

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KURSI BERPUTAR TERHADAP KEMAMPUAN
MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN PADA PESERTA
DIDIK KELAS X JURUSAN KULINER SMK ISLAM BUSTANUL HIKMAH
LAMONGAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

**转椅游戏对提高 2023/2024 学年 Bustanul Hikmah 拉蒙岸伊斯兰职业高中烹饪专业
十年级学生简单汉语造句能力的效果研究**

**THE EFFECTIVENESS OF THE ROTATING CHAIR GAME ON IMPROVING
THE ABILITY TO CONSTRUCT SIMPLE MANDARIN SENTENCES FOR X
GRADE STUDENTS MAJORING IN CULINARY AT BUSTANUL HIKMAH
ISLAMIC VOCATIONAL HIGH SCHOOL LAMONGAN IN THE 2023/2024
ACADEMIC YEAR**

Syahrani Nabilah Aula Regitha¹

Universitas Negeri Surabaya
syahrani.20041@mhs.unesa.ac.id.

Muhammad Farhan Masrur²

Universitas Negeri Surabaya
muhammadmasrur@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang penting pada masa kini karena banyak peluang kerja yang telah diciptakan oleh perusahaan Tiongkok di Indonesia. Oleh karena itu, banyak sekolah termasuk SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan menyediakan pembelajaran bahasa Mandarin kepada peserta didik di sekolah. Namun, pembelajaran tersebut kurang efektif karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga peserta didik merasakan bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut rupanya berdampak juga terhadap kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Untuk menghadapi masalah tersebut, terdapat penelitian ini yang berfungsi untuk menjelaskan bagaimana efektivitas dari permainan Kursi Berputar terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berjenis *true experimental design* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat hasil analisis, yang pertama adalah hasil analisis observasi aktivitas pendidik dan peserta didik. Diketahui hasil analisis observasi aktivitas pendidik pada tatap muka pertama di kelas eksperimen adalah 92,63% dan pada tatap muka kedua naik menjadi 96%. Sedangkan hasil analisis dari observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen pada tatap muka pertama adalah 82% dan pada tatap muka kedua naik menjadi 92,72%. Seluruh persentase hasil analisis observasi pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan hasil persentase 81-100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dalam skala Likert. Selanjutnya, terdapat hasil dari analisis nilai *pre-test* serta *post-test* kelas eksperimen, dalam hasil tersebut terdapat kenaikan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-signifikansi yang menghasilkan



$t_0 = 6,41$ dan $d_b = 18$ yang menghasilkan t-tabel adalah 1,73, dengan begitu pengambilan hipotesis menghasilkan $t_0 > t$ -tabel, yakni ($6,41 > 1,73$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan Kursi Berputar memiliki efektivitas positif dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik. Selain itu, terdapat hasil analisis angket respon peserta didik kelas eksperimen. Dari hasil analisis seluruh butir pernyataan pada angket respon, seluruh hasil persentase butir pernyataan terdapat pada persentase 81-100% yang termasuk kategori “Sangat Baik” pada skala Likert. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan merespon dengan baik mengenai penggunaan media permainan Kursi Berputar.

Kata kunci: Permainan Kursi Berputar, Kalimat sederhana, Bahasa Mandarin

摘要

中文是当今世界上最重要的语言之一，尤其在中国企业为印尼创造了大量就业机会的背景下，显得尤为重要。包括 Bustanul Hikmah Lamongan 伊斯兰职业学校在内的许多学校，已经开始为学生提供汉语课程。然而，由于缺乏有效的学习媒介，学生在学习过程中常感到枯燥乏味，导致学习效果不佳，尤其是在构建简单中文句子的能力上受到影响。为了解决这一问题，本研究旨在探讨“转椅游戏”对 Bustanul Hikmah Lamongan 伊斯兰职业学校 X 年级学生构建简单中文句子能力的影响。本研究采用“前测-后测对照组设计”这一真正的实验设计类型。研究结果包括对教师和学生活动的观察分析。研究表明，实验班在第一次面对面会议中教师活动的观察分析得分为92.63%，在第二次面对面会议中提升至96%；学生活动的观察分析得分则从第一次面对面会议的82% 提升至第二次面对面会议的92.72%。这些得分表明，实验班的教师和学生活动在李克特量表中处于“很好”类别（81%-100%）。此外，实验班前测和后测成绩的分析结果显示，实验班学生的成绩有显著提高，这一点通过 t 显著性检验得以证明， $t_0 = 6.41$ ， $d_b = 18$ ，而 t 表值为 1.73，因此 $t_0 > t$ 表 ($6.41 > 1.73$)，验证了假设的成立。综上所述，转椅游戏在提升学生简单中文句子构建能力方面具有积极效果。此外，对实验班学生问卷答卷的分析结果显示，所有问卷项目的百分比得分均在81%-100%之间，属于李克特量表的“很好”类别。这表明 Bustanul Hikmah Lamongan 伊斯兰职业学校烹饪系十年级学生对“转椅游戏”媒介的使用反应良好。

关键词: 转椅游戏、简单句、汉语

Abstract

Mandarin is one of the most important languages in the present day as many job opportunities have been created by Chinese companies in Indonesia. Therefore, many schools including Bustanul Hikmah Lamongan Islamic Vocational School provide Mandarin language learning to students at school. However, the learning is less effective due to the lack of use of learning media, so students feel bored during learning activities. This apparently also has an impact on the ability of students to construct simple Mandarin sentences. To solve this problem, this research serves to explain how the effectiveness of the Rotating Chair game on the ability to



construct simple Mandarin sentences in X grade students of Bustanul Hikmah Lamongan Islamic Vocational School. This research is an experimental research of true experimental design type with Pretest-Posttest Control Group Design research design. In this research there are results of the analysis, the first is the results of the analysis of the observation of the activities of teacher and students. It is known the results of the analysis of observations of teacher activities at the first face-to-face meeting in the experimental class were 92.63% and at the second face-to-face meeting increased to 96%. While the results of the analysis of the observation of the activities of experimental class students at the first face-to-face meeting were 82% and at the second face-to-face meeting increased to 92.72%. While the results of the analysis of the observation of the activities of experimental class students at the first face-to-face meeting were 82% and at the second face-to-face meeting increased to 92.72%. The entire percentage of the results of the analysis of the observations of teacher and students in the experimental class showed a percentage of 81-100% which was included in the “Very Good” category on the Likert scale. Furthermore, there are results from the analysis of the pre-test and post-test scores of the experimental class, in these results there is a significant increase. This is proven by the results of the t-significance test which produces $t_0 = 6.41$ and $d_b = 18$ which produces a t-table of 1.73, so that hypothesis making results in $t_0 > t\text{-table}$, namely ($6.41 > 1.73$). So, it can be concluded that the Rotating Chair game media has a positive effectiveness in improving the ability to construct simple Mandarin sentences in students. In addition, there are the results of the analysis of the response questionnaire of experimental class students. From the results of the analysis of all statement items in the response questionnaire, all the results of the percentage of statement items are in the 81-100% percentage which is included in the “Very Good” category on the Likert scale. This shows that all X grade Culinary Department students of Bustanul Hikmah Lamongan Islamic Vocational School responded well to the use of the Rotating Chair game media.

