

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPIN GAME* DALAM PEMBELAJARAN
MENYUSUN KALIMAT BAHASA MANDARIN
PADA SISWA KELAS XI IBB SMA AL-ISLAM KRIAN**

Anis Fitria Ningsih

(S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya)
anis.19016@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd.

(Universitas Negeri Surabaya)
mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan bahasa nasional Negara Tiongkok dan juga merupakan bahasa internasional kedua setelah Bahasa Inggris. Mempelajari Bahasa Mandarin tentu akan menemukan sebuah kesulitan. Kesulitan secara umum yang dialami oleh pembelajar bahasa Mandarin adalah pelafalan kosakata sesuai nada, menulis hanzi sesuai guratan, dan penggunaan tata bahasa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) penerapan media pembelajaran media *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin, 2) pengaruh penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin, 3) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *spin game*.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan model *one group pre-test post-test design*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan angket respon. Analisis data observasi dan angket menggunakan rumus persentase, sedangkan data tes dianalisis menggunakan rumus uji-t.

Setelah data dianalisis, diperoleh data sebagai berikut; 1) penerapan media pembelajaran media *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin berjalan dengan baik. Hasil analisis observasi aktivitas pendidik pertemuan pertama dan kedua memperoleh 72% dan 73%. Hasil analisis observasi peserta didik pertemuan pertama dan kedua memperoleh 71% dan 74%. 2) media pembelajaran *spin game* memiliki pengaruh yang positif terhadap pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari hasil uji *t-signifikansi* dengan $t\text{-test} = 13,090$, $db = 20$. Dengan tabel taraf 5% maka $t_s = 1$. Hasil nilai *t-signifikansi* berada pada interval $13,090 > 1$ yaitu lebih besar daripada *t-tabel*. 3) penggunaan media *spin game* mendapatkan respon positif dari peserta didik. Hasil analisis angket respon peserta didik yang terdiri dari 11 pernyataan sebagian besar menyatakan setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian berjalan dengan baik.

Kata kunci: Media *spin game*, media pembelajaran, kalimat Bahasa Mandarin

Abstarct

Mandarin is the national language of China and is also the second international language after English. Learning Mandarin will undoubtedly find difficult. The general difficulties experienced by learners of Mandarin are pronouncing vocabulary according to tone, writing Chinese according to strokes, and using grammar. Therefore, a study entitled "The Influence of Application of Learning Media *Spin Game* in Learning to Compose Chinese Sentences in Class XI IBB SMA Al-Islam Krian" was conducted. This study aims to describe 1) the application of learning media by using spin game in learning to compose Chinese sentences, 2) the effect of applying spin game learning media in learning to compose Chinese sentences, and 3) students' responses to the application of spin game learning media.

This research is experimental with a group pre-test and post-test design model. Data collection techniques include observation, testing, and a response questionnaire. Analysis of observation and questionnaire data using the percentage formula, while the test data was analyzed using the t-test formula.

After the data were analyzed, the following data were obtained: 1) the application of learning media by using spin game in learning to compose Chinese sentences went well. The results of the observational analysis of the educator's activities during the first and second meetings were 72% and 73%, respectively. The results of the analysis of student observations of the first and second meetings were 71% and 74%, respectively. 2) Spin game learning media has a positive influence on learning to compose Chinese sentences. The results of the pre-test and post-test data analysis were obtained from the t-significance test results with $t\text{-test} = 13.090$ and $db = 20$. With a 5% level table, $t_s = 1$. The results of the t-

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

significance value are in the interval $13.90 > 1$, which is greater than the t-table. 3) The use of spin-game media gets a positive response from students. The results of the analysis of the student response questionnaire, consisting of 11 statements, most of them agreed. It can be concluded that the use of spin game learning media in learning to compose Chinese sentences in class XI IBB SMA Al-Islam Krian goes well.

Keywords: *Spin game* media, learning media, Chinese sentence.

