

Penggunaan Media *Draw Up Words* terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya

Victoria Princessa

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
victoriaprincessa@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, para pelajar mengalami kesulitan dalam kalimat dalam bahasa Mandarin yang secara tata bahasa berbeda dengan bahasa Indonesia, sehingga mereka ragu dalam merangkai kosa kata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Faktornya adalah karena kurang kreatifnya metode pembelajaran sehingga siswa mempunyai minat yang kurang pada mata pelajaran tersebut. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran bahasa Mandarin. Media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media *Draw Up Words* untuk mengatasi kesulitan siswa kelas XI OTKP di SMK PGRI 13 Surabaya dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, mendeskripsikan tentang keefektifan penggunaan media *Draw Up Words* terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *Draw Up Words* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan Desain Eksperimental Sebenarnya (*True Experimental Design*). Metode yang digunakan adalah metode uji coba eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan (*before-after*) yang disebut *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, populasi diambil dari siswa kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Sampel yang diambil berjumlah dua kelas, yaitu kelas XI OTKP 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI OTKP 2 sebagai kelas eksperimen. Penelitian yang dilakukan berlangsung sebanyak dua kali pertemuan setiap kelas, yang setiap pertemuan berlangsung selama 2x35 menit. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus Sugiyono dan akan dikaitkan menggunakan skala likert oleh Riduwan.

Hasil penelitian yang pertama dapat dilihat melalui hasil lembar observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama di kelas kontrol XI OTKP 1 menghasilkan persentase sebesar 66,66% dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 79,16%. Kemudian hasil lembar observasi aktivitas siswa di kelas eksperimen XI OTKP 2 pada pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 80,55% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 85,86%. Hasil persentase tersebut jika dilihat melalui skala Likert berada pada rentang persentase 81% - 100% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas tersebut menunjukkan antusias yang baik dan terfokus pada guru, terutama kelas eksperimen pada saat pembelajaran menggunakan media *Draw Up Words*.

Hasil penelitian 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 OTKP 2 memperoleh $t_0 = 2,62$ dan $d_b = 56$ diketahui $t_s = 0,05 = 1,67$ menunjukkan bahwa $(2,62 > 1,67)$, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_0 > t_{tabel}(t_a)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Draw Up Words* terbukti efektif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI OTKP 2 SMK PGRI 13 Surabaya dengan standar penilaian skala likert.

Hasil penelitian yang ketiga berupa respon siswa terhadap penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Dari 10 butir pernyataan angket respon siswa, jika dilihat melalui skala *Likert* 9 butir diantaranya berada pada rentang persentase 81% - 100% termasuk dalam kategori “sangat baik” dan sisanya berada pada rentang persentase 61%-80% yang termasuk dalam kategori “baik”. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Draw Up Words* mendapat tanggapan yang sangat baik dari siswa, karena pembelajaran dengan menggunakan media *Draw Up Words* lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mempermudah serta memotivasi siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Draw Up Words*, menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Abstract

In learning Mandarin, students have trouble to compose sentences in Mandarin that are grammatically different from Indonesian, so they are hesitant in arranging vocabulary for a simple Chinese sentence. The factor is due to a lack of creative learning methods, so students have less interest in these subjects. To overcome the difficulties of students in learning to compose simple Chinese sentences, we need a learning medium to help the learning process of Mandarin. The media used by the researchers in this study was the Draw Up Words media to overcome the difficulties of students of class XI OTKP at SMK PGRI 13 Surabaya in learning to compose simple Chinese sentences. The purpose of this study was to describe the use of Draw Up Words media on the ability to compose simple Chinese sentences, describe the effectiveness of using the Draw Up Words media on learning to compose Chinese simple sentences and describe students' responses to the use of Draw Up Words media for learning to compose Chinese simple sentences.

