

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR MONOPOLY GAME TERHADAP
KEMAMPUAN GRAMATIKAL 语法 (Yǔfǎ) SISWA KELAS 8 SMP SEPULUH
NOPEMBER SIDOARJO**

使用大富翁游戏学媒体SIDOARJO 十一中学 八班学生语法能力的影响

**THE INFLUENCE OF MONOPOLY GAME TEACHING MEDIA ON SMP
SEPULUH NOPEMBER SIDOARJO CLASS 8 STUDENTS GRAMMATICAL 语法
(Yǔfǎ) ABILITIES**

Aning Fatimah Az Zahra¹
Universitas Negeri Surabaya
aningfatimah.20005@mhs.unesa.ac.id.

Miftachul Amri²
Universitas Negeri Surabaya
miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam era globalisasi ini, bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa yang diperlukan dalam dunia akademis, ekonomi, maupun pekerjaan. Meskipun begitu pembelajaran bahasa Mandarin memiliki tantangan tersendiri. Tidak hanya mengenali aksara hanzi, siswa juga perlu menguasai susunan gramatikal bahasa Mandarin agar kalimat atau informasi dapat disampaikan dengan baik. Namun, siswa yang mempelajari bahasa Mandarin mengalami kesusahan ketika mempelajari susunan gramatikal karena susunannya yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut dapat dibantu dengan penggunaan media ajar yang menarik dan dapat membantu siswa untuk lebih memahami susunan gramatikal bahasa Mandarin.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk 1) mendeskripsikan proses penggunaan media ajar monopoly game terhadap kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ) siswa, 2) mendeskripsikan efektivitas penggunaan media ajar monopoly game terhadap kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ) siswa, dan 3) mendeskripsikan respon siswa dalam penggunaan media ajar monopoly game terhadap kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berjenis True Experimental Design yang dilaksanakan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Sampel penelitian ini adalah kelas 8-G yang berperan sebagai kelas kontrol dan kelas 8-C yang berperan sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan hasil: 1) Proses penggunaan media ajar monopoly game terhadap kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ) siswa berjalan dengan baik berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dan siswa yang mendapatkan persentase 100% untuk dua kali pertemuan yang tergolong “sangat baik” dalam skala likert. 2) Efektivitas penggunaan media ajar monopoly game terhadap kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ) siswa menunjukkan pengaruh dalam pembelajaran bahasa Mandarin berdasarkan hasil rata-rata pre-test sebesar 30.2400 dan rata-rata nilai post-test sebesar 74.2800. Hasil tersebut diuji dengan paired sample T-test dan didapatkan $t = -20.889$ dan p-value (Two-Sided p) adalah < 0.001 . Hasil tersebut kurang dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. 3) Penggunaan media ajar monopoly game terhadap



kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ) siswa mendapatkan respon yang positif dilihat dari nilai rata-rata sebesar 77% dalam angket respon siswa yang dikategorikan sebagai “baik” dalam skala likert. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar monopoly game memiliki pengaruh yang positif terhadap siswa SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo.

Kata Kunci : Media Ajar, Monopoly Game, Kemampuan 语法 (Yǔfǎ), Gramatikal

摘要

在这个全球化时代，汉语已成为学术、经济和工作领域所需的语言之一。然而，学习普通话也有其自身的挑战。学生不仅要知道汉字，还需要汉语掌握的语法结构，以便能够很好地传达句子或信息。然而，学习普通话的学生在学习语法结构时会遇到困难，因为语法结构与印尼语不同。这个问题可以通过使用有趣的教具，可以帮助学生更好地理解普通话的语法结构。

本研究旨在1) 描述使用大富翁游戏学媒体对学生语法能力的影响过程，2) 描述使用大富翁游戏学媒体对学生语法能力的有效性，以及3) 描述学生在使用大富翁游戏学媒体进行语法能力方面的反应。。这项研究是在Sidoarjo十一月中学进行的真实实验设计类型的定量研究。本研究的样本为8-G班作为对照班，8-C班作为实验班。根据数据分析结果，得出以下结果：1) 根据师生生活活动观察结果，使用垄断游戏教学媒体培养学生语法能力的过程进展顺利，有两次会议的百分比为100%，被评为“非常好”李克特量表。2) 垄断游戏教学媒体对学生语法能力的有效性显示出对汉语学习的影响，前测平均成绩为30.2400，后测平均成绩为74.2800。使用配对样本 T 检验对这些结果进行测试，得到 $t = -20.889$ ， p 值（双面 p ） < 0.001 。这个结果小于0.05，可以断定存在显著差异。3) 垄断游戏教学媒体对学生语法能力的使用得到了积极的回应，学生问卷调查平均得分为77%，在李克特量表中属于“良好”。这些结果表明垄断游戏教学媒体的使用对Sidoarjo十一月中学学生有积极的影响。

关键词 : 媒体，大富翁游戏、语法能力，语法

Abstract

In this era of globalization, Mandarin has become one of the languages needed in the academic, economic and work world. However, learning Mandarin has its own challenges. Not only recognizing Hanzi characters, students also need to master the grammatical structure of Mandarin so that sentences or information can be conveyed well. However, students who study Mandarin experience difficulties when learning grammatical structure because the structure is different from Indonesian. This problem can be helped by using interesting teaching media and can help students to better understand the grammatical structure of the Mandarin language.

