

PENGGUNAAN PERMAINAN AMPLOP MISTERI SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN
MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI IBB SMA AL-ISLAM KRIAN

Austin Nur Fadillah

(S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)

austin.19072@mhs.unesa.ac.id

Subandi Subandi

subandi@unesa.ac.id

Abstrak

Saat ini penguasaan bahasa asing sangat dibutuhkan baik dalam dunia pendidikan maupun kerja. Salah satunya ialah penguasaan bahasa Mandarin. Penguasaan terhadap tata bahasa menjadi salah satu aspek yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing. Faktanya, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami tata bahasa. Media pembelajaran salah satu solusi yang dapat membantu proses pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan salah satunya ialah media permainan berupa amplop misteri.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan permainan amplop misteri beserta pengaruhnya, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan amplop misteri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model *one group pre-test post-test design* IBB SMA Al-Islam Krian Sidoarjo.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Hasil observasi aktivitas pendidik pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebesar 98,8%, sedangkan pada hasil observasi aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebesar 90%. Jika nilai hasil analisis tersebut dilihat dari *skala likert*, hasil persentase pada pertemuan pertama dan kedua tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat, yaitu berkisar 81%-100%. 2) hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan sebesar 33,33 dan 86,86. Setelah dianalisis melalui *Paired Sample Test* diperoleh (*sig. 2-tailed*) = 0,00, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. 3) Hasil analisis dari angket respon peserta didik, nilai rata-rata yang didapatkan ialah sebesar 89,28% dan jika dilihat dari skala likert menunjukkan pengaruh yang positif. Kesimpulannya, bahwa penggunaan permainan amplop misteri memiliki pengaruh positif pada peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian.

Kata Kunci : Media Permainan Amplop Misteri, Menyusun Kalimat Sederhana

Abstract

Currently, mastery of foreign languages is needed both in education and work. One of them is the mastery of Mandarin. Mastery of grammar is one of the aspects needed in foreign language learning. In fact, there are still students who have difficulty in understanding grammar. Learning media is one of the solutions that can help the learning process easily and fun, one of which is game media in the form of mystery envelopes.

This study aims to describe the process of using the mystery envelope game along with its effects, and students' responses to learning the preparation of simple Chinese sentences using the mystery envelope game. This research uses quantitative research methods with a one group pre-test post-test design model IBB SMA Al-Islam Krian Sidoarjo.

Based on the results of data analysis, the following results were obtained: 1) The results of observations of educator activities at the first and second meetings received a percentage of 98.8%, while the results of observations of student activities at the first and second meetings received a percentage of 90%. If the value of the analysis results is seen from the Likert scale, the percentage results at the first and second meetings are included in the very strong criteria, which ranges from 81%-100%. 2) the average results of the pre-test and post-test scores obtained were 33.33 and 86.86. After being analyzed through Paired Sa

Keywords : Mystery Envelope Game Media, Composing Simple Sentences

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting di dunia ini maka dari itu manusia tidak dapat

dipisahkan dari bahasa. Ada banyak bahasa yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi salah satunya seperti bahasa Mandarin. Seiring dengan berjalannya waktu bahasa Mandarin saat ini sudah

berkembang di Indonesia. Hal ini didukung dengan pendapat Mulyaningsih (2014: 2) yang menyatakan bahwa saat ini sudah banyak adanya lembaga pendidikan yang membuka program mata pelajaran bahasa Mandarin mulai dari tingkatan TK, SD, SMP, SMK/SMA hingga Perguruan Tinggi. Bahasa juga bisa disebut sebagai alat pemersatu antar bangsa. Dalam meningkatkan hubungan multilateral Indonesia dengan negara lainnya tentunya penguasaan bahasa internasional sangat diperlukan karena berguna untuk menuju kemajuan sebuah negara. Senada dengan itu, Rindawati (2022: 2) berpendapat bahwa bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa resmi yang digunakan di forum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Masyarakat saat ini dituntut agar mampu berbahasa asing salah satunya adalah bahasa Mandarin sehingga mampu bersaing dengan negara-negara lainnya untuk mendapatkan pendidikan maupun pekerjaan.

