

PENGARUH PERMAINAN AQUARIUM KATA DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN KELAS X SMA DHARMA WANITA SURABAYA

Ananda Tiara Putri Sandy

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

email : ananda.18023@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd

email : zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Peneliti memilih SMA Dharma Wanita Surabaya karena pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib sedangkan siswa kurang menyukai pembelajaran Bahasa Mandarin, kurangnya motivasi belajar siswa membuat peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berupa permainan yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, mendeskripsikan pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen berjenis *One group pretest posttest design* dengan pendekatan kuantitatif bentuk *pre-experimental design*. Hasil penelitian rumusan masalah pertama dapat diketahui dengan hasil lembar kegiatan guru di kelas eksperimen pada pertemuan pertama mendapat persentase 93,4%, pertemuan kedua mendapat persentase 100%. Hasil lembar kegiatan siswa pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua, keduanya memperoleh persentase yang sama yaitu 95%. Hasil penelitian kedua yaitu hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh perhitungan menggunakan *t-test*, diperoleh hasil nilai $t_0 = 3,80$ dan $d_b = 24$, diketahui bahwa $t_s 0,05 = 1,70$ dari $d_b = 25$. Hasil ini menunjukkan t_0 lebih besar dari t_s ($3,80 > 1,70$), maka H_0 ditolak, sedangkan H_1 diterima. Hasil penelitian ketiga yaitu analisis angket respon siswa kelas eksperimen pada 10 butir pernyataan pada angket, jika diukur berdasarkan skala *Likert* mendapatkan hasil sangat baik pada presentase 81-100%. Dapat disimpulkan, penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya berpengaruh positif dan mendapatkan respon sangat baik dari siswa.

Kata Kunci :Pengaruh, Permainan Aquarium Kata, kosakata

Abstract

Researchers chose SMA Dharma Wanita Surabaya because learning Mandarin is a compulsory subject while students don't like learning Mandarin, the lack of student motivation makes researchers want to apply learning media in the form of games that can support learning Mandarin. The purpose of this study is to describe the process of using the word Aquarium game in mastering Chinese vocabulary, to describe the effect of using the word Aquarium game in mastering Chinese vocabulary, and to describe students' responses to the use of the word Aquarium game in mastering Chinese vocabulary. The research method used by the researcher is experimental research with the type of One group pretest posttest design with a quantitative approach in the form of pre-experimental design. The results of the first problem formulation research can be seen by the results of the teacher activity sheets in the experimental class at the first meeting getting a percentage of 93.4%, the second meeting getting a percentage of 100%. The results of the student activity sheets in the first and second meeting experimental classes, both obtained the same percentage, namely 95%. The results of the second study, namely the results of the pretest and posttest in the experimental class obtained calculations using *t-test*, obtained the results of the values of $t_0 = 3,80$ and $d_b = 24$, it is known that $t_s 0,05 = 1,70$ from $d_b = 25$. These results show t_0 greater than t_s ($3,80 > 1,70$), then H_0 is rejected, while H_1 is accepted. The result of the third research is the questionnaire analysis of the experimental class student responses to 10 statements in the questionnaire, if measured on a Likert scale, the results are very good at a percentage of 81-100%. It can be concluded that the use of the word Aquarium game in Chinese vocabulary mastery for Class X SMA Dharma Wanita Surabaya has a positive effect and gets a very good response from students.

Keywords : Influence, Word's Aquarium, Vocabulary

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang seiring berjalannya waktu mengikuti perkembangan jaman. Hal ini mengakibatkan penggunaan bahasa asing dianggap penting karena banyak pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi bersifat internasional, yang umumnya digunakan berbahasa asing yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin kemudian ditulis ulang dalam Bahasa Nasional masing-masing negara.

Pada prinsip dasar, manusia melakukan komunikasi menggunakan bahasa yang sebenarnya manusia juga dapat menggunakan alat lain untuk melakukan komunikasi seperti pendapat Wiratno (2012:2) dimana bahasa adalah salah satu pilihan alat untuk komunikasi. Bahasa Mandarin memiliki fungsi komunikasi yang berpengaruh dengan adanya aktifitas perusahaan-perusahaan China yang menjalin kerjasama dengan Indonesia di era globalisasi yang sudah terjadi beberapa abad terakhir. Adanya kerjasama ini membuat kualitas sumber daya manusia turut meningkat, salah satu kemampuan diri yang bermanfaat untuk menghadapi persaingan di dunia kerja adalah kemampuan berbahasa asing, seperti menguasai Bahasa Mandarin.

Kosakata merupakan bagian paling penting yang harus dipelajari saat belajar Bahasa Mandarin, Keraf (2010:65) menuturkan bahwa perbendaharaan kata atau biasa disebut kosakata merupakan susunan kata-kata yang akan kita ketahui, jadi saat penguasaan kosakata penutur luas maka kecil kemungkinan terjadinya kesalahpahaman, kosakata juga sebagai penanda berkembangnya keterampilan berbahasa dan berkembangnya mental penutur. Kosakata dalam Bahasa Mandarin disebut dengan 词汇 *cíhuì*. Suparto (2010:3) berpendapat bahwa jenis kata dalam Bahasa Mandarin terdiri dari 名词 (*míngcí*-kata benda), 动词 (*dòngcí*-kata kerja), 助动词 (*zhùdòngcí*-kata kerja bantu), 形容词 (*xíngróngcí*-kata sifat), 数词 (*shùcí*-kata bilangan), 量词 (*liàngcí*-kata bantu bilangan), 代词 (*dàicí*-kata ganti). Artinya, jenis kosakata dalam Bahasa Mandarin yang dapat dipelajari cukup beragam dan penggunaannya dapat disesuaikan kebutuhan masing-masing.