PENDAHULUAN

Bahasa digunakan dan diperlukan oleh manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama manusia. Bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi (Chaer, 2009:30). Bahasa termasuk dalam ruang lingkup kajian linguistik. Linguistik sendiri merupakan sebuah ilmu yang mengkaji atau mempelajari tentang fenomena yang ada di dalam bahasa. Ranah kajian linguistik berupa fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dengan sesama manusia. Semakin banyak bahasa yang dikuasai oleh seseorang akan memudahkan seseorang tersebut dalam berkomunikasi dimanapun seseorang itu berada. Setiap bahasa memiliki kaidah atau aturan masing-masing. Seperti halnya Bahasa Mandarin yang memiliki kaidah atau aturan yang harus diikuti oleh pembelajar Bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan bahasa nasional Negara Tiongkok dan juga merupakan bahasa internasional kedua setelah Bahasa Inggris. Bahasa Mandarin yang digunakan di Indonesia adalah Bahasa Mandarin Simplified atau Bahasa Mandarin sederhana. Mempelajari Bahasa Mandarin tentu akan menemukan sebuah kesulitan. Kesulitan secara umum yang dialami oleh pembelajar bahasa Mandarin adalah membaca dan pelafalan kosakata sesuai dengan nada dalam bahasa Mandarin, menulis hanzi sesuai dengan kaidah penulisan guratan dalam bahasa Mandarin dan menyusun kalimat bahasa Mandarin sesuai tata bahasa.

Kesulitan-kesulitan tersebut sering terjadi pada pembelajar bahasa Mandarin khususnya dalam penggunaan tata bahasa dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin. Kesulitan tersebut juga sering terjadi pada bidang pendidikan misalnya, banyak peserta didik yang mempelajari Bahasa Mandarin merasa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Mandarin khususnya penggunaan tata bahasa dalam menyusun kalimat Bahasa Mandarin. Pola kalimat dalam Bahasa Mandarin berbeda dengan pola kalimat dalam Bahasa Indonesia. Perbedaan pola tersebut merupakan salah satu faktor terjadinya kesulitan dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin. Dibuktikan dengan observasi dan pengamatan singkat yang peneliti lakukan pada 1 Agustus hingga 11 November 2022 bertepatan dengan peneliti melakukan kegiatan program Pengenalan

Lapangan Persekolahan (PLP) bertempat pada salah satu instansi pendidikan yaitu SMA Al-Islam Krian. Menurut sebelas dari 21 peserta didik menyatakan bahwa Bahasa Mandarin sulit untuk dipelajari khususnya dalam kemampuan menyusun kalimat sesuai dengan tata bahasa dalam Bahasa Mandarin. Kesulitan tersebut terjadi karena kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik, perbedaan antara bahasa ibu dan bahasa Mandarin, kurangnya alat penunjang pembelajaran yang digunakan sehingga membuat peserta didik cepat merasakan bosan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, sebagai seorang pendidik harus mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik dengan membuat dan menciptakan suasana pembelajaran yang baik dan menyenangkan (Jaya, 2017:24). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kembali motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Mandarin khususnya kemampuan menyusun kalimat yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran, seperti pernyataan Sukiman (2012:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi dengan baik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara afektif. Pada umumnya pembelajaran hanya menggunakan buku teks dalam penyampaian materi pembelajaran dikarenakan tidak adanya alat penunjang pembelajaran mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran kreatif, variasi, menarik, dan inovatif. Oleh karena itu, media pembelajaran spin game digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin. Media spin game sendiri termasuk dalam media pembelajaran berbasis permainan. Digunakan media pembelajaran berbasis permainan bertujuan untuk memikat perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Peneliti menggunakan media pembelajaran spin game berdasarkan observasi dan pengamatan singkat peneliti pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan berlangsung dan menyesuaikan kondisi