Tarigan (1987: 1) berpendapat, bahwa dalam pembelajaran bahasa terdapat beberapa urutan sebelum kita memperoleh keterampilan berbahasa diantaranya adalah menyimak, berbicara, membaca serta menulis, semua keterampilan ini akan saling berkaitan antar satu sama lain. Dalam bidang pendidikan keempat keterampilan ini dapat menunjang seseorang ketika mempelajari suatu bahasa. Untuk dapat menguasai keterampilan berbahasa diperlukan adanya latihan dan juga praktik yang dilakukan secara terus-menerus (Subroto dan Subandi, 2019: 2). Artinya ketika seseorang sedang belajar bahasa asing tanpa adanya latihan yang disertai praktik yang dilakukan secara terus-menerus maka pembelajar tersebut akan mudah lupa dengan apa yang telah pembelajar pelajari. Ketika akan mempelajari bahasa asing tidak hanya kosakata saja yang harus diketahui, namun mengetahui tata bahasanya juga tidak kalah penting dalam pembelajaran bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Mandarin. Namun sayangnya saat ini masih banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami tata bahasa yang mereka pelajari. Apabila peserta didik dapat memahami tata bahasa dalam penyusunan kalimat sederhana bahasa

Mandarin, maka selama pembelajaran bahasa Mandarin terasa lebih menyenangkan dan mudah.

Ada berbagai macam cara yang bisa digunakan selama pembelajaran untuk menarik perhatian para peserta didik yang awalnya tidak tertarik dalam pembelajaran bahasa Mandarin menjadi tertarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai bisa menarik perhatian peserta didik serta memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Pendidik sebaiknya juga harus lebih kreatif untuk mengembangkan materi pembelajaran (Subandi, 2013: 93). Saat ini pendidik dituntut harus lebih inovatif dan kreatif dalam mengemas pembelajaran.

Saat ini sudah terdapat banyak media yang dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik salah satunya ialah media permainan amplop misteri. Amplop misteri merupakan media permainan yang dapat digunakan pada beberapa model pembelajaran, terutama dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana, karena di dalam amplop berisikan kumpulan beberapa kosakata kemudian peserta didik mengidentifikasi serta menyusun beberapa kosakata menjadi kalimat sederhana, selain itu amplop misteri juga mudah disimpan karena ukurannya tidak terlalu memakan banyak tempat, teknik permainan yang digunakan fleksibel, serta penyajian permainannya sangat mudah. Sehingga peneliti memilih media permainan amplop misteri sebagai media permainan yang diterapkan pada penelitian ini.

Penerapan media permainan amplop misteri dalam penelitian ini diterapkan pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Peneliti memilih menerapkan permainan amplop misteri pada materi menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin karena penguasaan penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin sangat penting dalam pembelajaran bahasa, karena kesalahan yang sering terjadi dalam menyusun kosakata menjadi kalimat sederhana tidak sesuai dengan aturan tata bahasa, sehingga dapat merubah arti serta makna dari kalimat dan adapun penggunaan pola kalimat

yang benar, dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk meneliti mengenai kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Kalimat sederhana dalam penelitian yaitu berupa kalimat tunggal yang strukturnya terdiri dari unsur SKPO.

Penggunaan media permainan dapat membantu proses belajar dan mengajar terutama dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi dan membuat peserta didik lebih kritis dalam proses berfikir. Dalam proses pemanfaatan media permainan diperlukan proses analisis dalam kesesuaian pemilihan media permainan di dalam kelas dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Hidayat (2019: 60) menyatakan permainan edukasi bisa menjadi salah satu solusi untuk bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Melalui permainan edukasi peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Permainan juga bisa dijadikan sebagai media untuk melakukan 复习 (*fù xī*) atau meninjau kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari serta dapat digunakan sebagai alat bantu peserta didik dalam menghafal materi pembelajaran dengan mudah.

