

PENGARUH PERMAINAN CHARADE DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS X IPA 5 SMA NU 1 GRESIK

Retha Fitria Rachhmadhani

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

E-mail: retharachmadhani@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Abstrak

Saat ini kebutuhan untuk belajar bahasa Mandarin sebagai bahasa asing sudah meningkat. Beberapa sekolah di Surabaya dan Gresik memilih bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran bahasa asing tambahan selain bahasa Inggris. Seperti halnya di SMA NU 1 Gresik, bahasa Mandarin di sekolah tersebut menjadi mata pelajaran lintas minat bagi siswa kelas X, XI, dan XII Jurusan IPA, IPS dan bahasa. Namun, dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin di SMA NU 1 Gresik saat ini masih terfokus pada metode *powerpoint* untuk penyampaian materi. Hal tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin dikarenakan kurangnya media pembelajaran. Untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, peneliti menggunakan media permainan *Charade* yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah yaitu, 1) Bagaimana penerapan permainan *Charade* dengan media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik?, 2) Bagaimana keefektifan penggunaan permainan *Charade* dengan media gambar terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik?, 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan permainan *Charade* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dalam pembelajaran kosakata Mandarin pada siswa kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik? pada penelitian ini menggunakan penelitian *True-Experimental Design* yang berjenis *pre-test* dan *post-test control group design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X SMA NU 1 Gresik sedangkan sampel yang digunakan yaitu X IPA 6 yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol, dan X IPA 5 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*.

Berikut ini adalah hasil jawaban dari rumusan masalah yang pertama. Hasil observasi aktivitas guru, pada kelas kontrol dimulai dengan persiapan, kegiatan inti hingga penutup dalam proses pembelajaran memperoleh hasil 79,80% dengan kriteria baik pada respon positif. Hasil observasi aktivitas guru di kelas eksperimen persiapan, kegiatan inti hingga penutup dengan menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar dalam proses pembelajaran memperoleh hasil 94,11% dengan kriteria sangat baik pada respon positif. Hasil observasi guru pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama sangat baik dikarenakan hanya sedikit seisi yang didapat pada beberapa poin pertanyaan. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas eksperimen (X IPA 5) dengan penerapan media permainan *Charade* dengan media gambar berjalan sangat baik.

Selanjutnya adalah hasil jawaban dari rumusan masalah yang kedua. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dianalisis pada kelas eksperimen (X IPA 5), $t_0 = 8,49$ dan $d_b = 64$, kemudian dikonsultasikan dengan melihat tabel taraf 5%. dengan harga $t_0 = 8,49$ dan $d_b = 64$, maka harga $t_s = 0,05 = 1,99$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,99 < 8,49$). hal itu membuktikan bahwa media permainan *Charade* mempunyai pengaruh yang efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Rumusan masalah yang ketiga yaitu respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Charade* dengan media gambar menunjukkan bahwa dari 7 butir pertanyaan yang diberikan memperoleh sebanyak 81,25% siswa menyatakan proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan *Charade* dengan media gambar mudah dipahami. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media permainan *Charade* dengan media gambar berpengaruh positif dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap penguasaan kosakata.

Kata kunci : Pengaruh, Permainan Charade, kosakata

Abstract

At present the need to learn Mandarin as a foreign language has increased. Some schools in Surabaya and Gresik choose Chinese as additional foreign language subjects besides English. As in Gresik 1 NU High School, Mandarin Language in school became a cross-interest subject for students of class X, XI, and XII in the Department of Science, Social Sciences and Language. However, in the process of learning Chinese at NU 1 High School, Gresik is currently still focusing on the lecture method as material delivery. This makes it difficult for students to master Chinese vocabulary because of the lack of learning media. To overcome the learning difficulties experienced by students, researchers used the media game Charade which is expected to facilitate students in learning Chinese vocabulary.

