

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SNOWBALL
DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA SAPAAN BAHASA MANDARIN
DI KELOMPOK BELAJAR SI MARING**
在SI MARING学习小组中使用雪球学习媒体教授中文问候语词汇的有效性
**THE EFFECTIVENESS OF USING SNOWBALL MEDIA IN TEACHING MANDARIN
GREETING VOCABULARY IN THE SI MARING LEARNING GROUP**

Maulani Alkarima

Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : maulani.19004@mhs.unesa.ac.id

Urip Zaenal Fanani

Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : Zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa berperan penting untuk kegiatan bersosialisasi dengan sesama. Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa dengan penutur sebanyak 1,2 miliar jiwa serta menjadi bahasa resmi di PBB. Mempelajari bahasa Mandarin merupakan hal yang penting untuk menambah kualitas dalam bersaing di dunia pekerjaan. Pembelajaran bahasa Mandarin dapat dilakukan sedini mungkin karena mudahnya daya serap informasi pada usia anak-anak. Pembelajaran bahasa asing pada usia anak-anak akan semakin menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan minat peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji tentang penggunaan, efektivitas, serta respon peserta didik dengan adanya penerapan media pembelajaran *snowball* dalam kegiatan belajar bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu, kuantitatif dengan desain *pre-experimental* serta menggunakan program SPSS versi 30 dalam proses analisis data-data penelitian yang telah terkumpul. Pada hasil lembar observasi mendapatkan skor 82,14% dan 81,25%, yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran *snowball* berjalan dengan baik. Hasil dari olah data skor *pre test* dan *post test* memperoleh $-t_{tabel} = -2,101 > t_{hitung} = -17,504$ dan (*sig*) $0,001 < (\alpha) 0,025$ yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran *snowball*, sehingga dapat diambil putusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil akhir yang positif dengan perolehan skala sangat baik sebanyak 5 butir dan skala baik sebanyak 10 butir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dengan adanya penerapan media pembelajaran *snowball* kemampuan bahasa Mandarin peserta didik kelompok belajar Si Maring khususnya pada kosa kata sapaan semakin meningkat.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Snowball*, Kosakata Sapaan, Si Maring

摘要

语言在与他人交往中起着重要作用。汉语是世界上讲的人数最多的语言之一，拥有大约11.2亿母语使用者，并且是联合国的官方语言之一。学习汉语对于提升在职场中的竞争力具有重要意义。因此，尽早进行汉语学习是十分必要的，尤其是儿童年龄段由于其信息吸收能力较强。针对儿童的外语学习，采用与学生兴趣和状况相适应的教学媒体将更加有趣且易于理解。因此，本研究旨在探讨在Si Maring学习小组中应用雪球教学法进行汉语学习的使用情况、有效性及学生的反馈。本研究采用量化研究方法，采用前实验设计，并使用SPSS版本30进行数据分析。观察表的得分为82.14%和81.25%，表明雪球教学法的使用效果良好。前测和后测数据分析结果显示， $t_{(表)} = -2.101 > t_{计算} = -17.504$ 且 $(sig) 0.001 < (\alpha) 0.025$ ，表明雪球教学法具有显著的有效性，因此可以得出结论：拒绝原假设 H_0 ，接受备择假设 H_a 。此外，学生反馈问卷的结果显示，最终得分呈现出积极的结果，优秀评分为5项，良好评分为10项。因此，可以得出结论，在Si Maring学习小组中，应用雪球教学法能够有效提升学生在汉语词汇学习，尤其是问候语方面的能力。

关键词 : 教学媒体，雪球法，问候词汇，Si Maring

Abstract

Language plays an important role in social interaction with others. Mandarin is one of the languages with the largest number of speakers, approximately 1.12 billion people, and it is also one of the official languages of the United Nations. Learning Mandarin is essential for improving one's competitive edge in the workforce. Therefore, learning Mandarin at an early age is crucial due to children's higher capacity for information absorption. Foreign language learning at a young age becomes more engaging and easier to comprehend when appropriate learning media, tailored to the students' conditions and interests, are utilized. Consequently, this study aims to examine the use, effectiveness, and student responses to the implementation of the snowball learning media in Mandarin language learning activities at the Si Maring learning group. The research method applied in this study is quantitative, with a pre-experimental design, and data analysis was conducted using SPSS version 30. The results from the observation sheets showed scores of 82.14% and 81.25%, indicating that the use of snowball learning media was effective. Data analysis of the pre-test and post-test scores yielded $-t_{table} = -2,101 > t_{calculated}$, and (sig) $0.001 < (\alpha) 0.025$, demonstrating the effectiveness of the snowball learning media, thus leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Furthermore, the results of the student response questionnaire showed positive outcomes, with 5 items rated as excellent and 10 items rated as good. Therefore, it can be concluded that the implementation of snowball learning media effectively improved the students' Mandarin vocabulary, particularly in greetings, at the Si Maring learning group.