Alasan peneliti memilih peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian dikarenakan peneliti telah mengetahui karakteristik kemampuan dari peserta didik serta metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik melalui kegiatan observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tanggal 1 Agustus 2022 hingga 11 November 2022 pada sekolah SMA AL-ISLAM Krian yang berlokasi pada Jl. Kyai Mojo 14 Krian, Sidoarjo, Jawa Timur. Dari hasil pengamatan awal yang telah dilakukan telah ditemukan kendala dari peserta didik pada kelas XI yaitu kurang tertarik dalam pembelajaran bahasa Mandarin dan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Dikarenakan selama pembelajaran hanya berpaku pada buku teks tanpa adanya inovasi dalam mengemas materi. Selain itu peneliti memilih menggunakan kelas XI IBB

SMA AL-ISLAM Krian untuk menerapkan media permainan amplop misteri dikarenakan hanya terdapat satu kelas saja yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Mandarin, sehingga tidak ada lagi kelas yang mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin selain kelas XI IBB. Selama kegiatan penelitian berlangsung juga diperoleh respon dari peserta didik, bahwa penggunaan media permainan amplop misteri selain menyenangkan juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil penelitian, selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media permainan amplop misteri, aktivitas peserta didik menjadi lebih aktif. Hal ini dapat dilihat dari interaksi peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik juga merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran tentang menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini juga dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam penguasaan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menjadi meningkat

Berdasarkan Berdasarkan penjelasan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah 1) Bagaimana proses penggunaan permainan amplop misteri terhadap penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandari peserta didik kelas XI IBB di SMA AL-ISLAM Krian?, 2) Bagaimana pengaruh penggunaan permainan amplop misteri terhadap penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB di SMA AL-ISLAM Krian?, 3) Bagaimana respon peserta didik kelas XI IBB di SMA AL-ISLAM Krian terhadap penggunaan permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini ialah 1) Mendeskripsikan proses penggunaan permainan amplop misteri dalam pembelajaran penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB di SMA AL-ISLAM Krian, 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan permainan amplop misteri dalam pembelajaran penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta

didik kelas XI IBB di SMA AL-ISLAM Krian. 3) Mendeskripsikan respon peserta didik kelas XI IBB di SMA AL-ISLAM Krian terhadap pembelajaran penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan amplop misteri.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, milik Syafitri (2019) mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan Teknik Permainan Pantomim Terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata Untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019” (tidak diterbitkan). Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Syafitri ialah teknik permainan pantomim memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mayasari dengan penelitian ini ialah media permainan yang digunakan berbeda. Mayasari menggunakan pantomim sedangkan peneliti menggunakan amplop misteri. selanjutnya adapun persamaan dari penelitian milik Mayasari dengan penelitian ini ialah keduanya sama menekankan pada kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Kedua, milik Rachmadhani (2020) mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Charade* Dengan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik” (tidak diterbitkan). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmadani ialah permainan *charade* memiliki pengaruh yang positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Adapun perbedaan dari penelitian milik Rachmadani dengan penelitian ini ialah media yang digunakan oleh Rachmadani berupa *charade* sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan amplop misteri. Selanjutnya persamaan dari penelitian milik Rachmadani dengan

penelitian ini ialah keduanya sama menggunakan peserta didik tingkat SMA sebagai subjek dalam penelitiannya.

Ketiga, milik Mustika (2017) mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Dalam Jurnal yang di publikasikan oleh “*Media Neliti*” volume 05 No 03 Tahun 2017 PP 1264-1273 dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Amplop Misteri Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI SDN Cerme Lor Gresik”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustika ialah media amplop misteri memiliki pengaruh yang positif bagi peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi. Adapun perbedaan dari penelitian milik Mustika dengan penelitian ini ialah subjek yang digunakan dalam penelitian berbeda, Mustika menggunakan peserta didik kelas VI sebagai subjek dalam penelitian sedangkan dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan peserta didik kelas XI IBB sebagai subjek dalam penelitian. Selanjutnya, persamaan dari kedua penelitian ini ialah kedua sama menggunakan media amplop misteri dalam penelitian dan juga metode penelitian yang digunakan sama menggunakan *one group pre-test post-test design*.

