

Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada Peserta didik Kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo

Fathurrahman Makarim Subiyakto

Program Studi Pendidikan bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fathurrahman@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd

Abstrak

Dalam pembelajaran peserta didik kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Salah satu faktor yang menyebabkan yaitu jarang guru menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan suatu materi, akibatnya peserta didik akan merasa cepat bosan dan tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan penerapan media permainan *bingo* terhadap pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana deskripsi penerapan media pembelajaran permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin, mendeskripsikan pengaruh penerapan media permainan *bingo* terhadap pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin serta mendeskripsikan bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan media permainan *bingo* dalam menyusun kalimat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain eksperimen *true eksperiment design*. Populasi pada penelitian ini menggunakan peserta didik kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo serta menggunakan sampel kelas X MIPA 1 (35 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan X MIPA 2 (35 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Penelitian yang dilakukan berlangsung selama empat kali pertemuan, yang setiap pertemuan berlangsung selama 2x45 menit. Pertemuan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung berlangsung selama dua kali pertemuan dan pada kelas eksperimen yang menerapkan penerapan media permainan *bingo* juga berlangsung selama dua kali pertemuan.

Berikut ini merupakan hasil analisis yang berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini. Hasil dari rumusan masalah yang pertama dapat dilihat melalui hasil lembar observasi guru pada pertemuan pertama di kelas eksperimen X MIPA 2 menghasilkan persentase sebesar 84 % dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 87%. Kemudian hasil lembar observasi aktivitas peserta didik di kelas eksperimen X MIPA 2 pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 87% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 92%. Hasil persentase tersebut jika dilihat melalui skala *Likert* berada pada kategori sangat baik, hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin memberikan pengaruh yang baik bagi pembelajaran.

Selanjutnya hasil jawaban dari rumusan masalah yang kedua yaitu hasil *pre test* dan *post test* yang telah dianalisis. Hasil *pre test* dan *post test* yang telah dianalisis pada kelas eksperimen X MIPA 2 memperoleh $t_0 = 5,67$ dan $db = 68$ diketahui $t_s = 0,05 = 1,67$ menunjukkan bahwa $(5,67 > 1,67)$. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media permainan *bingo* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin karena jika dilihat berdasarkan klasifikasi penerimaan hipotesis, dijelaskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_0 > t_{tabel} (t_a)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *bingo* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Sidoarjo sangat baik. Rumusan masalah yang ketiga berupa angket tanggapan peserta didik terhadap penerapan media permainan *bingo* untuk menguasai kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Hasil angket tanggapan peserta didik pada 8 butir angket semuanya berada pada rentang persentase 81% -100%, hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media permainan *bingo* mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik dan mampu diterapkan untuk pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Kata Kunci: *bingo*, media pembelajaran, menyusun kalimat.

Abstract

In learning the students of class X MIPA State Senior High School 2 of Sidoarjo found students who have difficulty in learning compose Chinese sentences. One of the factors that causes is that teachers rarely use learning media when delivering material, as a result students will feel quickly bored and not too eager to take part in learning. To overcome these problems, researchers applied the use of media bingo games to learning to compose Chinese sentences. The purpose of this study is to find out how the description of the application of bingo game learning media to the ability to arrange Chinese sentences, this study will describe the effect of using bingo games on learning to compose Chinese sentences and describe how students respond to the use of bingo games in composing sentences. This research is a quantitative research using the experimental design of true experimental design. The population in this study used students of class X MIPA State Senior High School 2 of Sidoarjo and used samples of class X MIPA 1 (35 students) as the experimental class and X MIPA 2 (35 students) as the control class. The research took place for four meetings, each meeting lasting 2x45 minutes. The meeting in the control class using the direct learning method lasted for two meetings and in the experimental class that applied the use of media bingo games also took place for two meetings.