Keywords: *Rotating Chair Game, Simple Sentences, Mandarin Language*

1. PENDAHULUAN

Bahasa bermakna sebagai bagian media komunikasi terpenting serta terhubung erat dari kehidupan antar individu, bahasa digunakan sebagai alat berinteraksi bagi sesama manusia (Chaer dalam Nenis & Galih, 2020: 2). Tanpa adanya bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi, manusia akan mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi untuk mengungkapkan ide, isi pemikiran, informasi, dan perasaan diri sendiri kepada orang lain.

Bahasa juga memiliki peran penting terhadap perkembangan pendidikan. Menurut Nurshakilah, dkk. (2024: 1) bahasa memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, kemampuan berbahasa yang baik dapat mempermudah peserta didik dalam menambah kemampuan belajar.

Menurut Wuriyanto (2020: 20) bahasa dipelajari oleh peserta didik sejak dari SD sampai SMA di Indonesia. Menurut uraian tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa Bahasa, sebagai alat komunikasi utama, telah diajarkan secara intensif di urutan tingkatan pendidikan di Indonesia, diawali dari sekolah dasar hingga menengah. Selain adanya bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib pada sekolah di seluruh Indonesia, terdapat pembelajaran bahasa asing yang pula harus diajarkan pada peserta didik. Hal ini diperkuat oleh pandangan dari Yulinda & Amri (2020: 2) yang menyatakan bahwa pada zaman teknologi saat ini kemampuan berbahasa asing menjadi suatu hal yang penting, sehingga menguasai bahasa asing selain bahasa Indonesia merupakan hal yang esensial bagi setiap manusia pada saat ini. Dengan pendapat tersebut, bahasa asing pada beberapa sekolah tentu berguna menjadi pendorong kemampuan peserta didik dalam berbahasa asing agar meningkatkan kualitas warga negara Indonesia dalam

bidang bahasa. Satu dari bahasa asing yang menjadi fasilitas pembelajaran di berbagai sekolah di Indonesia ialah bahasa Mandarin.

Waru, dkk. (2022: 186) menjelaskan bahwa bahasa Mandarin semakin memiliki banyak peminat, bahkan penutur dan pemakai bahasa Mandarin telah melebihi Bahasa Inggris. Selain itu, menurut Ying, dkk. (2013: 1346) tingkat perekonomian negara Tiongkok semakin tinggi dan banyak peranan penting negara Tiongkok dalam investasi bidang industri di Indonesia, salah satunya seperti banyaknya perusahaan Tiongkok yang menciptakan lapangan pekerjaan di Indonesia yang dapat berpengaruh pula pada pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Menurut Nisa' & Amri (2020: 2) terdapat peran penting dari bahasa Mandarin dalam dunia bidang usaha, bahkan sejumlah lowongan pekerjaan di Indonesia menginginkan kandidat pendaftar yang berkemampuan berbahasa Mandarin. Dengan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegunaan bahasa Mandarin tentu penting bagi hubungan sosial dan ekonomi di Indonesia pada saat ini sehingga semakin menarik banyak minat masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Mandarin. Bahkan pendidikan di Indonesia membuka jalan bagi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Mandarin salah satunya adalah SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan.

Pada proses pembelajaran bahasa Mandarin perlu memperhatikan beberapa aspek keterampilan dalam berbahasa. Di antara keterampilan berbahasa mandarin, yang penting untuk diperhatikan contohnya yakni kemampuan menyusun struktur kalimat dalam bahasa Mandarin. Menurut Febritianti (2018: 347), mempelajari tata bahasa Mandarin dengan baik dan cermat merupakan suatu kewajiban untuk semua orang yang

mempunyai keinginan mahir dalam berbahasa Mandarin. Pendapat ini benar adanya karena penyusunan sebuah kalimat sederhana dalam bahasa mandarin harus berdasar pada susunan tata bahasa dan pemilihan kosakata yang tepat sehingga tidak menciptakan kesalahpahaman dalam penyampaian makna.

Meskipun terdapat pembelajaran bahasa Mandarin, kegiatan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin oleh peserta didik sering kali belum optimal dan tepat. Terdapat hambatan yang ditemukan pada kegiatan menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin pada peserta didik. Hambatan yang terjadi pada peserta didik adalah penggunaan susunan tata bahasa yang sering terbalik, tidak menggunakan partikel yang tepat, dan pemilihan kosakata yang kurang tepat pada saat peserta didik menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Perihal tersebut tentu mempengaruhi nilai keterampilan peserta didik khususnya pada aspek kemampuan peserta didik ketika menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Menurut Ningsih & Mintowati (2023: 2) kesulitan peserta didik ketika pembelajaran bahasa Mandarin dikarenakan kurangnya motivasi ketika sedang berlangsungnya proses pembelajaran yang membentuk keadaan peserta didik mengalami rasa jemu dengan keadaan sekitar dan tidak memiliki minat belajar. Hal tersebut seharusnya dapat diatasi dengan adanya penggunaan model dan media pembelajaran kreatif guna mengatasi hambatan proses peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Kesulitan yang terjadi dalam kegiatan mempelajari bahasa Mandarin tersebut juga terjadi pada peserta didik SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan, Melalui wawancara peneliti dengan

pendidik bahasa Mandarin di SMK Islam Bustanul Hikmah, dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Mandarin SMK Islam Bustanul Hikmah menekankan kepada semua aspek keterampilan bahasa Mandarin. Namun, sejumlah peserta didik kelas X di SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan masih memiliki beberapa kesulitan pada saat pembelajaran seperti pada keterampilan peserta didik ketika menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Hal tersebut terjadi karena peserta didik tidak terfokus terhadap kegiatan pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasakan kebingungan dan malu untuk bertanya. Guna membantu kesulitan yang terjadi pada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin tersebut, diperlukan model pembelajaran serta alat bahan pembelajaran baru berupa media pembelajaran yang mampu mengembangkan peserta didik khususnya pada keterampilan menyusun kalimat sederhana dan melatih kemampuan peserta didik untuk menerapkan tata bahasa Mandarin yang benar dalam kegiatan pembelajaran.