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

kemampuan peserta didik dimana pada spin game ini berisi kalimat acak, tata bahasa beserta gambar dengan dilengkapi karakter hanzi beserta pinyin sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Mandarin kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian yang digunakan yaitu materi yang berhubungan dengan hubungan sebab akibat, hubungan kebalikan serta hubungan perbandingan sesuai dengan konteks penggunaannya. Selain itu, media spin game ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis digital dikarenakan media spin game berbasis power point sehingga dapat digunakan dengan mudah serta dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan materi yang akan digunakan selanjutnya. Cara penggunaannya yang mudah dengan menekan tombol start/pause untuk memulai dan menghentikan putaran spin sehingga bagian dari spin yang berisikan angka yang akan merujuk pada slide pertanyaan berhenti pada jarum spin. Bagian spin yang berhenti pada jarum spin kemudian diklik sehingga muncul slide pertanyaan. Penggunaan media spin game yang mudah tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat merangsang minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya kemampuan menyusun kalimat. Sehingga, hal tersebut dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin sesuai dengan tata bahasa Bahasa Mandarin.

Alasan peneliti menggunakan kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian sebagai subjek penelitian dikarenakan peneliti mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik kelas serta model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik melalui observasi singkat dengan peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bertempat pada SMA Al-Islam Krian. Ketika melaksanakan kegiatan PLP peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Mandarin di SMA Al-Islam Krian hanya terpacu pada buku teks serta latihan-latihan soal yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berbahasa Mandarin peserta didik. Hal tersebut yang menjadikan peserta didik merasa jenuh, tidak tertarik, dan tidak fokus terhadap materi pembelajaran bahasa Mandarin. Sehingga, terjadi kesulitan belajar dalam pembelajaran bahasa Mandarin seperti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin sesuai dengan tata bahasa dalam Bahasa Mandarin. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran spin game ini untuk menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa

Mandarin khususnya kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Bagaimana penerapan media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian?; 2) Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian?; 3) Bagaimana respon siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam terhadap media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin?. Sesuai rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan sebagai berikut; 1) Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian.; 2) Mendeskripsikan pengaruh penerapan media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat kompetensi dasar 3.6 pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian.; 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam terhadap penggunaan media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Terdapat penelitian yang relevan dalam penelitian ini. Pertama, Wahyuni, D. (2016) meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran roda keberuntungan memiliki pengaruh yang relevan terhadap kemampuan menulis hanzi pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme dan mendapat respon positif dari siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata pre-test sebesar 53,85 dan rata-rata post-test sebesar 82,5 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan. Kedua, Prakoso, B.B (2018) meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo”. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap peserta didik kelas VII SMP Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin dan penggunaan media pembelajaran roda keberuntungan juga mendapat respon yang baik oleh peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan ada peningkatan rata-rata pre-test

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

sebesar 388 dan rata-rata post-test sebesar 1996 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan.

Ketiga, Magfira, A. (2022) meneliti “Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar pada Mata Pelajaran PAI di kelas IV SDN 50 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran roda berputar ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mata pelajaran PAI serta pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran roda berputar berjalan dengan baik dan efektif. Perbedaan antara penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas dengan penelitian ini adalah objek penelitian, tahun penelitian, lokasi penelitian, dan tampilan media pembelajaran. Media pembelajaran *spin game* ini berupa media yang ditampilkan dalam bentuk *power point* dengan bantuan proyektor untuk menampilkannya. Perbedaan antara media pembelajaran *spin game* dengan *power point* adalah dari segi kegunaannya. Jikalau *power point* biasanya hanya digunakan untuk presentasi sebuah materi pembelajaran dan media pembelajaran saja, sedangkan media *spin game* ini digunakan sebagai media permainan yang akan digunakan dalam sebuah pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental designs* menggunakan bentuk desain *one-group pretest-posttest design* dalam desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan terdapat *post-test* setelah diberikan perlakuan. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *sampling purposive*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki ciri yang bersifat spesifik dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya.