Keywords : Learning Media, Snowball, Greeting Vocabulary, Si Maring

1. PENDAHULUAN

Untuk mencapai kesepahaman dalam hal interaksi dan komunikasi pada kehidupan sehari-hari perlu adanya bahasa. 王轿成 (213: 2024) menjelaskan bahwa “人的本质就在于语言，人之所以能成为人，就是因 为人有语言” yang memiliki arti bahwa Hakikat manusia terletak pada bahasa, sebab manusia bisa menjadi manusia karena memiliki bahasa. Oleh karena itu, bahasa merupakan salah satu alat komunikasi utama dan suatu keahlian yang dimiliki manusia yang membedakan interaksi antara manusia dan makhluk-makhluk yang lain. Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang banyak digunakan pada masa kini, dalam seminar dengan tajuk “Peran Bahasa Mandarin dalam Persiapan Karir di *Era Society 5.0*” yang dilaksanakan pada Jumat 9 September 2022 oleh Progam Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya yang bekerja sama dengan *Confusius Institute*, Wakil Dekan Bidang Akademik FBS, Dr. Mintowati, M.Pd memberikan sebuah pernyataan bahwa “Saat ini bahasa Mandarin menjadi bahasa penutur terbanyak di dunia, di setiap lowongan pekerjaan juga membutuhkan kemampuan berbahasa Mandarin”, Azhar & Rizki (2022).

Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa, mempelajari bahasa Mandarin sangatlah penting untuk dapat menambah kualitas seseorang dalam bersaing di dunia pekerjaan. Menanamkan kebiasaan berbahasa asing dapat dilakukan sejak usia anak-anak, dikarenakan pada usia anak-anak lebih mudah menyerap informasi-informasi baru yang didapatkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat 世霞朱 Shì Xiá Zhū yang menyatakan bahwa “Penelitian

menunjukkan bahwa anak-anak yang menerima pendidikan bilingual sejak dini memiliki keunggulan dibandingkan anak-anak yang hanya berbicara bahasa ibu mereka sebagai berikut: fleksibilitas kognitif yang lebih kuat, strategi analisis bahasa yang lebih kompleks, keterampilan komunikasi sosial yang lebih kuat, dan pemikiran divergen dan kreatif yang lebih baik.”

Adapun subjek pada penelitian ini adalah kelompok belajar Si Maring (Sinau Mandarin Arab Inggris) oleh kelompok pemuda keagamaan Nahdhatul Ulama Pac IPNU IPPNU dusun Gredek, desa Gredek, kecamatan Dudusampeyan, kabupaten Gresik yang bekerja sama dengan MI Miftahul Ulum Gredek di bawah naungan LP Ma’arif NU. Kelompok belajar tersebut diresmikan pada hari Minggu tanggal 7 Januari 2023 dengan total peserta didik sebanyak 19 orang yang terdiri dari peserta didik kelas 6 sekolah dasar. Alasan pemilihan kelompok belajar Si Maring karena mendapatkan pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Mandarin di daerah pedesaan merupakan kesempatan emas yang bisa didapatkan oleh anak-anak desa Gredek dan menjaga minat untuk mempelajari bahasa Mandarin merupakan sebuah tugas berat yang dimiliki oleh pendidik bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring. Kemudian terdapat penurunan minat peserta didik yang pada awal pelaksanaan peserta didik antusias untuk mengikuti, namun seiring berjalannya waktu beberapa peserta didik sering tidak hadir pada pertemuan Si Maring. Salah satu faktor penurunan minat mengikuti proses belajar bahasa Mandarin yaitu kesulitan peserta didik untuk mengingat kosa kata bahasa Mandarin.

Penurunan minat tersebut berakibat pada ketidakhadiran peserta didik yang semakin bertambah di setiap pertemuannya. Adapun solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan sebuah media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat menambah minat peserta didik untuk mengikuti, mengerti, dan memahami suatu pelajaran.