Priansa (2017: 188) menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah struktur kerja yang dipergunakan untuk arahan ketika menjalankan sebuah aktivitas seperti proses kegiatan menambah ilmu untuk meringankan kegiatan belajar peserta didik ketika ingin meraih tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain model pembelajaran, terdapat pula media pembelajaran. Cholifah & Fanani, (2023: 2) berpendapat adanya media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran dapat membuat dampak yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Mayasari & Amri (2020: 2) juga berpendapat bahwa pemanfaatan media yang sesuai dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin akan mendukung peserta didik pada saat menyerap materi yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui jika penggunaan media pembelajaran yang sesuai guna proses pembelajaran bahasa Mandarin akan mendorong peserta didik dalam mempelajari bahasa baru yang belum pernah dikuasai sebelumnya dengan cara menimbulkan kesenangan. Satu dari media pembelajaran yang memungkinkan digunakan untuk mengatasi kesulitan peserta didik kelas X SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan dalam kegiatan belajar khususnya terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin ialah media pembelajaran “Kursi Berputar”.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka terdapat tujuan pada penelitian ini yakni:

- 1) Mendeskripsikan proses penerapan permainan Kursi Berputar terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner di SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan.
- 2) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan permainan Kursi Berputar terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner di SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan.
- 3) Mendeskripsikan respon peserta didik kelas X Jurusan Kuliner di SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan terhadap penerapan permainan Kursi Berputar dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Media pembelajaran permainan Kursi Berputar merupakan sebuah permainan pembelajaran yang berguna untuk mengolah daya ingat peserta didik, seperti pernyataan Subandi (2013: 93) yang menjelaskan bahwa melakukan pendekatan pembelajaran dengan menciptakan kebebasan bagi peserta didik untuk menggunakan daya ingatnya akan membuat kualitas belajar peserta didik

semakin meningkat. Media pembelajaran Kursi Berputar ini menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang merupakan salah satu metode guna pengajaran secara kooperatif. Pembelajaran kooperatif tidak hanya merupakan teknik mengajar yang diwujudkan guna mengembangkan prestasi peserta didik, namun dapat juga digunakan sebagai cara untuk menciptakan keceriaan dan meningkatkan perilaku baik bersosial di dalam kelas yang bermanfaat guna meningkatkan perkembangan komunikasi antar teman dan keefektivitasan pembelajaran (Slavin, 2015: 100). Media pembelajaran permainan Kursi Berputar atau juga disebut permainan rebut kursi dengan lagu merupakan media permainan yang sering digunakan dalam beberapa kegiatan permainan. Antariyani, dkk. (2015: 2) menggunakan permainan sejenis “Kursi Berputar” sebagai media pembelajaran dengan konsep menggunakan media kursi, lagu, dan soal pertanyaan pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran Kursi Berputar juga memiliki konsep yang sama, yaitu menggunakan media yang berupa kursi, lagu yang berguna untuk mengiringi permainan, dan soal yang telah dipersiapkan guna mendorong keterampilan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin. Penilaian dari penggunaan media pembelajaran ini berdasar dari tim yang mampu menyusun kalimat sederhana sesuai perintah. Penentuan yang mendapatkan penghargaan dalam permainan Kursi Berputar adalah tim yang banyak menyusun kalimat dengan benar pada saat permainan.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian media pembelajaran permainan “Kursi berputar” ini, jenis

penelitian eksperimen disertai penggunaan desain penelitian *True Experimental Design* digunakan pada studi ini. Berdasarkan jenis dan desain tersebut, diketahui bahwa pendekatan deskriptif kuantitatif menjadi metode pendekatan pada penelitian ini, yakni metode dengan pengumpulan data berupa angka. Hal ini diperkuat dengan ucapan Sugiyono (2013: 8) mengenai metode kuantitatif yang menggunakan data penelitian berupa kumpulan angka kemudian diolah serta dianalisis mempergunakan statistik. Selain itu, desain penelitian *True Experimental Design* menurut Sugiyono (2013: 75) adalah penelitian yang membutuhkan dua kelompok kelas sebagai sampel penelitian serta sampel yang digunakan tersebut diperoleh melalui pemilihan secara bebas acak sederhana. Kelas sampel yang dimanfaatkan adalah kelas eksperimen serta kelas kontrol. Selanjutnya, menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* sebagai desain eksperimen pada penelitian ini.

Menurut pandangan Sugiyono (2013: 80) pada bukunya, populasi ialah sebuah tempat yang memiliki objek atau subjek didalamnya dan memiliki mutu serta keistimewaan dan dipilih oleh peneliti untuk diteliti yang selanjutnya diambil kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut, populasi adalah sebuah bahan penelitian yang digunakan sebagai sampel penelitian dan pada dasarnya berwujud manusia atau benda yang memiliki sebuah keistimewaan. Oleh karena itu, terdapat peserta didik kelas X SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan pada tahun ajaran 2023/2024 yang merupakan populasi pada penelitian ini. Oleh karena itu, terdapat pula peserta didik SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan kelas X Jurusan Kuliner sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai kelas kontrol

selaku sampel pada penelitian ini. Kedua sampel tersebut menerima pengetahuan mengenai bahasa Mandarin pada tingkatan yang sama serta jam pembelajaran yang sama.