Berbagai cara digunakan pengajar untuk berkomunikasi dengan peserta didik seperti penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, terutama untuk materi pembelajaran yang cukup sulit dipahami, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu pilihan bagi pengajar. Menurut Mustofa dkk (2020:4), adanya kemauan siswa, tumbuhnya perhatian dan dorongan, kepekaan perasaan dan pikiran adalah hal yang ditimbulkan dalam penggunaan media pembelajaran yang berperan sebagai pengantar sumber pesan dengan penerima pesan pada proses pembelajaran. Artinya, selain berfungsi untuk menstimulasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa dan meningkatkan motivasi mempelajari Bahasa Mandarin, selain itu media pembelajaran mempermudah proses komunikasi dan penyampaian materi pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan interaktif dilakukan oleh pengajar agar tercapainya tujuan belajar mengajar sesuai kurikulum pembelajaran. Menurut Mustofa dkk (2020:7) korelasi dalam proses pembelajaran bahasa antara pengajar dengan peserta didik serta materi ajar mampu mengembangkan kualitas belajar dan memotivasi peserta didik, seiring bertambahnya rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik maka akan memberi dampak pada pembelajaran menjadi lebih interaktif. Maka peneliti menggunakan media Aquarium Kata supaya peserta didik antusias dalam pembelajaran serta meningkatkan cara belajar dan keterampilan peserta didik terhadap penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Media permainan Aquarium Kata hanya digunakan pada pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Capaian kompetensi siswa yang dapat diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran serta berasal dari proses belajar mengajar disebut sebagai hasil belajar, pendapat yang dituturkan Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) mengenai hasil belajar yaitu didapatkan dari proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam mempelajari setiap pesan atau informasi berupa materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pengajar, kemudian pihak pengelola bidang pendidikan memberikan tanda baik dalam bentuk simbol, huruf maupun angka yang menginterpretasikan bahwa peserta didik berhasil mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan keterampilan yang didapatkan. Beberapa faktor

baik faktor luar maupun dalam dapat memengaruhi tercapai atau tidaknya hasil belajar, Nana Sudjana (2013:3) berpendapat faktor utama yang biasanya sering ditemukan di dalam kegiatan pembelajaran adalah pengaruh dalam setiap individu peserta didik baik secara intelektual maupun faktor lingkungan, Pendapat Nana Sudjana ini sesuai dengan pembelajaran yang dialami oleh siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya dimana faktor individu dan faktor lingkungan sangat memengaruhi kualitas belajar dan hasil belajar yang didapatkan peserta didik.

Metode permainan yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah Aquarium Kata, yaitu permainan memasang kosakata yang berupa *Hanzi* dan *Pinyin*. Peneliti memilih permainan Aquarium Kata sebagai media permainan yang akan digunakan selama pembelajaran karena dinilai inovatif dan interaktif. Bagi pemula seperti siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, penguasaan kosakata dianggap cukup sulit sedangkan kosakata adalah dasar dalam mempelajari Bahasa Mandarin, permainan Aquarium Kata diharapkan dapat membantu pembelajaran Bahasa Mandarin terutama penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Permainan Aquarium Kata adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok, dimana pengajar mengelompokkan peserta didik berdasarkan deret bangku yang kemudian bermain secara bergantian. Pada permainan Aquarium Kata peserta didik hanya harus mencari pasangan dari *Pinyin* yang sudah disediakan pada umpun bermagnet yang akan digunakan untuk memancing ikan. Peserta didik yang sedang bermain akan mengambil salah satu alat pancing berumpan yang sudah disediakan. Kemudian peserta didik tersebut bertugas mencari pasangan kosakata tersebut yang berupa *Hanzi* pada Aquarium Kata yang sudah tersedia. Peserta didik diperbolehkan diskusi dengan anggota kelompoknya. Setelah berhasil menemukan pasangan kosakata tersebut peserta didik harus menjelaskan makna dari kosakata yang didapatkan. Kosakata yang digunakan saat bermain adalah kosakata yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang ditempuh, cara ini dilakukan agar peserta didik tidak hanya memahami pembacaan kosakata saja tetapi juga huruf dan makna kosakata tersebut.

Bahasa Mandarin saat ini banyak ditambahkan dalam kurikulum sekolah dengan harapan peserta didik dapat bersaing dalam dunia

kerja. Menurut Noermanzah dkk, berbicara, menyimak, membaca, dan menulis merupakan aspek penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa (2018:172). Dari empat komponen berbahasa tersebut, keterampilan membaca dan menulis yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Agar penguasaan Bahasa Mandarin peserta didik meningkat diharuskan mampu memahami kosakata sebagai dasar Bahasa Mandarin. Karena baik menulis kosakata maupun membaca kosakata dengan nada yang tidak sesuai akan mengubah makna kosakata itu sendiri.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti sebelumnya SMA Dharma Wanita Surabaya menetapkan pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib. Pembelajaran Bahasa Mandarin ini dilakukan untuk meningkatkan wawasan peserta didik dalam berbahasa karena penggunaannya akan sangat berpengaruh di masa mendatang. Kemampuan berbahasa ini dapat memudahkan peserta didik dalam menghadapi persaingan baik dalam pengaplikasian beasiswa maupun di dunia kerja nantinya. Peneliti memilih SMA Dharma Wanita Surabaya karena pembelajaran Bahasa Mandarin yang ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib sedangkan peserta didik yang kurang menyukai adanya pembelajaran Bahasa Mandarin, kurangnya motivasi belajar peserta didik membuat peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berupa permainan yang dapat menunjang pembelajaran Bahasa Mandarin.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dijabarkan, maka dilaksanakan penelitian dengan rumusan masalah : 1) Bagaimana proses penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya?, 2) Bagaimana pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya?, dan 3) Bagaimana respon siswa kelas X SMA Dharma Wanita terhadap penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin?