This research aims to 1) describe the process of using monopoly game teaching media on students' grammatical abilities, 2) describe the effectiveness of using monopoly game teaching media on students' grammatical abilities, and 3) describe students' responses in using



monopoly game teaching media in grammatical 语法 (yǔfǎ) ability. This research is a quantitative research of the True Experimental Design type which was carried out at SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. The sample for this research is class 8-G which acts as the control class and class 8-C which acts as the experimental class. Based on the results of data analysis, the following results were obtained: 1) The process of using monopoly game teaching media on students' grammatical skills (yǔfǎ) went well based on the results of observations of teacher and student activities which got a percentage of 100% for two meetings which was classified as "very good" on the Likert scale. 2) The effectiveness of using monopoly game teaching media on students' grammatical 语法(yǔfǎ) abilities shows an influence in learning Mandarin based on the average pre-test result of 30.2400 and the average post-test score of 74.2800. These results were tested using a paired sample T-test and obtained $t = -20.889$ and the p-value (Two-Sided p) was <0.001 . This result is less than 0.05 and it can be concluded that there is a significant difference. 3) The use of monopoly game teaching media on students' grammatical 语法(yǔfǎ) abilities received a positive response seen from the average score of 77% in the student response questionnaire which was categorized as "good" on a Likert scale. These results indicate that the use of monopoly game teaching media has a positive influence on SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo students.

Keywords : *Teaching Media, Monopoly Game, 语法 (Yǔfǎ) Ability, Grammatical*



1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi di abad ke-21, penyebaran dan pertukaran informasi berlangsung secara cepat. Informasi yang dulunya tersimpan dalam satu wilayah dengan bahasa tertentu, kini dapat diakses oleh kelompok masyarakat yang lain karena adanya pemahaman bahasa yang satu. Bahasa yang akhir-akhir ini semakin banyak dipergunakan oleh masyarakat dunia adalah bahasa Mandarin 汉语 (*hànyǔ*). Lesso melalui *website* The Collector (2023) melaporkan “*approximately 1.118 billion people speak Mandarin Chinese worldwide*” yang berarti “kurang lebih 1.118 milyar orang berbicara bahasa Mandarin di dunia”. Dalam artikel yang sama Lesso menyatakan “*as far as native speakers go, Mandarin is much higher than English, with 929 million first language speakers*” yang berarti “dalam hal penutur asli, bahasa Mandarin memiliki jumlah yang lebih tinggi daripada bahasa Inggris, dengan jumlah 929 juta penutur bahasa pertama”. Dapat diketahui bahwa banyak masyarakat di dunia yang menggunakan bahasa Mandarin, termasuk di dalamnya 929 juta penutur asli dan 189 juta penutur bahasa asing.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, bahasa Mandarin dengan perlahan mampu bersaing dengan bahasa Inggris sebagai bahasa yang diperlukan dalam bidang akademis, ekonomi, politik, maupun okupasi. Ketertarikan atas belajar bahasa Mandarin ini didorong oleh pesatnya perkembangan bisnis di negara China (Yulinda and Amri, 2020:2). Negara Indonesia pun tak luput dari ketertarikan belajar bahasa tersebut. Sutami (2016:216) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing (bahasa Mandarin) dapat bermanfaat bagi bangsa Indonesia, dimana informasi dan teknologi yang ada dapat dimanfaatkan dalam kompetisi global yang sedang berlangsung. Pembelajaran bahasa asing memiliki tantangan tersendiri, terutama

pada pembelajaran bahasa Mandarin yang kompleks. Metode pembelajaran yang tepat dibarengi dengan media ajar yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran (Mayasari dan Amri, 2020:2).

Media ajar yang dimanfaatkan oleh pengajar dalam kegiatan pembelajaran berguna untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang akan diajarkan. Gerlach dan Ely menyatakan “*a medium, conceived is any person, material, or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*” atau “media adalah berbagai macam orang, bahan, atau kejadian yang menciptakan keadaan dimana pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan akhlak” (Sanjaya, 2006:163). Selain berguna bagi guru, media ajar juga memiliki pengaruh yang besar pada pemahaman dan pengetahuan siswa. Media ajar yang menarik, inovatif, kreatif, dan komunikatif dapat mempermudah penguasaan bahasa Mandarin siswa (Efendi dan Amri, 2023:2).

Diantara sekian banyaknya media ajar yang ada, media ajar *monopoly game* menjadi media yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. *Monopoly game* merupakan permainan papan dimana setiap pemain berstrategi untuk mendapatkan aset bangunan sebanyak-banyaknya dan menghindari ancaman kebangkrutan selama permainan berlangsung. Dalam permainan ini, siswa bersaing untuk menjawab pertanyaan, membeli dan menyewa (Susanto, Raharjo, dan Prastiwi, 2012:2). Media ajar *monopoly game* dipilih karena selain familiar di kalangan siswa, permainan ini mudah untuk dilakukan dan dapat dimainkan secara berkelompok. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Purwanto, Sari, and Husna (2012:69-76) diketahui bahwa media ajar *monopoly game* dapat melatih ingatan siswa, membantu siswa menguasai dan



memahami materi, serta membuat siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan opini. Hasil penelitian tersebut menginspirasi peneliti untuk meneliti lebih lanjut penggunaan media ajar *monopoly game*, terlebih pada pengaruh penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Pembelajaran bahasa Mandarin telah berlangsung selama beratus tahun lamanya di Indonesia. Selain perguruan tinggi, sekolah dasar maupun menengah telah mengimplementasikan pembelajaran bahasa Mandarin dalam kurikulumnya. Salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin adalah SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Sekolah yang juga dikenal sebagai Spuber terletak di Jalan Raya Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo, Jawa Timur. SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo adalah sekolah swasta dengan keunggulan berbahasa, dimana setiap siswanya menerima pelajaran bahasa Arab, bahasa Mandarin, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang (www.smpsepuluhnopember.sch.id, 2024). Keunggulan ini menarik perhatian wali murid yang berharap putra/putri mereka dapat menguasai bahasa yang diajarkan, termasuk bahasa Mandarin.