Teknik pengumpulan data menurut pandangan Abubakar (2021: 67) merupakan tindakan yang dilaksanakan oleh beberapa peneliti guna mendapat serta menggabungkan data yang dibutuhkan ketika memecahkan permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Terdapat observasi, tes, angket beserta wawancara semi-terstruktur sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini

Menurut Abubakar (2021: 122) instrumen penelitian ialah sebuah sarana yang dipergunakan oleh peneliti agar tindakan pengumpulan data dapat menjadi lebih praktis dan mendapatkan hasil yang baik. Mengacu pada pendapat tersebut, instrumen penelitian ialah suatu alat yang dibutuhkan dalam sebuah studi penelitian, hal ini dikarenakan instrumen berguna dalam kegiatan pengambilan data dan membantu untuk menguji penelitian yang sedang dilakukan. Terdapat lembar observasi, lembar soal *pre-test* dan *post-test*, lembar angket, serta lembar pedoman wawancara sebagai instrumen penelitian dalam penelitian ini.

Analisis data ialah rentetan tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti ketika seluruh data penelitian telah terkumpul, kemudian data tersebut diproses hingga mendapat sebuah kesimpulan (Abubakar, 2021: 121). Terdapat analisis data observasi, analisis data *pre-test* serta *post-test*, dan analisis data angket respon sebagai tiga analisis data pada penelitian ini.

Hasil data observasi didapatkan melalui salah satu instrumen penelitian yaitu lembar observasi. Kemudian, hasil tersebut dianalisis menggunakan rumus teknik persentase berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah menemukan hasil analisis persentase, kesimpulan persentase yang didapatkan dari hasil data lembar observasi tersebut dikelompokkan dan dikategorikan mengikuti kategori tabel skala Likert milik Riduwan & Sunarto (2014: 23) di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Skor Skala Likert

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

Setelah menganalisis lembar observasi, terdapat analisis data *pre-test* serta *post-test* berfungsi guna mengkaji sekaligus mengamati perolehan nilai pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Hasil data tersebut dicari rata-ratanya kemudian dianalisis menggunakan cara perhitungan Arikunto (2013: 354) melalui rumus *t-test* di bawah ini:

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

- Keterangan:
- t : Pengujian t-signifikan
 - M_x : Nilai *mean* kelas kontrol
 - N_x : Nilai subjek kelas kontrol
 - M_y : Nilai *mean* kelas eksperimen
 - N_y : Nilai subjek kelas eksperimen
 - Σx^2 : Jumlah kuadrat beda kelas kontrol
 - Σy^2 : Jumlah kuadrat beda kelas eksperimen

Setelah mengetahui hasil analisis signifikansi data yang didapat pada *pre-test* serta *post-test*, terdapat penentuan hipotesis. Peneliti menetapkan taraf signifikan yang dipergunakan yaitu 5% ($\alpha = 0,05$) atau $t(0,05 \text{ db})$ melalui perhitungan derajat kebebasan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$d_b = (n_x + n_y) - 2$$

- Keterangan:
- d_b : derajat kebebasan
 - n_x : Jumlah seluruh peserta didik pada kelas kontrol
 - n_y : Jumlah seluruh peserta didik pada kelas eksperimen
- Taraf signifikan ini digunakan untuk menjadi pandangan untuk penerimaan dan penolakan hipotesis.

Terdapat pula analisis terakhir yakni analisis data angket respon yang berasal pada respon peserta didik kelas eksperimen mengenai penggunaan media pembelajaran permainan “Kursi Berputar”. Terdapat skor poin pada angket respon yang dituliskan sebagai berikut:

- TS (Tidak Setuju) : Skor 1 poin
- KS (Kurang Setuju) : Skor 2 poin
- N (Netral) : Skor 3 poin
- S (Setuju) : Skor 4 poin
- SS (Sangat Setuju) : Skor 5 poin

Pengolahan data angket pada penelitian ini mengimplementasikan rumus berikut ini:

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

- Keterangan:
- P : Persentase
 - f : frekuensi setiap jawaban peserta didik
 - n : jumlah total peserta didik

Perolehan persentase dari analisis tersebut selanjutnya akan dianalisis kembali dengan analisis deskriptif serta dikategorikan menggunakan tabel skala Likert.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Bagian ini bertujuan guna memperlihatkan serta menjabarkan data yang telah diperoleh mengenai efektivitas penggunaan media Kursi Berputar terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 tatap muka, 2 tatap muka pada kelas eksperimen yakni X Jurusan Kuliner dan 2 tatap muka pada kelas kontrol yakni X Jurusan DKV. Jam tatap muka pembelajaran dalam penelitian ini adalah mengikuti pembagian jam pelajaran mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan yaitu selama 40 menit.

Terdapat hasil analisis observasi pada penelitian ini, hasil tersebut merupakan hasil dari lembar observasi pendidik dan peserta didik pada tatap muka pertama dan kedua yang dinilai oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan yang kemudian dianalisis dalam penelitian ini.

3.1.1 Hasil Analisis Data Observasi

Terdapat hasil analisis observasi, yang pertama adalah perolehan analisis data observasi aktivitas pendidik berasal dari kedua kelas sampel penelitian. Didapatkan hasil observasi aktivitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen (X Kuliner) saat tatap muka pertama menunjukkan hasil 92,63% dan pada tatap muka kedua menunjukkan hasil 96%. Sedangkan pada kelas kontrol (X DKV), observasi terhadap aktivitas pendidik menunjukkan hasil sebesar 84,21% pada tatap muka pertama, sedangkan pada tatap muka kedua meningkat menjadi

92,94%. Berdasarkan analisis, seluruh hasil observasi terhadap aktivitas pendidik pada seluruh sampel kelas mendapat kategori "Sangat Baik" menurut skala Likert.

Selanjutnya, analisis terhadap aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen (X Kuliner) menunjukkan hasil 82% pada tatap muka pertama, dan meningkat menjadi 92,72% pada tatap muka kedua. Seluruh persentase tersebut juga mendapat kategori "Sangat Baik" dalam skala Likert. Sementara itu, pada kelas kontrol (X DKV), observasi aktivitas peserta didik pada tatap muka pertama menghasilkan angka 78%, dan meningkat menjadi 85,45% pada tatap muka kedua. Berdasarkan hasil tersebut, persentase tatap muka pertama mendapat kategori "Baik," sedangkan tatap muka kedua mendapatkan kategori "Sangat Baik" menurut skala Likert.

3.1.2 Hasil Analisis Data *Pre-test* & *Post-test*

Terdapat hasil analisis *pre-test* serta *post-test* berasal dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terdapat *mean pre-test* bernilai 33,57 dan hasil *mean post-test* bernilai 60 pada kelas kontrol. Sedangkan pada kelas eksperimen, terdapat angka *mean pre-test* bernilai 35 serta angka *mean post-test* bernilai 92,5.