Berdasar pada rumusan masalah tersebut, maka peneliti mendapatkan tujuan penelitian diantaranya adalah : 1) Mengetahui bagaimana proses penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, 2) Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan

kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, 3) Mengetahui bagaimana respon siswa kelas X SMA Dharma Wanita terhadap penerapan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Peneliti menemukan tiga penelitian yang relevan dengan yang dilakukan pada penelitian ini. Pertama, penelitian oleh Retha Fitria Rachmadhani (2020) “Pengaruh Permainan Charade Dengan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik” dalam jurnal artikel Vol 3 No. 1 oleh Retha Fitria Rachmadhani Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni UNESA yang diakses secara *Online*. Hasil dari penelitian Retha adalah permainan Charade terhadap penguasaan kosakata Bahasa Mandarin berdampak positif dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin selanjutnya. Perbedaan pada penelitian Retha dan penelitian ini adalah materi yang disampaikan oleh Retha adalah HSK 1 sedangkan penelitian ini campuran antara HSK 1 dan HSK 2. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media permainan. Kedua, penelitian oleh Almas Ghassani Rurky (2020) “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya” dalam jurnal artikel Vol 3 No. 2 oleh Almas Ghassani Rurky Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni UNESA yang diakses secara *Online*. Hasil dari penelitian Almas adalah media Gambar berpengaruh baik dan dapat dikembangkan untuk mempelajari keterampilan Bahasa Mandarin lainnya. Perbedaan pada penelitian Almas dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti yaitu menyusun kalimat sederhana sedangkan penelitian ini adalah penguasaan kosakata. Persamaannya adalah keduanya menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar dan menggunakan subjek yang sama yaitu kelas X. Ketiga, penelitian oleh Fitri Wahyuningsih (2020) “Pengaruh Penggunaan Permainan Wayang Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas XI Bahasa SMA Wachid Hasyim Mojogeneng Tahun Ajaran 2019/2020” dalam skripsi tidak diterbitkan oleh Fitri Wahyuningsih Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni UNESA. Hasil dari penelitian Fitri adalah permainan Wayang Kata memiliki pengaruh positif dan dapat digunakan dalam pembelajaran

Bahasa Mandarin materi lainnya. Perbedaan penelitian Fitri dengan penelitian ini adalah media permainan yang digunakan yaitu Fitri menggunakan permainan Wayang Kata sedangkan penelitian ini menggunakan permainan Aquarium Kata. Persamaan keduanya adalah sama-sama meneliti keterampilan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Dikarenakan penguasaan kosakata yang dipelajari saat peserta didik masih kelas X berpengaruh pada pembelajaran Bahasa Mandarin di SMA Dharma Wanita Surabaya. Dengan adanya pengaplikasian metode permainan diharapkan siswa SMA Dharma Wanita Surabaya khususnya siswa kelas X dapat menumbuhkan semangat belajar dan pembelajaran Bahasa Mandarin menjadi lebih menarik juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kelas X dipilih oleh peneliti sebagai subjek penelitian karena kosakata yang dipelajari masih tergolong dasar dan dapat memengaruhi tahap selanjutnya. Maka peneliti menulis penelitian ini untuk meneliti bagaimana pengaruh permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

Dalam pembelajaran, pengajar diharuskan untuk lebih kreatif dan penuh inovasi dalam penyampaian bahan ajar dengan adanya penerapan media pembelajaran yang baru agar peserta didik dapat berperan aktif dan antusias saat memahami materi serta mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi siswa yang merasa cukup jenuh dengan pembelajaran Bahasa Mandarin, pendekatan yang menarik mampu memberikan inovasi menghafal kosakata dan suasana baru dalam belajar. Belajar Bahasa Mandarin menjadi lebih menarik mudah dipahami. Tercapainya tujuan pembelajaran bisa terlihat dari hasil capaian belajar peserta didik, peserta didik dapat menguasai kosakata dan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dengan penggunaan media pembelajaran Aquarium Kata, peneliti mengharapkan siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya mampu menguasai kosakata dan memahami mata pelajaran Bahasa Mandarin.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen berjenis *One group pretest posttest design* dengan pendekatan kuantitatif, karena peneliti hanya menggunakan satu kelas saja, seperti

yang dikemukakan oleh Arikunto (2010:124) bahwa kegiatan penelitian yang diberikan pada sampel tunggal tanpa ada sampel pembanding yang diawali dengan pemberian *pretest* kemudian pemberian perlakuan, setelah itu pemberian *posttest* disebut sebagai pendekatan *One group pretest-posttest* design. Dimana tujuan dari dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengerti bagaimana pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Pada pengujian analisis data yang memiliki sifat kuantitatif/kualitatif Sugiyono (2013:8) mengemukakan bahwa metode penelitian yang sesuai berdasarkan filsafat positivisme adalah penelitian kuantitatif yang juga berguna untuk meneliti subjek penelitian berupa sampel atau populasi, serta pengumpulan data yang cocok adalah instrumen penelitian. *Pre-experimental design* dipilih sebagai bentuk pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini, diterapkannya bentuk *pre-experimental design* pada penelitian ini dikarenakan penelitian yang akan dilakukan adalah eksperimen yang belum akurat.