The following is the result of the analysis based on the formulation of the problem in this study. The results of the first problem formulation can be seen through the results of the teacher observation sheet at the first meeting in the experimental class X MIPA 2 resulting in a percentage of 84% and increasing in the second meeting to 87%. Then the results of the observation sheet activities of students in the experimental class X MIPA 2 at the first meeting received a percentage of 87% and at the second meeting increased to 92%. The results of these percentages when viewed through the Likert scale are in a very good category, this proves that the application of media bingo games to the ability to compose Chinese sentences has a good impact on learning. Then the results of the answers to the second problem formulation are the results of the pre test and post test that have been analyzed. The results of the pre-test and post-test that were analyzed in the experimental class X MIPA 2 obtained to $t = 5.67$ and $db = 68$. It was known that $t_{0.05} = 1.67$ showed that ($5.67 > 1.67$). This proves that the application of bingo game media influences the ability to compose Chinese sentences because when viewed based on the hypothesis acceptance classification, it is explained that H_0 is rejected and H_a is accepted if $t_0 > t_{table} (t_{\alpha})$ so it can be concluded that the effectiveness of the media is influential towards the ability to compose Chinese sentences for students of class X MIPA 1 State Senior High School 2 of Sidoarjo very well. The third problem formulation is in the form of questionnaires for students' responses to the application of bingo game media to master the ability to compose Chinese sentences. The results of the questionnaire responses of the students on the 8 questionnaire items were all in the range of 81% -100%, this proved that the application of the bingo game media received a very good response from the students and was able to be applied for learning to compose Chinese sentences.

Keywords: bingo, learning media, composing sentences.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan komunikasi untuk saling berinteraksi, dalam berinteraksi manusia membutuhkan sebuah alat komunikasi berupa bahasa. Bahasa yang digunakan manusia dalam komunikasi dapat berupa lisan maupun tulisan. Tarigan (2009:6) mengemukakan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem vokal, tulisan berupa abjad, goresan berciri khas dan unik yang muncul akibat kebiasaan lingkungan sosial serta terpengaruh dari budaya di sekitarnya. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa di dunia ini terdapat berbagai macam bahasa yang diucapkan maupun

ditulis oleh manusia dalam berkomunikasi. Saat ini bahasa menjadi faktor penting dalam kehidupan. Manusia yang mampu menguasai berbagai macam bahasa seperti bahasa Inggris, Mandarin, Arab, Jerman, dan bahasa lainnya dapat mempermudah dalam hal pekerjaan maupun mempelajari suatu keilmuan yang diinginkan.

Pembelajaran bahasa Mandarin dalam jenjang pendidikan formal maupun nonformal mengajarkan peserta didik melalui keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008:1) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa mencakup empat aspek

keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis dan setiap aspek tersebut saling berkaitan dan sangat penting menjadi dasar sebuah pembelajar bahasa. Berdasarkan wawancara serta pengamatan peneliti kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo. Peserta didik mengeluhkan sulitnya menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin yang secara tata bahasa berbeda dengan bahasa Indonesia, sehingga peserta didik mengalami kebingungan. Peneliti menemukan adanya masalah dalam kelas yang berupa peserta didik saat sedang menyusun kalimat masih merasa ragu dan bingung dalam hal membedakan subjek, objek, predikat, dan keterangan. Walaupun akhirnya peserta didik dapat membedakan hal tersebut, masih ada beberapa penerapan kalimat jamak yang membingungkan peserta didik. Masalah tersebut menjadi kendala dalam proses pembelajaran keterampilan menulis maupun keterampilan berbahasa yang lain. Karena saat salah satu keterampilan berbahasa terdapat kendala, maka akan mempengaruhi keterampilan berbahasa yang lain.