This research has three problem formulations, namely, 1. How is the application of Charade games with picture media in learning writing Chinese vocabulary in class X IPA 5 students of SMA NU 1 Gresik?, 2. What is the effectiveness of the use of Charade games with picture media on the mastery of writing Chinese vocabulary in class X IPA 5 students of SMA NU 1 Gresik?, 3. How do students respond to the use of Charade games in learning Chinese vocabulary writing in Mandarin vocabulary learning in class X IPA 5 students at SMA NU 1 Gresik? In this study using the True-Experimental Design study which is a type of pre-test and post-test control group design with a quantitative approach. The population used was a class X student at SMA NU 1 Gresik while the sample used was X IPA 6, which amounted to 34 students as a control class, and X IPA 5 which amounted to 32 students as the experimental class. The sampling technique uses cluster random sampling technique.

The following is the result of the answer to the first problem statement. The results of observations of teacher activities, in the control class began with preparation, core activities until the closing of the learning process obtained results of 79.80% with good criteria on positive responses. The observation of teacher activities in the experimental preparation class, core activities to final preparation, core activities until closing using Charade playing media with picture media in the learning process gained 94.11% results with very good criteria for positive responses. So it can be concluded that the learning process of Chinese vocabulary in the experimental class (X IPA 5) with the Charade game media application with media images goes very well.

Next is the result of the answer to the second problem statement. Based on the results of the pre-test and post-test that have been analyzed in the experimental class (X IPA 5), $t_0 = 8.49$ and $d_b = 64$, then consulted by looking at the table level of 5%. with prices $t_0 = 8.49$ and $d_b = 64$, the price of $t_s = 0.05 = 1.99$ shows t greater than t table ($1.99 < 8.49$). it proves that the Charade game media has an effective influence in learning Chinese vocabulary. This indicates that H_0 was rejected and H_a was accepted.

The third problem formulation, namely the students' response to the use of media playing Charade with media images, shows that of the 7 questions given, 81.25% of students stated that the process of learning Chinese vocabulary with media playing Charades with media images was easy to do. understand. From the results of the student response questionnaire, it can be concluded that the media playing Charade with picture media has a positive influence on learning Mandarin on vocabulary mastery.

Keywords: Influence, Charade, Vocabulary

摘要

目前,学习普通话作为外语的需求有所增加。除英语之外的其他外语科目泗水和格雷西克的一些学校选择中文。与 Gresik 1 NU 高中一样,学校的普通话成为了科学,社会科学和语言系 X, XI 和 XII 班学生的跨学科。然而,在 NU 1 高中学习汉语的过程中, Gresik 目前仍然专注于讲授方法作为材料交付。由于缺乏学习媒体,使得学生很难掌握汉语词汇。为了克服学生学习困难,研究人员使用了 Charade 的媒体游戏,该游戏有望促进学生学习汉语词汇。

这项研究有三个问题的表述,即 1. Charade 游戏与图片媒体的应用如何在 SMA NU 1 Gresik 的 X 类 IPA 5 学生中学习写汉语词汇? 2. 什么是类 X IPA 5 名学生 SMA NU 1 锦石的书写中国词汇的掌握运用夏利游戏画面与媒体的有效性? 3. 学生如何应对 Charade 游戏在 SMA NU 1 Gresik 的 X 类 IPA 5 学生的汉语词汇学习中学习汉语词汇写作? 在本研究中使用真实实验设计设计,这是一种预测试和后测试控制组设计与定量方法。使用的人群是 SMA NU 1 Gresik 的 X 级学

生, 而使用的样本是 X IPA 6, 其中 34 名学生作为对照班, X IPA 5 则为 32 名学生作为实验班。采样技术使用集群随机抽样技术。

以下是第一个问题陈述的答案结果。对教师活动的观察结果, 在对照班开始准备, 核心活动直到学习过程结束时获得 79.80%, 并对积极反应有很好的标准。在实验准备课中观察教师活动, 核心活动进行最后准备, 核心活动直至结束, 使用夏利在学习过程中播放媒体与图片媒体, 获得了 94.11%, 具有非常好的积极回应标准。因此可以得出结论, 实验班 (X IPA 5) 中的中文词汇与 Charade 游戏媒体应用和媒体图像的学习过程非常顺利。

