

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN WAYANG KATA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS XI BAHASA SMA WACHID HASYIM MOJOGENENG MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2019/2020

Fitri Wahyuningsih

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya

fitriwahyuningsih.29@gmail.com

Prof. Dr. Subandi, S.Pd., M.A

subandi@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan salah satu asing yang memiliki kesulitan tersendiri. Siswa akan lebih mudah memahami Bahasa Mandarin jika menguasai kosakata Bahasa Mandarin. Untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin perlu digunakannya metode pembelajaran seperti metode permainan yang dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Penelitian ini menggunakan metode permainan wayang kata untuk mempermudah dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan penggunaan permainan wayang kata, untuk menjelaskan pengaruh penggunaan permainan wayang kata dan mendeskripsikan respon siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest design. Objek penelitian ini siswa kelas XI Bahasa dengan jumlah 22 siswa.

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama dan kedua berjalan baik dengan hasil persentase pada observasi aktivitas guru pertemuan pertama dan kedua sebesar 88,15%. Observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua dengan hasil persentase 92,5%. Klasifikasi pada skala likert menunjukan sangat baik.

Abstract

The research that discusses the effect of using *Uno Stacko* media is motivated by the difficulty of students in understanding learning to compose Chinese sentences. This is because students are easily bored when learning takes place. The research method used is quantitative research, with a True Experimental Design design. The form of the research design used in this study was the Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were students of class X SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang, with a sample of class X ASKEP 1 as a control class with a total of 27 people and X ASKEP 2 as an experimental class with a total of 24 people. Obtained the results of observations of teacher activity obtained a percentage of 80,44% and obtained the results of observations of student activity obtained a percentage of 79,17%. The results of the analysis, teacher activity and student activity fall into the "good" category. Based on the results of calculations using the t-significance formula, obtained $t_o = 14.45$. With a significance level of 5% or 0.05, with $d_b = 49$, the obtained $t_s = 2.010$. It is known that t_o is greater than t_s ($14.45 > 2.010$). It can be concluded that there was a positive influence after the implementation of *Uno Stacko* as a learning medium to compose Chinese sentences in class X ASKEP 2. The results of the student response questionnaire analysis that of the 11 items submitted were in the range of 81-100% with the criteria "very strong". Thus the use of *Uno Stacko* media in learning to compose Chinese sentences gets a good response from students.

Keywords: Uno Stacko media, composing Chinese sentences

PENDAHULUAN

Bahasa bisa disebut sebagai alat pemersatu bangsa. Dengan bahasa, antar negara bisa menjalin suatu hubungan kerja ataupun hubungan lainnya. Di era MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) saat ini, masyarakat dituntut untuk mampu berbahasa asing guna bersaing dengan negara-negara lain untuk mendapatkan pekerjaan. Sumber daya manusia jaman sekarang berbondong-bondong belajar bahasa asing, mulai dari belajar di sekolah, belajar sendiri, ataupun melalui kursus.

Belajar bahasa membutuhkan pembelajaran khusus. Pembelajaran bahasa memerlukan pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning*. Samani (2007:156) menyatakan yang dimaksud *joyful learning* yaitu belajar dengan situasi yang menyenangkan, bukan hanya membuat siswa tertawa melainkan dapat menyediakan suasana belajar yang santai sehingga siswa dapat menikmati situasi belajar tanpa ada rasa paksaan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat mudah dan menerima penggunaan bahasa asing.

Bahasa asing yang paling banyak digunakan di dunia saat ini adalah bahasa Inggris. Menurut Budiharso (2004:3) kurang lebih seperempat dari jumlah penduduk di dunia berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris. Namun tidak menutup kemungkinan masyarakat saat ini mempelajari bahasa asing selain bahasa Inggris. Bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari saat ini. Tidak heran jika jumlah pengguna bahasa Mandarin semakin meningkat, karena China adalah salah satu negara yang berpengaruh dalam perekonomian dunia. Maka dari itu banyak perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang mampu berbahasa Mandarin.