METODE

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena data yang dihasilkan ialah berupa angka Rukminingsih et al., (2020: 28) berpendapat bahwa penelitian kuantitatif bersifat objektif karena pengumpulan dan analisis data menggunakan metode pengujian statistik. Selanjutnya dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen, menurut Purwanto (2008: 180) penelitian eksperimen ialah penelitian dimana variable yang hendak diteliti kehadirannya sengaja ditimbulkan dengan memanipulasi menggunakan perlakuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan model *one group pre-test post-test design* penelitian yang dilakukan hanya menggunakan satu kelas saja tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol). Peneliti memilih

menggunakan model *one group pre-test post-test design* dikarenakan pada kelas XI hanya terdapat satu kelas saja yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Mandarin yaitu kelas XI IBB dan pada kelas XI IPA dan XI IPS tidak terdapat mata pelajaran bahasa Mandarin, sehingga tidak dapat dilakukan perbandingan antar kelas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan teknik observasi terstruktur berbentuk lembar observasi yang berisi pertanyaan-pertanyaan atau kuisisioner yang sudah ditentukan oleh peneliti dan diberikan kepada sampel penelitian untuk mengetahui aktivitas pembelajaran apa saja yang perlu diperhatikan oleh observer. Kemudian melalui tes yang meliputi *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik. serta, menggunakan angket respon peserta didik guna mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan amplop misteri. Pengaruh penggunaan media permainan amplop misteri pada penelitian ini dapat dideskripsikan melalui langkah-langkah berikut:

Proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada kelas eksperimen diketahui melalui lembar observasi dan angket respon peserta didik yang disiapkan oleh peneliti. Lembar observasi meliputi lembar observasi aktivitas pendidik dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Pada lembar observasi memiliki 4 kriteria skor penilaian yaitu skor 4 dengan predikat 'sangat baik', skor 3 dengan predikat 'baik', skor 2 dengan predikat 'cukup baik' dan skor 1 dengan predikat 'kurang baik'. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Setelah hasil nilai data pada rumus presentase diketahui, menurut Ridwan (2014: 23) untuk menyatakan suatu kelayakan materi nilai yang digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dapat dianalisis menggunakan klasifikasi kategori interpretasi skala *likert* sebagai berikut:

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

Kemudian, pada proses penghitungan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan rancangan uji tes sampel. Aplikasi SPSS atau *Statistical Product and Service Solutions* ialah sebuah program aplikasi yang memiliki kemampuan menghitung statistik dengan pengoperasiannya yang mudah untuk dipahami (Basuki, 2014: 3).

Selanjutnya untuk analisis data angket respon peserta didik memiliki 4 kriteria skor penilaian yaitu skor 4 dengan predikat 'sangat baik', skor 3 dengan predikat 'baik', skor 2 dengan predikat 'cukup' dan skor 1 dengan predikat 'kurang'. Kemudian, data angket dianalisis menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : presentase

f : frekuensi butir jawaban

n : jumlah peserta didik

Hasil nilai data yang diperoleh diklasifikasikan menggunakan kategori interpretasi skala *likert* untuk penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, pengaruh penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dan respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Pada bagian ini, akan disajikan

pembahasan mengenai penggunaan media permainan amplop misteri dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, pengaruh penggunaan media permainan amplop misteri dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dan respon peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian terhadap penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

HASIL PENELITIAN

Pengolahan data hasil dari penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Pada bab ini peneliti menjelaskan hasil dari data penelitian yang telah dilakukan, hasil dari data-data tersebut akan digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Peneliti melakukan penelitian pada sekolah SMA AL-ISLAM Krian sebanyak 2 kali pertemuan. 1 kali pertemuan berdurasi selama 40 menit. Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Berikut ini penjelasan hasil dari penelitian.

Penelitian menggunakan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menunjukkan pengaruh positif dibuktikan dengan hasil analisis data lembar observasi, nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang mengalami peningkatan signifikan, serta respon peserta didik yang baik terhadap penggunaan permainan amplop misteri. Hasil data analisis lembar observasi diperoleh dari lembar observasi yang disediakan peneliti dan penilaian diisi saat kegiatan pembelajaran berlangsung oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian yaitu bapak Dwistri Yulanda, S. S. Hasil analisis data lembar observasi aktivitas pendidik

pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebanyak 98,8%. Dari data hasil pertemuan pertama dan kedua memperlihatkan hasil presentase yang sama baiknya selama kegiatan penelitian berlangsung.