接下来是第二个问题陈述的答案结果。基于在实验类 (X IPA 5) 中分析的预测试和后测试的结果, $t_0 = 8.49$ 和 $d_b = 64$, 然后通过查看 5% 的表级来查阅。当价格 $t_0 = 8.49$ 且 $d_b = 64$ 时, $t_s = 0.05 = 1.99$ 的价格显示 t 大于 t 表 ($1.99 < 8.49$)。它证明了夏利游戏媒体在学习汉语词汇方面具有有效的影响力。这表明 H_0 被拒绝并且 H_a 被接受。

第三个问题表述即学生对使用媒体播放 Charade 媒体图像的反应, 表明在给出的 7 个问题中, 81.25% 的学生表示用媒体图像媒体播放 Charades 学习汉语词汇的过程很容易去做。了解。从学生回答调查问卷的结果可以得出结论, 用图片媒体播放 Charade 的媒体对词汇掌握对普通话的学习有积极的影响。

关键词: 影响力, Charade, 词汇

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia mempunyai beragam bahasa daerah dan mempunyai bahasa kesatuan yaitu bahasa Indonesia untuk berinteraksi antar daerah. Sedangkan untuk berinteraksi dengan dunia luar, masyarakat juga mempelajari bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang saat ini banyak digunakan yaitu bahasa Mandarin.

Penyampaian bahasa memiliki dua cara yaitu secara lisan dan tulisan. Keduanya memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing dalam penerapannya. Penyampaian bahasa baik secara lisan dan tulisan bisa berjalan dengan baik jika sudah menguasai kosakata. Penggunaan Bahasa dalam aktivitas komunikasi masing-masing memiliki cara dan gaya sendiri-sendiri dimana gaya tersebut pada akhirnya menjadi penciri khusus kepada penuturnya (Subandi, 2015:2).

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, siswa harus menguasai kosakata dikarenakan kosakata merupakan komponen penting dalam mempelajari bahasa Mandarin. Peserta didik juga harus menguasai hubungan satu kata dengan kata lain, kalimat satu dengan kalimat yang lain, paragraf satu dengan paragraf lain serta memahami pula aspek sosial budaya pemakai bahasa tersebut (Cahyono, 2016:3). Melalui kosakata siswa akan dapat menerapkan empat keterampilan sesuai dengan pernyataan Tarigan (2011:2) yang artinya kualitas keterampilan bahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Oleh karena itu, seseorang harus dapat memahami kosakata dengan baik karena kosakata merupakan landasan dasar dari seseorang agar bisa membuat kalimat dan percakapan.

Dalam bahasa Mandarin kosakata disebut juga *cí huì* (词汇). Kosakata atau *cí huì* (词汇) menjadi suatu komponen penting guna menunjang kelancaran berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Suprpto (2011:3) jenis kata dalam bahasa Mandarin terdiri dari 名词 (kata benda), 动词 (kata kerja), 助动词 (kata kerja bantu), 形容词 (kata sifat), 数词 (kata bilangan), 量词 (kata bantu bilangan), 代词 (kata ganti). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kosakata sederhana dalam kehidupan sehari-hari yaitu menyapa dan memberi salam.

Ada bermacam cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari sesuatu yang dianggap susah dan kurang menyenangkan menjadi sangat mudah dipelajari dan menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Miarso (dalam Susilana, 2007: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, yang artinya media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran agar siswa dapat memiliki keinginan belajar yang lebih besar.

Penggunaan media menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran, seperti halnya pendapat yang disampaikan oleh Sadiman (2009:7) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan informasi kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Untuk itu pada penelitian ini digunakan media Charade agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan mampu untuk

memahami kosakata baru bahasa Mandarin. Media ini khusus untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Metode permainan yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Charade* (syereid), yaitu permainan menerka gerakan-gerakan atau aktivitas-aktivitas yang diperagakan oleh seseorang dengan kata atau ucapan. *Charade* merupakan permainan berkelompok, dimana satu kelompok terdapat minimal dua orang yang bermain. Pada permainan *Charade* ini siswa hanya perlu menebak yang sudah diperagakan oleh rekan satu timnya. Siswa akan mengambil sebuah gulungan yang berisi gambar. Lalu siswa yang lain akan menebak kosakata dalam gambar yang sudah disediakan dan dipilih secara acak oleh rekan satu tim. Kosakata tersebut harus terlebih dahulu diubah menjadi bahasa Mandarin lalu siswa juga diminta menuliskan huruf *hanzi* di papan. Gambar yang tersedia adalah kosakata yang berhubungan dengan kosakata yang mereka pelajari, hingga dapat memberikan stimulus pada siswa agar berpikir lebih dalam saat menjawab.