SMP Sepuluh Nopember berfokus pada kemampuan berbicara, dimana pengetahuan menyusun kalimat yang baik diperlukan untuk mendukung berjalannya komunikasi dalam bahasa Mandarin. Pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah ini merupakan kegiatan belajar-mengajar yang menarik karena sebagian besar peserta didik tidak pernah mempelajari bahasa Mandarin sebelumnya. Berdasarkan wawancara pra-penelitian yang dilakukan dengan beberapa siswa SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, dapat diketahui bahwa siswa merasa kesulitan dan kebingungan terhadap struktur gramatikal (语法 *yǔfǎ*) bahasa Mandarin. Cui (2004) menjelaskan “语法是任意自然语言中句子、短语以及词等语法单位的语法结构与语法意义

的规律” (*yǔfǎ shì rènyì zìrán yǔyán zhōng jùzǐ, duānyǔ yǐjǐ cí děng yǔfǎ dānwèi de yǔfǎ jiégòu yǔ yǔfǎ yìyì de guīlǜ*) yang berarti gramatikal merupakan aturan tata bahasa dan makna tata bahasa dari kalimat, frasa, kata, dan unit bahasa lainnya dalam bahasa asli.

Dari wawancara tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa guru bahasa Mandarin SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo menggunakan metode konvensional yakni metode ceramah dalam mengajar bahasa Mandarin dan penggunaan media ajar jarang dilakukan, sehingga pelajaran di kelas terkesan monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan penggunaan media ajar dan berbentuk game karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media ajar yang asyik dan menyenangkan dapat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Mandarin karena dengan adanya media ajar peserta didik dapat menumbuhkan rasa semangat dan ingin tahu mereka dalam belajar bahasa Mandarin. Sejalan dengan pendapat (Ramadhani and Amri, 2023:2) yang menyatakan suasana belajar yang menarik dan menggembirakan mampu memicu semangat siswa untuk belajar, serta mempermudah siswa mempelajari kosakata dan struktur gramatikal (语法 *yǔfǎ*).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan proses penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo
- 2) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo



- 3) Mendeskripsikan respon siswakeselas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dalam penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengumpulkan data berupa angka (Abubakar, 2021:7). Penelitian kuantitatif berguna untuk menemukan hubungan antara sebuah variabel dengan variabel lainnya untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *true experimental design*. *True experimental design* merupakan metode penelitian eksperimen sebenar-benarnya dimana peneliti memiliki kontrol penuh atas variabel ekstra dalam penelitian sehingga validitas penelitian dapat menjadi tinggi (Hikmawati, 2020:149). *True experimental design* digunakan untuk mengetahui secara akurat pengaruh penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen *pretest-posttest control group design*. Sugiyono (2008:113) menjabarkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan memilih dua kelompok secara acak dan diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberi tindakan, kedua kelas tersebut diberi *post-test* untuk mengetahui pengaruh pemberian tindakan

Populasi merupakan seluruh anggota kelompok manusia, hewan, peristiwa, maupun benda yang secara terencana dikelompokkan sebagai target untuk menarik kesimpulan akhir dari sebuah penelitian (Amin, Garancang, and Abunawas, 2023:18). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas 8 tahun ajaran

2024/2025 di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8-C dan siswa kelas 8-G. Pemilihan kedua kelas tersebut berlandaskan observasi peneliti bahwa kedua kelas ini memiliki kemampuan bahasa Mandarin yang sebanding. Selain itu, kelas 8-C dan 8-G memiliki karakteristik kelas yang sama yakni disiplin dan rajin belajar. Dalam penelitian ini kelas 8-C merupakan kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media ajar *monopoly game* sementara kelas 8-G berperan sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa media ajar.

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengakumulasi data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian (Abubakar, 2021:67). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan angket.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan agar proses pengumpulan data menjadi lebih mudah dengan hasil yang baik (Abubakar, 2021:117). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah kembar observasi kegiatan guru dan siswa, lembar tes *pre-test* dan *post-test*, dan lembar angket. Sebelum melakukan penelitian, instrumen perlu divalidasi untuk mengetahui kelayakannya untuk digunakan. Ketiga instrumen dalam penelitian ini divalidasi oleh dosen ahli bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya dan dianggap layak untuk digunakan sebagai instrument pengumpulan data skripsi.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul dan diolah untuk mencapai kesimpulan (Abubakar, 2021:121). Data yang terkumpul pada lembar observasi dan angket siswa dianalisis dengan teknik deskriptif persentase, sementara data yang



diambil dari hasil tes siswa dianalisis dengan teknik uji hipotesis komparatif *t-test*.

Data pertama yang dianalisis yakni data lembar observasi. Hasil data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan rumus teknik persentase berikut:

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

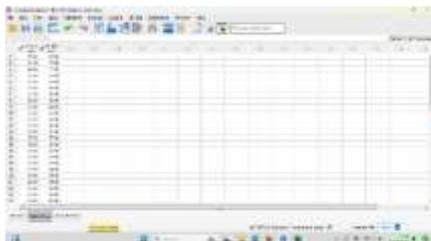
Setelah data selesai dihitung, hasil persentase akan dapat disimpulkan. (Sani, 2014) menjelaskan bahwa hasil persentase dapat diklasifikasikan melalui skala *likert* yakni:

Tabel 2.1
Skala Likert

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

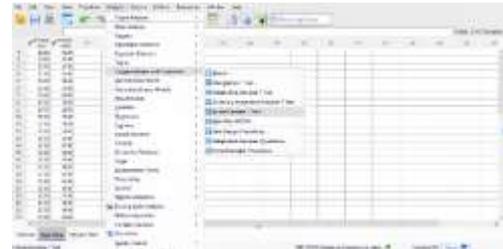
Setelah analisis terhadap lembar observasi dilakukan analisis lembar *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen. Hasil data ini dianalisis dengan teknik analisis data *t-test*. *T-test* merupakan statistik komparatif yang berguna untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel (Sugiyono, 2007:121). *T-test* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sample t-test* atau uji tes berpasangan dengan signifikansi $t_0 < 0,05$. Dalam penelitian ini, analisis *paired sample t-test* dibantu oleh *software* SPSS versi 29. Adapun tahapan analisis data melalui SPSS 29 sebagai berikut:

1. Masukkan data yang ingin diolah ke kolom data.



Gambar 2.1 Tahap pertama analisis data melalui SPSS 29

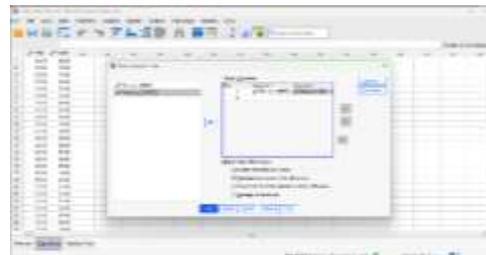
2. Klik menu *analyze* bagian *compare means and proportions*, kemudian klik *paired samples T-test*.



Gambar 2.2

Tahap kedua analisis data melalui SPSS 29

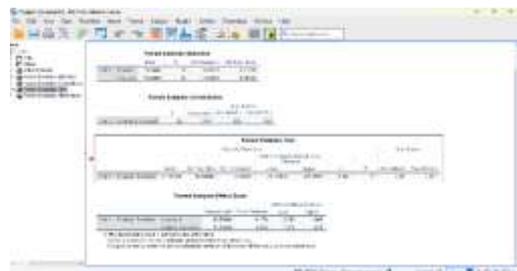
3. Masukkan dua data tersebut ke dalam variabel yang tepat. Ketika sudah benar, klik ikon *OK*.



Gambar 2.3

Tahap ketiga analisis data melalui SPSS 29

4. Hasil data yang sudah dianalisis oleh SPSS akan secara otomatis muncul dalam *output viewer*



Gambar 2.4

Tahap keempat analisis data melalui SPSS 29

Setelah hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui SPSS, hasil kedua data tersebut akan dibandingkan untuk mengukur besaran efek perlakuannya terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan besar efek tersebut akan dihitung dengan rumus *eta squared* terhadap nilai *t* yakni:

$$Eta\ squared = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

Keterangan :

t = hasil *paired sample t-test*

N = jumlah peserta didik

Setelah besar efek dihitung, hasil tersebut dikategorikan ke dalam tingkatan besar efek Cohen (1988, 284-287) yakni:

Tabel 3.2
Cohen's D Effect Size

Ukuran Efek	Ukuran Relatif
0.2	<i>Small</i>
0.5	<i>Medium</i>
0.8	<i>Large</i>

Setelah lembar *pre-test* dan *post-test* dianalisis, dilakukan analisis lembar angket respon siswa. Hasil angket dianalisis dengan rumus teknik persentase yaitu:

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

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi

n = jumlah peserta didik

Hasil persentase ini kemudian dianalisa kembali untuk disimpulkan melalui rumus teknik persentase dengan skala *likert* sesuai dengan tabel 2.1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Dalam bab ini, data hasil penelitian serta pembahasannya akan dijelaskan untuk

menjawab rumusan masalah penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* yang diberlakukan kepada siswa kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025 dengan kelas 8-C dan 8-G sebagai sampel dari keseluruhan populasi. Kelas 8-C berperilaku sebagai kelas eksperimen yang diberikan tindakan penggunaan media ajar *monopoly game*, sementara kelas 8-G berperilaku sebagai kelas kontrol yang tidak diberi tindakan penggunaan media ajar *monopoly game*. Data yang terakumulasi terdiri atas data observasi kegiatan guru dan siswa, hasil *pre-test* dan *post-test* serta angket respon siswa. Data ini selanjutnya dianalisis dan dijelaskan dengan metode deskriptif kuantitatif.

3.1.1 Proses Penggunaan Media Ajar Monopoly Game Terhadap Kemampuan Gramatikal 语法 (Yǔfǎ) Siswa Kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

Pada kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kegiatan guru dan siswa diobservasi untuk mendeskripsikan proses penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (yǔfǎ) siswa kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Hasil analisis lembar observasi dapat dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 3.1
Hasil Analisis Lembar Observasi

	Pertemuan pertama	Pertemuan kedua
Kegiatan guru kelas kontrol	100%	100%
Kegiatan guru kelas eksperimen	100%	100%
Kegiatan siswa kelas	100%	100%



kontrol		
Kegiatan siswa kelas Eksperimen	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kegiatan guru kelas kontrol di pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebesar 100% dan 100% yang termasuk “sangat baik” dalam skala Likert. Begitupula dalam kelas eksperimen, kegiatan guru pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebesar 100% dan 100% yang termasuk “sangat baik” dalam skala Likert.

Pada observasi kegiatan siswa kelas kontrol pertemuan pertama dan kedua, didapatkan persentase sebesar 100% dan 100% yang termasuk “sangat baik” dalam skala Likert. Begitupula dalam kelas eksperimen, kegiatan guru pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase sebesar 100% dan 100% yang termasuk “sangat baik” dalam skala Likert.

3.1.2 Ektivitas Penggunaan Media Ajar Monopoly Game Terhadap Kemampuan Gramatikal 语法 (Yǔfǎ) Siswa Kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

Pada kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Lembar *pre-test* diberikan kepada siswa sebelum diberi tindakan sementara lembar *post-test* dilakukan setelah pemberian tindakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Kelas 8-G sebagai kelas kontrol mendapat tindakan berupa pembelajaran konvensional tanpa media ajar,

sementara kelas 8-C sebagai eksperimen mendapatkan tindakan berupa pembelajaran dengan media ajar *monopoly game*. Kelas 8-C dan 8-G terdiri dari 25 siswa dengan total 50 siswa sebagai sampel penelitian. Berikut merupakan hasil analisis *pre-test* dan *post test* kelas kontrol dan eksperimen.