Selain lembar observasi aktivitas pendidik, peneliti juga menyediakan lembar aktivitas peserta didik dan diisi langsung oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian yaitu bapak Dwistri Yulanda, S. S. Hasil analisis data observasi aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebanyak 90%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menunjukkan hasil yang sangat baik.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peneliti memberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan penggunaan media permainan amplop misteri dan memberikan *post-test* untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan penggunaan media permainan amplop misteri. Pada kelas eksperimen pertemuan pertama peneliti memberikan *pre-test* sebelum memulai penyampaian materi mengenai tata bahasa, setelah pengerjaan *pre-test* peserta didik diberi penjelasan materi tata bahasa bahasa Mandarin yang dijelaskan secara konvensional tanpa media pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu pembelajaran dengan tema pergi ke perpustakaan pada buku MGMP "Bahasa Mandarin Modern (当代中文). Pada pertemuan kedua, pemberian materi mengenai tata bahasa Mandarin kembali diberikan kepada kelas eksperimen kemudian diberikan perlakuan penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran tata bahasa Mandarin guna membantu menambah wawasan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. langkah-langkah

penggunaan media permainan amplop misteri ialah dengan Peneliti membagi amplop misteri pada peserta didik. Setiap peserta didik mendapatkan satu amplop misteri yang telah dibagikan oleh peneliti. Peserta didik membuka amplop misteri menunggu perintah dari peneliti. Peneliti menjelaskan apa tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik menyusun kalimat sederhana dari kosakata yang berada di dalam amplop misteri sesuai arahan dari peneliti. Setiap peserta didik diberikan waktu selama 2 menit untuk menyusun kalimat sederhana bahasan Mandarin, peserta didik yang mampu menyusun kalimat sederhana dengan cepat dan tepat akan mendapatkan poin. Poin yang paling banyak akan menjadi pemenang dalam permainan.

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam penggunaan media permainan amplop misteri pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Peningkatan hasil belajar signifikan pada kelas eksperimen dibuktikan dengan nilai rata-rata (*mean*) *pre-test post-test* peserta didik sebesar 33,33 dan 86,86. Setelah memperoleh hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan pengujian nilai rata-rata uji *t-test* dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata dari *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji *t-test*, $t = -28,142$ dan $p\text{-value (sig.2-tailed)} = 0,00$ (kurang dari 0,05) dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, nilai rata-rata *post-test* lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata dari *pre-test* sebesar -53,524.

Pair 1	N	Correlation	Sig.
pretest & posttest	21	.501	.021

Pair 1	pretest - posttest	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
		-53.524	8.716	1.902	-57.491	-49.557	-38.142	.20	.000

Selanjutnya, untuk mengetahui ukuran efek akan digunakan rumus *Eta squared* berguna untuk menentukan nilai t yang terdapat pada hasil *paired samples test*, karena rumus ini berguna untuk mengetahui terhadap tingkatan ukuran efek pada nilai (t).

Cohen's d	Besaran efek
0,2	Kecil
0,5	Sedang
0,8	Besar

Nilai t jika dilihat pada tabel di atas masuk ke dalam kategori besar, yaitu nilai t $0,976 > 0,8$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Serta dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* atau sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang disampaikan peneliti mengenai pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis angket respon peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Angket respon ini digunakan guna mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Berdasarkan hasil analisis data angket respon menunjukkan bahwa adanya respon sangat baik pada penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Hal ini dibuktikan dengan presentase pada tiap butir pernyataan pada angket respon memperoleh presentase rata-rata berada pada kisaran 81-100% dimana kategori ini dengan predikat "sangat kuat".

Pertanyaan butir pertama "Saya senang dengan pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media permainan amplop misteri". Respon peserta didik terkait pernyataan tersebut sebanyak 8 peserta didik (38,1%) menjawab sangat setuju, 12 peserta didik (57,1%) menjawab setuju, 1 peserta didik (4,8%) menjawab tidak setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa senang selama pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan amplop misteri.

Pertanyaan butir kedua "Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dengan menggunakan media permainan amplop misteri". Respon peserta didik terkait pertanyaan tersebut sebanyak 8 peserta didik (38,1%) menjawab sangat setuju, 13 peserta

didik (61,9%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju apabila pembelajaran menggunakan media permainan amplop misteri dapat memahami materi dengan mudah.

Pertanyaan butir ketiga “Menggunakan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran adalah hal baru bagi saya”. Respon peserta didik terkait pertanyaan tersebut sebanyak 15 peserta didik (71,4%) menjawab sangat setuju, 4 peserta didik (19%) menjawab setuju dan 2 peserta didik (9,5%) menjawab tidak setuju. Jadi dapat disimpulkan sebagian besar peserta didik merasa sangat setuju bahwa menggunakan media permainan amplop misteri adalah hal yang baru.