Demi mencetak sumber daya manusia yang mampu berbahasa Mandarin, saat ini banyak sekolah yang memasukkan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib. Namun mempelajari bahasa Mandarin tidaklah mudah, karena bahasa Mandarin sangatlah unik. Menurut Liu (2002:62) bahasa Mandarin memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahasa lainnya, antara lain nada, kosakata, tata bahasa, serta penulisan. Namun keunikan inilah yang menjadi hambatan siswa untuk mempelajarinya, salah satunya terletak pada pola menyusun kalimat bahasa Mandarin. Karena pola menyusun kalimat bahasa Mandarin berbeda dengan pola menyusun kalimat bahasa Indonesia.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran bahasa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran menyenangkan dapat terwujud karena adanya beberapa faktor, salah satunya adalah ketersediaan media pembelajaran. Seperti yang

dikemukakan oleh Arsyad (2002:26), manfaat penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar adalah dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat mempengaruhi psikologi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan rasa ingin tahu siswa menjadi lebih berkembang. Karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu siswa yang kian berkembang, siswa menjadi termotivasi untuk terus belajar dan menggali ilmu dan informasi sebanyak-banyaknya. Namun pemilihan media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran membuat kalimat bahasa Mandarin.

Subjek penelitian yang dipilih adalah siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang. Menurut survei dan wawancara singkat yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Mandarin di SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang, kesulitan yang dialami siswa saat belajar bahasa Mandarin terletak pada penyusunan kalimat. Siswa masih belum faham tentang cara menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin. Siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang merasa cepat bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan beberapa siswa sering membuat suasana menjadi tidak kondusif. Untuk membantu kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko*. Peneliti memilih permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran karena permainan ini memerlukan sebuah strategi, sehingga media ini mampu membuat siswa aktif berfikir. Selain itu, dilihat dari segi penampilan, media *Uno Stacko* memiliki warna yang beragam sehingga dapat menarik perhatian siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, media *Uno Stacko* termasuk media permainan yang sedang populer dan banyak dimainkan oleh para remaja saat ini, sehingga siswa lebih tertarik memainkannya, dan dapat mengatasi rasa bosan siswa saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Uno Stacko* ini dinilai sangat cocok untuk mengatasi kesulitan siswa, dan cocok dengan siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang. (2) Mendeskripsikan pengaruh

penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang. (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *True Experimental Design*, karena dengan menggunakan desain ini dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Maka dalam penelitian ini memiliki perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, hanya pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus dengan menerapkan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran. Adapun untuk kelas kontrol dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang yang terdiri dari 6 kelas yaitu X FKK 1, X FKK 2, X FKK 3, X ASKEP 1, X ASKEP 2, dan X TLM. Keenam kelas tersebut mendapatkan pelajaran bahasa Mandarin dengan porsi yang sama yaitu 2x45 menit dalam seminggu. Untuk memilih sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah siswa kelas X ASKEP 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 27 orang dan siswa kelas X ASKEP 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 24 orang.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dalam penelitian. Menurut Satori dan Komariah (2011:103) teknik pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Observasi, dilakukan pada penelitian ini guna untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran menyusun kalimat Bahasa Mandarin. Pada penelitian ini terdapat dua lembar observasi yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengenai aktivitas guru dan siswa ketika proses penelitian berlangsung yang diamati oleh guru pamong (guru mata pelajaran bahasa Mandarin).
- (2) Tes, yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tulis yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa untuk mengetahui ada atau tidaknya perkembangan prestasi

siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran *Uno Stacko*. *Pretest* diberikan pada saat awal pertemuan sebelum diterapkannya media pembelajaran *Uno Stacko*, sedangkan *posttest* diberikan setelah diterapkannya media pembelajaran *Uno Stacko* untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Uno Stacko*. Jumlah soal *pretest* dan *posttest* sama yaitu 28 butir pertanyaan dan disesuaikan dengan buku pelajaran Bahasa Mandarin yang digunakan di kelas X SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang. Model soal terdiri dari 4 bagian, 8 soal benar salah, 10 soal mengisi kalimat rumpang, 5 soal menyusun kalimat acak dan 5 soal membuat kalimat berdasarkan gambar.

