

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TEMBOK KATA TERHADAP PENGUASAAN PENULISAN
KOSAKATA BAHASA MANDARIN PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 2 SIDOARJO
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

Ines Widiyanti

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
Email: ineswidiyanti@gmail.com

Galih Wibisono

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

Tengsoe Tjahjono

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang banyak diminati, hal ini dikarenakan pertumbuhan ekonomi negara Tiongkok yang berkembang jauh dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Seiring dengan kemajuan pertumbuhan ekonomi negara Tiongkok yang berkembang sangat pesat bahasa nasionalnya pun dianggap sangat penting. Mempelajari bahasa Mandarin sebagai bahasa asing penguasaan kosakata merupakan suatu hal yang paling mendasar dan penting. Dalam suatu proses pembelajaran bahasa Mandarin dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan pemahaman kosakata bahasa Mandarin. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media tembok kata dalam pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan atau proses pembelajaran bahasa Mandarin, pengaruh serta respon siswa setelah menggunakan media tembok kata. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan bersifat deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan, dua kali pertemuan di kelas kontrol (tanpa menggunakan media tembok kata) dan dua kali pertemuan di kelas eksperimen (dengan menggunakan media tembok kata).

Berdasarkan proses pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media tembok kata dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dilakukan dengan uji normalitas. Dari hasil keefektifan pembelajaran kelas eksperimen dengan uji t-signifikan dapat ditarik kesimpulan bahwa $t = 15,99$ dan rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 33,43. $Db = (\text{jumlah subjek} - 1) = 28 - 1 = 27$. Diperoleh batas penerimaan $t (5\%, 27)$. Karena $t = 15,99 > t (5\%, 27) = 1,35$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka t-signifikan berarti penggunaan media permainan tembok kata terbukti efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tembok Kata, Kosakata

Abstract

Mandarin is one of the most popular languages. This is due to the economic growth of China which is being very well developed compare to other countries. Along with the progress of China's economic growth which is growing very rapidly, its language is considered very important. Learning Mandarin as a foreign language is beneficial and mastering its vocabulary is the most basic and important part for learning the language. In a process of learning Mandarin, a learning media is needed to support Chinese vocabulary size and mastery. Therefore, the researchers applied the word wall media in learning Mandarin in State Senior High School 2 Sidoarjo.

The objectives of the study are to describe how the implementation or process of learning Mandarin and the influence and response of the students after using the word wall media. This research is a quantitative research which is experimental and descriptive. This research was conducted into four meetings. Two meetings were conducted in control class (without using the word wall media) and the other meeting was conducted in the experimental class (using the word wall media).

Based on the learning process of Mandarin using the word wall media, it can be seen from the results of the pre-test and post-test experimental class which is done by normality testing. From the results of the effectiveness of the experimental class with a significant t-test, it can be concluded that $t = 15,99$; and the average of the pre-test and post-test is 33.43. Df (degree of freedom) = (number of subjects - 1) = 28 - 1 = 27. The t limit (5% .27) is obtained. Since $t = 15,99 > t (5\% .27) = 1,35$. Then H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Therefore, it can be concluded that the use of word wall game media has proven effective for learning Chinese vocabulary.

Keywords: Teaching Media, Wall Words, Vocabularies.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam hal belajar bahasa asing, hal yang paling mendasar dan perlu untuk dipahami adalah kosakata dalam bahasa asing tersebut, karena dengan mengetahui dan dapat memahami kosakata, kita baru bisa menyusun kalimat untuk kemudian dapat berkomunikasi dalam bahasa asing tersebut. Seperti pernyataan Tarigan (1993: 2) bahwa Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Karena itu apabila seseorang memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak berarti dia memiliki kualitas keterampilan yang baik dalam berbahasa. Menurut 吕文珍 *Lǚ wénzhēn* (2006: 2) 汉语写作 (对来化学留国学生要求, 是做到: 听, 说, 读, 译写)。*Hànyǔ xiězuò (duì lái huà xué liú guó xuéshēng de jiàoxué yāoqiú, shì zuò dào: Tīng, shuō, dú, yì xiě)*. Ada empat keterampilan yang perlu dipahami oleh siswa asing, dalam mempelajari bahasa Mandarin yaitu (keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis)

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah pada umumnya guru selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran agar pembelajaran bahasa Mandarin dapat berjalan dengan optimal guna untuk mencapai target pembelajaran bahasa Mandarin. Guru Bahasa Mandarin SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin memilih menggunakan metode pembelajaran langsung. Menurut Mintowati (2017:2) “Pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lazim diterapkan pendidik dalam pelajaran Bahasa Mandarin. Dalam pembelajaran langsung, peserta didik belajar dengan cara mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku pendidik”.