Hasil *mean pre-test* serta *post-test* kedua sampel tersebut kemudian dianalisa menggunakan cara perhitungan memanfaatkan rumus uji t-siginitikasi dengan beberapa tahapan hingga menghasilkan $t = 6,41$. Setelah mengetahui hasil tersebut, maka dicari sebuah derajat kebebasan dan menghasilkan $d_b = 18$. Pengujian hipotesis kemudian dilakukan dengan penggunaan taraf signifikansi 5%, Berdasarkan perolehan d_b tersebut maka dapat ditentukan jika nilai t -tabel = 1,73. Berdasarkan pernyataan tersebut telah diketahui bahwa nilai $t_0 > t$ -tabel, yaitu

(6,41 > 1,73). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa hasil hipotesis penelitian ini ialah media ini diterima dan memiliki pengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik.

3.1.3 Hasil Analisis Data Angket Respon

Terdapat temuan data angket respon yang berasal dari peserta didik kelas eksperimen (X Kuliner). Angket respon tersebut mendapat jumlah persentase pada tiap butir pernyataan. Berdasarkan analisis data, butir nomor 1 menghasilkan 100%, pada butir nomor 2 menghasilkan 96,67%, pada butir nomor 3 menghasilkan 93,33%, pada butir nomor 4 menghasilkan 100%, pada butir nomor 5 menghasilkan 96,67%, pada butir nomor 6 menghasilkan 96,67%, pada butir nomor 7 menghasilkan 96,67%, pada butir nomor 8 menghasilkan 96,67%, pada butir nomor 9 menghasilkan 100%, pada butir nomor 10 menghasilkan 96,67%, pada butir nomor 11 menghasilkan 96,67%. Seluruh hasil pada tiap pernyataan angket respon diatas selanjutnya dikategorikan berdasar pada tabel skala Likert. Diketahui persentase pada tiap butir, seluruh butir pernyataan angket respon berada pada bentang 81-100% yakni dimana hasil tersebut mendapat kategori “Sangat Baik” dalam tabel skala Likert.

Selain angket respon, terdapat hasil wawancara yang menjadi pendukung pada angket respon penelitian ini. Berputar” dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada pertanyaan pertama, diketahui terdapat 2 responden yang tidak pernah mengetahui media permainan “Kursi Berputar” sebelumnya, dan terdapat 1 responden yang mengetahui permainan

sejenis media permainan “Kursi Berputar” namun tidak pernah mengetahui penggunaan permainan tersebut pada kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada pertanyaan kedua, diketahui terdapat 2 responden yang merasa bahwa pemanfaatan media permainan "Kursi Berputar" mampu mendukung pada pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan berpendapat bahwa media ini membantu responden menjadi semakin aktif di kelas serta aktif membuat kalimat dengan bantuan teman sekelompok. Sementara itu, terdapat 1 responden yang awalnya merasa bingung dengan penggunaan media ini. Namun, seiring berjalannya waktu responden berhasil memahami dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pada pertanyaan ketiga, seluruh responden memberikan respon positif atas penerapan media permainan “Kursi Berputar”, dalam aktivitas pengajaran bahasa Mandarin di kelas. Terdapat 2 responden merasa media ini membuat pembelajaran menjadi lucu, seru, dan menyenangkan. Selain itu, terdapat 1 responden merasa media ini membuat suasana kelas yang sepi menjadi ramai dan aktif.

Pada pertanyaan keempat, terdapat 2 responden yang merasa bahwa permainan "Kursi Berputar" membantu responden dalam menyusun kalimat sederhana dengan cara berkelompok. selain itu, responden juga menjadi mudah memahami tata bahasa dan peletakan kata yang benar dalam kalimat bahasa Mandarin. Sementara itu, terdapat 1 responden yang merasa bahwa permainan ini membantu karena sebelum penggunaan media permainan ini, responden sama sekali tidak memahami cara menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin.

Pada pertanyaan kelima, terdapat 2 responden yang merasa bahwa tidak ada kesulitan pada penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran. Semetara itu, terdapat 1 responden yang merasa memiliki kesulitan di awal permainan karena responden belum mencerna penuh teknik bermain media permainan ini. Namun, responden ini dapat memahami teknik bermain media permainan "Kursi Berputar" setelah responden mengikuti uji coba teknik bermain media permainan "Kursi Berputar".

Selain pertanyaan tersebut, terdapat pula pertanyaan saran dan masukan yang diberikan kepada peserta didik diluar pedoman wawancara mengenai penggunaan media permainan "Kursi Berputar". Terdapat 1 responden yang tidak memiliki saran dan masukan mengenai penerapan "Kursi Berputar". Sementara itu, terdapat 2 responden yang memberikan saran dan masukan pada penggunaan media permainan "Kursi Berputar".

Berdasarkan penjabaran deskripsi hasil wawancara responden dengan beberapa pertanyaan diatas, didapatkan kesimpulan bahwa Media pembelajaran permainan "Kursi Berputar" terbukti efektif membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

3.2 Pembahasan

Pada penelitian eksperimen ini, dilaksanakan perbedaan *treatment* kepada kelas eksperimen (X Kuliner) dan kelas kontrol (X DKV). Di kelas eksperimen, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan media pembelajaran permainan "Kursi Berputar" dalam kegiatan pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Sementara itu, dalam kelas kontrol peneliti menjalankan model pembelajaran *direct instruction*

dengan menggunakan metode *drill* dan ceramah.

Hasil dari penelitian merupakan penjabaran bukti dari ketiga tujuan penelitian yang ada pada penelitian ini. Hasil data observasi penelitian ini dibutuhkan guna memahami proses penggunaan media permainan "Kursi Berputar". Sedangkan temuan data *pre-test* serta *post-test* dikaji guna memahami efektivitas yang dihasilkan dari penerapan media permainan "Kursi Berputar" terhadap kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas eksperimen. Setelah itu, terdapat temuan data angket respon peserta didik dan wawancara oleh 3 responden peserta didik kelas eksperimen yang berguna untuk mengetahui respon peserta didik berkenaan dengan penggunaan media permainan "Kursi Berputar" terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik.