- (3) Kuesioner (angket), berfungsi untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian adalah angket tertutup, dimana didalam angket ini terdapat pernyataan-pernyataan yang sudah disiapkan jawabannya dan siswa tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan. Pada lembar angket ini terdapat 11 butir pernyataan yang telah disediakan peneliti.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis data, yaitu data hasil observasi aktivitas guru dan siswa, data nilai siswa, dan data hasil angket respon siswa. Pertama, analisis data hasil observasi aktivitas guru dan siswa menggunakan rumus:

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

Hasil persentase tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan petunjuk skor skala Likert sebagai berikut Riduwan (2010:15):

Tabel 1. Tabel Skala Likert

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

Kedua, analisis data nilai tes siswa menggunakan uji *t-test*, rumus sebagai berikut (Arikunto, 2013:355):

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

Ketiga, analisis data hasil 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
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Nilai tersebut digunakan untuk menghitung angket dan untuk penarikan kesimpulan dari hasil jawaban siswa. Berikut adalah perhitungan angket menurut Riduwan (2010:23) :

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

Setelah dianalisis per butir pertanyaan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil kesimpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan yang telah tersedia. Menurut Riduwan (2010:23), klasifikasi persentase responden dapat disajikan sebagai berikut:

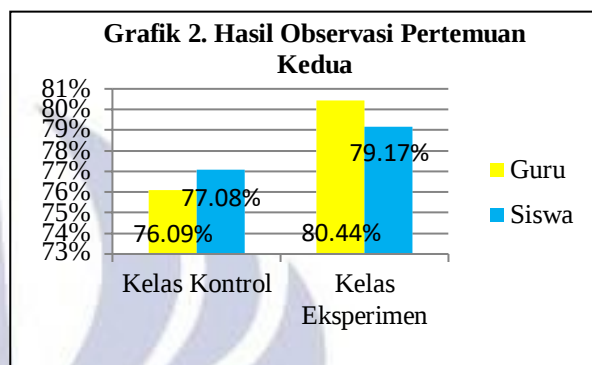
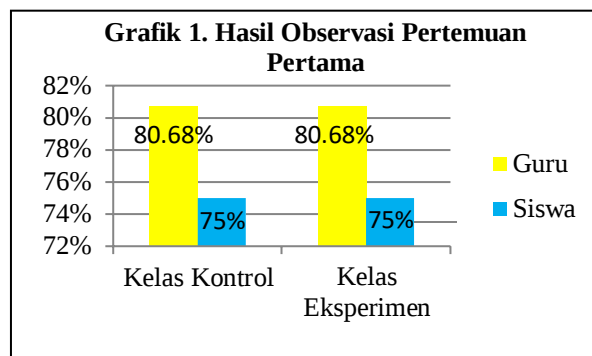
Tabel 2. Tabel Skala Likert

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup
61-80%	Kuat
81-100%	Sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

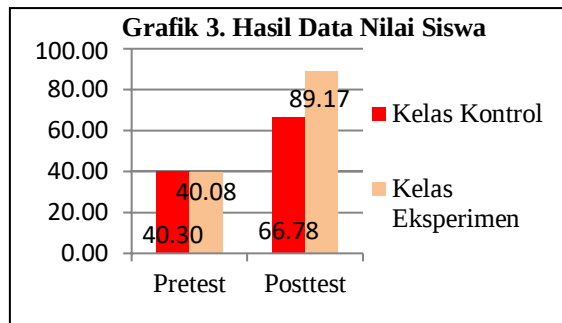
Penelitian ini dilaksanakan selama dua minggu dengan dua kali pertemuan pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setiap satu kali pertemuan adalah 2 jam pelajaran dengan durasi 45menit/jam pelajaran. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu mengenai penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat digunakan data observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Kedua lembar observasi tersebut diisi oleh observer yaitu guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang. Sedangkan peneliti sebagai guru saat pembelajaran berlangsung. Observer mengamati dan menilai semua kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kedua lembar observasi ini diisi oleh observer pada setiap pertemuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian data observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa tersebut dianalisis menggunakan skala Likert. Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:



Berdasarkan grafik 1 dan grafik 2 apabila dilihat dengan tabel skala Likert, persentase yang diperoleh berada pada kisaran persentase 61-80% dengan kriteria baik. Persentase pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Uno Stacko* lebih baik digunakan sebagai media pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin dibandingkan dengan metode ceramah. Kesimpulan di atas dapat dibuktikan dengan sikap siswa yang tertib, dan aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tak hanya itu, siswa pun sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media *Uno Stacko*.