Mata pelajaran Bahasa Mandarin diajarkan karena menurut pihak sekolah siswa perlu mempelajari bahasa Mandarin dikarenakan tuntutan persaingan penguasaan bahasa asing saat mencari pekerjaan sangat ketat. Menurut Mintowati, dalam belajar bahasa Mandarin, peserta didik diharapkan menguasai empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (2017:6). Dari empat keterampilan tersebut, yang relevan dengan penelitian ini adalah membaca dan menulis. Hal itu dikarenakan untuk menguasai bahasa Mandarin siswa perlu menguasai kosakata terlebih dahulu sebagai dasarnya baik itu cara menulis kosakata sesuai goresan maupun membaca kosakata sesuai nada karena jika salah menulis atau salah nada baca akan merubah arti dari kosakata tersebut.

SMA NU 1 Gresik merupakan salah satu sekolah yang memiliki mata pelajaran bahasa Mandarin. SMA NU 1 Gresik sangat memahami bahwa di era ini penguasaan bahasa Mandarin sangat dibutuhkan. SMA NU 1 Gresik juga menjadi salah satu sekolah yang mengirimkan siswanya ke China dan Taiwan melalui jalur beasiswa untuk melanjutkan kuliah jenjang S1.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian untuk meneliti bagaimana efektivitas penggunaan permainan *Charade* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik. Hal ini dikarenakan penguasaan kosakata yang pada kelas X mempengaruhi pembelajaran bahasa Mandarin siswa sekolah tersebut. Berbekal sebuah metode

permainan, diharapkan mampu membuat para siswa khususnya kelas X tertarik dan membangkitkan motivasi siswa akan proses pelajaran bahasa Mandarin karena metode permainan dapat mempermudah penelitian. Peneliti memilih kelas X sebagai subjek penelitian karena materi yang diajarkan pada kelas X masih materi dasar dan dapat dikembangkan untuk jenjang selanjutnya. Oleh karena itu peneliti menulis judul penelitian tersebut untuk meneliti keefektifan permainan *Charade* terhadap pembelajaran bahasa Mandarin dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi atau bahan ajar dengan model pembelajaran yang tidak membosankan serta mengaktifkan setiap siswanya dalam menangkap pelajaran. Pendekatan belajar yang menyenangkan ini mampu memberikan penyegaran bagi siswa yang selama ini beranggapan, bahwa menghafal kosakata bahasa Mandarin sangat susah. Pendekatan ini memberikan inovasi baru pada penyampaian materi. Suasana yang diberikan juga mampu menarik perhatian dan dapat menghilangkan kebosanan siswa akan belajar kosakata bahasa Mandarin. Jadi belajar bahasa Mandarin akan menyenangkan serta lebih mudah diserap ke otak. Keberhasilan dalam pembelajaran adalah ketika apa yang diberikan kepada siswa, siswa dapat menguasai kosakata dalam bahasa Mandarin dan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan permainan *Charade* ini diharapkan siswa kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik ini dapat memahami dan menangkap pelajaran bahasa Mandarin dalam menghafal kosakata.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menemkan pengaruh penggunaan media permainan *Charade* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas X IPA SMA NU 1 Gresik.

Menurut Sugiyono (2015: 14), metode penelitian yang berlandaskan terhadap filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti terhadap sampel dan populasi penelitian, tehnik pengambilan sampel umumnya dilakukan dengan acak atau random sampling, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang dipakai, analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif/bisa diukur dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan sebelumnya.

Pendekatan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah bentuk *True Experimental Design*.

True experiment design yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sedah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan adalah adanya kelompok lain (kelas kontrol) yang juga ikut mendapatkan pengamatan. Penelitian dilakukan di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diperlakukan khusus dengan menggunakan media *Charade hanzi* dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol diberikan media PPT dalam pembelajaran.