1. Data Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data yang digunakan pada observasi adalah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *spin game*. Data observasi di analisis menggunakan rumus (Riduwan, 2012:23)

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor kriteriaum}} = 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari

Skor kriteriaum = Jumlah Item X Skor tertinggi X Jumlah responden

Kemudian hasil analisis data observasi dikategorikan dengan menggunakan skala Likert (Riduwan, 2012:23) sebagai berikut;

Tabel 1 Skala Likert

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

2. Data Tes

Teknik penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran *spin game* dengan menggunakan lembar soal tes *pre-test* dan *post-test*. Tes dilakukan guna mendapatkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikannya tindakan atau *treatment*. Data tes kemudian dianalisis menggunakan rumus *signifikansi* (Arikunto: 349-350)

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

Keterangan :

t = nilai *t-test*

Md = mean dari perbandingan *pre-test* dan *post-test*

Xd = deviasi dari masing-masing subjek (d – md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subjek (siswa)

Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan:

H₀ : tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen.

H₁ : adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen.

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

Menentukan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% (0,05) sebagai syarat penerimaan dan penolakan hipotesis. Ditentukan $t(0,05,db) = t(0,05 \times 20) = 1$. H_0 diterima apabila $t\text{-signifikansi}$ memenuhi interval $-1 < t\text{-score} < 1$. H_0 ditolak apabila $t\text{-signifikansi}$ memenuhi interval $t\text{-score} < -1$ $t\text{-score} > 1$. Dengan catatan apabila H_0 diterima maka H_1 ditolak dan apabila H_0 ditolak maka H_1 diterima.

3. Data Angket Respon

Teknik pengumpulan data kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab (Sugiyono, 2016 : 142). Instrumen yang digunakan berupa angket. Diakhir pembelajaran peserta didik diberikan kuesioner yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran *spin game* guna mengetahui respon peserta didik dalam penerapan media pembelajaran *spin game* kelas eksperimen. Data angket respon dianalisis menggunakan rumus:

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

- P = Persentase yang dicari
- f = Frekuensi yang dicari
- N = Jumlah subjek (siswa)

Hasil analisis data angket respon tersebut kemudian dikategorikan menggunakan skala *Likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin, pengaruh penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin serta respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut;

- 1) Data observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama, yaitu penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian. Analisis data observasi aktivitas pendidik pertemuan pertama sebagai berikut;

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor kriteriaum}} = 100\%$$

$$P = \frac{43}{60} \times 100\% = 72\%$$

Hasil analisis data observasi aktivitas pendidik pertemuan kedua;

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor kriteriaum}} = 100\%$$

$$P = \frac{51}{70} \times 100\% = 73\%$$

Penilaian yang diberikan observer kepada peneliti pada pertemuan pertama sebesar 72% dan pada pertemuan kedua sebesar 73%. Apabila diinterpretasikan dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik dengan rentang persentase 61-80%.

Selanjutnya, Analisis data observasi peserta didik pertemuan pertama sebagai berikut;

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor kriteriaum}} = 100\%$$

$$P = \frac{32}{45} \times 100\% = 71\%$$

Hasil analisis data observasi aktivitas pendidik pertemuan kedua;

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor kriteriaum}} = 100\%$$

$$P = \frac{37}{50} \times 100\% = 74\%$$

Penilaian yang diberikan observer kepada peneliti pada pertemuan pertama sebesar 71% dan pada pertemuan kedua sebesar 74%. Apabila diinterpretasikan dalam skala Likert termasuk dalam kategori baik dengan rentang persentase 61-80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian berjalan dengan baik.