Hasil Data Nilai Siswa

Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua mengenai pengaruh penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat digunakan data *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* diberikan sesudah diberikan perlakuan. *Pretest* dan *posttest* ini digunakan untuk melihat perkembangan siswa sebelum dan sesudah dilakukan pengajaran. Soal pada *pretest* dan *posttest* ini sama, terdapat 4 bagian dengan total 28 butir pertanyaan. Selanjutnya data *pretest* dan *posttest* dianalisa dengan cara memberikan skor di setiap jawaban yang benar dan mengubahnya menjadi skor nilai. Berikut adalah grafik rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen:



Berdasarkan grafik di atas, nilai *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol. Dapat disimpulkan apabila penggunaan media *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Penggunaan media *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh nilai *t-test* sebesar 14,45. Dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan $d_b = 49$, diperoleh *t* tabel 2,010. Diketahui bahwa t_o lebih besar dari t_s ($14,45 > 2,010$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif pada kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran kemampuan menyusun kalimat menggunakan media *Uno Stacko*.

Hasil Angket Respon Siswa

Untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu mengenai respon siswa terhadap penggunaan media *Uno Stacko*, digunakan data angket respon siswa. Siswa pada kelas eksperimen diminta untuk mengisi angket respon yang terdiri dari 11 butir pernyataan dan 4 kriteria penilaian yaitu Sangat Setuju (SS) dengan nilai 4, Setuju (S) dengan nilai 3, Kurang Setuju (KS) dengan nilai 2, Tidak Setuju (TS) dengan nilai 1. Selanjutnya, angket tersebut dianalisis per butir, berikut adalah tabel hasil perhitungan persentase angket respon siswa:

Tabel 3. Hasil Persentase Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Sebelum menggunakan media <i>Uno Stacko</i> , Bahasa Mandarin adalah mata pelajaran yang sulit	SS	3 siswa	12,50%
		S	6 siswa	25%
		KS	9 siswa	37,50%
		TS	6 siswa	25%
2.	Sebelum menggunakan media <i>Uno Stacko</i> , menyusun kalimat dalam Bahasa Mandarin itu sulit	SS	7 siswa	29,17%
		S	3 siswa	12,50%
		KS	7 siswa	29,17%
		TS	7 siswa	29,17%
3.	Media <i>Uno Stacko</i> cocok untuk pembelajaran menyusun kalimat	SS	11 siswa	45,83%
		S	11 siswa	45,83%
		KS	2 siswa	8,33%

	dalam Bahasa Mandarin	TS	0 siswa	0%
4.	Pembelajaran dengan media <i>Uno Stacko</i> menyenangkan	SS	20 siswa	83,33%
		S	4 siswa	16,67%
		KS	0 siswa	0%
		TS	0 siswa	0%
5.	Saya menyukai suasana kelas saat pembelajaran dengan media <i>Uno Stacko</i> berlangsung	SS	16 siswa	66,67%
		S	6 siswa	25%
		KS	2 siswa	8,33%
		TS	0 siswa	0%
6.	Media <i>Uno Stacko</i> membantu saya mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menyusun kalimat Bahasa Mandarin	SS	12 siswa	50%
		S	8 siswa	33,33%
		KS	4 siswa	16,67%
		TS	0 siswa	0%
7.	Media <i>Uno Stacko</i> membantu saya mengingat materi pembelajaran	SS	11 siswa	45,83%
		S	10 siswa	41,67%
		KS	2 siswa	8,33%
		TS	1 siswa	4,17%
8.	Pembelajaran dengan media <i>Uno Stacko</i> membuat saya bersemangat dalam belajar	SS	16 siswa	66,67%
		S	8 siswa	33,33%
		KS	0 siswa	0%
		TS	0 siswa	0%
9.	Media <i>Uno Stacko</i> membuat saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran	SS	13 siswa	54,17%
		S	11 siswa	45,83%
		KS	0 siswa	0%
		TS	0 siswa	0%
10.	Media <i>Uno Stacko</i> mampu menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa	SS	15 siswa	62,50%
		S	7 siswa	29,17%
		KS	1 siswa	4,17%
		TS	1 siswa	4,17%
11.	Saya setuju media <i>Uno Stacko</i> digunakan untuk pembelajaran selanjutnya	SS	16 siswa	66,67%
		S	8 siswa	33,33%
		KS	0 siswa	0%
		TS	0 siswa	0%