This research is an experimental research using a quantitative approach using True Experimental Design. The method used is an experimental trial method before and after the treatment (before-after) called pre-test and post-test. In this study, the population was taken from class XI students of SMK PGRI 13 Surabaya in Academic Year 2018/2019. Samples taken amounted to two classes, namely class XI OTKP 1 as a control class and class XI OTKP 2 as an experimental class. The research was conducted in two meetings per class, each meeting which lasted for 2x35 minutes. The data analysis technique in this study uses the Sugiyono formula and will be linked using the Likert scale by Riduwan.

The first research results can be seen through the observation sheet of teacher activity at the first meeting in control class XI OTKP 1 producing a percentage of 66.66% and increasing at the second meeting to 79.16%. Then the results of the observation sheet of student activity in the XI OTKP 2 experimental class at the first meeting got a percentage of 80.55% and at the second meeting increased to 85.86%. The percentage results, when viewed through a Likert scale, are in the range of a percentage of 81% - 100% included in the "excellent" category. Thus, it was concluded that learning in the class showed good enthusiasm and focused on the teacher, especially the experimental class when learning using the Draw Up Words media.

The second result is the pre-test and post-test results that have been analyzed. The pre-test and post-test results that were analyzed in the experiment class XI OTKP 2 obtained $t_{hitung} = 2.62$ and $df = 56$ known that $t_{tabel} = 0.05 = 1.67$ indicates that ($2.62 > 1.67$), which means that H_0 is rejected and H_a is accepted if $t_{hitung} > t_{tabel}$ (t_a) so that can be concluded that the use of the Draw Up Words media is proven effective in the ability to compose simple Chinese sentences in class XI OTKP 2 SMK PGRI 13 Surabaya with Likert scale assessment standards.

The third research result was in the form of students' responses to the use of the Draw Up Words media on the ability to compose simple Chinese sentences. Of the 10 items of student response questionnaire statements, when viewed through a Likert scale 9 items of them are in the range of percentages 81% - 100% included in the "excellent" category and the rest are in the range of 61% - 80% in the "good" category. The student response questionnaire statements prove that the use of the Draw Up Words media received good responses from students because learning by using the Draw Up Words media is more exciting and enjoyable so that it can facilitate and motivate students in learning to compose simple Chinese sentences.

Keywords : Learning media, Draw Up Words, compose simple Chinese sentences.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi manusia yang juga alat ekspresi diri sebagai sarana berinteraksi dan berkomunikasi yang berguna untuk menyampaikan isi pikiran kita. Dengan berbahasa, manusia dapat menjadi lebih kreatif dengan menghasilkan ucapan dari kumpulan elemen terbatas yang kemudian membuat kosa kata atau bahkan kalimat baru. Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang memiliki ciri khas tersendiri yaitu dapat dilihat dari *Hànzì* 汉字 dan *Pīnyīn* 拼音. Agar terampil dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dibutuhkan penguasaan dan pengembangan kosakata yang mumpuni. Selain itu, siswa perlu memperbanyak latihan

dan praktek. Salah satu kesulitan yang sering ditemukan guru pada siswa adalah penguasaan kosakata karena tulisannya yang berbeda yaitu menggunakan *Hànzì* 汉字 dan *Pīnyīn* 拼音. Cara penyampaian materi dari pendidik pun kurang bervariasi. Upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi kendala yang ada dapat diatasi melalui kreatifitas guru dalam penyampaian materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan memenuhi aspek dari ranah afektif yaitu bertindak secara aktif, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang merupakan cakupan dalam indikator pencapaian kompetensi akan tercapai secara menyeluruh. Artinya, akan terjadi keseimbangan antara capaian ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Mintowati, 2017).

