal kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{4 \times 12} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{48} \times 100\%$$

$$P = 81,25\%$$

Hasil observasi siswa pada kelas kontrol dalam pertemuan terakhir kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{total pemerolehan nilai}}{\text{skor maksimum skor}} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{4 \times 10} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru dikelas mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil persentase penilaian observer dalam pertemuan pertama diperoleh hasil 81,25% sedangkan pada pertemuan diperoleh persentase sebesar 90%. Kedua persentase ini masuk pada kategori sangat baik dalam skala *Likert*.

## 2. Hasil Analisis Lembar Tes

Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

a) Hasil analisis lembar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

Lembar hasil *pre-test* pada kelas eksperimen kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis adalah sebagai berikut :

$$M_y = \frac{\sum y}{N} = \frac{720}{20} = 36\%$$

Lembar hasil *post-test* pada kelas eksperimen kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis adalah sebagai berikut :

$$M_y = \frac{\sum y}{N} = \frac{1660}{20} = 83\%$$

Dari lembar data perhitungan *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pada siswa dengan mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dari materi yang sudah diujikan dengan memperoleh persentase sebesar 83% dari nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Persentase ini masuk pada kategori sangat baik dalam skala *Likert*.

b) Hasil analisis lembar *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

Lembar hasil *pre-test* pada kelas kontrol kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N} = \frac{725}{20} = 36,2\%$$

Lembar hasil *post-test* pada kelas kontrol kemudian dianalisis. Adapun perhitungan analisis adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{x} = \frac{1245}{20} = 62,25\%$$

Dari lembar data perhitungan *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa kelas X IPA 2 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo menunjukkan peningkatan kemampuan namun masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dari materi yang sudah diujikan dengan memperoleh persentase sebesar 62,25% dari nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

c) Analisis T-Signifikansi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dianalisis dengan rumus *t-test*.

Adapun perhitungan analisis perhitungan *t-test* sebagai berikut:

- 1) Menghitung rata-rata  $M_x$  nilai kemampuan dari setiap kelompok kelas kontrol

$$M_x = \frac{\sum x}{N} = \frac{520}{20} = 26$$

- 2) Menghitung nilai kuadrat deviasi kelas kontrol

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 15900 - \frac{(520)^2}{20} \\ &= 15900 - \frac{(270400)}{20} \\ &= 15900 - 13520 \\ &= 2380 \end{aligned}$$

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dianalisis dengan rumus *t-test*. Adapun perhitungan analisis perhitungan *t-test* sebagai berikut:

- 1) Menghitung rata-rata  $M_x$  nilai kemampuan dari setiap kelompok kelas eksperimen

$$M_y = \frac{\sum d}{N} = \frac{885}{20} = 47$$

- 2) Menghitung nilai kuadrat deviasi kelas eksperimen

$$\begin{aligned} \sum y^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 47650 - \frac{(940)^2}{20} \\ &= 47650 - \frac{(883600)}{20} \\ &= 47650 - 44180 \\ &= 3470 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dianalisis dalam rumus *t-test*. Adapun perhitungan *t-test* dari hasil analisis adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\ &= \frac{47 - 26}{\sqrt{\left(\frac{3470 + 2380}{20 + 20 - 2}\right) \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20}\right)}} \\ &= \frac{21}{\sqrt{\left(\frac{5850}{38}\right) \left(\frac{2}{20}\right)}} \\ &= \frac{21}{\sqrt{(153,94)(0,2)}} \\ &= \frac{21}{\sqrt{30,78}} \end{aligned}$$

# Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

$$\begin{aligned} &= \frac{21}{5,54} \\ &= 3,79 \\ d_b &= (n_y - n_x) - 1 \\ &= (20+20)-2 \\ &= 38 \end{aligned}$$

Dari derajat kebebasan 38 dan taraf signifikansi 1% (0,01), sehingga didapatkan  $t$  tabel ( $t_a$ ) adalah 2,42. Sesuai klasifikasi penerimaan hipotesis yang telah dipaparkan dalam bab III diketahui bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_a$  ( $3,79 > 2,42$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media 谁最聪明 lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