A. Kelas Kontrol

Tabel 4.9
Hasil Tes Kelas Kontrol

No	Nama	Jenis Kela min	Tes	
			Pre-test	Post-test
1	AAA	L	26	62
2	AKB	P	21	47
3	ANWS	P	22	47
4	AR	L	47	63
5	BJAP	P	34	56
6	BS	L	30	43
7	CPA	P	21	80
8	DAAF	L	26	36
9	DADS	L	24	28
10	DSU	P	36	70
11	EAAK	P	27	50
12	EAPH	L	20	58
13	HAB	L	26	62
14	IRAG	L	27	57
15	MAAPS	L	19	39
16	MAAPS	L	20	25
17	MAY	L	12	18
18	MFZ	L	17	53
19	MRS	L	22	64
20	RAM	L	30	45
21	RZH	L	26	31
22	VSC	L	26	58
23	WRA	P	30	69
24	ZDV	P	33	80
25	ZSS	L	30	14

Setelah data dikumpulkan, dilakukan analisis *paired sample T-test* melalui *software* SPSS 27. Dalam *software* tersebut ditunjukkan hasil statistik serta hasil uji kedua tes tersebut.



Berikut merupakan hasil analisis data yang telah dilakukan:

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	25.6800	25	6.06025	1.21205
	Post-test	50.2000	25	17.83489	3.56698

Gambar 3.1

Paired Sample Statistics Kelas Kontrol

Melalui perhitungan software SPSS, dapat diketahui bahwa kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa kelas 8-G SMP Sepuluh Nopember mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 25.6800 dan nilai *post-test* dengan rata-rata sebesar 50.2000. Perbedaan rata-rata nilai kedua tes tersebut sebesar 24.52000. Setelah statistik kedua *paired samples* tersebut, dilakukan uji T melalui SPSS dimana ditemukan perhitungan sebagai berikut:

Gambar 4.2

Paired Sample Test Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil rata-rata kedua tes tersebut, dihitung hasil *paired sample t-test* kelas kontrol. Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa $t = -7.394$ dan p -value (*Two-Sided p*) adalah < 0.001 . Karena hasil signifikansi tersebut kurang dari 0,05 maka dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol. Besaran efek perlakuan dalam kelas ini dihitung dengan rumus *eta squared* sebagai berikut:

$$Eta\ squared = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

$$Eta\ squared = \frac{7.394^2}{7.394^2 + (25 - 1)}$$

$$Eta\ squared = \frac{7.394^2}{7.394^2 + (25 - 1)}$$

$$Eta\ squared = \frac{14.788}{14.788 + (24)}$$

$$Eta\ squared = \frac{14.788}{38.788}$$

$$Eta\ squared = 0,3812519335877$$

Rumus *eta squared* digunakan untuk mengetahui seberapa besar efek sebuah perlakuan dilihat dari nilai kedua tes. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikategorikan ke dalam *Cohen's d effect size* terhadap hasil uji *T-test*. Berdasarkan kategori tersebut dapat diketahui bahwa nilai ini masuk ke dalam kategori *small* atau efeknya kecil.

B. Kelas Eksperimen

Tabel 3.3
Hasil Tes Kelas Eksperimen

No	Nama	Jenis Kelamin	Tes	
			Pre-test	Post-test
1	AAA	P	26	72
2	D	L	19	58
3	DAM	L	25	62
4	ERFF	L	30	68
5	FDYN	L	24	68
6	FF	L	15	53
7	GA	L	44	74
8	GIZ	P	33	92
9	HAA	L	28	63
10	HHI	P	42	84
11	K	L	35	66
12	KCA	L	32	63
13	MFZ	L	19	53
14	NAAA	P	47	91
15	NNA	P	30	96
16	NPAY	P	21	91
17	P	L	21	65
18	PAPM	L	33	77
19	PFP	L	12	52
20	RFF	L	25	63



21	RRP	L	26	78
22	SA	P	52	100
23	SDS	P	34	74
24	SNR	P	45	100
25	VAA	P	38	94

Setelah data dikumpulkan, dilakukan analisis *paired sample T-test* melalui *software SPSS 29*. Dalam *software* tersebut ditunjukkan hasil statistik serta hasil uji kedua tes tersebut. Berikut merupakan hasil analisis data yang telah dilakukan:

Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	30.2400	25	10.28482	2.05692
Posttest	74.2800	25	15.29030	3.05806

Gambar 3.2

Paired Sample Statistic Kelas Eksperimen

Melalui perhitungan *software SPSS*, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa kelas 8-C SMP Sepuluh Nopember mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 30.2400 dan nilai *post-test* dengan rata-rata sebesar 74.2800. Perbedaan rata-rata nilai kedua tes tersebut sebesar 44.04000. Setelah statistik kedua *paired samples* tersebut, dilakukan uji T melalui SPSS dimana ditemukan perhitungan sebagai berikut:

Paired Samples Test						
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	One-Tailed Sig.	Two-Tailed Sig.
Pre-test - Posttest	44.04000	14.04000	2.80000	-20.889	.000	.000

Gambar 3.4

Paired Sample Test Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil rata-rata kedua tes tersebut, dihitung hasil *paired sample t-test* kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan SPSS diketahui bahwa $t = -20.889$ dan *p-value (Two-Sided p)* adalah < 0.001 . Karena hasil signifikansi tersebut kurang dari 0,05 maka dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Besaran efek

perlakuan dalam kelas ini dihitung dengan rumus *eta squared* sebagai berikut:

$$Eta\ squared = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

$$Eta\ squared = \frac{20.889^2}{20.889^2 + (25 - 1)}$$

$$Eta\ squared = \frac{41.778}{41.778 + (25 - 1)}$$

$$Eta\ squared = \frac{41.778}{41.778 + (24)}$$

$$Eta\ squared = \frac{41.778}{65.778}$$

$$Eta\ squared = 0,6351363677852$$

Rumus *eta squared* digunakan untuk mengetahui seberapa besar efek sebuah perlakuan dilihat dari nilai kedua tes. Hasil perhitungan tersebut selanjutnya dikategorikan ke dalam *Cohen's d effect size* terhadap hasil uji *T-test*. Berdasarkan kategori tersebut dapat diketahui bahwa nilai ini masuk ke dalam kategori *medium* atau efeknya sedang.