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa perlu adanya media sebagai alat untuk menarik minat siswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin. Menurut Subandi dan Styoningasih (2014:2) “Melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dengan disertai penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan metode pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penerapan permainan tembok kata dalam meningkatkan penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMAN 2 Sidoarjo? 2) Bagaimana pengaruh penggunaan permainan tembok

kata terhadap penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMAN 2 Sidoarjo? 3) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan permainan tembok kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMAN 2 Sidoarjo?

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan penerapan permainan tembok kata dalam meningkatkan penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMAN 2 Sidoarjo. 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan permainan tembok kata terhadap penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMAN 2 Sidoarjo. 3) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap permainan tembok kata dalam meningkatkan penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMAN 2 Sidoarjo.

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut: Manfaat Teoretis: Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan tembok kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Manfaat Praktis: 1) Bagi pelajar: Media tembok kata ini dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah dalam memahami kosakata baru dalam bahasa Mandarin. 2) Bagi pengajar: Media tembok kata sebagai media pembelajaran untuk alternatif dalam meningkatkan penguasaan kata pada siswa. 3) Bagi peneliti lain: hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi bagi peneliti lain dan ini dapat dikembangkan oleh peneliti lain.

Definisi istilah ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman dan ketidakjelasan untuk memahami judul dan rumusan masalah. Berikut adalah definisi istilah: 1) Permainan tembok kata: permainan menggunakan kertas yang terdapat gambar tembok bata yang diisi dengan kata-kata dalam bahasa Mandarin. 2) Penguasaan kosakata: peserta didik dapat menuliskan hanzi, menulis pinyin, dan memahami makna kata bahasa Mandarin dalam bahasa Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian tentang kosakata bahasa Mandarin telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya pernah dilakukan oleh Roisyah (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kwartet terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Bertema Keluarga pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gondang Mojokerto”. Adapun hasil pembahasan laporan tersebut menyebutkan bahwa penggunaan media kartu kwartet berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas XI SMA 1 Gondang Mojokerto. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan

peneliti adalah sama-sama mengkaji tentang peningkatan kosakata dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan suatu media pembelajaran pada siswa tingkat SMA, perbedaannya terdapat pada media yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan media permainan tembok kata.

Selanjutnya penelitian tentang kosakata juga pernah dilakukan oleh Faradita (2012) yang berjudul "Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin dan Pelafalannya di SD Warga Surakarta". Adapun hasil pembahasan laporan tersebut menyebutkan bahwa penggunaan metode permainan *flash card*, dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata dan pelafalan bahasa Mandarin. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang kosakata dalam bahasa Mandarin dengan menggunakan sebuah media permainan, perbedaannya yaitu terdapat pada media yang akan digunakan dan subjek yang akan diteliti, subjek yang akan diambil peneliti yaitu siswa SMA 2 Sidoarjo.

Penelitian tentang kosakata juga pernah dilakukan oleh Despriani (2016) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016". Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media ular tangga terbukti layak digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengkaji tentang kosakata dan subjek yang diteliti adalah siswa tingkat SMA, perbedaannya terletak pada media yang digunakan yaitu permainan tembok kata, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga.

Dalam melakukan proses pembelajaran guru dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang sudah disiapkan sekolah. Guru juga diharuskan dapat menggunakan alat-alat yang sesuai dan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, tidak menutup kemungkinan alat-alat yang sudah tersedia sebagai media pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan jaman, karena itu guru juga harus mampu mengembangkan alat-alat yang selama ini sudah tersedia guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang tidak dapat terlepas selama proses pembelajaran

berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran. (cnki: 2008) 我们需要 立足实际情况选择最佳教学媒体组合. *Wǒmen xūyào lízú shíjì qíngkuàng xuǎnzé zuì jiā jiàoxué méiti zūhé*. Kita perlu memilih kombinasi media pengajaran terbaik berdasarkan situasi aktual. Dengan demikian dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada.