Sampel atau populasi yang akan digunakan hanya satu kelas pada bentuk *pre-experimental design* yang diterapkan pada penelitian ini disebut sebagai kelas eksperimen, tidak ada sampel pembanding yang biasanya disebut kelas kontrol. Sesuai dengan pendapat Sugiyono, Rancangan yang diaplikasikan pada satu kelompok tanpa adanya pembanding atau kelas kontrol disebut sebagai *One group pretest* dan *posttest*. Satu kelompok atau kelas yang diberi perlakuan pra dan pascauji merupakan rancangan *Pre-experimental design*. (2014:109). Penerapan media pembelajaran Aquarium Kata sebagai perlakuan khusus dilakukan pada kelas eksperimen selama pembelajaran.

Karena penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, maka peneliti menerapkan teknik analisis data berupa statistik deskriptif. Teknik analisis data digunakan untuk mendapat data akurat sesuai tujuan penelitian dan memahami bagaimana pengaruh media Aquarium Kata terhadap penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Untuk melakukan analisis data secara statistik, Sugiyono (2013:147) menuturkan terdapat dua macam cara yang dapat dipilih, seperti statistik inferensial dan statistik deskriptif, pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan statistik inferensial untuk menganalisis data sampel yang selanjutnya diolah menjadi populasi data.

Berikut langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media, diantaranya :

Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Mandarin pada kelas eksperimen dapat diketahui dengan adanya observasi selama penelitian, maka peneliti menyediakan lembar observasi oleh guru Bahasa Mandarin SMA Dharma Wanita Surabaya. Data pada lembar observasi diberi 4 kriteria penilaian berurutan mulai skor terendah hingga skor tertinggi yaitu skor 1, 2, 3, 4.

Data yang diperoleh dianalisis dan dihitung setiap butir pertanyaan yang sudah ada, data yang dianalisis berupa lembar observasi dan lembar angket respon siswa, kemudian untuk menyimpulkan perlu adanya analisis dengan rumus skala likert, yaitu :

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

Keabsahan materi yang digunakan selama pembelajaran dapat diketahui setelah analisis data dilakukan, hasil analisis menjadikan media Aquarium Kata dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Mandarin secara *real*. Ridwan (2009:23) mengemukakan bahwa persentase kualitas materi dapat diketahui melalui table skala likert berikut :

Tabel 3.1
Standar Penafsiran Skala Likert

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

Untuk menganalisis data lembar soal *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan kaidah *t*-signifikansi.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

t : nilai *t*-signifikansi

Md : nilai rata-rata deviasi

d : kuadrat nilai deviasi

n : jumlah peserta didik

Kemudian peneliti menganalisis data angket respon siswa, penjabaran penilaian angket respon siswa adalah jawaban sangat setuju (SS) mendapat 4 poin, untuk jawaban setuju (S) mendapat 3 poin, untuk jawaban tidak setuju (TS) mendapat 2 poin,

dan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS) mendapat 1 poin.

Penilaian dengan poin disediakan untuk mempermudah responden menjawab angket respon siswa. Kemudian peneliti menganalisis data angket respon siswa menggunakan kaidah:

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

Keterangan :

P : persentase hasil

f : frekuensi dari setiap butir jawaban

N: jumlah subjek penelitian

Peneliti menggunakan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Media permainan Aquarium Kata dibuat karena terinspirasi dari kegiatan memancing baik dalam *game online* maupun secara langsung. Permainan Aquarium Kata termasuk metode permainan interaktif, pendapat Sutikno (2019:40) suasana belajar santai tapi tetap serius yang memberi rasa menyenangkan pada peserta didik dapat diciptakan dengan menyajikan materi pelajaran salah satunya melalui metode permainan. Permainan Aquarium Kata dapat membuat suasana belajar peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap hasil dan pembahasan peneliti akan menjabarkan secara rinci hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari data yang sudah dianalisis sebelumnya. Tahap pembahasan mencakup proses pembelajaran di kelas eksperimen yang disimpulkan berdasarkan hasil olah observasi, berpengaruh atau tidaknya hasil belajar peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin yang disimpulkan berdasarkan nilai penguasaan kosakata Bahasa Mandarin pada lembar soal *pretest* dan lembar soal *posttest*, angket respon siswa dan juga meliputi proses belajar mengajar Bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan Aquarium Kata.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan proses penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, mendeskripsikan pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, serta mendeskripsikan respon siswa dalam penguasaan

kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Uraian hasil analisis penelitian sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan menggunakan permainan Aquarium Kata memberikan pengaruh yang sangat baik pada penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Pengaruh yang sangat baik dipastikan dengan hasil analisis data lembar observasi, nilai rata-rata yang memiliki peningkatan cukup signifikan pada soal *pretest* dan soal *posttest* yang diberikan pada peserta didik, serta kesan sangat baik yang diberikan oleh peserta didik. Hasil observasi diperoleh dari lembar observasi yang disediakan peneliti untuk diisi saat kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan permainan Aquarium Kata berlangsung oleh guru pamong Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya yaitu Ibu Asmania Rizki, M.Pd. Hasil data observasi kegiatan peneliti pada kelas eksperimen pertemuan pertama mendapat persentase 93,4% sedangkan pada kelas eksperimen pertemuan kedua mendapat persentase 100%, hasil data observasi yang diperoleh pada pertemuan kedua memperlihatkan peningkatan hasil persentase, peningkatan ini membuktikan bahwa berkembangnya kegiatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain lembar observasi yang disediakan untuk kegiatan guru, peneliti juga menyediakan lembar observasi kegiatan siswa pada saat pembelajaran yang diisi oleh pengajar yaitu guru pamong Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita yaitu Ibu Asmania Rizki, M.Pd. Hasil data observasi kegiatan siswa di kelas eksperimen pertemuan pertama dan juga pertemuan kedua, keduanya memperoleh persentase yang sama yaitu 95% menunjukkan hasil yang sangat baik. Selama pembelajaran dan pengaplikasian permainan Aquarium Kata peserta didik sangat aktif dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan Aquarium Kata terlihat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan melatih perilaku kerjasama peserta didik saat pembelajaran Bahasa Mandarin.

Pada proses pengajaran Bahasa Mandarin di kelas eksperimen pada pertemuan pertama untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, peneliti memberikan lembar soal *pretest* sebelum mulai menyampaikan materi. Sedangkan di kelas eksperimen pada pertemuan kedua peneliti mengulang kembali materi yang telah disampaikan

dan kembali menerapkan permainan Aquarium Kata untuk membantu peserta didik dalam menambah wawasan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti pada kelas eksperimen adalah menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah kedua, peneliti langsung menyiapkan kondisi kelas dan mengelompokkan peserta didik berdasarkan deret bangku sebagai langkah awal memulai permainan Aquarium Kata untuk membantu penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Langkah ketiga, diterapkannya permainan Aquarium Kata sesuai dengan langkah-langkah bermain, seperti peneliti menyiapkan umpan bertuliskan kosakata baik *Hanzi* maupun *Pinyin* yang diacak kemudian peserta didik secara bergantian dan diberi waktu terbatas untuk memilih salah satu diantara umpan tersebut, kemudian diberikan waktu untuk berdiskusi dengan peserta didik yang sesama kelompok, Langkah keempat yang selanjutnya dilakukan oleh peserta didik dengan alat pancing yang sudah disediakan adalah peserta didik mengambil ikan yang sesuai pasangan dari umpan yang sudah dipilih, kemudian saat sudah menemukan jawaban yang tepat peneliti akan mengoreksi dan mengajukan pertanyaan tentang apa arti dari kosakata tersebut serta bagaimana cara membacanya. Permainan Aquarium Kata diulang sampai semua kosakata Bahasa Mandarin yang disiapkan sesuai materi pada kompetensi dasar sudah habis.

Setelah pengaplikasian permainan Aquarium Kata di kelas eksperimen pertemuan pertama dan pertemuan kedua, saat akhir pertemuan pembelajaran peneliti memberikan lembar soal *posttest*. Lembar soal *posttest* yang diberikan bertujuan mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin terhadap peserta didik pada kelas eksperimen.

Hasil analisis data nilai *pretest* dan data nilai *posttest* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya memperlihatkan hasil peningkatan nilai yang cukup signifikan. Peningkatan nilai dapat ditunjukkan dengan bertambahnya nilai rata-rata *pretest* yang pada awalnya 53,8 setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 93 pada nilai rata-rata *posttest*. Nilai *pretest* dan nilai *posttest* dapat diketahui sebagai berikut:

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	D	(d-Md)	d
1	NZ	75	90	15	-24.2	585.64
2	AA	20	90	70	30.8	948.64
3	NA	60	100	40	0.8	0.64
4	DP	70	100	30	-9.2	84.64
5	RD	50	100	50	10.8	116.64
6	RA	65	100	35	-4.2	17.64
7	YS	35	90	55	15.8	249.64
8	WR	55	90	35	-4.2	17.64
9	NAD	75	100	25	-14.2	201.64
10	GC	65	100	35	-4.2	17.64
11	CA	40	90	50	10.8	116.64
12	AAA	50	90	40	0.8	0.64
13	FA	75	100	25	-14.2	201.64
14	LF	35	90	55	15.8	249.64
15	HA	50	95	45	5.8	33.64
16	BL	35	95	60	20.8	432.64
17	WD	70	90	20	-19.2	368.64
18	YC	75	90	15	-24.2	585.64
19	FN	50	90	40	0.8	0.64
20	MR	60	85	25	-14.2	201.64
21	ED	35	85	50	10.8	116.64
22	BP	20	90	70	30.8	948.64
23	BR	30	95	65	25.8	665.64
24	TA	90	95	5	-34.2	1.169
25	AV	60	85	25	-14.2	201.64
Jumlah		1345	2325	980	-37.8	6365.5
Mean		53.8	93	39.2	-1.512	254.62

Tabel 4.1
Nilai *pretest* dan nilai *posttest*

Setelah peneliti menganalisis nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*, langkah selanjutnya nilai rata-rata tersebut diuji menggunakan *t-signifikasi* 5% untuk memahami pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Dari hasil yang diperoleh saat analisis data dan perhitungan menggunakan *t-test*, diperoleh hasil nilai $t_0 = 3,80$ dan $d_b = 24$, diketahui bahwa $t_s 0,05 = 1,70$ dari $d_b = 25$. Hasil ini menunjukkan t_0 lebih besar dari t_s ($3,80 > 1,70$). Dengan data ini, hasil analisis belajar peserta didik menunjukkan adanya kenaikan angka yang signifikan pada kelas eksperimen saat sebelum penggunaan permainan Aquarium Kata dan sesudah diberi perlakuan penggunaan permainan Aquarium Kata. Terbukti bahwa permainan Aquarium Kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis pada data angket respon siswa. Peneliti menyediakan lembar angket respon untuk peserta didik supaya dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik pada penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Persentase respon siswa dapat diketahui dengan diagram sebagai berikut:

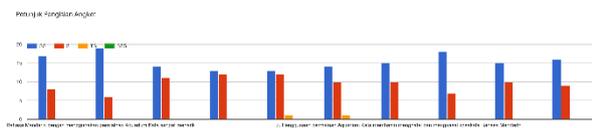


Diagram 4.1
Diagram Respon Siswa

Hasil analisis data angket respon peserta didik menyatakan bahwa memberikan respon sangat baik pada penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Respon sangat baik yang diberikan peserta didik dapat ditunjukkan dengan hasil persentase rata-rata 81-100% yang berarti sesuai kriteria sangat baik pada tabel skala likert. Terbukti dengan semua butir pernyataan memperoleh hasil sangat baik. Pernyataan butir pertama yaitu “Pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan Aquarium Kata sangat menarik” memperoleh persentase sebesar 92%. Pernyataan butir kedua yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata membuat suasana kelas menjadi menyenangkan” memperoleh persentase sebesar 94%. Pernyataan butir ketiga yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata dapat meningkatkan minat serta memotivasi dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin” memperoleh persentase sebesar 89%. Pernyataan butir keempat yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata membantu mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin” memperoleh persentase sebesar 88%.

Pernyataan butir kelima yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata membantu menghafal lebih banyak kosakata Bahasa Mandarin” memperoleh persentase sebesar 88%. Pernyataan butir keenam yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata membantu siswa mengembangkan pemahaman fungsi masing-masing kosakata Bahasa Mandarin” memperoleh persentase sebesar 88%. Pernyataan butir ketujuh yaitu “Penggunaan

permainan Aquarium Kata membantu menghafal dan menguasai kosakata Bahasa Mandarin” memperoleh persentase sebesar 90%. Pernyataan butir kedelapan yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerjasama” memperoleh persentase sebesar 93%. Pernyataan butir kesembilan yaitu “Penggunaan permainan Aquarium Kata membantu menyelesaikan soal tes yang diberikan oleh guru” memperoleh persentase sebesar 90%. Pernyataan butir kesepuluh yaitu “Permainan Aquarium Kata dapat diterapkan untuk keterampilan lainnya pada pembelajaran Bahasa Mandarin” memperoleh persentase sebesar 91%.

Menurut nilai yang diperoleh pada setiap butir pernyataan, maka permainan Aquarium Kata dinyatakan termasuk dalam kriteria sangat baik oleh peserta didik yang berefek pada meningkatnya motivasi belajar dan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin. Munadi (2013:8) mengemukakan bahwa sesuatu yang direncanakan dan memberi dampak kondusif pada lingkungan belajar, penerima pesan dapat dilakukan dengan baik, pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dan dapat menyampaikan pesan dari sumber materi dengan teratur menggunakan media pembelajaran. Pendapat ini sesuai dengan kondisi yang dialami peserta didik pada kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya yang mana sebelumnya kesulitan menguasai kosakata Bahasa Mandarin karena kurangnya inovasi pada pembelajaran Bahasa Mandarin, kemudian setelah diaplikasikan media pembelajaran berupa permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dapat sangat membantu penyampaian materi dan memahami secara lebih mudah. Arsyad (2016:29) menuturkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu bisa menginterpretasikan pesan berupa materi dan informasi secara praktis yang kemudian berdampak melancarkan dan mengimprovisasi sistem pembelajaran serta mengembangkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan kondisi yang dihadapi peneliti selama penelitian berlangsung penggunaan permainan Aquarium Kata dapat meningkatkan nilai rata-rata Bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya pada lembar penilaian yang diberikan peneliti, ini memperlihatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya meningkat seiring penyampaian materi dan pengaplikasian permainan Aquarium Kata

dilakukan. Selain kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, penggunaan permainan Aquarium Kata juga meningkatkan kualitas belajar peserta didik seperti meningkatkan minat belajar dan perilaku siswa selama pembelajaran. Peningkatan kualitas belajar ini menunjukkan bahwa permainan Aquarium Kata sesuai dengan gagasan media pembelajaran yang memiliki fungsi efisien dan efektif, karena benar-benar menyampaikan pesan dalam pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Mandarin secara efektif dan penuh inovasi. Hasil yang nampak dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Aquarium Kata juga bersifat inovatif karena terjadi peningkatan nilai secara signifikan. Hasil analisis data pada penelitian ini menampakkan hasil bahwa permainan Aquarium Kata mempunyai kelebihan seperti pendapat yang disampaikan oleh Munadi (2010) menyatakan beberapa kelebihan media permainan, yang pertama peserta didik memperoleh ruang untuk menalar materi atau pesan yang disampaikan, kedua peserta didik dapat berimajinasi dan memberi ide-ide pembelajaran, ketiga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan motorik, keempat peserta didik mengembangkan minat dan bakat dengan mengenal potensi setiap individu, kelima peserta didik bisa meningkatkan rasa tanggung jawab, keterbukaan, dan rendah hati terhadap sesamanya. Pendapat ini sesuai dengan kondisi lapangan saat pembelajaran Bahasa Mandarin berlangsung, peserta didik mengikuti jalannya pembelajaran dengan mengasah setiap kemampuan yang dimiliki masing-masing individu meskipun sistem permainan Aquarium Kata adalah berkelompok, peserta didik saling membantu dan bekerjasama satu dengan yang lain, peserta didik dilatih memiliki hati besar dengan tidak saling menyalahkan satu sama lain serta melatih rasa bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukan dengan mencari jawaban yang benar pada setiap jawaban yang kurang tepat baik pada arti kosakata maupun cara membaca kosakata Bahasa Mandarin. Menurut Sadiman, dkk (2010) kekurangan yang dimiliki oleh media permainan antara lain, siswa yang kebanyakan baru pertama kali menggunakan media permainan dalam pembelajaran belum memahami jalannya pelaksanaan permainan secara gamblang dan menimbulkan kebingungan diantara peserta didik, persepsi yang salah dapat timbul karena konsep penerapan media permainan yang menyederhanakan penyampaian materi, dan