3.1.3 Respon Siswa Kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo Dalam Penggunaan Media Ajar Monopoly Game Terhadap Kemampuan Gramatikal (语法 Yǔfǎ)

Pada kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan *monopoly game* yang dilakukan kepada kelas eksperimen, guru membagikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media ajar tersebut dalam pembelajaran. Hasil perhitungan angket tersebut digunakan untuk mendeskripsikan respon siswa kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo terhadap penggunaan media ajar *monopoly game* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

1. Pertanyaan pertama
 Pertanyaan pertama dalam angket berbunyi “Anda menyukai pembelajaran bahasa Mandarin dengan media ajar *monopoly*



- game*". Pada pernyataan ini sebanyak 0 siswa menentang kurang setuju (0%), 6 siswa menentang cukup setuju (24%), 6 siswa menentang setuju (24%), dan 13 siswa menentang sangat setuju (52%).
2. Pertanyaan kedua
Pertanyaan kedua dalam angket berbunyi "Anda lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan media ajar *monopoly game*". Pada pertanyaan ini 1 siswa menentang kurang setuju (4%), 9 siswa menentang cukup setuju (36%), 10 siswa menentang setuju (40%), dan 5 siswa menentang sangat setuju (20%). Pertanyaan ketiga
 3. Pertanyaan ketiga dalam angket berbunyi "Media ajar *monopoly game* memudahkan anda dalam menentukan langkah untuk menyusun kalimat Bahasa Mandarin". Pada pertanyaan ini 1 siswa yang menentang kurang setuju (4%), 5 siswa menentang cukup setuju (20%), 13 siswa menentang setuju (52%), dan 6 siswa menentang sangat setuju (24%).
 4. Pertanyaan keempat
Pertanyaan keempat dalam angket berbunyi "Media ajar *monopoly game* memberikan pengaruh pada kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin anda". Pada pertanyaan ini 0 siswa menentang kurang setuju (0%), 7 siswa menentang cukup setuju (28%), 8 siswa menentang setuju (32%), dan 10 siswa menentang sangat setuju (40%).
 5. Pertanyaan kelima
Pertanyaan kelima dalam angket berbunyi "Anda menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan media ajar *monopoly game*". Pada pertanyaan ini 0 siswa menentang kurang setuju (0%), 6 siswa menentang cukup setuju (24%), 7 siswa menentang setuju (28%), pertanyaan ini 0 siswa menentang kurang setuju (0%), 6 siswa menentang cukup setuju (24%), 11 siswa menentang setuju (44%), dan 8 siswa menentang sangat setuju (32%).
 6. Pertanyaan keenam
Pertanyaan keenam dalam angket berbunyi "Media ajar *monopoly game* membuat pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menarik". Pada pertanyaan ini 2 siswa menentang kurang setuju (8%), 6 siswa menentang cukup setuju (24%), 9 siswa menentang setuju (36%), dan 8 siswa menentang sangat setuju (32%).
 7. Pertanyaan ketujuh
Pertanyaan ketujuh dalam angket berbunyi "Media ajar *monopoly game* menumbuhkan minat dan motivasi anda dalam belajar bahasa Mandarin". Pada pertanyaan ini 2 siswa menentang kurang setuju (8%), 7 siswa menentang cukup setuju (28%), 8 siswa menentang setuju (32%), dan 8 siswa menentang sangat setuju (32%).
 8. Pertanyaan kedelapan
Pertanyaan kedelapan dalam angket berbunyi "Media ajar *monopoly game* sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Mandarin". Pada pertanyaan ini 2 siswa menentang kurang setuju (8%), 2 siswa menentang cukup setuju (8%), 9 siswa menentang setuju (36%), dan 12 siswa menentang sangat setuju (48%).
 9. Pertanyaan kesembilan
Pertanyaan kesembilan dalam angket berbunyi "Pembelajaran dengan media ajar *monopoly game* mudah untuk dilakukan". Pada pertanyaan ini 0 siswa menentang kurang setuju (0%), 6 siswa menentang cukup setuju (24%), 7 siswa menentang setuju (28%),

dan 12 siswa menentang sangat setuju (48%).

10. Pertanyaan kesepuluh

Pertanyaan kesepuluh dalam angket berbunyi “Media ajar *monopoly game* memiliki dampak positif terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin”. Pada pertanyaan ini 1 siswa menentang kurang setuju (4%), 3 siswa menentang cukup setuju (12%), 7 siswa menentang setuju (28%), dan 14 siswa menentang sangat setuju (56%).

3.2 Pembahasan

Sejalan dengan pemaparan hasil penelitian dalam sub-bab 4.1, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa, efektivitas penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa, dan respon siswa dalam penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dengan kelas 8-C yang berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas 8-G berperan sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut mendapatkan frekuensi pertemuan yang sama yakni 2 kali pertemuan dengan 2xJP (80 menit) pada setiap pertemuan.