### 3. Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa merupakan angket yang diberikan sesuai siswa memperoleh perlakuan (*treatment*). Pemberian lembar respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media 谁最聪明 dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Terdapat tujuh butir pernyataan dalam angket respon siswa. Dari hasil analisis kemudian ditarik sebuah kesimpulan secara deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis angket siswa diperoleh persentase sebesar 96,25% yang menyatakan bahwa siswa merasa sangat setuju apabila proses pembelajaran dapat mempermudah penguasaan kata dan penyusunan kalimat dalam bahasa Mandarin menjadi lebih mudah, 90% siswa merasa sangat sangat suka dengan pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, 93,7% siswa merasa tertarik dengan pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, 90% siswa merasa senang dengan pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, 88,7% kerjasama siswa dapat terpupuk dalam mengerjakan soal teka-teki penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, 91,2% siswa merasa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dan 86,2% sportivitas siswa dalam bermain menjadi lebih terpupuk. Berdasarkan hasil analisis respon siswa dapat dinyatakan bahwa penggunaan media permainan 谁最聪明 memberikan

efek positif terhadap penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan atas hasil yang diperoleh dari pembahasan pada bab IV, terdapat beberapa butir kesimpulan yang dapat diambil. Kesimpulan tersebut mengacu dari rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian.

1. Penerapan media permainan 谁最聪明 dalam pembelajaran Bahasa Mandarin untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kata dan penyusunan kalimat siswa kelas X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo memberikan dampak positif. Hal ini didukung dengan hasil persentase lembar observasi guru pada pertemuan pertama sebesar 82,1%. dan pada pertemuan kedua sebesar 89,5%. Sementara itu hasil observasi siswa pada saat pertemuan kedua sebesar 84,3% dan pada pertemuan kedua diperoleh 89,2%. Dalam skala likert termasuk kategori sangat baik
2. Penggunaan media 谁最聪明 berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan kata dan penyusunan kalimat. Hal tersebut terbukti dari hasil perhitungan  $t$  tabel ( $t_a$ ) adalah 2,42. Sesuai klasifikasi penerimaan hipotesis yang telah dipaparkan dalam bab III diketahui bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena  $t_0$  lebih besar dari  $t_a$  ( $3,79 > 2,42$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan 谁最聪明 efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.
3. Hasil angket respon telah menunjukkan penggunaan media permainan 谁最聪明 pada penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin. Dari hasil analisis angket respon siswa sesuai dengan urutan butir pernyataan didapatkan hasil 86,2%, 91,2%, 88,7%, 90%, 93,7%, 90%, 96,25%. Sesuai dengan klasifikasi skala *likert* dapat disimpulkan bahwa persentase penggunaan media permainan 谁最聪明 berpengaruh sangat baik dalam pembelajaran penguasaan kata dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin

Pengaruh Penggunaan Media Permainan 谁最聪明 terhadap Penguasaan Kata dan Penyusunan Kalimat Siswa Kelas

X IPA 1 SMA Muhammadiyah 3 Ponorogo

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, berikut saran dari peneliti.

1. Saran bagi guru  
Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan 谁最聪明 sebagai guru diharapkan lebih bisa mengelola waktu dengan baik, dapat lebih keras dan jelas dalam membacakan aturan main permainan agar semua siswa bisa langsung memahami aturan permainan dalam sekali dengar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
2. Saran bagi siswa  
Siswa diharapkan lebih aktif ketika dalam proses pembelajaran berlangsung. Aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.
3. Saran bagi peneliti selanjutnya  
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan pengelolaan waktu dalam pembelajaran. Mempersiapkan piranti pembelajaran dengan lebih matang sehingga penggunaan waktu menjadi lebih efektif. Peningkatan basis fungsi media permainan juga sangat perlu dilakukan sehingga kedepannya penggunaan media yang serupa bisa menjadi lebih baik lagi. Bukan hanya sebatas pembelajaran membaca kata dan kalimat, melainkan bisa digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan berdialog siswa.

- Hasibuan, Zainal A. 2007. *Metode Penelitian pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. Depok: Fasilkom Universitas Indonesia.
- Hayati, Sri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendika
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurdyansah dan Eni Fariyatul F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran, Sesuai Kurikulum 2013*. Surabaya: Unesa
- Nurgiyanto, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengerjaan Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Sabda Media
- Riduan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ross Claudia Dan Jing-Heng Sheng Ma. 2006. *现代汉语实用语法; Modern Mandarin Chinese Grammar A Practical Guide*. Canada
- Soenarto, Sunaryo dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suriansyah, Ahmad dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Taringan, Henry. (2011). *Pengajaran Kata*. Bandung: Angkasa

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alek dan Achmad. 2002. *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga
- Arif, Syamsul dan Yanawati. 2018. *Pengantar Design Pembelajaran*. Jambi: Pustaka Ma'arif Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Chaer, Abdul. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Karya
- Cox, Jayce Dan Joan Lambert. 2012. *Step By Step Microsoft Powerpoint 2010*. United State Amerika: Microsoft Press
- Dhewanto, Wawan dan Grisna Anggadwita. 2015. *Rencana Pengembangan Teknologi Informasi Nasional 2015-2019*. Jakarta : PT Republika Solusi
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.