banyaknya jumlah peserta didik dalam satu putaran permainan dapat memengaruhi proses pembelajaran salah satunya menyita banyak waktu. Pendapat ini sesuai dengan kondisi lapangan yang dihadapi peneliti, yang mana peneliti harus menyampaikan bagaimana aturan permainan secara berulang pada peserta didik, hal ini dapat menyita banyak waktu yang tersedia selama pembelajaran berlangsung. Tetapi kekurangan ini tidak menimbulkan efek samping yang buruk pada proses pembelajaran, peserta didik terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Pembahasan Penelitian

Penelitian tentang pengaruh permainan Aquarium Kata Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya diterapkan pada tahun ajaran 2021/2022, berlangsung selama dua kali tatap muka dengan alokasi waktu pembelajaran 2x45 menit untuk setiap pertemuan. Penelitian yang berlangsung selama dua kali pertemuan ini dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, mendeskripsikan pengaruh permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, serta mendeskripsikan repon siswa dalam penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

Hasil analisis data menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya saat diaplikasikan permainan Aquarium Kata. Pengaruh ini dapat diketahui dari hasil analisis data yang diperoleh selama berlangsungnya penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dan model *One group pretest-posttest design* yang berarti hanya satu kelas saja yang digunakan dalam penelitian ini tanpa menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding, yaitu kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, terdapat tiga data sesuai rumusan masalah yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu data observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, data nilai *pretest* dan nilai *posttest*, serta data angket respon siswa. Penjabaran mengenai hasil

analisis data dari ketiga data yang sudah dianalisis sebagai berikut.

Analisis data yang pertama yaitu analisis pada data observasi aktivitas guru dan data observasi aktivitas siswa yang memperlihatkan bahwa penggunaan permainan Aquarium Kata berdampak positif terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar. Hasil analisis observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama memperoleh 93,4% sedangkan pertemuan kedua memperoleh 100%. Untuk hasil analisis data aktivitas siswa baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua memperoleh 95% yaitu persentase yang sama pada dua pertemuan. Kemudian disesuaikan dengan tabel skala likert maka persentase tersebut memenuhi kriteria sangat baik yaitu 81-100%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Aquarium Kata memberi dampak positif baik bagi guru maupun siswa. Bagi pengajar, permainan Aquarium Kata dapat menunjang pengajar dalam penyampaian materi terkait penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Sedangkan bagi siswa, dapat mengembangkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin terutama penguasaan kosakata sehingga dapat dipahami dengan lebih mudah.

Analisis data kedua menunjukkan pengaruh yang signifikan berupa peningkatan dalam hasil belajar terutama penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Peningkatan ini dapat diketahui dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil analisis data nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang kemudian diuji dengan *t-signifikansi* 5% pada data nilai *pretest* dan nilai *posttest* diperoleh hasil nilai $t_0 = 3,80$ dan $d_b = 24$, kemudian hasil tersebut disesuaikan dengan *t-tabel* diketahui bahwa $t_{tabel} 0,05 = 1,70$ untuk jumlah derajat kebebasan (d_b) = 25. Hasil ini menunjukkan t_0 lebih besar dari t_{tabel} ($3,80 > 1,70$). Dengan hasil tersebut, maka H_0 : ditolak, artinya permainan Aquarium Kata tidak mempunyai pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sedangkan H_1 : diterima, artinya permainan Aquarium Kata mempunyai pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Disimpulkan bahwa permainan Aquarium Kata memiliki pengaruh yang signifikan dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

Analisis data ketiga menunjukkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Respon ini dapat diketahui dari hasil analisis data lembar angket respon siswa yang digunakan untuk

mengetahui respon siswa kelas X pada penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Pada 10 butir pernyataan yang diberikan semua pernyataan memperoleh respon yang termasuk dalam kriteria sangat baik, berikut hasil persentase yang diperoleh runtut sesuai butir pernyataan pada angket respon siswa yaitu sebesar 92%, 94%, 89%, 88%, 88%, 88%, 90%, 93%, 90%, 91%. Disesuaikan dengan tabel skala likert, maka hasil persentase tersebut memenuhi kriteria sangat baik yaitu 81-100%. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita sangat baik, yang berarti pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan menyenangkan tetapi juga mengembangkan motivasi siswa terutama dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil data serta pembahasan, penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya tentang penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya telah menjawab tiga rumusan masalah yang diajukan pada pendahuluan. Berikut simpulan yang diperoleh peneliti dari setiap jawaban tiga rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Proses penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang digunakan pengajar untuk membantu proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan peserta didik pada kelas eksperimen, penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin berlangsung sangat baik. Pernyataan ini ditunjukkan dengan hasil analisis lembar observasi kegiatan guru yang memperoleh persentase 93,4% pada pertemuan pertama kemudian memperoleh persentase 100% pada pertemuan kedua. Selanjutnya,

ditunjukkan dengan hasil analisis lembar observasi kegiatan siswa yang memperoleh persentase yang sama yaitu 100% pada pertemuan pertama dan juga pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan guru selama pembelajaran dengan penggunaan permainan Aquarium Kata sesuai dengan kriteria sangat baik yaitu 81%-100% pada tabel skala likert.