Pertanyaan butir keempat “Penggunaan media permainan amplop misteri membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif”. Respon peserta didik terkait pertanyaan tersebut sebanyak 11 peserta didik (52,4%) menjawab sangat setuju, 10 peserta didik (47,6%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa dengan menggunakan media permainan amplop misteri dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Pertanyaan butir kelima “Menggunakan media permainan amplop misteri dapat membantu penguasaan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin”. Respon peserta didik terkait pertanyaan tersebut sebanyak 11 peserta didik (52,4%) menjawab sangat setuju, 10 peserta didik (47,6%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta didik merasa dengan menggunakan media permainan amplop misteri dapat membantu penguasaan materi menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pertanyaan butir keenam “Menggunakan media permainan amplop misteri dapat memotivasi saya dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin”. Respon peserta didik terkait pertanyaan tersebut sebanyak 7 peserta didik (33,3%) menjawab sangat setuju, 14 peserta didik (66,7%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju dengan adanya media permainan amplop misteri dapat memotivasi peserta didik dalam

pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pertanyaan butir ketujuh “Menggunakan media permainan amplop misteri dapat meningkatkan kerja sama serta kekompakkan dalam tim”. Respon peserta didik terkait pernyataan tersebut sebanyak 10 peserta didik (47,6%) menjawab sangat setuju, 11 peserta didik (52,4%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju bahwa media permainan amplop misteri dapat meningkatkan kerja sama serta kekompakkan dalam tim.

Pertanyaan butir kedelapan “Saya menyukai pembelajaran dengan menggunakan media permainan amplop misteri”. Respon peserta didik terkait pernyataan tersebut sebanyak 10 peserta didik (47,6%) menjawab sangat setuju, 11 peserta didik (52,4%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju dengan pernyataan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan media permainan amplop misteri.

Pertanyaan butir kesembilan “Penggunaan media permainan amplop misteri dapat membantu dalam pemahaman menyusun kalimat sederhana”. Respon peserta didik terkait pernyataan tersebut sebanyak 10 peserta didik (47,6%) menjawab sangat setuju, 11 peserta didik (52,4%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju apabila media permainan amplop misteri dapat membantu dalam pemahaman materi menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pertanyaan butir kesepuluh “Media permainan amplop misteri cocok diterapkan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin”. Respon peserta didik terkait pernyataan tersebut sebanyak 9 peserta didik (42,9%) menjawab sangat setuju, 12 peserta didik (57,1%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju apabila media permainan amplop misteri diterapkan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian mengenai penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023, dengan frekuensi dua kali pertemuan tatap muka dan alokasi waktu 2×40 menit pada kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, pengaruh penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, dan respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian.

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin setelah menggunakan media permainan amplop misteri. Hal ini diketahui dari hasil analisis data yang diperoleh saat aktivitas penelitian berlangsung. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan model *pre-eksperimental design* yang hanya melibatkan kelas eksperimen serta menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil pembelajar. Data yang diperoleh dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan.

Hasil analisis data yang pertama ialah pada lembar observasi aktivitas pendidik dan lembar observasi aktivitas peserta didik. lembar observasi ini guna mengetahui bagaimana penerapan media permainan amplop misteri dalam proses pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Dalam hal ini, observasi dilakukan melibatkan peneliti bertindak sebagai pendidik, dan pendidik mata pelajaran bahasa Mandarin SMA AL-ISLAM bertindak sebagai observer. Berdasarkan hasil data observasi pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebanyak 98,8%. Dari

data hasil pertemuan pertama dan kedua memperlihatkan hasil presentase yang sama baiknya selama kegiatan penelitian berlangsung. Hasil analisis data observasi aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebanyak 90%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin menunjukkan hasil yang sangat baik.