Satu dari media pembelajaran yang tersedia dan bisa digunakan untuk menambah keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar secara langsung, yaitu dengan menerapkan permainan *snowball*. Permainan *snowball* atau bisa disebut *snowball throwing* ialah suatu modifikasi permainan dari teknik bertanya yang berfokus pada keterampilan peserta didik dalam membuat pertanyaan yang dikemas menjadi sebuah kegiatan belajar dan bermain yang menarik yaitu saling melempar bola salju (*snowball throwing*) bertuliskan soal-soal pertanyaan kepada peserta didik yang lain Apsari (2018: 53). Pemilihan media pembelajaran *snowball* dikarenakan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak menggunakan *smartphone*, serta fasilitas yang digunakan di dalam kelas kurang memadai. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *snowball* akan sangat membantu pendidik dalam menerapkan media pembelajaran.

Materi kosakata sapaan digunakan oleh peneliti karena proses pembelajaran bahasa Mandarin pada kelompok belajar Si Maring sampai pada materi tersebut. Selain itu, kosakata sapaan merupakan hal sangat dasar untuk dipelajari dalam sebuah pembelajaran bahasa. 黄宏 (161:2007) menjelaskan bahwa pada masyarakat tradisional Tiongkok “你吃饭了吗?” (Nǐ chīfànle ma?) masih digunakan

untuk menyapa orang lain, dalam konteks ini kalimat tersebut tidak diartikan secara harfiah apakah orang tersebut sudah makan atau belum. Namun, kalimat tersebut merupakan bentuk salam (问候 wèn hòu atau 打招呼 dǎ zhāohu) sebagai bentuk kesopanan orang Tiongkok yang setara dengan ucapan “你好吗?” (Apa kabar?). Adapun sejarah penggunaan kalimat tersebut sebagai salam sapaan yaitu pada masa kelaparan zaman kuno apabila lawan bicara sudah makan, dalam hal ini berarti “pakaian mereka bagus dan perut mereka kenyang” merupakan representasi lawan bicara tersebut dalam keadaan yang baik. Kemudian untuk menjawab pertanyaan “你吃饭了吗?” dengan sopan, dapat menggunakan kalimat “是的, 谢谢。你呢?” (Shìde, xièxiè. Nǐ ne?).

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat antara lain: 1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring?, 2) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring?, 3) Bagaimana respon anggota kelompok belajar Si Maring terhadap penggunaan media pembelajaran “*Snowball*” dalam pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin?.

Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, antara lain: 1) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si

Maring, 2) Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring, 3) Mendeskripsikan respon kelompok belajar Si Maring terhadap penggunaan media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin.

Kajian Teoretik

1. Media Pembelajaran

Kata “media” dalam bahasa Latin disebut dengan *medius* yang memiliki makna ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ Arsyad (2019: 3). Oleh karena itu, bisa diartikan bahwa media ialah sebuah perantara ataupun pengantar yang dikirimkan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Arsyad (2019: 25) menjelaskan berbagai manfaat pemakaian media antara lain: 1) Materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih seragam; 2) Penyampaian materi pembelajaran lebih menarik; 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif; 4) Mempersingkat waktu pemberian materi pelajaran; 5) Kualitas belajar peserta didik semakin bertambah; 6) Penyampaian pembelajaran lebih fleksibel; 7) Menumbuhkembangkan sikap positif peserta didik pada materi pelajaran; 8) Menjadikan peran pendidik ke arah positif.

Dari beberapa manfaat yang telah disebutkan, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Beban pendidik akan lebih ringan

dengan penerapan media pembelajaran. Tumbuhnya sikap positif peserta didik akan sangat membantu kelancaran proses pemberian materi pelajaran. Serta dengan pemanfaatan media pembelajaran materi yang dianggap susah akan semakin mudah untuk dipahami peserta didik karena adanya perbaikan dalam kualitas belajar peserta didik sehingga dapat mengerti dan memahami pembelajaran dengan baik. Semakin interaktif proses pembelajaran semakin aktif juga peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga hal ini akan menjadikan hasil belajar peserta didik semakin memuaskan.