Dengan penggunaan media permainan "Kursi Berputar" ini, peserta didik lebih dapat mengembangkan kemampuan dalam bersosial, hal ini dikarenakan media permainan "Kursi Berputar" termasuk dalam kegiatan pembelajaran menggunakan kelompok atau dikenal dengan pembelajaran kooperatif. Slavin (2015: 4) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengarah berbagai beragam metode mengajar, dimana peserta didik akan melakukan pembelajaran dengan metode untuk membentuk kelompok kecil yang saling berkolaborasi dalam memahami materi saat belajar.

Berdasarkan hasil data analisis observasi aktivitas pendidik, diketahui bahwa hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen dalam tatap muka pertama menghasilkan angka 92,63% dan meningkat menjadi 96% pada tatap muka kedua. Temuan observasi aktivitas pendidik pada kelas kontrol dalam tatap

muka awal menghasilkan angka 84,21% dan meningkat menjadi 92,94% pada tatap muka kedua. Hasil-hasil tersebut jika dikelompokkan menggunakan tabel skala Likert, seluruhnya terletak pada bentang persentase 81-100% yang tergolong mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Meskipun seluruh hasil observasi pendidik menunjukkan kriteria “Sangat Baik” namun hasil persentase yang dihasilkan pada kelas eksperimen menunjukkan hasil persentase lebih besar dibanding kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidik mampu membawa dan menggunakan media pembelajaran permainan “Kursi Berputar” dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan baik dan lancar. Selain hasil observasi pendidik, terdapat hasil observasi peserta didik yang mendukung penelitian ini. Hasil observasi peserta didik tersebut kemudian dianalisa. Hasil data analisis dari observasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa temuan observasi aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen pada tatap muka pertama menghasilkan persentase 82% dan 92,72% pada tatap muka kedua, sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada kelas kontrol pada tatap muka pertama menghasilkan persentase 78% dan 85,45% pada tatap muka kedua. Dari hasil tersebut jika dikelompokkan menggunakan tabel skala Likert, diketahui hasil persentase observasi aktivitas peserta didik kelas eksperimen seluruhnya terletak di antara bentang persentase 81-100% yang termuat mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, temuan persentase observasi aktivitas peserta didik kelas kontrol terdapat hasil persentase yang terletak pada bentang 61-80% yang termuat mendapatkan kategori “Baik” pada tatap muka pertama serta terdapat hasil persentase yang terletak di antara bentang 81-100% yang termuat mendapatkan kategori “Sangat Baik” pada tatap muka kedua. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa temuan persentase aktivitas peserta didik

kelas eksperimen lebih tinggi jika ditimbang dengan kelas kontrol. Berdasarkan temuan analisis observasi dalam penelitian ini, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa proses penerapan media permainan “Kursi Berputar” pada peserta didik memiliki efektivitas lebih besar terhadap aktivitas peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin berbeda dengan pembelajaran menggunakan metode tradisional terdahulu.

Setelah membahas hasil dari tujuan penelitian pertama, selanjutnya ialah melakukan pembahasan hasil dari tujuan penelitian kedua yaitu mengenai efektivitas penggunaan media permainan “Kursi Berputar” terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dari kedua sampel kelas, peneliti mencari hasil *mean* berdasarkan hasil *pre-test* pada tiap kelas sampel penelitian. Berdasarkan penghitungan rata-rata, telah diketahui bahwasanya *mean* kelas kontrol pada *pre-test* adalah 33,57, sedangkan *mean* kelas eksperimen pada *pre-test* adalah 35. Rata-rata nilai dari kedua kelas tersebut tidak ada satupun yang menyentuh nilai KKM mata pelajaran Bahasa Mandarin yakni pada nilai 75. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa sebelum adanya perlakuan pada kedua kelas tersebut, kemampuan peserta didik masih tergolong rendah dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Setelah mengetahui hasil tersebut, dilakukan tindakan perlakuan pada tiap kelas, kelas eksperimen diberikan perlakuan memanfaatkan media permainan “Kursi Berputar” dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan memanfaatkan metode *drill* serta ceramah. Setelah mendapatkan perlakuan, peserta didik diberikan *post-test* sebagai pengukur kemampuan setelah penerapan perlakuan. ketika telah mengetahui hasil *post-test* dari kedua

sampel kelas. Berdasarkan penghitungan *mean*, diketahui bahwasanya *mean post-test* kelas kontrol setelah menerima tindakan memanfaatkan metode *drill* dan ceramah adalah 60, sedangkan *mean post-test* kelas eksperimen setelah menerima tindakan memanfaatkan media permainan “Kursi Berputar” adalah 92,5. Berdasarkan hasil *mean* dari kedua kelas sampel tersebut, diketahui bahwa skor *post-test* dari kelas kontrol terjadi kenaikan sebanyak 26,43 namun skor *post-test* tersebut belum mencapai nilai KKM. Di lain sisi, skor *mean post-test* dari kelas eksperimen terlihat banyak meningkat sebanyak 57,5, bahkan skor *post-test* seluruh peserta didik telah melebihi nilai KKM mata pelajaran Bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat menjadi sebuah asumsi pada penelitian ini bahwa perbedaan kenaikan nilai pada peserta didik kelas eksperimen dibanding kelas kontrol dikarenakan adanya perlakuan kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas eksperimen dengan memanfaatkan media permainan “Kursi Berputar” terlihat lebih berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Setelah mengetahui hasil Analisa diatas, guna untuk mengetahui keefektivitasan yang sebenarnya dari penggunaan media permainan “Kursi Berputar” terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik dapat diuji melalui uji t-signifikansi. Data *pre-test* serta *post-test* yang telah ditemukan. Selanjutnya, data tersebut diperhitungkan menerapkan rumus uji t-signifikansi. Setelah melakukan penghitungan, didapatkan hasil $t_0 = 6,41$ dan hasil $d_b = 18$. Setelah mengetahui hasil $d_b = 18$, dengan dengan taraf signifikan 5% atau $t(0,05 d_b)$ sehingga didapatkan hasil $t\text{-tabel} = 1,73$. Setelah mengetahui hasil tersebut, maka dilakukan pengambilan hipotesis penelitian yaitu nilai $t_0 > t\text{-tabel}$, sehingga menghasilkan $(6,41 > 1,73)$. Setelah diketahui hasil tersebut, kemudian dilakukan pengambilan hipotesis sesuai