Setelah dianalisis per butir pertanyaan, selanjutnya dianalisis menggunakan skala Likert. Diperoleh hasil hitungan yaitu 2 dari 11 butir pernyataan berada pada kisaran 41-60% dengan kriteria cukup dan 9 dari 11 butir pernyataan berada pada kisaran 81-100% dengan kriteria sangat kuat. Dapat ditarik kesimpulan bahwa ada respon yang positif dari siswa terhadap penggunaan *Uno Stacko* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

PENUTUPAN Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Uno Stacko* Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Siswa Kelas X Asisten Keperawatan 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Uno Stacko* baik digunakan sebagai media pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Penggunaan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin memberi dampak yang positif bagi siswa. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin. Media *Uno Stacko*

ini pun diterima dengan baik oleh siswa, terbukti dengan siswa tertarik dengan media ini. Dengan adanya media *Uno Stacko* ini, siswa menjadi lebih fokus memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.

2. Pengaruh penggunaan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas X ASKEP 2 SMK Kesehatan Bakti Indonesia Medika Jombang pun membawa pengaruh yang positif. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah di kelas X ASKEP 1, pembelajaran menggunakan media *Uno Stacko* dinilai lebih efektif. Dapat dibuktikan dengan perbandingan nilai *posttest* kedua kelas, rata-rata nilai *posttest* kelas X ASKEP 1 masih berada di bawah KKM, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas X ASKEP 2 melampaui KKM. Dan berdasarkan hasil uji *t-signifikasi*, diperoleh perhitungan $t_o = 14,45$. Dengan taraf signifikasi 5% atau 0,05, dengan $d_b = 49$, diperoleh $t_s = 2,010$. Diketahui bahwa t_o lebih besar dari t_s ($14,45 > 2,010$). Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media *Uno Stacko* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin sangat baik. Media *Uno Stacko* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih mudah menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Tak hanya itu, siswa merasa media *Uno Stacko* ini mampu mengatasi kesulitan siswa dalam mengingat materi pembelajaran. Penggunaan media *Uno Stacko* ini pun mampu memotivasi siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan perubahan siswa yang menjadi lebih aktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 66,67% siswa sangat setuju media *Uno Stacko* dapat diterapkan untuk pembelajaran selanjutnya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti. Adapun sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran seharusnya lebih sering dilakukan. Karena dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu kesulitan yang dialami siswa.
2. Pemilihan media pembelajaran harusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa.

3. Menunjukkan gambar ataupun ilustrasi supaya siswa mampu menangkap langsung materi yang disampaikan.
4. Soal-soal latihan maupun evaluasi seharusnya dibuat lebih kreatif lagi. Bisa ditambahkan dengan gambar supaya siswa dapat mengasah segi kreatifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. 2009. *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azwar, S. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiharso, T. 2004. *Prinsip dan Strategi Pengajaran Bahasa*. Surabaya: Lutfansah Mediatama.
- Chaer, A. 2013. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlan, Shopia Wardah. 2015. "Efektivitas Teknik Permainan *Uno Stacko Mission* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XII SMA PGRI 1 Bandung". Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: FBS UPI
- Komariah, A. dan Satori, D. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kusaeri, S. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Liu, X. Z. 2002. *Hànyǔ zuòwéi dì èr yǔyán jiàoxué jiǎn lùn*. Beijing : Beijing Language and Culture University Press.
- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miarso, Y. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir, A. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Prakoso, Bobby Bagus. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa

Mandarin Peserta Didik kelas VII SMP Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS UNESA

Putrayasa, I. D. 2008. *Analisis Kalimat (Fungsi, Kategori, dan Peran)*. Bandung: Refika Aditama.

Rahwanti, Juni. 2017. " Pengembangan Media Pembelajaran Uno Statik Dalam Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Materi Turunan Kelas XI ". Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: UNIMUS

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

Riyanto, B. 2010. *Dasar-dasar Pembelanjaan Perusahaan*. Yogyakarta: BPFE.

Sadiman, A. S. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Samani, M. 2007. *Menggagas Pendidikan Bermakna: Integrasi Life Skill-KBK-CTL-MBS*. Surabaya: Penerbit SIC.

Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N. dan Ibrahim. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Yulius, H. 2010. *Mudah dan Lancar Belajar Tata Bahasa Mandarin*. Jakarta: Trans Medika Pustaka.