Berbagai macam kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran dapat diantisipasi melalui kreativitas guru dalam menyampaikan materi. Guru yang inovatif, kreatif, serta semangat saat memberikan materi menjadi faktor penting dalam pembelajaran di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Julaihah, dkk (2017:13) yang berpendapat bahwa media pada prinsipnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar lebih baik dan menyenangkan. Dengan adanya penelitian penerapan permainan *bingo* di kelas X MIPA 1 SMAN 2 Sidoarjo ini, diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas serta belajar dengan cara yang menyenangkan. Peneliti memilih SMA Negeri 2 Sidoarjo berawal dari wawancara serta pengamatan peneliti kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Dalam hal meningkatkan kemampuan penyusunan kalimat bahasa Mandarin, peneliti menerapkan penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu berupa permainan *bingo*. Peneliti memilih permainan *bingo* sebagai media pembelajaran karena diharapkan media ini dapat mempermudah peserta didik dalam hal menyusun kalimat. Dengan media permainan *bingo* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam penyusunan kalimat, karena memiliki kelebihan dalam hal melatih peserta didik agar lebih aktif, cepat berpikir, serta logis dalam melakukan sesuatu. Media permainan *bingo* juga dapat meningkatkan daya ingat peserta didik mengenai materi yang diajarkan berupa subjek 主语 (*zhǔyǔ*),

predikat 谓语 (*wèiyǔ*), objek 宾语 (*bīnyǔ*), pewatas atributif 定语 (*dìngyǔ*), keterangan adverbial 状语 (*zhuàngyǔ*), dan komplemen pelengkap 补语 (*bǔyǔ*). Kelebihan lainnya yaitu media ini juga media yang berbasis permainan, sehingga peserta didik bisa lebih tertarik dan membuat suasana kelas lebih ceria dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Berawal dari latar belakang tersebut, peneliti berminat untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 2 Sidoarjo.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran penyusunan kalimat Bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Sidoarjo; (2) mendeskripsikan pengaruh penerapan permainan *bingo* terhadap kemampuan penyusunan kalimat Bahasa Mandarin pada peserta didik Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Sidoarjo; (3) mendeskripsikan tanggapan peserta didik Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Sidoarjo terhadap penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran penyusunan kalimat Bahasa Mandarin. Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu Secara Teoretis. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang bersangkutan dalam bidang pendidikan yang ingin berinovasi, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa Mandarin. Peneliti juga mengharapkan penelitian ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin guna mengatasi masalah dalam pembelajaran penyusunan kalimat bahasa Mandarin, terutama pada penerapan media permainan *bingo*. Sedangkan manfaat secara praktis yaitu: (1) bagi guru diharapkan dapat menjadi acuan pendidik dalam hal keberagaman media pembelajaran yang menarik, khususnya media pembelajaran *bingo* dapat dijadikan referensi dalam proses pembelajaran penyusunan kalimat Bahasa Mandarin; (2) bagi peserta didik diharapkan dapat menambah kemampuan peserta didik untuk menguasai kemampuan penyusunan kalimat bahasa Mandarin dengan cara penerapan media alternatif yang beragam; (3) bagi peneliti lain diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan, mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan, serta dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai media *bingo* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

METODE

Menurut Sanjaya (2006:144) analisis merupakan proses pencarian dan perencanaan secara sistematis dari semua data dan bahan lain yang telah terkumpul, agar peneliti mengerti benar apa yang telah ditemukannya dapat

disajikan kepada orang lain secara jelas. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan Bingo terhadap kemampuan menyusun kalimat peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Sidoarjo” ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen atau riset eksperimen. Semua pendekatan eksperimental yang melibatkan kontrol atau manipulasi tiga komponen dasar eksperimen berperan aktif di dalam penelitian, tiga komponen dasar tersebut adalah populasi (*the population*), perlakuan (*the treatment*), dan ukuran perlakuan (*the measurement of the treatment*) (Tarigan, 1993:114). Metode yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen kuantitatif. Metode penelitian eksperimen kuantitatif digunakan karena pada penelitian ini peneliti mengambil atau menggunakan kelas eksperimen serta kelas kontrol dengan cara pengambilan data yang berupa angka. Dalam rancangan penelitian ini diadakan *pre-test* dan *post test*. Penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran bermain *bingo*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional yang diberlakukan di sekolah seperti biasanya. Desain eksperimen yang diterapkan pada penelitian ini yaitu *True Experiment Design* atau bisa juga disebut dengan Pre-experimental Desain. Bentuk *design true experimental* dalam penelitian ini adalah *pre-test post test control group design*.