Pada pertemuan pertama penelitian, peneliti memerintahkan siswa kedua kelas tersebut mengerjakan soal *pre-test* guna mengetahui kemampuan mereka dalam bahasa Mandarin. Setelah *pre-test* selesai dilakukan, kelas kontrol diberi tindakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah sementara kelas eksperimen diberi tindakan pembelajaran *Teams-Games-Tournament* dimana siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok untuk turnamen pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Setelah siswa dikelompokkan, kelas eksperimen mendapatkan materi

pembelajaran dari guru. Pada pertemuan kedua penelitian, kelas kontrol mendapatkan pembelajaran ceramah tanpa media ajar *monopoly game* sementara kelas eksperimen menggunakan media ajar *monopoly game* dalam pembelajarannya. Setelah kedua perlakuan tersebut dilakukan, peneliti memerintahkan siswa untuk mengerjakan soal *post-test* guna mengetahui kemampuan mereka setelah mendapatkan pembelajaran dari guru. Dalam kelas eksperimen, peneliti memerintahkan siswa untuk mengisi angket guna mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media ajar *monopoly game*.

Menurut hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Mandarin di kedua kelas berlangsung dengan baik dan kondusif. Penggunaan media ajar *monopoly game* memiliki dampak positif, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat secara signifikan. Selain itu siswa kelas eksperimen juga aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan media ajar *monopoly game* yang membantu mereka untuk menjawab soal *post-test* dengan mudah dan akurat. Berikut merupakan pemaparan hasil observasi, tes, dan angket secara mendetail.

3.2.1 Pembahasan Proses Penggunaan Media Ajar Monopoly Game Terhadap Kemampuan Gramatikal 语法 (Yǔfǎ) Siswa Kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

Saat proses pembelajaran berlangsung, kegiatan guru dan siswa diobservasi. observasi bertujuan untuk mengisi, mendeskripsikan, dan memberikan data penelitian yang dapat digeneralisir agar peneliti dapat menarik kesimpulan dari data yang ada (Rahmat, 2005 : 84-85).

Pada lembar observasi kelas eksperimen, hasil perhitungan menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan media ajar *monopoly game* berlangsung dengan sangat baik. Guru



melakukan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan modul ajar. Hasil observasi terhadap kegiatan guru di kelas eksperimen pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 100% dan pada pertemuan kedua mendapatkan 100%. Kedua nilai ini tergolong “sangat baik” dalam skala *likert*. Siswa kelas eksperimen juga antusias dan aktif mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin dengan media ajar *monopoly game*. Hasil observasi terhadap kegiatan siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 100% dan pada pertemuan kedua mendapatkan 100%. Berdasarkan data hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bahasa Mandarin di kelas eksperimen berlangsung dengan sangat baik karena siswa aktif, antusias, dan senang dalam pembelajaran gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) bahasa Mandarin dengan media ajar *monopoly game*.

3.2.2 Pembahasan Efektivitas Penggunaan Media Ajar Monopoly Game Terhadap Kemampuan Gramatikal 语法 (Yǔfǎ) Siswa Kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa dalam bentuk tes sebelum tindakan (*pre-test*) dan tes setelah tindakan (*post-test*). Arikunto (2010:193) yang menjelaskan bahwa tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang berguna untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, dan bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok.

Pada kelas eksperimen, didapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 30.2400 dan nilai *post-test* dengan rata-rata sebesar 74.2800. Perbedaan rata-rata nilai kedua tes tersebut setelah menggunakan media ajar *monopoly game* sebesar 44.04000. Setelahnya dilakukan uji *paired sample T-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua tes tersebut. Berdasarkan perhitungan SPSS

diketahui bahwa bahwa $t = -20.889$ dan *p-value* (*Two-Sided p*) adalah < 0.001 . Hasil signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan. Besar efek perlakuan ini dihitung dengan rumus *eta squared* dimana ditemukan nilai 0,6351363677852 yang dalam tingkatan besar efek Cohen dikategorikan sebagai “sedang”. Dari uji T-test dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media ajar *monopoly game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) bahasa Mandarin siswa.

3.2.3 Pembahasan Respon Siswa Kelas 8 SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dalam Penggunaan Media Ajar Monopoly Game Terhadap Kemampuan Gramatikal 语法 (Yǔfǎ)

Setelah menggunakan media ajar *monopoly* dalam pembelajaran bahasa Mandarin, siswa kelas eksperimen memberikan respon mereka terhadap pembelajaran tersebut melalui angket yang sudah disiapkan peneliti. Arikunto (2010:136) yang menjelaskan bahwa angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan tujuan orang tersebut bersedia memberikan respon yang sesuai. Pengisian angket bersifat aktual, menyeluruh, dan sesuai dengan opini siswa terhadap media ajar *monopoly game*.

Pertanyaan pertama berbunyi “anda menyukai pembelajaran bahasa Mandarin dengan media ajar *monopoly game*” mendapatkan persentase 82% yang tergolong “sangat baik” dalam skala *likert*. Pertanyaan kedua berbunyi “anda lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan media ajar *monopoly game*” mendapatkan persentase 68% yang tergolong “baik” dalam skala *likert*. Pertanyaan ketiga “media ajar *monopoly game* memudahkan anda dalam



menentukan langkah untuk menyusun kalimat Bahasa Mandarin” mendapatkan persentase 74% yang tergolong “baik” dalam skala *likert*. Pertanyaan keempat berbunyi “media ajar *monopoly game* memberikan pengaruh pada kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin anda” mendapatkan persentase 78% yang tergolong baik dalam skala *likert*. Pertanyaan kelima berbunyi “anda menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan media ajar *monopoly game*” mendapatkan persentase 77% yang tergolong “baik” dalam skala *likert*.