Setelah melakukan observasi ketika praktek ajar nyata di SMK PGRI 13 Surabaya pada tahun 2018, ditemukan permasalahan yaitu siswa mempunyai kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin yang secara tata bahasa berbeda dengan bahasa Indonesia. Media yang digunakan bernama media *Draw Up Words* dimana di dalamnya terdiri dari tempelan cetakan gambar, potongan *Hànzì* 汉字, *Pīnyīn* 拼音, terjemahan dan juga papan kardus untuk menempatkan gambar, potongan *Hànzì* 汉字, *Pīnyīn* 拼音 dan terjemahan tersebut. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan cara menyusun potongan *Hànzì* 汉字, *Pīnyīn* 拼音 dan terjemahan menjadi sebuah kalimat dimana terdapat gambar sebagai petunjuk utama. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk menguji penerapan sebuah media pembelajaran pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh pada minat belajar dan pemahaman siswa dengan memberikan pengaruh pada siswa untuk terlibat secara aktif ketika proses belajar-mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini yaitu; (1) Mendeskripsikan penerapan media *Draw Up Words* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya; (2) Mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya; (3) Mendeskripsikan respons siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya terhadap penggunaan media *Draw Up Words* dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat teoritis seperti mampu memberikan sumbangan ataupun tambahan informasi terhadap pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Draw Up Words* guna memberikan pengaruh pada kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Dan secara praktis dapat memberikan manfaat yaitu; (1) bagi guru dengan diterapkannya media *Draw Up Words* dalam menunjang keefektifan pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin; (2) bagi siswa diharapkan dapat memberikan pengaruh pada perhatian dan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Draw Up Words*; (3) dan bagi peneliti lain diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan informasi maupun salah satu referensi media dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

METODE

Desain rancangan penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Desain Eksperimental Sebenarnya (*True Experimental Design*). Bentuk *true experimental design* dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post test control group design*. Populasi diambil dari siswa kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Sampel yang diambil dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Sampel yang diambil berjumlah dua kelas, yaitu kelas XI OTKP 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI OTKP 2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga, yaitu observasi, tes hasil belajar dan angket. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar soal *pre-test* dan *post-test* serta lembar angket respon siswa. Untuk perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah RPP, media pembelajaran *Draw Up Words*, serta buku teks bahasa Mandarin.

Hasil data observasi aktivitas guru dan siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Data *Pre-test* dan *Post-test* pada penelitian ini dihitung dengan rumus *t-test* sebagai berikut:

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

Data skor yang didapatkan melalui angket respon siswa yang diberikan pada kelas eksperimen dikualifikasikan sebagai berikut: Sangat Setuju (SS) : 4, Setuju (S) : 3, Tidak Setuju (TS) : 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) : 1. Untuk menghitung data angket dihitung menggunakan rumus :

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

Menurut (Riduwan, 2011:21) hasil kesimpulan dari klasifikasi presentase responden menggunakan skala *Likert* dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria interpretasi Skala *Likert* :

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua pertemuan masing-masing kelas yaitu pada 17-18 Desember 2019 dengan alokasi waktu pelajaran selama 1x35 menit setiap pertemuan. Hasil observasi terdiri dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa, hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin berdasarkan nilai *pre-test* dan *post test*, kemudian meliputi proses pembelajaran dengan media *Draw Up Words* pada kelas eksperimen, dan hasil angket respon siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis observasi aktivitas guru dan siswa, nilai rata-rata *pre test* dan *post test*, serta respon angket siswa yang telah dianalisis oleh peneliti. Hasil observasi aktivitas guru kelas kontrol pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 80,55%, dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 85,29%. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 66,66% dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 79,16%. Hasil observasi aktivitas guru kelas eksperimen pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 80,55%, dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 85,86%. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama diperoleh persentase sebesar 66,66% dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 91,66%. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tersebut menunjukkan antusias siswa yang baik dan terfokus pada guru, terutama kelas eksperimen pada saat pembelajaran menggunakan media *Draw Up Words*.