Dalam penerapan media *bingo* ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sebelum melakukan penelitian akan diadakan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui apakah hasil dari *pre-test* (O_1 dan O_3) tersebut sama atau berbeda. *Pre-test* diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen maupun kontrol agar dapat diketahui kemampuan awal peserta didik di kelas tersebut. Setelah itu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan cara menerapkan media pembelajaran berupa permainan *bingo*, sedangkan kelas kontrol tanpa diterapkan media pembelajaran. Lalu, kedua kelas tersebut diberikan soal *post test* untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *bingo* apakah mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat bahasa mandarin.

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik X MIPA 1 - 6 SMA Negeri 2 Sidoarjo. Sampel diartikan sebagai bagian

dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:118). Peneliti menggunakan sampel kelas X MIPA 1 SMA Negeri 2 Sidoarjo sebagai kelas eksperimen dan sampel X MIPA 2 SMA Negeri 2 Sidoarjo sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2015:308). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga, yaitu observasi, tes, dan angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar soal (*pre-test* dan *post-test*), dan lembar angket tanggapan peserta didik. Sedangkan perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu RPP, media pembelajaran permainan *bingo*, dan buku teks bahasa Mandarin.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak perlu dilakukan (Sugiyono, 2015:147). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data observasi, analisis data nilai peserta didik, analisis data hipotesis, dan analisis data isian angket tanggapan peserta didik.

Hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase lalu diklasifikasikan berdasarkan petunjuk skor dengan skala like. Analisis data nilai peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dengan menggunakan rumus *t-test* sebagai berikut.

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{Sx^2 + Sy^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Analisis data lembar angket respon siswa. Skor dari masing-masing jawaban yang ada pada lembar angket respon siswa dikualifikasikan sebagai berikut: Sangat setuju (SS) : 4 Setuju (S) : 3 Tidak setuju (TS) : 2 Sangat tidak setuju (STS) : 1 Analisis data angket juga diperoleh dengan cara menghitung frekuensi pemilihan jawaban dengan menggunakan rumus:

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

Setelah dianalisis persentase per butir soal, kemudian menarik kesimpulan dari berbagai aspek yang

Pengaruh Penerapan Permainan *Bingo* terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada Peserta didik Kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo

ada di dalam angket dan dianalisis menggunakan *Skala Likert* (Riduwan, 2006:23).

Tabel 1. Petunjuk Skor Skala Likert

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen yang masing-masing hanya menggunakan satu kelas saja. Penerapan media permainan *bingo* pada kelas eksperimen diterapkan pada kelas X MIPA 1. Sedangkan kelas kontrol diterapkan pada kelas X MIPA 2. Penelitian ini dilakukan masing-masing setiap kelas selama dua kali pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 45 menit.

Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan soal *pre test*. Mengerjakan soal *pre test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin. Setelah mengerjakan soal *pre test*, peneliti menerapkan media permainan *bingo* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin di dalam kelas. Untuk menerapkan permainan ini, peneliti membagi peserta didik di dalam kelas menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 8-9 orang. Setiap kelompok akan berdiskusi menentukan siapa yang akan menjadi ketua kelompok untuk bertugas sebagai pemutar permainan *bingo* di depan kelas. Anggota kelompok lainnya akan bertugas mencari kata berdasarkan nomor yang didapatkan oleh ketua dan menyusun kalimat. Setiap kelompok akan mendapatkan kertas *bingo* yang berbeda untuk menambah daya saing dan kerjasama dalam kelompok. Dalam satu kali permainan, ketua kelompok berhak memutar *rolling cage bingo* sebanyak lima kali sehingga mendapatkan 5 kata yang berbeda.