Selanjutnya pertanyaan keenam berbunyi “media ajar *monopoly game* membuat pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih menarik” mendapatkan persentase 73% yang tergolong baik dalam skala *likert*. Pertanyaan ketujuh berbunyi “media ajar *monopoly game* menumbuhkan minat dan motivasi anda dalam belajar bahasa Mandarin” mendapatkan nilai 72% yang tergolong baik dalam skala *likert*. Pertanyaan kedelapan berbunyi “media ajar *monopoly game* sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Mandarin” mendapatkan nilai 81% yang tergolong “sangat baik” dalam skala *likert*. Pertanyaan kesembilan berbunyi “pembelajaran dengan media ajar *monopoly game* mudah untuk dilakukan” mendapatkan nilai 81% yang tergolong “sangat baik” dalam skala *likert*. Pertanyaan terakhir yakni pernyataan kesepuluh berbunyi “media ajar *monopoly game* memiliki dampak positif terhadap kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin” mendapatkan nilai 84% yang tergolong “sangat baik” dalam skala *likert*. Dari seluruh hasil persentase butir pernyataan angket, dapat ditarik kesimpulan bahwa media ajar *monopoly game* memperoleh respon yang baik dari siswa dimana siswa merasa gembira, antusias, dan berminat untuk belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan media ajar *monopoly game*.

Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan yakni hasil observasi, *pre-test* dan *post-test*, serta angket dapat ditarik kesimpulan bahwa media ajar *monopoly game* merupakan media ajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) bahasa Mandarin siswa dan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar bahasa Mandarin. Penggunaan media ajar dapat memusatkan fokus siswa dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar, berinteraksi dengan siswa yang lain, dan belajar mandiri sesuai dengan minat mereka (Karo-Karo dan Rohani, 2018:95).

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Berdasarkan data dan hasil analisis penelitian, dapat ditarik beberapa kesimpulan yakni.

1. Proses penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan rancangan modul ajar. Hal ini dibuktikan dengan persentase lembar observasi dimana kegiatan guru mendapatkan persentase 100% di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan siswa di kedua kelas tersebut juga mendapatkan persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin yang menyenangkan dan informatif. Siswa juga antusias, aktif, dan termotivasi belajar menggunakan media ajar *monopoly game*.
2. Penggunaan media ajar *monopoly game* terhadap kemampuan



gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa memiliki dampak yang signifikan. Pernyataan ini didukung oleh hasil nilai siswa *pre-test* dan *post-test* dimana siswa kelas kontrol mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 25.6800 dan nilai *post-test* dengan rata-rata sebesar 50.2000, sementara kelas eksperimen mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 30.2400 dan nilai *post-test* dengan rata-rata sebesar 74.2800. Uji *paired sample T-test* di kelas eksperimen menunjukkan hasil $t = -20.889$ dan *p-value (Two-Sided p)* adalah < 0.001 . Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Perhitungan *eta squared* membuktikan bahwa penggunaan media ajar *monopoly game* di kelas eksperimen memiliki dampak “sedang” sementara pembelajaran konvensional di kelas kontrol mendapatkan dampak “kecil”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar *monopoly game* berdampak signifikan terhadap kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa.

3. Penggunaan media ajar *monopoly game* dalam kemampuan gramatikal 语法 (*yǔfǎ*) siswa mendapatkan respon yang positif. Hal ini dibuktikan oleh hasil persentase angket yang mendapatkan rata-rata sebesar 77% yang dikategorikan baik menurut skala *likert*. Dapat

disimpulkan bahwa siswa senang dan merasa terbantu oleh media ajar *monopoly game*.

4.2. Saran

Media ajar *monopoly game* memiliki dampak yang lebih signifikan dari pembelajaran konvensional dan meningkatkan minat belajar siswa. Berikut merupakan saran dari peneliti untuk guru, siswa, dan peneliti yang selanjutnya.

1. Bagi siswa
Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat mengikuti dan terlibat secara aktif permainan, tidak hanya duduk diam dan melihat temannya bermain dengan guru. Selain itu siswa diharapkan bersungguh-sungguh dan teliti dalam mengerjakan tes sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam menjawab materi karena kecerobohan siswa.
2. Bagi guru
Selama proses pembelajaran, guru dapat mengelola waktu dan kondisi kelas lebih baik sehingga waktu bermain dengan media ajar lebih banyak dan tidak terburu-buru. Selain itu guru diharapkan mampu membuat materi bergambar yang menarik perhatian siswa dan membuat mereka semangat dalam belajar.
3. Bagi peneliti
Bagi peneliti yang selanjutnya diharapkan lebih aktif dalam mengajak siswa untuk bermain media ajar *monopoly game*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti lain menggunakan media ajar *monopoly game* dalam meningkatkan aspek lain dalam pembelajaran bahasa Mandarin, contohnya berbicara dan menulis atau menerapkannya dalam pembelajaran bahasa lain seperti bahasa Jepang, Jerman dan Arab.



DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA Press UIN Sunan Kalijaga. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42716/1/PENGANTAR_METODOLOGI_PENELITIAN.pdf
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, M., & Amri, M. (2023). Pengaruh Media Quiz Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Khadijah Surabaya 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 55–61. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55177>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodelogi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1). <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Lesso, R. (2023). *What Are the 7 Most Spoken Languages in the World?*, The Collector. Diakses pada 20 Januari 2024. <https://www.thecollector.com/what-are-the-most-spoken-languages-in-the-world/>
- 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). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33634>
- Purwanto, Sari, I. M., & Husna, H. N. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 69–76. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmipa/article/view/36054>
- Rahmat, J. (2005). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Ramadhani, A. E., & Amri, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/55711>
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.

[in-the-world/](#)



Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/338>

SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. (2024). *Tentang Kami*. Diakses pada 3 Maret 2024. <http://www.smpsepuluhnopember.sch.id/tentang>

Sutami, H. (2016). Fungsi dan Kedudukan Bahasa Mandarin di Indonesia. *Paradigma, Jurnal Kajian Budaya*, 2(2), 212. <https://doi.org/10.17510/paradigma.v2i2.28>

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 Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 3(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33286/29834>

崔应贤. (2004). *现代汉语语法学习与研究入门*. 北京: 清华大学出版社