Selanjutnya analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan. Artinya, adanya pengaruh positif terdapat penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* yang diuji dengan *t-test* dan diperoleh data nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* *post-test* peserta didik sebesar 33,33 dan 86,86. Setelah memperoleh hasil analisis data *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya dilakukan pengujian nilai rata-rata uji *t-test* dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata dari *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil uji *t-test*, $t = -28,142$ dan *p-value* (*sig.2-tailed*) = 0,00 (kurang dari 0,05) dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, nilai rata-rata *post-test* lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata dari *pre-test* sebesar -53,524. yaitu nilai $t = 0,976 > 0,8$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* atau sebelum dan sesudah proses pembelajaran yang disampaikan peneliti mengenai pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Selanjutnya, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dilakukan analisis data hasil angket respon peserta didik yang diberikan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data angket respon, penggunaan media permainan amplop misteri ialah hal yang baru dan menyenangkan dalam

pembelajaran bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian, Pertanyaan butir pertama mendapatkan respon peserta sebanyak 8 peserta didik (38,1%) menjawab sangat setuju, 12 peserta didik (57,1%) menjawab setuju, 1 peserta didik (4,8%) menjawab tidak setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa senang selama pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media permainan amplop misteri.

Pertanyaan butir kedua mendapatkan respon peserta didik sebanyak 8 peserta didik (38,1%) menjawab sangat setuju, 13 peserta didik (61,9%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju apabila pembelajaran menggunakan media permainan amplop misteri dapat memahami materi dengan mudah.

Pertanyaan butir ketiga mendapatkan respon peserta didik sebanyak 15 peserta didik (71,4%) menjawab sangat setuju, 4 peserta didik (19%) menjawab setuju dan 2 peserta didik (9,5%) menjawab tidak setuju. Jadi dapat disimpulkan sebagian besar peserta didik merasa sangat setuju bahwa menggunakan media permainan amplop misteri adalah hal yang baru.

Pertanyaan butir keempat mendapatkan respon peserta didik sebanyak 11 peserta didik (52,4%) menjawab sangat setuju, 10 peserta didik (47,6%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa dengan menggunakan media permainan amplop misteri dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Pertanyaan butir kelima mendapatkan respon peserta didik sebanyak 11 peserta didik (52,4%) menjawab sangat setuju, 10 peserta didik (47,6%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta didik merasa dengan menggunakan media permainan amplop misteri dapat membantu penguasaan materi menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pertanyaan butir mendapatkan respon peserta didik sebanyak 7 peserta didik (33,3%) menjawab sangat setuju, 14 peserta didik (66,7%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik

merasa setuju dengan adanya media permainan amplop misteri dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pertanyaan butir mendapatkan respon peserta didik sebanyak 10 peserta didik (47,6%) menjawab sangat setuju, 11 peserta didik (52,4%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju bahwa media permainan amplop misteri dapat meningkatkan kerja sama serta kekompakkan dalam tim.

Pertanyaan butir kedelapan mendapatkan respon peserta didik sebanyak 10 peserta didik (47,6%) menjawab sangat setuju, 11 peserta didik (52,4%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju dengan pernyataan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan media permainan amplop misteri.

Pertanyaan butir mendapatkan respon peserta didik sebanyak 10 peserta didik (47,6%) menjawab sangat setuju, 11 peserta didik (52,4%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju apabila media permainan amplop misteri dapat membantu dalam pemahaman materi menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Pertanyaan butir kesepuluh mendapatkan respon peserta didik sebanyak 9 peserta didik (42,9%) menjawab sangat setuju, 12 peserta didik (57,1%) menjawab setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa setuju apabila media permainan amplop misteri diterapkan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil data analisis yang telah diperoleh dari ketiga rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan amplop misteri dapat berpengaruh sangat baik dan memberikan pengaruh yang signifikan pada peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terhadap penggunaan media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik penggunaan permainan amplop misteri terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat melalui hasil observasi aktivitas pendidik yang telah dilakukan dapat diketahui kegiatan selama pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat melalui nilai yang diberikan observer selaku pendidik pada sekolah SMA AL-ISLAM Krian bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Namun pada kegiatan menirukan pelafalan kosakata maupun kalimat nada (shengdiao) pada peserta didik kurang pas, sehingga nilai yang didapatkan memiliki perbedaan. Selain itu hasil observasi aktivitas peserta didik yang telah dilakukan dapat diketahui kegiatan selama pembelajaran berjalan dengan baik hal ini dapat dilihat melalui tabel hasil observasi aktivitas peserta didik, peserta didik menjadi tertarik dan aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan memuaskan. Namun pada kegiatan peserta didik menyimpulkan inti materi pembelajaran mendapatkan nilai yang berbeda dikarenakan peserta didik tidak terlalu bisa menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran. Hasil persentase yang didapatkan dari pertemuan pertama dan kedua pada observasi aktivitas pendidik mendapatkan persentase yang sama yaitu sebesar 98,8%. Sedangkan pada hasil persentase pertemuan pertama dan kedua pada observasi aktivitas peserta didik mendapatkan persentase yang sama yaitu sebesar 90%. Apabila nilai dari hasil analisis ini