- 2) Hasil Analisis data tes *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin, sebagai berikut;

Tabel 2 Data Analisis Hasil *Pre-tet* dan *Post-test* Peserta Didik Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

No	Nama	Nilai		d	Xd (d-Md)	X ² d
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
1	AAN N	27	94	67	26,15	683,8 2
2	ANS	17	67	50	9,15	83,72

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

3	ACA	33	82	49	8,15	66,42
4	ADA	21	65	44	3,15	9,92
5	ADI	34	89	55	14,15	200,2 2
6	CRN	35	84	49	8,15	66,42
7	CNI	39	67	28	-12,85	165,1 2
8	FSA	37	70	33	-7,85	61,62
9	HCD	46	64	18	-22,85	522,1 2
10	MCR	35	87	52	11,15	124,3 2
11	MIR	55	79	24	-16,85	283,9 2
12	MGP K	55	79	24	-16,85	283,9 2
13	MI	46	64	18	-22,85	522,1 2
14	MAB PM	30	60	30	-10,85	117,7 2
15	NCA	44	64	20	-20,85	434,7 2
16	NPS	10	61	51	10,15	103,0 2
17	NSN	17	67	50	9,15	83,72
18	SDI	17	67	50	9,15	83,72
19	SNM	17	67	50	9,15	83,72
20	VDA	21	67	46	5,15	26,52
21	WY	17	67	50	9,15	83,72
Jumlah		653	1511	858	0	4.090 ,57
Rata-rata		31,1 0	71,95	Md= 40,85	0	194,7 9

Setelah diketahui hasil tersebut, selanjutnya menghitung data menggunakan rumus t-signifikansi dengan menggunakan rumus berikut;

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{40,85}{\sqrt{\frac{4.090,57}{21(21-1)}}}$$

$$t = \frac{40,85}{\sqrt{\frac{4.090,57}{21(20)}}} = \frac{40,85}{\sqrt{\frac{4.090,57}{420}}}$$

$$t = \frac{40,85}{3,121} = 13,090$$

Berdasarkan hasil perhitungan *t-signifikansi* tersebut, dengan Md sebesar 40,85, $\sum x^2 d$ sebesar 4.090,57, db = n-1 dengan taraf kepercayaan 95% maka $t(0,005.db) = t(0,05.20) = 1$ dan nilai dari *t-signifikansi* adalah 13,090. Hasil nilai *t-signifikansi* berada pada interval t-test > 1 = 13,90 > 1, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dan hasil belajar sesudah diberikan perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *spin game* dalam menyusun kalimat pembelajaran kompetensi dasar 3.6 memiliki pengaruh yang positif pada peserta didik kelas XI SMA Al-Islam Krian. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pre-test* dan hasil nilai *post-test*.

3) Hasil analisis data angket respon peserta didik digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga yaitu; bagaimana respon siswa kelas XI IBB SMA Al-Islam terhadap media pembelajaran *Spin Game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Berikut merupakan hasil analisis data respon peserta didik;

Hasil analisis angket respon pada butir pertama dari 21 peserta didik 71% menyatakan setuju mengalami kesulitan dalam mempelajari menyusun kalimat dalam bahasa Mandarin sesuai dengan tata bahasa bahasa Mandarin. Pada butir kedua dan butir ketiga angket dari 21 peserta didik 47% menyatakan sangat setuju dan 43% menyatakan setuju jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran *spin game* lebih menyenangkan dan lebih menarik dari pada pembelajaran biasa (tidak menggunakan media pembelajaran). Hal tersebut sejalan dengan (Kristanto, 2016:10-11) bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih jelas, lebih menarik, lebih hidup, dan tidak membosankan. Pada butir angket keempat dan kelima dari 21 peserta didik 29% dan 34% menyatakan sangat setuju kemudian 67% dan 38% menyatakan setuju jika penggunaan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat memberikamotivasi dan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan berpendapat. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Musfiqon, 2012:35) bahwa media pembelaajrnan dapat

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

meningkatkan gairah peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada butir angket keenam dan butir angket ketujuh 21 dari peserta didik 57% menyatakan setuju jika menyukai inovasi dan merupakan hal yang baru dalam penggunaan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Pada butir angket kedelapan dari 21 peserta didik 67% menyatakan setuju jika media pembelajaran *spin game* mudah digunakan dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin. Pada butir kesembilan 21 peserta didik 52% menyatakan setuju jika materi yang disajikan dalam media pembelajaran *spin game* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada butir angket kesepuluh dan butir angket kesebelas dari 21 peserta didik 67% dan 76% menyatakan setuju apabila penggunaan media pembelajaran *spin game* dapat membantu peserta didik dalam pemahaman dan penyusunan kalimat bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Berikut merupakan simpulan dari hasil analisis dan pembahasan dalam setiap rumusan masalah;