Tembok kata merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk permainan dengan menggunakan kertas yang terdapat gambar menyerupai susunan batu bata, dimana setiap bata terdapat satu kosakata dalam bahasa Mandarin berupa pinyin atau hanzi atau juga terdapat pula kosakata dalam bahasa Indonesia. Media tembok kata termasuk kedalam media gambar. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, film. (Hamalik, 1994: 95)

Media permainan *tembok kata* merupakan suatu media permainan edukatif yang dapat dimainkan 2 orang pemain atau lebih dan permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Mandarin bagi pembelajar bahasa Mandarin. Sadiman (2009:76), yang menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu: 1. Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang, 2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, 3. Adanya aturan-aturan main, 4. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Dengan menggunakan media permainan tembok kata ini peserta didik dapat belajar mengingat, memahami atau bahkan menghafal hanzi, pinyin dan juga maknanya dalam bahasa Indonesia. Permainan tembok kata dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain dimulai dengan mengocok dadu secara bergantian, angka dadu yang paling besar dialah yang memulai permainan. Kemudian pion dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Pemain harus menuliskan hanzi atau pinyin yang didapat dari kotak dimana tempat pion berhenti, apabila pemain dapat menuliskan hanzi atau pinyin dengan benar maka pemain dapat terus melanjutkan permainan namun apabila pemain tidak dapat menuliskan hanzi atau pinyin yang didapatkan maka pemain tidak mendapat giliran main. Pemenang adalah pemain yang pertama kali mencapai titik *finish*. Media tembok kata bukanlah sebuah media yang sulit dan bergantung pada keberuntungan pemain dalam melemparkan dadunya, media permainan ini melatih pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Mandarin.

Tujuan dasar penggunaan media tembok kata ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa yang menjadi pemain dalam permainan ini. Oleh karena itu setiap tembok dalam permainan tembok kata terdapat kosakata dalam bahasa Mandarin yang harus dijawab oleh peserta didik dengan menuliskan hanzi ataupun pinyinnya sesuai dengan kosakata yang didapatkan.

Menurut piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Media tembok kata termasuk kedalam salah satu media permainan dalam pembelajaran. Dalam menggunakan media permainan tembok kata tentunya ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu. Berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum memulai menggunakan media permainan tembok kata:

- 1) Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 orang
- 2) Pendidik membagikan media tembok kata kepada masing-masing kelompok
- 3) Pendidik menjelaskan aturan dalam permainan tembok kata
- 4) Masing-masing kelompok diberi 4 buah pion yang warnanya berbeda dan sebuah dadu, guru juga memberikan selembar kertas yang digunakan untuk menulis kosakata Bahasa Mandarin, baik hanzi, pinyin atau makna dalam Bahasa Indonesia
- 5) Pemain secara bergantian mengocok dadu untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan, pemain yang mendapatkan nilai dadu yang lebih tinggi berarti dia yang akan memulai permainan, kemudian pemain yang kedua yaitu dia yang mendapatkan nilai dadu tertinggi kedua diantara keempat pemain, begitu juga seterusnya, pemain yang paling akhir main yaitu dia yang mendapatkan nilai dadu yang paling rendah diantara keempat pemain.
- 6) Pemain mengocok dadu kemudian pion berjalan sejumlah angka yang didapat dari pengocokan dadu
- 7) Pemain harus menuliskan hanzi, pinyin atau pun makna dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kata yang dia dapatkan dari kotak dimana pion berhenti.
- 8) Pemain menuliskan hanzi, pinyin atau pun makna dalam bahasa Indonesia dalam selembar kertas yang sudah diberikan oleh guru.
- 9) Pemain harus menuliskan hanzi apabila kata yang didapat berupa pinyin, pemain harus menuliskan pinyin apabila kata yang didapat berupa hanzi, dan apabila kata yang didapat dalam bahasa Indonesia dia harus menuliskan hanzi beserta pinyinnya.
- 10) Apabila pemain tidak bisa menuliskan kata yang sudah didapat dalam selambar kertas yang sudah disediakan maka pemain tersebut tidak mendapat giliran main untuk sementara.

Pemain yang paling awal sampai digaris *finish* maka dialah yang menjadi pemenang dalam permainan.

Dalam mempelajari suatu bahasa, kosakata memiliki peranan yang penting karena apabila seseorang dalam mempelajari bahasa asing telah menguasai banyak

kosakata maka kemampuannya dalam berbahasa asing akan lebih baik dibandingkan dengan yang masih hanya menguasai sedikit kosakata. Hal ini dapat dilihat ketika menerapkannya langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Kosakata merupakan unit terkecil dari suatu bahasa, yang dapat disusun menjadi sebuah kalimat. Menurut Kridalaksana (1982: 98) kosakata atau leksikon adalah sebagai berikut:

- 1) Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa
- 2) Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis suatu bahasa
- 3) Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Kosakata dalam Bahasa Mandarin sama seperti kosakata pada umumnya, kosakata dalam bahasa mandarin merupakan satuan terkecil dari suatu bahasa, yang apabila disusun akan membentuk suatu kalimat yang kemudian menjadi media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Suparto (2003: 21) kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang mempunyai arti dan dapat berdiri sendiri, kata adalah dasar dari pembentukan kalimat. Kosakata disebut juga sebagai perbendaharaan kata. 黄伯荣 (*Huáng Bó Róng*) (2008: 250) 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 zhōng yǔyīn lǐ suǒyǒu de huò tèdìng fànwei de cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé*), artinya : “ kata juga dikenal sebagai kosakata, secara spesifik adalah semacam gabungan dari frasa dan kata yang keseluruhan termasuk dalam kebahasaan”. Berdasarkan definisi diatas jadi dapat dikatakan bahwa kata dalam Bahasa Mandarin kosakata merupakan unsur terkecil pembentuk kalimat, dan dapat berdiri sendiri sebagai sumber informasi.

Batang tubuh teks menggunakan font: Times New Roman 10, regular, spasi 1.15, spacing before 0 pt, after 0 pt

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen (*experimental research*), penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2011:72) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Variable yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media permainan tembok kata pada kelas eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *True Eksperimental Design*. Menurut Campbell & Stanley (dalam Arikunto, 2010:125) jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik apabila sudah memenuhi persyaratan, yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapat pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol ini akibat

yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.

Dalam penelitian ini kedua instrumen yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama diamati oleh peneliti, sebelum diberi sebuah perlakuan kedua kelas tersebut yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi *pre test* untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberi perlakuan, kemudian setelah peneliti memberi perlakuan akan kembali diberikan tes (*post test*) kepada kedua kelas tersebut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh setelah diberi perlakuan.

Populasi menurut Sugiyono (1997: 57) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (1997: 57) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Populasi yang digunakan oleh peneliti yaitu seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel penelitian yaitu peneliti menggunakan sampel random atau sampel acak. Cara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan undian. Dari 2 kelas yang ada pada kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo, dituliskan nama masing-masing kelas pada selembar kertas, kertas digulung kemudian diundi. Sehingga diperoleh kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan.

Teknik pengumpulan data merupakan pengumpulan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk memperoleh data lapangan yang sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut: 1) Observasi menurut Kartono (1980: 142) observasi adalah “studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan”. Peneliti melakukan observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dan juga untuk mengetahui apa saja aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan observasi peneliti juga dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media tembok kata. 2) Pengertian tes menurut Ridwan (2006: 37) “Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan/ latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu/ kelompok”. Dalam penelitian ini tes yang dilakukan peneliti yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan sebelum instrumen diberi perlakuan. *Pre test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang diajarkan oleh guru. Sedangkan *post test* dilakukan setelah instrumen diberi perlakuan, yaitu dengan menggunakan media tembok kata dalam pembelajaran kosakata. Hasil *pre test* akan dibandingkan dengan hasil *post test*, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media tembok

kata terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. 3) Angket Menurut Sugiyono (2011: 199-203) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang tidak diharapkan dari responden. Angket sebagai teknik pengumpulan data sangat cocok untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar. Berdasarkan jenisnya terdapat 2 jenis angket menurut Arikunto (2010: 195) yaitu: (1) Angket terbuka dimana responden diberi kesempatan untuk menjawab dengan menggunakan kalimat sendiri; dan (2) Angket tertutup dengan jawaban yang sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis angket tertutup, yaitu dengan menyiapkan pernyataan dan juga telah disediakan kolom penilaian, sehingga responden tinggal memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaiannya masing-masing. Tujuan dari penggunaan angket ini yaitu untuk mengetahui respon Peserta didik terhadap pembelajaran kosakata yang dilakukan dengan menggunakan media tembok kata.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti yaitu sebagai berikut: 1) Lembar Observasi. Dalam lembar observasi terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Dalam penelitian ini terdapat 2 lembar observasi yang pertama yaitu lembar observasi kegiatan guru, yang bertujuan untuk menilai bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran sedang berlangsung dan yang kedua yaitu lembar observasi kegiatan peserta didik, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan keadaan peserta didik selama pembelajaran di dalam kelas. 2) Lembar Soal (*pretest* dan *posttest*). Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan soal *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* diberikan kepada seluruh instrument yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum proses pembelajaran berlangsung, kemudian soal *post test* diberikan ketika instrument telah diberi perlakuan, yaitu pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media tembok kata. Jumlah soal *pre test* dan *post test* sama yaitu terdiri dari 10 soal menjodohkan hanzi dengan pinyin, 10 soal pilihan ganda memilih jawaban hanzi dan pinyin yang tepat, 5 soal melengkapi kalimat rumpang dan 10 soal menuliskan hanzi. 3) Lembar Pertanyaan Angket. Lembar pertanyaan angket bertujuan untuk mengetahui pengaruh media tembok kata terhadap pembelajaran bahasa Mandarin pada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan 8 butir soal pernyataan yang berkaitan dengan pengaruh media tembok kata terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Menurut Sugiyono (2011: 201) analisis data adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul. Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan rumus *t-score* atau *t-test*. Analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