Hasil analisis nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas XI OTKP 2 SMK PGRI 13 Surabaya sebagai kelas eksperimen diperoleh bahwa nilai siswa mengalami peningkatan yang signifikan dilihat dari nilai rata-rata *pre test* yang hanya diperoleh 60,44 menjadi 84,65 setelah dilakukan *post test*. Setelah menghitung nilai rata-rata *pre test* dan *post test*, kemudian nilai tersebut diuji menggunakan *t-signifikasi* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP 2 SMK PGRI 13 Surabaya. Dari hasil perhitungan menggunakan uji *t*, diperoleh nilai derajat kebebasan (d_b) = 56, dan nilai taraf signifikan 5%. Dengan nilai $t_0 = 2,62$ dan $d_b = 56$, maka diketahui bahwa nilai $t_0 = 0,05$ dari $d_b = 56$ diperoleh $t_{tabel} = 1,67$.

Hal ini menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari t_{tabel} ($2,62 > 1,67$).

Dari hasil uji tersebut dapat disimpulkan, dari hasil analisis belajar siswa terbukti bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Draw Up Words* dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media *power point*. Terbukti bahwa media *Draw Up Words* dapat memberikan pengaruh pada kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP 2 SMK PGRI 13 Surabaya.

Pembahasan terakhir adalah hasil analisis angket respon siswa. Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil analisis data angket respon siswa berupa persentase menyatakan bahwa siswa memberikan respon yang baik pada penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil angket respon siswa mengenai penggunaan media *Draw Up Words* merupakan cara belajar yang baru bagi siswa memperoleh persentase sebesar 84,5%, penggunaan media *Draw Up Words* dapat mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh persentase sebesar 84%, penggunaan media *Draw Up Words* membuat suasana kelas menjadi menyenangkan memperoleh persentase sebesar 84,5%, pemberian waktu yang cukup oleh guru untuk penerapan media *Draw Up Words* memperoleh persentase sebesar 81%, penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan memperoleh persentase sebesar 80%, penggunaan media *Draw Up Words* dapat menumbuhkan minat serta motivasi memperoleh persentase sebesar 84,5%, peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin mendapatkan persentase sebesar 79%, penerapan media *Draw Up Words* dapat diterapkan untuk materi pelajaran lainnya memperoleh persentase sebesar 82%, penggunaan media *Draw Up Words* sangat mudah dipahami memperoleh persentase sebesar 82%, serta penggunaan media *Draw Up Words* memberikan dampak positif bagi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84,5%. Dengan demikian dari hasil analisis angket respon siswa dapat diambil simpulan bahwa siswa merespon positif pada penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya siswa yang termotivasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan pada bab IV, penelitian tentang penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya telah menjawab ketiga rumusan masalah. Berikut ini adalah simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan :

- 1) Penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya diperoleh hasil “sangat baik” dengan menggunakan data observasi aktivitas guru dan siswa. Hal ini diketahui dari hasil persentase aktivitas guru pada kelas eksperimen pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 80,55%, dan untuk pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 85,86%. Kemudian pada lembar observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen pertemuan pertama mendapatkan persentase sebesar 66,66% dan untuk pertemuan kedua mendapatkan persentase sebesar 91,66%. Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya berjalan dengan sangat baik.
- 2) Keefektifan penggunaan media *Draw Up Words* telah terbukti efektif terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya. Berdasarkan hasil analisis data soal *pre-test* dan *post-test*, dapat diketahui bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan siswa terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Draw Up Words*. Hasil nilai *pre-test* mendapatkan rata-rata sebesar 60,44 dan hasil nilai *post-test* mendapatkan rata-rata sebesar 84,65. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh $t_0 = 2,62$ dan $d_b = 56$, dan nilai taraf signifikan yang digunakan yaitu sebesar 5% sehingga $t_{tabel} (t_a)$ yang didapatkan sebesar 1,67. Jika ditinjau berdasarkan klasifikasi penerimaan hipotesis dijelaskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_0 > t_{tabel} (t_a)$. Hal ini sesuai dengan hasil yang didapatkan yaitu ($2,62 > 1,67$).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Draw Up Words* terbukti efektif dalam memberikan pengaruh pada kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