rumusan hipotesis pada metode penelitian. Berdasarkan rumusan tersebut diketahui hasil hipotesis pada penelitian ini adalah H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media permainan “Kursi Berputar” memiliki efektivitas yang bernilai positif dan signifikan terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pendapat Slavin (2015) pada bab sebelumnya yang menjelaskan mengenai pembelajaran dengan cara berkelompok serta memanfaatkan media permainan dapat meningkatkan keefektivitasan dalam pembelajaran serta menambah prestasi peserta didik pada penelitian ini yang berupa kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Selanjutnya ialah menjabarkan pembahasan hasil angket respon sekaligus wawancara pada 3 peserta didik kelas eksperimen yang akan digunakan untuk menjelaskan hasil dari tujuan penelitian ketiga yang membahas tentang respon peserta didik kelas eksperimen atas penerapan permainan “Kursi Berputar” dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Hasil analisis angket respon peserta didik atas penggunaan media pembelajaran permainan “Kursi Berputar” menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari 11 pernyataan yang diajukan, tiap pernyataan menghasilkan persentase 100%, 96,67%, 93,33% 100%, 96,67%, 96,67%, 96,67%, 96,67%, 100%, 96,67%, 96,67%. Hasil tersebut menunjukkan tingkat respon peserta didik yang tinggi. Responden menyukai media ini, menganggapnya bermanfaat, meningkatkan semangat belajar, keaktifan, serta membantu dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Persentase ini memperkuat pula bukti bahwasanya media tersebut memudahkan pemahaman pola kalimat

sederhana bahasa Mandarin oleh peserta didik, meningkatkan ketelitian, dan mempererat interaksi antar siswa. Berdasarkan hasil tersebut seluruh 11 butir soal berada dalam persentase 81-100% dalam skala Likert, yang dimana terkategori “Sangat Baik” dalam skala Likert. Dari penjabaran mengenai hasil angket respon penelitian ini, didapatkan kesimpulan bahwa media permainan “Kursi Berputar” terhadap kegiatan pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh timbal balik tanggapan sangat baik yang berasal dari peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan.

Selain adanya hasil angket respon, terdapat pula penjabaran singkat mengenai hasil wawancara pada 3 peserta didik kelas eksperimen. Pada pertanyaan pertama, seluruh responden merasa tidak pernah mengetahui media “Kursi Berputar” dalam pembelajaran bahasa Mandarin sebelumnya. Pada pertanyaan kedua, sebagian besar responden merasa media “Kursi Berputar” efektif guna membantu menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, meskipun ada yang awalnya merasa bingung. Pada pertanyaan ketiga, seluruh responden memberikan respon positif, menyatakan bahwa media “Kursi Berputar” membuat pembelajaran lebih seru, menyenangkan, dan interaktif. Pada pertanyaan keempat, terdapat 2 responden merasa media ini membantu dalam menyusun kalimat secara berkelompok, sementara 1 responden merasa terbantu karena sebelumnya tidak memahami penyusunan kalimat. Pada pertanyaan kelima, sebagian besar responden tidak mengalami kesulitan menggunakan media “Kursi Berputar” dan satu responden awalnya mengalami kesulitan tetapi akhirnya tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik menggunakan media ini. Terdapat pula saran dari 2 responden untuk penggunaan musik dan pengelolaan permainan saat diikuti banyak

peserta, sementara satu responden tidak memberikan saran.

Setelah mengetahui hasil pembahasan dari analisis yang berguna untuk menjabarkan hasil dari tujuan penelitian ini. Maka diketahui bahwa media permainan “Kursi Berputar” memiliki efektivitas lebih besar terhadap aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena penggunaannya. Selanjutnya, penggunaan media permainan “Kursi Berputar” juga memiliki efektivitas dalam mengembangkan hasil pembelajaran peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan dalam aspek kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Peserta didik juga menyukai adanya media permainan “Kursi Berputar” karena peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dalam kegiatan mempelajari cara menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

4. SIMPULAN & SARAN

4.1. Simpulan

Diketahui dari temuan analisis pengumpulan data penelitian serta penjabaran bahasan mengenai hasil analisis yang telah dijabarkan, maka didapatkan kesimpulan jika terdapat efektivitas positif dari penggunaan permainan “Kursi Berputar” dalam kegiatan pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan tahun ajaran 2023/2024. Kesimpulan penerapan media permainan “Kursi Berputar” ini dapat menjabarkan bukti dari ketiga tujuan yang tersusun pada penelitian ini di antaranya adalah:

1. Proses penggunaan media permainan “Kursi Berputar” terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner

SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan dikatakan terlaksana secara sangat baik. Ditinjau dari hasil persentase observasi aktivitas pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding hasil observasi kelas kontrol. Hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media permainan “Kursi Berputar” mencapai persentase 92,63% pada tatap muka pertama dan mengalami kenaikan menjadi persentase 96% pada tatap muka kedua. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik mampu menggunakan media “Kursi Berputar” selama kegiatan pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Selain itu, terdapat juga hasil observasi aktivitas peserta didik yang mencapai persentase 82% pada tatap muka pertama dan mengalami kenaikan menjadi 92,72% pada tatap muka kedua. Hal tersebut didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan "Kursi Berputar" efisien dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dalam aktivitas belajar menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

2. Efektivitas penggunaan media permainan “Kursi Berputar” terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan terlihat menghasilkan peningkatan yang signifikan. Hal ini diperkuat oleh kenaikan yang signifikan dari hasil *pre-test* serta *post-test* peserta didik kelas eksperimen. Diketahui skor *mean pre-test* peserta didik kelas eksperimen sebelum mengimplementasikan media “Kursi

Berputar” adalah sebesar 35 dan skor *mean post-test* peserta didik kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media “Kursi Berputar” adalah sebesar 92,5. Sementara itu pada kelas kontrol, memiliki skor rata-rata (*mean pre-test*) sebesar 33,57 dan skor rata-rata (*mean post-test*) sebesar 60 setelah menggunakan metode pembelajaran ceramah. Kemudian hasil tersebut dihitung menggunakan uji t-signifikansi sehingga mendapatkan hasil $t_0 = 6,41$ dan hasil $d_b = 18$. Setelah mengetahui hasil $d_b = 18$, dengan taraf signifikan 5% atau $t(0,05 d_b)$ maka didapatkan hasil $t\text{-tabel} = 1,73$. Setelah mengetahui hasil tersebut, maka dilakukan pengambilan hipotesis penelitian yaitu nilai $t_0 > t\text{-tabel}$ sehingga ($6,41 > 1,73$). Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan pengambilan hipotesis, yakni H_0 ditolak H_1 diterima. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media permainan “Kursi Berputar” memiliki efektivitas positif yang meningkat tinggi pada kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan.