- 1) Penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin berjalan dengan baik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas pendidik pertemuan pertama sebesar 72%, sedangkan pada pertemuan kedua sebesar 73%. Hasil observasi aktivitas peserta didik pertemuan pertama sebesar 71%, sedangkan pada pertemuan kedua sebesar 74%.
- 2) Media pembelajaran *spin game* memberikan pengaruh positif dalam kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin pembelajaran kompetensi dasar 3.6. dibuktikan dengan rata-rata hasil *pre-test* sebesar 31,10 kemudian mengalami peningkatan pada rata-rata hasil *post-test* sebesar 71,95. Selain menganalisis hasil dari *pre-test* dan *post-test* peneliti juga menganalisis uji *t-siginifikansi*. Hasil dari analisis uji *t-siginifikansi* sebagai berikut; berdasarkan taraf kepercayaan 95% *t-test* mendapatkan hasil sebesar 13,090 dengan $db = 20$ dan $t(0,005.db) = t(0,05.20) = 1$ sehingga nilai interval *t-test* $> 1 = 13,90 > 1$. Hal tersebut berarti adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi

perlakuan (*post-test*) yaitu berupa penerapan media pembelajaran *spin game*.

- 3) Respon peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian terhadap penggunaan media pembelajaran *spin game* dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin mendapatkan respon yang positif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data angket respon sebagian besar menyatakan setuju atas pernyataan angket respon peserta didik serta pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin yang awalnya peserta didik merasa sulit menjadi lebih mudah dipahami dengan adanya media pembelajaran *spin game*. Dengan adanya penggunaan media *spin game* menjadikan pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga berdampak positif pada peningkatan kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian.

Saran

Saran peneliti sebagai berikut;

- 1) Bagi pendidik

Diharapkan pendidik dapat menyampaikan aturan dan cara menggunakan media pembelajaran *spin game* dengan jelas dan baik supaya tidak terjadi kesalahpahaman selama penggunaan media pembelajaran *spin game*. Penerapan media pembelajaran *spin game* dalam pembelajaran menyusun kalimat bahasa Mandarin mendapatkan respon yang positif diharapkan media *spin game* dapat menjadi referensi media pembelajaran bagi pendidik dalam mata pelajaran lainnya.

- 2) Bagi peneliti selanjutnya

Sebaiknya peneliti selanjutnya bisa memodifikasi atau mengembangkan media pembelajaran *spin game* melalui *power point* dengan menggunakan kemajuan teknologi masa kini seperti *website* atau aplikasi. Peneliti selanjutnya juga diharapkan bisa menggunakan media *spin game* ini untuk kemampuan bahasa Mandarin lainnya seperti menulis, berbicara dan mendengar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Pendekatan : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (1994). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik : Kajian Teoritik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Spin Game* dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-Islam Krian

- Effendi, Kentjono, D., & Suhardi, B. (2015). *Tata Bahasa Dasar Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ginnis, P. (2008). *Trik & Taktik Mengajar ; Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 23-35.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Magfira, A. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pelajaran PAI dikelas IV SDN 50 Kota Bengkulu. *Skripsi tidak diterbitkan*. Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Mandiri, N., Kencono, D., & Kristina, A. (2022). *高级汉语 Bahasa Mandarin untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Prakoso, B.B. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Roda Keberuntungan terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas VII SMP Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. *Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: FBS UNESA.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riduwan, & Sunarto. (2012). *Pengantar Statiska untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyidha, S. (2017). Penerapan Permainan Roda Keberuntungan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPS 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik Tahun Ajaran 2016 / 2017. *Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: FBS UNESA
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Wahyuni, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa Kelas XI

Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.