Analisis data hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *mean* dan rumus *t-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol

Mencari nilai rata-rata (*mean*) masing-masing kelas:

Dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{n} \quad M_y = \frac{\sum y}{n}$$

Keterangan:

M_x = nilai rata-rata kelas kontrol

M_y = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum x$ = jumlah beda kelas kontrol

$\sum y$ = jumlah beda kelas eksperimen

n = jumlah subyek

Menghitung $\sum x^2$ dan $\sum y^2$

$$\sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}$$

$$\sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$

Keterangan:

$\sum x^2$ = jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol

$\sum y^2$ = jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

$(\sum x)^2$ = hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol

$(\sum y)^2$ = hasil kuadrat dari jumlah beda kelas eksperimen

n = jumlah subyek

Menghitung pengaruh *treatment* dengan rumus *t-test*

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

Keterangan:

t = uji t perbedaan dua mean

M_x = nilai rata-rata kelas kontrol

M_y = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum x^2$ = jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol

$\sum y^2$ = jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

N_x = jumlah subyek kelas kontrol

N_y = jumlah subyek kelas eksperimen

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan peserta didik pada kelas eksperimen adalah respon peserta didik terhadap pengaruh media tembok kata dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Data angket tersebut diberi nilai sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) : 4

Setuju (S) : 3

Kurang Setuju (KS) : 2

Tidak Setuju (TS) : 1

Data yang diperoleh kemudian dianalisis perbutir soal dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

Skor Maksimum : Skor tertinggi

Respon positif atau respon negatif peserta didik terhadap media tembok kata dapat dilihat dari presentase yang didapat berdasarkan klasifikasi Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2009: 88) pada tabel berikut:

Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X MIPA 1 yang terdiri dari 36 peserta didik. Dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 32 peserta didik. Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu dengan pertemuan efektif satu kali tatap muka dalam 1 minggu. Pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2x45 menit dalam setiap pertemuan. Pada kelas kontrol peneliti tidak menggunakan media permainan tembok kata sebagai media pembelajaran, peneliti hanya menyampaikan materi kosakata dengan model pembelajaran langsung. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media permainan tembok kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dalam pelaksanaannya pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Dari hasil analisis lembar observasi guru pada kelas kontrol menunjukkan presentase sebesar 76,32% pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua hasil presentase yang diperoleh sebesar 80,26%. Dan pada kelas eksperimen menunjukkan prosentase sebesar 76,32% pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil presentase sebesar 81,57%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan oleh peneliti berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan.

Hasil *pre-test* dari kelas kontrol dan eksperimen sangat kurang baik, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas kontrol adalah 58,66 dan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah *pre-test* adalah 56,32. Kemudian setelah dilakukan *post-test* rata-rata nilai pada

kelas kontrol menjadi 75,83 dan rata-rata nilai pada kelas eksperimen menjadi 89,75. Hasil *t-signifikan* kelas kontrol adalah 9,23 lebih besar daripada nilai t_{tabel} 1,4 yang berarti bahwa data penelitian terbukti ada perbedaan signifikan *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai *t-signifikan* adalah 15,99 lebih besar daripada nilai t_{tabel} 1,35 yang berarti bahwa data penelitian terbukti ada perbedaan signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen.