3. Respon peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan terhadap penerapan media permainan “Kursi Berputar” terhadap pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini diperoleh dari hasil analisis angket respon peserta didik, pada angket respon tersebut terdapat 11 butir pernyataan, pernyataan pertama menghasilkan 100%, pernyataan kedua menghasilkan 96,67, pernyataan ketiga menghasilkan 93,33%,

pernyataan keempat menghasilkan 100%, pernyataan kelima menghasilkan 96,67%, pernyataan keenam menghasilkan 96,67, pernyataan ketujuh menghasilkan 96,67, pernyataan kedelapan menghasilkan 96,67, pernyataan kesembilan menghasilkan 100%, pernyataan kesepuluh menghasilkan 96,67%, pernyataan kesebelas menghasilkan 96,67%. Berdasar skala Likert, Tiap butir pernyataan pada angket respon seluruhnya memiliki hasil persentase yang masuk dalam bentang persentase 81-100% pada skala Likert yang tergolong dalam memiliki kategori “Sangat Baik”. Dari hasil analisa perhitungan angket respon, maka didapatkan simpulan bukti bahwa media permainan “Kursi Berputar” terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin dalam kegiatan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin memperoleh timbal balik reaksi sangat baik yang berasal dari peserta didik kelas X Jurusan Kuliner SMK Islam Bustanul Hikmah Lamongan. Selain itu, terdapat respon wawancara dalam penelitian ini, diketahui bahwa 3 responden yang merupakan peserta didik kelas eksperimen seluruhnya menyukai adanya media permainan “Kursi Berputar” dalam kegiatan pengajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, hal tersebut dikarenakan responden merasakan bahwasanya media permainan “Kursi Berputar” dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

4.2. Saran

Dari kesimpulan temuan analisis, maka diketahui bahwa terdapat efektivitas positif dari penggunaan media permainan “Kursi

Berputar” terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada peserta didik. Oleh karena itu, terdapat saran yang diberikan peneliti di antaranya adalah:

1. Adanya hasil penerapan media pembelajaran permainan “Kursi Berputar” ini terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, diharapkan bahwasanya media permainan “Kursi Berputar” menjadi satu dari media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan pengelolaan anggota dalam kelompok dan waktu bermain dengan bertujuan proses belajar mengajar dapat tetap terlaksana secara kondusif dan bermanfaat.
2. Pada kegiatan belajar mengajar diharapkan peserta didik mampu tetap terfokus pada tujuan dari pembelajaran, peserta didik juga dapat menanyakan pertanyaan selama kegiatan pembelajaran apabila masih belum mengerti, selain itu, diharapkan peserta didik mampu berinteraksi bersama teman sekelas untuk meningkatkan kephahaman dan kebersamaan selama kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain dapat menjadikan media permainan “Kursi Berputar” ini sebagai referensi untuk meningkatkan aspek kemampuan berbahasa Mandarin yang lain, seperti menulis atau berbicara. Selain itu, peneliti juga diharapkan mampu memberi inovasi pada penggunaan media pembelajaran permainan “Kursi Berputar”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. I. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.



- Antariyani, K. J. D., Putra, I. K. A., & Suniasih, N. W. (2015). Rebut Tempat Dengan Memanfaatkan Variasi Media Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A TK Ikal Widya Kumara Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v3i1.5033>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cholifah, S., & Fanani, U. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Filter Instagram Story Dalam Penguasaan Kosakata Transportasi Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun Ajaran 2022-2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 313–319. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56622/44478>
- Faridlo, N., & Wibisono, G. (2020). Keefektifan Media Aplikasi Kahoot! terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X APH SMK 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 3(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/34312>
- Febritianti, A. N. (2018). Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Keterangan Pengulangan 再 Zài dan 又 Yòu dalam Bahasa Mandarin pada Mahasiswa Semester IV Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Kristen Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan (JDP)*, 10(3), 346–359.
- Mayasari, N., & Amri, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Kantong Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMKN PGRI 133 Surabaya TP 2019 / 2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 3(1). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33634>
- Ningsih, A. F., & Mintowati, M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Spin Game Dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ibb Sma Al-Islam Krian. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 6(1), 172–180. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55706%0A>
- Nisa', K., & Amri, M. (2020). Kesalahan Penggunaan Preposisi 对 (duì) dan 向 (xiàng) Dalam Kalimat Bahasa Mandarin Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Angkatan 2019 Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 4(2), 1–12. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/47498>
- Nurshakilah, H. ., Nurshakilah, N., Sari, S. P. ., & Nasution, I. S. . (2024). Analisis Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Indonesia Davao, Filipina. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7, 623–628. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24604>
- Priansa D.J. (2017). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran : Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik* (1st ed.). Bandung: Pustaka Setia.
- Riduwan, & Sunarto. (2014). *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning*

- teori, riset dan praktik* (15th ed.; Zubaedi, ed.). Bandung: Nusa media.
- Subandi. (2013). Peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa bahasa jepang melalui pendekatan. *Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 1(1), 92–108. Retrieved from <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v1n1.p%25p>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Bandung: ALFABETA.
- Waru, D. S. U., Junaeny, A., Sukma, S., & Nirdayanti, N. (2022). Kemampuan Menulis Karangan Bahasa Mandarin Mahasiswa di Kota Makassar Abstrak. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 6(2), 185–193.
- Wurianto, A. B. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Sebagai Manifestasi Dan Reaktualisasi Liberal Arts. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 21. Retrieved from https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SA_MASTA/article/view/6695/4251
- Ying, Y., Suprayogi, M. N., & Hurriyati, E. A. (2013). Motivasi Belajar Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Kedua. *Humaniora*, 4(2), 1345–1355. Retrieved from [10.21512/humaniora.v4i2.3579](https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3579)
- Yulinda, D., & Amri, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Scramble terhadap Kemampuan Menyusun Karangan Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI MIPA SMA NU 1 Gresik. *Jurnal Mandarin Unesa*, 4(1), 1–8. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33286>