Model rancangan *True Experimental pre test - post test kontrol group design* adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2010:112):

Analisis data merupakan kegiatan untuk menganalisis seluruh datan dari responden atau sumber data yang telah menggunakan statistik. Statistik dapat dibedakan menjadi dua yaitu statistik deskriptif dan statistik infrensial (Sugiono, 2009:21). Penelitian ini menggunakan pendekatan statistik inferensial. Statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasinya akan disimpulkan untuk populasi dimana sampel diambil.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk mendeskrisikan adanya pengaruh atau tidak pada penelitian ini, diantaranya adalah:

Data yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung oleh guru bahasa Mandarin SMA NU 1 Gresik untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas kontrol dan kelas kesperimen. Data embar observasi tersebut diberi nilai dengan 4 kriteria penilaian yaitu 1,2,3 dan 4. Untuk skor 1 adalah skor terendah dan skor 4 adalah skor tertinggi.

Setelah itu dianalisis perbutir pertanyaan, kemudian untuk menarik kesimpulan dilakukan analisis dengan menggunakan skala likert, yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Petunjuk skor (berdasarkan skala likert dalam Ridwan, 2010:15)

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

hasil penelitian ini dikaitkan dengan tujuan penelitian yang diuraikan melalui deskripsi data. Deskripsi data yang dihasilkan berupa data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, angket siswa, dan lembar observasi setelah menerpakan media permainan *Charade* menggunakan media gambar dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas X SMA NU 1 Gresik.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X IPA 5 dan X IPA 6. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol sebagai kelas pembanding dari kelas eksperimen yaitu kelas X IPA 6 yang berjumlah 34 siswa. Sedangkan kelas eksperimen sebagai kelas yang diberikan perlakuan khusus menggunakan media permainan *Charade* dengan menggunakan media gambar adalah kelas X IPA 5 yang berjumlah 32 siswa. Peneliti melakukan peneitian dalam 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas.

Pada langkah pertama, peneliti telah mempelajari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada kelas X IPA 6 SMA NU 1 Gresik. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peneliti dapat menjelaskan dengan baik tujuan pembelajaran pada siswa kelas X IPA SMA NU 1 Gresik. Langkah kedua, peneliti telah menyiapkan kondisi kelas gunakan untuk pemberian materi. Langkah ketiga peneliti menayangkan media *Charade*. Langkah keempat peneliti menjelaskan aturan permainan *Charade* pada siswa. Langkah ke lima peneliti memulai permainan dengan siswa yang sudah dibagi menjadi beberapa kelompok. Pada data pretest dan posttest hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan pada rata-rata nilai pretest yang awalnya 48,31 menjadi 87,25 pada saat posttest. Selisih nilai postte dengan pretest adalah 38,94. Setelah menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest kemudian diuji menggunakan t-signifikasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Charade* terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelas X IPA 6 SMA NU 1 Gresik. Dari hasil pengaruh pembelajaran kelas eksperimen dengan uji f-signifikasi, diperoleh = 8,49 dan $d_b = (n_y + n_x) - 2 = 64$, selanjutnya menganalisis signifikasi hasil tersebut dengan melihat tabel taraf signifikasi maka diketahui bahwa harga $t_s 0.05 = 2.00$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel sehingga diperoleh $2.00 \leq 8.49$.

Inti pembahasan tersebut bertujuan untuk memberikan hasil bahwa penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar dapat

berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 4 - 11 oktober 2018 di SMA NU 1 Gresik dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Dari hasil analisis data observasi aktivitas guru, pada kelas kontrol dimulai dengan persiapan, kegiatan inti hingga penutup dalam proses pembelajaran memperoleh hasil 88,46% dengan kriteria sangat baik pada respon positif. Hasil observasi aktivitas guru di kelas eksperimen persiapan, kegiatan inti hingga penutup persiapan, kegiatan inti hingga penutup dengan menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar dalam proses pembelajaran memperoleh hasil 94,11% dengan kriteria sangat baik pada respon positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada kelas eksperimen (X IPA 5) dengan menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar berjalan dengan baik.
- 2) Hasil pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar telah dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus t-score, secara signifikan terbukti adanya perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada kelas kontrol yang menggunakan media PPT dan kelas eksperimen yang menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar. Hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* yang lebih besar pada kelas eksperimen dari pada kelas kontrol. Selain nilai *pre-test* dan *post-test* terbukti juga dari hasil t signifikan, diperoleh $t_0 = 8.49$ dan $d_b = 64$, kemudian dikonsultasikan dengan melihat tabel taraf 5%. dengan harga $t_0 = 8.49$ dan $d_b = 64$, maka harga $t_s = 0.05 = 1,99$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($2,00 < 8,49$). Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan *Charade* dengan menggunakan media gambar ini efektif bagi siswa.

Hasil analisis angket respon siswa kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik terhadap penggunaan media permainan *Charade* dengan media gambar menunjukkan bahwa dari 7 butir pertanyaan yang diberikan memperoleh sebanyak 81,25% siswa menyatakan proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan *Charade* dengan media gambar mudah dipahami. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media permainan *Charade* dengan media gambar efektif

dalam pembelajaran bahasa Mandarin terhadap penguasaan kosakata.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media permainan *Charade* dengan media gambar terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin, saran-saran diberikan untuk beberapa pihak:

Bagi guru bahasa Mandarin Dalam menggunakan media permainan *Charade* dengan media gambar, guru bisa mengelola waktu dengan baik dan lancar, media gambar pada permainan *Charade* dengan tidak harus berjumlah 20 gambar. Guru bisa membuat lebih dari 20 gambar agar siswa juga bisa menguasai lebih banyak kosakata bahasa Mandarin.

Bagi siswa Peneliti berharap siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Charade* sedang berlangsung. Dengan adanya media *Charade* diharapkan siswa lebih mudah mempelajari kosakata baru bahasa Mandarin tentang tema waktu.

Bagi peneliti selanjutnya peneliti berharap dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan menulis kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Charade* dalam bentuk desain penelitian yang berbeda serta mengembangkan media pembelajaran *Charade* ini menjadi lebih baik lagi sehingga dapat meningkatkan minat dan antusias siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, Lestari. 2016. *Korelasi Antara Goi (kosakata) pada kemampuan Dokkai (membaca) Mahasiswa Program Study Sastra Jepang Universitas Brawijaya*. Surabaya: FBS Unesa
- Depdikbd. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartono, Rudi 2017 " Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu UNO terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2017".

- Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA.
- Jamaliah, Ulfa 2014 “ Efektifitas Permainan Charade terhadap Kemampuan Membuat Kalimat Pendek Bahasa Jepang” Skripsi diterbitkan repository.upi.edu. Bandung.
- Munadi, Yudhi 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Refrensi.
- Mintowati. 2017. “Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif” dalam *Cakrawala Mandarin*, Jurnal Online, Vol.01, 2.
- Hidayati, Nur Rohma (2015) The Use Of Charade Game To Teach Vocabulary (An Experimental Study Of Seventh Graders Of MTs. Miftahul Khoirot Branjang In the Academic Years Of 2014/2015). *ELT Forum*, jurnal Online, Vol.05,1(2016).
- Sadiman Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Surabaya.
- Subandi. 2015. “Penggunaan gaya Bahasa Metafora dalam Buku Kike Wadatsumi No Koe” Surabaya: FBS Unesa
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. Alfabeta
- Suprpto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta : Puspa Bahasa.
- Suprpto. 2003. *Penulisan Aksara Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta: Puspa Swara
- Suprarto. 2004. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah 2*. Bandung : Pustaka Internasional.
- Suprpto. 2015. *Tips&Trik Penulisan Aksara Mandarin*. Bandung: Pustaka Internasional
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung Angkasa.
- Tim Guru Bahasa Mandarin. _____. *Buku Pelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar 华语教材书 Lengkap dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) Jilid 1*. ____ SMET.
- Tim Guru Bahasa Mandarin. *Bahasa Tionghoa 华语 Kelas X*. Jakarta: ESP.