Hasil analisis respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan tembok kata. Angket respon peserta didik berisi 10 butir pernyataan, dengan rincian 1 butir pernyataan tentang kesulitan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan 9 butir pernyataan mengenai pengaruh penggunaan media permainan tembok kata. Dari butir soal pernyataan pertama, diperoleh hasil presentase sebesar 6,25% peserta didik yang menyatakan kurang setuju, 31,25% peserta didik menyatakan setuju dan 65,5% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Butir pernyataan yang selanjutnya yaitu mengenai respon peserta didik terhadap pengaruh media permainan tembok kata terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Dari hasil analisis yang diperoleh rata-rata jawaban peserta didik menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa media permainan tembok kata berpengaruh dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Setelah dilakukan perhitungan dari hasil angket respon siswa secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 82,34% dalam skala *likert* hasil preentase tersebut tergolong sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media tembok kata terhadap penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin dan respon positif dari siswa terhadap media tembok kata pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 2 Sidoarjo sebagai kelas eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini telah menjawab semua rumusan masalah, berikut adalah simpulan dari masing-masing rumusan masalah:

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dapat dilihat dari data hasil analisis observasi guru pada kelas kontrol dan eksperimen semua proses pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Hal ini terbukti dari hasil presentase aktivitas guru pada kelas kontrol pertemuan pertama adalah sebesar 76,32% dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil presentase sebesar 80,26%. Hasil presentase aktivitas guru pada kelas eksperimen pertemuan kedua adalah sebesar 76,32% dan pada pertemuan kedua diperoleh hasil presentase sebesar 81,57%. Dari hasil presentase dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Mandarin berjalan

dengan sangat baik dan Hasil data observasi ini menunjukkan bahwa peningkatan presentase hari kedua pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan tembok kata efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Pada perhitungan perbedaan mean kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan rumus *t-test* diperoleh harga t_{tabel} 0,05 = 2,75 menunjukkan *t* lebih besar dari t_{tabel} (5,81 > 2,75). Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media tembok kata terbukti mempunyai pengaruh yang positif terhadap penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin pada kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 4 SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Dari analisis hasil angket respon siswa secara keseluruhan didapatkan presentase sebesar 82,34% dalam skala *likert* hasil preentase tersebut tergolong sangat kuat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media tembok kata terhadap penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin dan respon positif dari siswa terhadap media tembok kata pada kelas X MIPA 4 SMA Negeri 2 Sidoarjo sebagai kelas eksperimen.

Dari hasil penelitian yang di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media tembok kata memiliki pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan. Media permainan tembok kata terbukti dapat memberikan motivasi kepada para peserta didik untuk mempelajari kosakata bahasa Mandarin, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengajar bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Selain itu proses pembelajaran menggunakan media permainan tembok kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada peserta didik dan memberikan variasi kegiatan yang lebih mudah dan menarik. Beberapa saran yang perlu untuk pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

Dari hasil penelitian ini pengajar dapat menggunakan media pembelajaran khususnya media permainan tembok kata dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, dan juga diharapkan pengajar dapat menerapkan media permainan tembok kata sebagai upaya untuk membuat pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menjadi lebih mudah, efektif dan menyenangkan.

Dari hasil penelitian ini media permainan tembok kata terbukti dapat meningkatkan penguasaan penulisan kosakata bahasa Mandarin. Jadi peserta didik dapat menggunakan media tembok kata ini agar tidak bosan dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin.

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai suatu acuan yang membantu dalam pembuatan skripsi maupun pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media permainan tembok kata..

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1993). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka dan PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Despriani, Rizza. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin FBS UNESA.
- Faradita, Anum. 2012. "Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin dan Pelafalannya di SD Warga Surakarta". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin FBS UNESA.
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kartono, Kartini. 1980. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung: Alumni.
- Kridalaksana, Harimurti. 1998. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Mintowati, Maria. 2017. Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, (Online), vol 3, nomor 1, (<http://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/view/25>, diakses 29 Maret 2018).
- Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahuf Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rayandra, Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roisyah, Kholis. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kwartet terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Bertema Keluarga pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gondang Mojokerto". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin FBS UNESA.
- Sadiman, A. S., dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2008. *Media Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subandi, dan Eny Styoningasih. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A SMK Gajah Mada Mejayan Tahun Ajaran 2013-2014. (Online), vol 2, No 2, (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php.kejepangan-unesa/article/view/11139>, diakses 29 Maret 2018).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfa Beta.
- Suprpto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Bandung: Pustaka Internasional.
- Tarigan, H.G. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- 黄伯荣. 2008. 《现代汉语》. 北京: 高等教育出版社.
- 吕文珍. 2006. 《汉语写作》. 京语言大学出版社: 北京新风印刷.
- 曾乾辉. 2008. 中学地理教学媒体优化选择与整合的实验研究. 湖北: 华中师范大学(online). (<http://oversea.cnki.net/kcms/datail/detail.aspx?r ecid=&FileName=2008116448.nh&DbName=CMFD2008&DbCode=CMFD>) diakses pada (10-12-2018, pukul 08.45)