dilihat dari *skala likert* hasil persentase pada pertemuan pertama dan kedua tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat yaitu berkisar 81%-100%.

- 2) Pengaruh penggunaan permainan amplop misteri terhadap penyusunan kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian. Telah dilakukan analisis data pada *pre-test* dan *post-test* peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan sebesar 33,33 dan 86,86. Nilai dari *pre-test* dan *post-test* juga dianalisis dengan menggunakan *Paired Sample Test* untuk mengetahui signifikansi, hasil yang diperoleh yaitu (sig.2-tailed) = 0,00 (kurang dari 0,05) dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, nilai rata-rata *post-test* lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata dari *pre-test* sebesar -53,524. Serta untuk mengetahui efek dari penggunaan media permainan ini dalam pembelajaran di dalam kelas, peneliti menggunakan rumus *Eta squared* untuk mengetahui tingkatan efek setelah dilakukan penerapan media permainan amplop misteri. Hasil yang diperoleh yaitu sebesar 0,976 yang masuk ke dalam kategori besaran efek yang besar. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan amplop misteri memiliki pengaruh yang positif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian.
- 3) Diketahui respon yang diberikan oleh peserta didik kelas XI IBB SMA AL-ISLAM Krian terhadap penggunaan permainan amplop misteri yaitu mendapatkan respon yang positif. Hal ini dapat dilihat dari respon yang diberikan oleh peserta didik terhadap media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin didapatkan hasil sebagai berikut: persentase sebesar 86,41% pada pertanyaan yang pertama, 84,52% pada pertanyaan yang kedua, 85,71% pada pertanyaan yang ketiga, 88,09% pada

pertanyaan keempat, 88,09% pada pertanyaan kelima, 83,3% pada pertanyaan keenam, 86,90% pada pertanyaan ketujuh, 86,90% pada pertanyaan kedelapan, 86,90% pada pertanyaan kesembilan, 89,28% pada pertanyaan kesepuluh. Dari hasil kriteria *skala likert* tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah adanya penggunaan permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin sangat menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

SARAN

Dengan adanya pengaruh positif media permainan amplop misteri dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, besar harapan bagi pendidik dapat mampu menerapkan dan mengembangkan media permainan yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan diharapkan penerapan media permainan amplop misteri dapat menjadi referensi media bagi mata pelajaran lainnya. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan acuan untuk lebih aktif dalam mempelajari tata bahasa Mandarin. Saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mampu mengembangkan media permainan amplop misteri agar dapat diterapkan pada keterampilan bahasa Mandarin yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, A. T. (2014). Penggunaan SPSS dalam statistik. *Penerbit Danisa Media*. Yogyakarta.
- Hidayat. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (6)2.
- Mulyaningsih, D. H. (2014). Perbandingan Fonologi Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 1-10.
- Mustika, R. A. H. A. J. E. N. G., & Hariani, S. *Efektifitas Penggunaan Media Amplop Misteri dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Sdn Cerme Lor Gresik* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya). Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Purwanto, E. (2008). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Rachmadani, R. F., & Fanani, U. Z. Pengaruh Permainan *Charade* Dengan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik. *Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*.
- Ridwan, M. B. A. (2003). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD LKIA. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1-10.
- Subandi, S. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 1(1).
- Subroto, D. R., & Subandi, S. P. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Concept Sentence Dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK PGRI 13 SURABAYA. *Skripsi. UNESA: FBS*.
- Syafitri, D. A. A. Penggunaan Teknik Permainan Pantomim Terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata Untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA HANGTUAH 2 Sidoarjo TAHUN AJARAN 2018/2019. *Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*
- Tarigan, H. G. (1987). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa, Bandung.