2) Pengaruh penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya menunjukkan hasil bahwa permainan Aquarium Kata efektif digunakan untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Pernyataan ini ditunjukkan oleh hasil analisis data nilai *pretest* dan nilai *posttest* terhadap kelas eksperimen. Pada pertemuan pertama nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 53,8 dan pada pertemuan kedua nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh sebesar 93. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *t-signifikansi* 5% pada data nilai *pretest* dan nilai *posttest* diperoleh hasil nilai $t_0 = 3,80$ dan $d_b = 24$, kemudian hasil tersebut disesuaikan dengan *t-tabel* diketahui bahwa $t_{tabel 0,05} = 1,70$ untuk jumlah derajat kebebasan (d_b) = 25. Hasil ini menunjukkan t_0 lebih besar dari t_{tabel} ($3,80 > 1,70$). Dengan hasil tersebut, maka H_0 ditolak, yaitu penggunaan permainan Aquarium Kata tidak mempunyai pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sedangkan H_1 diterima, yaitu penggunaan permainan Aquarium Kata mempunyai pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

3) Respon siswa dalam penggunaan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya adalah sangat baik. Respon siswa ini diketahui dari hasil analisis data respon angket siswa pada kelas eksperimen. Berdasarkan 10 butir pernyataan yang disediakan peneliti,

semua pernyataan memperoleh respon yang termasuk dalam kriteria sangat baik, berikut hasil persentase yang diperoleh runtut sesuai butir pernyataan pada angket respon siswa yaitu sebesar 92%, 94%, 89%, 88%, 88%, 88%, 90%, 93%, 90%, 91%. Jika diklasifikasikan berdasarkan tabel skala likert, maka hasil persentase tersebut sesuai dengan kriteria 81-100% yaitu sangat baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan Aquarium Kata dapat dinyatakan sebagai media permainan yang terbukti berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum dan saat menggunakan permainan Aquarium Kata dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin.

Saran untuk pengajar, dalam pembelajaran terutama Bahasa Mandarin yang cukup sulit untuk dipelajari diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu baik pengajar maupun peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, sehingga minat belajar peserta didik meningkat dalam mempelajari Bahasa Mandarin terutama menjadi mata pelajaran wajib di SMA Dharma Wanita Surabaya. Permainan Aquarium Kata ini dapat digunakan untuk penguasaan kosakata, tetapi dalam penerapannya juga memerlukan pengelolaan waktu yang cukup dan pengajar semestinya dapat mengkondisikan keadaan kelas agar tetap teratur, agar pembelajar dapat berlangsung secara efisien dan efektif. Permainan ini juga dapat diaplikasikan dalam materi lainnya.

Saran untuk peserta didik, sebisa mungkin turut aktif dalam pembelajaran baik menggunakan permainan Aquarium Kata maupun pembelajaran secara langsung. Peneliti berharap peserta didik bisa meningkatkan motivasi belajar menjadi lebih tinggi dalam mempelajari Bahasa Mandarin, dan mengembangkan rasa percaya diri dengan keterampilan setiap individu.

Saran untuk peneliti berikutnya, penggunaan permainan Aquarium Kata ini secara nyata menunjukkan pengaruh dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin. Peneliti berikutnya diharapkan bisa mengembangkan media permainan Aquarium Kata ini agar dapat diterapkan pada pembelajaran keterampilan Bahasa Mandarin yang lain seperti

menulis goresan, membuat kalimat sederhana, dan

lain

sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Abi Hamid, Mustofa., dkk (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Arief S. Sadiman. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran (Cetakan 3)*. Jakarta: Rineka Cipta

Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press

Nana Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Noermanzah, N., Abid, S., & Aprika, E. (2018). *Pengaruh Teknik Send a Problem terhadap Kemampuan Menulis Daftar Pustaka Siswa Kelas Xi SMA Negeri 4 Lubuklinggau*. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 1(2), 172. doi:10.31539/kibasp.v1i2.273

Rachmadhani, Retha Fitria. 2020. “Pengaruh Permainan Charade Dengan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik”, (Online), Vol 3 No. 1, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/31978/29009>), diakses pada 3 Januari 2022)

Riduwan. 2009. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik untuk Penelitian, cetakan 3*. Bandung: Alfabeta.

Rurky, Almas Ghassani. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana

Bahasa Mandarin Siswa Kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya”, (Online), Vol 3 No. 2,

(<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/35598/31853>), diakses pada 1 Juni 2022)

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparto. 2010. *Penulisan Aksara Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta: Puspa Swara

Wahyuningsih, Fitri. 2020. “Pengaruh Penggunaan Permainan Wayang Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Kelas XI Bahasa SMA Wachid Hasyim Mojogeneng Mojokerto Tahun Ajaran 2019/2020” skripsi tidak diterbitkan.

Wiratno, Tri & Santoso, R. 2014. *Modul Pengantar Linguistik Umum*. (Online), (<http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/BING4214-M1.pdf>) diakses pada 31 Maret 2022)