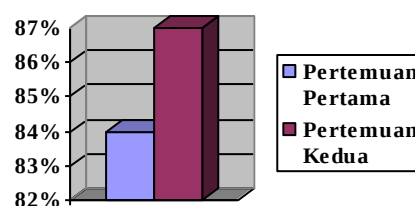
Setelah selesai setiap ketua kelompok sudah memutar lima kali *rolling cage bingo*, ketua kelompok kembali untuk membantu kelompoknya menyusun kalimat dan mencatatnya di selembar kertas. Permainan tersebut akan dilakukan sebanyak 4 babak dengan kartu yang berbeda di setiap babak. Setelah semua kelompok selesai, semua kertas akan dikumpulkan ke peneliti dan dibahas bersama setiap kalimat yang sudah disusun. Pemenangnya akan ditentukan berdasarkan

akumulasi jumlah kalimat yang berhasil disusun dalam setiap babak.

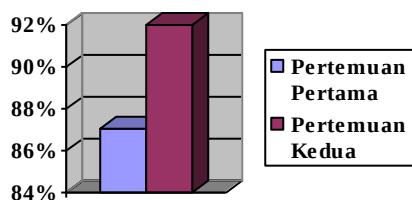
Selama penerapan media permainan *bingo* berlangsung, peserta didik cukup antusias dalam berdiskusi dan bersaing dengan kelompok lainnya. Setiap kelompok berusaha meenjadi yang tercepat selesai dan menyusun paling banyak kalimat. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik tertarik serta termotivasi saat menerapkan media permainan *bingo* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Setelah selesai menerapkan media permainan *bingo* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin, peneliti menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan soal *post test*. Peserta didik mengerjakan soal *post test* untuk mengetahui hasil selama pembelajaran dengan menerapkan media permainan *bingo*. Peserta didik juga diminta untuk mengisi lembar tanggapan peserta didik mengenai penerapan media permainan *bingo* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Selain itu, guru pamong mata pelajaran bahasa Mandarin juga menilai dan mengamati selama proses penelitian berlangsung dengan mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa penerapan media permainan *bingo* memberikan manfaat dan pengaruh yang bagus terhadap peserta didik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil observasi, *pre test*, *post test*, dan angket tanggapan peserta didik pada kelas X MIPA 1 SMAN 2 Sidoarjo sebagai kelas eksperimen yang telah dianalisis menggunakan perhitungan yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi guru pada pertemuan pertama menghasilkan persentase 84% dan pada pertemuan kedua menghasilkan persentase 87%, kedua persentase tersebut termasuk “sangat baik” berdasarkan penilaian pada skala *Likert*. Hasil analisis lembar observasi peserta didik pada pertemuan pertama menghasilkan 87% dan pertemuan kedua menghasilkan 92%. Kedua persentase ini juga termasuk dalam kategori “sangat baik” berdasarkan skala *Likert*.

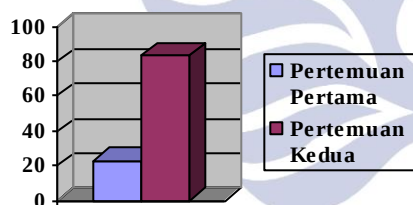


Grafik 1. Hasil Observasi Guru Kelas Eksperimen



Grafik 2. Hasil Observasi Siswa Kelas Eksperimen

Hasil analisis nilai *pre test* dan *post test* juga memberikan pengaruh yang baik terhadap pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin di kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil nilai peserta didik pada saat *pre test* dan *post test*. Nilai rata-rata *pre test* peserta didik hanya sebesar 23, sedangkan pada saat *post test* terjadi peningkatan pada rata-rata nilai peserta didik menjadi 83. Peneliti juga menganalisis nilai *pre test* dan *post test* menggunakan uji t signifikansi. Hasil dari uji t signifikansi sebesar 5,56, dengan derajat kebebasan sebesar 68, dan menggunakan taraf signifikansi 0,05, sehingga t_{hitung} mendapatkan 1,67. Berdasarkan data tersebut, t_{hitung} signifikansi berada pada rentang $5,56 > 1,67$, hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada saat sebelum dan setelah diterapkannya media permainan *bingo* dan termasuk kategori penerapan media yang efektif terhadap pembelajaran.