- 3) Hasil analisis data respon siswa dalam penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya mendapatkan respon positif dari siswa kelas XI OTKP 2 sebagai kelas eksperimen. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diperoleh presentase dengan kriteria “baik” hingga “sangat baik”. Berikut hasil presentase sesuai urutan butir pernyataan angket sebesar 84,5%, 84%, 84,5%, 81%, 80%, 84,5%, 79%, 82%, dan 84,5%. Berdasarkan skala *Likert*, dari 10 butir soal pernyataan angket respon siswa termasuk dalam kriteria “baik” dan “sangat baik. Berdasarkan hasil analisis angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI OTKP SMK PGRI 13 Surabaya sangat baik.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penggunaan media *Draw Up Words* terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin terbukti efektif dan mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa, serta adanya pengaruh yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Adapun beberapa ulasan dan arahan perlu diperhatikan dalam penggunaan media *Draw Up Words* terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin

Dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin, guru hendaknya menerapkan strategi atau metode pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran siswa, karena menurut pandangan siswa bahasa Mandarin merupakan bahasa asing yang sukar untuk mereka pelajari. Maka dari itu dibutuhkan suatu perlakuan yang berbeda dari biasanya agar siswa lebih mudah dalam memperelajarinya dan lebih antusias dalam belajar. Guru diharapkan mampu mengelola waktu dan kondisi kelas sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan kondusif. Selain itu guru diharapkan dapat menjaga situasi agar tetap fokus dan pembelajaran bahasa Mandarin bisa berjalan dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan untuk terus aktif di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aktif disini dimaksudkan dengan selalu memperhatikan penjelasan dari guru, berani bertanya

pada guru jika ada materi yang kurang dipahami serta menyelesaikan tugas dan perintah yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar. Siswa juga harus memiliki kepercayaan diri dalam keterampilan yang dimilikinya. Selain itu siswa dapat mengontrol diri agar kondusif kelas tetap terjaga.

Dalam melangsungkan penelitian selanjutnya yang serupa, diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mampu memodifikasi media permainan ini agar dapat digunakan dalam keterampilan yang lain seperti membaca, berbicara, menyimak, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L dan Abdul C. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alsa, A. (2004) Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dalam Penelitian Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Alwasilah, A. C. (2010). *Filsafat Bahasa dan Guruan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan (Praktek Edisi Revisi V)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan Teknik Pengumpulan Data dalam Tindakan Kelas. *Jurnal Unej*, 253.
- Hamalik. (1994). *Media Guruan*. Bandung: Cipta .
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Hernawan, A. H. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Keraf, G. (1991). *Tata Bahasa Rujukan Bahasa Indonesia untuk Tingkat*. Jakarta: Gramedia Widiasrana Indonesia.
- Khoyin, M. (2013). *Filsafat Bahasa*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kusumah, W dan Dwitagama D. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Agustina, L. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal LPPM Unindra*, 238.
- Marat, S. (2005). *Psikolinguistik : Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Aditama.
- Mintowati, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah : Pendekatan dan Metode Alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 3.
- Mustakim. (1994). *Membina Kemampuan Berbahasa : Panduan ke Arah Kemahiran Berbahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nana, S. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Purwati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar terhadap Penguasaan Kosakata dan Penyusunan Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rasyid, H dan Mansur. (2008). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Riduwan, dan Sunarto. (2011). *Pengantar Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sofyana, F. N. (2017). Efektivitas Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pinyin Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI AK SMK Prapanca 29 Surabaya. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Soekidjo, N. (2003). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Soeparno. (1998). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Subyakto, N. (1993). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi Penelitian* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H. G. (1990). *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardani, W. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Permainan Wordwall terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin pada siswa Kelas X SMA Giki 2 Surabaya. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Yulius, H. (2010). *Mudah dan Lancar Belajar Tata Bahasa Mandarin*. Jakarta: Trans Media Pustaka.
- 李德津. (2008). <<外国人实用汉语语法.>> 北京 : 华语教学出版社