Grafik 3. Nilai Rata-Rata Siswa Pada Kelas Eksperimen

Temuan penelitian tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Adiwidya (2015) dengan judul “Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dan Permainan Bingo Kata terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta didik Kelas XI SMK 2 Prapanca Surabaya” menunjukkan adanya pengaruh signifikan pembelajaran bahasa Mandarin terhadap kelas eksperimen setelah diterapkan pendekatan kooperatif *Think Pair Share* (TPS). Temuan yang sesuai dengan hasil penelitian ini juga dilakukan oleh Ariningsih (2014) dengan judul “Hasil Belajar Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Permainan Bingo pada Peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Taman”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap kemampuan menulis peserta didik setelah menggunakan permainan *bingo*. Hal tersebut membuktikan bahwa media permainan *bingo*

dapat dikatakan sebagai media yang memiliki sifat fleksibilitas, karena pemanfaatan media permainan *bingo* dapat berkelanjutan dan bisa diaplikasikan pada subbab materi lainnya. Dengan memanfaatkan media ini juga guru tidak perlu mengeluarkan banyak biaya dan waktu untuk mengganti permainan jika ingin diterapkan pada materi subbab lainnya, guru hanya perlu mengganti materi yang tercantum pada kertas *bingo*. Berdasarkan penjelasan tersebut, media permainan *bingo* dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran bahasa Mandarin di dalam kelas.

Selain itu hasil analisis lembar tanggapan peserta didik terhadap penerapan media permainan *bingo* juga mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase setiap butir pernyataan mendapatkan persentase yang sangat baik. Butir pertama “Anda menyukai pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan *bingo*” persentase yang diperoleh sebesar 91,4%. Butir kedua “Penerapan media permainan *bingo* membantu mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin” persentase yang diperoleh sebesar 88,5%. Butir ketiga “Penerapan media permainan *bingo* membuat suasana kelas menjadi menyenangkan” persentase yang diperoleh sebesar 87,8%. Butir keempat “Guru memberikan waktu yang cukup untuk penerapan media permainan *bingo*” persentase yang diperoleh sebesar 90,7%.

Butir kelima “Media permainan *bingo* dalam materi menyusun kalimat bahasa Mandarin membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan” persentase yang diperoleh sebesar 90%. Butir keenam “Penerapan media permainan *bingo* dapat menumbuhkan minat serta motivasi dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin” persentase yang diperoleh sebesar 90%. Butir ketujuh “Media permainan *bingo* dapat meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin” persentase yang diperoleh sebesar 90%. Butir kedelapan “Media permainan *bingo* dapat diterapkan untuk materi pelajaran lainnya” persentase yang diperoleh sebesar 91,4%.

Berdasarkan persentase yang didapatkan pada setiap butir, dapat dinyatakan bahwa media permainan *bingo* mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik dan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga peserta didik dapat termotivasi dan aktif selama pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Wati (2016:2) yang menjelaskan media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu media dapat dikatakan sebagai suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Munadi (2013:8) yaitu media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media permainan *bingo* memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini sekaligus membuktikan media permainan *bingo* yang memiliki kelebihan (1) melatih peserta didik untuk berpikir secara cepat dan tepat, (2) menyenangkan dalam melakukan permainan, (3) melatih kemampuan mendengarkan peserta didik, Ginnis (2008:87). Pendapat tersebut membuktikan bahwa media permainan *bingo* sesuai dengan definisi media pembelajaran yang efektif karena dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien serta efektif dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pengaruh penerapan permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin yang telah dipaparkan, dapat diambil beberapa kesimpulan dari hasil analisis tersebut. Kesimpulan yang diambil dilihat berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, kesimpulan tersebut yaitu:

- 1) Penerapan media permainan *bingo* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 2 Sidoarjo memberikan pengaruh yang baik bagi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase dari lembar observasi guru sebesar 84% pada pertemuan pertama dan sebesar 87% pada pertemuan kedua. Hasil persentase lembar observasi peserta didik juga mendapatkan hasil yang baik, pada pertemuan pertama sebesar 87% dan pada pertemuan kedua sebesar 92%. Hasil persentase pada lembar observasi guru dan peserta didik pada kelas eksperimen tersebut membuktikan penelitian ini termasuk kategori sangat baik berdasarkan skala *Likert*, karena hasil persentase yang didapatkan terdapat pada rentang 81% - 100% yang menandakan kriteria sangat baik.
- 2) Penerapan media permainan *bingo* berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 2 Sidoarjo terbukti signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dari data *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis persentase *pre test* pada kelas eksperimen

sebesar 23% dan meningkat pada hasil persentase *post test* menjadi 83%. Adapun hasil analisis persentase *pre test* pada kelas kontrol sebesar 24% dan meningkat pada hasil persentase *post test* menjadi 68%. Berdasarkan kedua hasil tersebut, diperoleh derajat kebebasan (db) sebesar 68 dan menggunakan taraf signifikan sebesar 5% (0,05) sehingga t tabel (t_a) yang didapatkan sejumlah 1,67. Jika dilihat berdasarkan klasifikasi penerimaan hipotesis, H_1 akan diterima dan H_0 akan ditolak karena t_0 lebih besar dari t_a , hal ini sesuai dengan hasil yang didapatkan yaitu ($5,67 > 1,67$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *bingo* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin.

- 3) Penerapan media permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 2 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis angket tanggapan peserta didik mengenai penerapan permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil persentase 8 butir angket mendapatkan persentase yang sangat baik, dengan hasil sesuai urutan butir angket sebesar 91,4%, 88,5%, 87,8%, 90,7%, 90%, 90%, 90%, 91,4%. Jika dianalisis menggunakan skala *Likert* termasuk kategori sangat baik, karena terdapat pada rentang 81% - 100% yang menandakan kriteria sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan saran dari peneliti:

- 1) Saran bagi guru

Setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan *bingo* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin, guru diharapkan mampu mengelola suasana dan waktu pembelajaran di dalam kelas sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.

- 2) Saran bagi peserta didik

Dalam pembelajaran di dalam kelas, peserta didik diharapkan mampu berperan lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan bertanya mengenai materi yang kurang dipahami sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

- 3) Saran bagi peneliti lain

Kepada peneliti lain diharapkan mampu mengelola waktu lebih baik lagi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif. Penerapan media permainan *bingo* diharapkan juga dapat diaplikasikan dalam

pembelajaran dan kemampuan lainnya seperti kemampuan memahami kosakata, kemampuan menyusun teks dialog, kemampuan menyimak, serta kemampuan menulis. Hal tersebut menjadikan media permainan bingo lebih bervariasi serta memiliki fungsi yang beragam.

Tarigan, H. G. 2009. *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.

郝铁钢. 2005. 高中学生现代教学媒体困扰的现状调查与分析研究. 北京: 首都师范大学.

DAFTAR PUSTAKA

Adiwiidya, A. 2015. *Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dan Permainan "Bingo terhadap penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMK 2 Prapanca Surabaya"*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya.

Ariningsih, U. 2014. *"Hasil Belajar Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Permainan Bingo pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Taman"*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya.

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Media Grafindo.

Chandra, Y. N. 2016. *Sintaksis Bahasa Mandarin*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Dewi, A. I. 2018. *"Pengaruh Penggunaan media Permainan Pohon Mandarin terhadap kemampuan menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018"*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya.

Hornby, H. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.

Julaikah, D. I., Kurniawati, W., Rahman, Y., Saksono, L., & Prasetyawati, T. 2017. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.

Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surjana, I. M., & Narasintawati, L. S. 2015. *Penerapan Permainan Bingo Dalam Pembelajaran teks Deskriptif Bahasa Inggris Tingkat Dasar*. Mataram: Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan Universitas Mataram.

Tarigan, H. G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.