Indriana (2011: 35) menjelaskan aspek-aspek yang menjadi kriteria media pengajaran, sebagai berikut; 1) Keperagaan merupakan aspek utama dalam media pembelajaran, keperagaan disini memiliki makna suatu media pengajaran tersebut dapat dilihat, didengar, diamati, dan diraba; 2) Media pembelajaran adalah suatu bentuk interaksi dan komunikasi yang terjadi pada pendidik dan peserta didik; 3) Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam pengajaran baik di dalam maupun di luar ruang kelas; 5) Metode pengajaran memiliki kaitan erat dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus bersifat konkret yang bermakna media pembelajaran tersebut dapat diamati dengan indera manusia. Dalam penerapan media pembelajaran harus memiliki timbal balik yang baik oleh pendidik dan peserta didik, yang mana dapat tercipta suatu

komunikasi yang selaras. Peserta didik menjadi peran utama dalam pelaksanaan suatu media pembelajaran sedangkan pendidik berperan sebagai pengarah media pembelajaran.

Kristanto (2016:18) mengungkapkan pendapat bahwa prinsip-prinsip yang harusnya diterapkan pada penerapan media pembelajaran agar suatu media pembelajaran efektif digunakan pada proses belajar mengajar, antara lain : 1) Pendidik menerapkan media pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran; 2) Pendidik menggunakan media pembelajaran yang selaras dengan materi yang sedang dipelajari peserta didik; 3) Pendidik menyesuaikan media pembelajaran dengan ketertarikan, kebutuhan, serta keadaan peserta didik; 4) Pendidik memperhatikan keefektivitasan dan keefisiensian media pembelajaran yang akan diterapkan 5) Pendidik mampu mengoperasikan media pembelajaran yang akan diterapkan. Dalam penerapan media pembelajaran, alangkah baiknya seorang pendidik memberi fokus terhadap prinsip-prinsip dalam penerapan media pembelajaran. Karena penerapan media pembelajaran yang tidak tepat tentu saja akan menyulitkan peserta didik. Penerapan media pembelajaran harus dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Snowball Throwing*

Serious game merupakan sebuah permainan yang tujuan utamanya bukan sekedar sebuah hiburan saja namun tidak menghilangkan aspek menyenangkan dari sebuah permainan (Hidayanto et al., 2018:

5). Oleh karena itu, *serious game* dapat diterapkan menjadi salah satu bentuk media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Sebagai contoh permainan yang bisa diterapkan dalam sebuah pembelajaran yaitu *snowball throwing*. *Snowball throwing* adalah sebuah permainan yang dapat mengasah kemampuan peserta didik untuk bertanya dan menjawab, permainan *snowball throwing* mengharuskan peserta didik untuk melemparkan “bola salju” kepada temannya, kemudian teman yang mendapatkan lemparan dari bola salju tersebut diharuskan untuk menyelesaikan soal pertanyaan dari pelempar bola (Mogea, 2023: 156).

Shoimin (2014: 176) menyebutkan manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dengan penerapan media *snowball throwing*, sebagai berikut : 1) Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik; 2) Penerapan metode *snowball throwing* dapat mengembangkan kemampuan intelektual dalam ruang lingkup sosial dan emosional; 3) *Snowball throwing* dapat meningkatkan potensi peserta didik untuk menyampaikan ide dan perasaan dengan cerdas dan kreatif. *Snowball throwing* merupakan permainan yang terfokus dalam kerja sama sebuah tim. Oleh karena itu, peserta didik harus bisa saling mendukung dalam tim mereka masing-masing. Permainan ini menuntut keaktifan peserta didik dalam hal menyusun soal pertanyaan dan menjawab soal pertanyaan. Selain harus dituntut untuk berpikir kritis, peserta didik juga diharuskan untuk bergerak agar pelaksanaan permainan ini

berjalan dengan menyenangkan. Kondisi yang membuat peserta didik merasa senang dan menikmati media pembelajaran serta kekompakan tim akan membuat peserta didik fokus dalam pembelajaran.

Shoimin (2014: 176) menjabarkan beberapa langkah dalam penerapan metode *snowball throwing*, antara lain : 1) Pendidik memberikan materi pembelajaran yang akan dicapai; 2) Pendidik membuat beberapa kelompok dan memberikan penjelasan materi yang didapatkan tiap kelompok kepada ketua kelompok; 3) Ketua kelompok yang mendapatkan penjelasan dan materi kemudian kembali pada kelompoknya untuk memberikan penjelasan dari apa yang dijabarkan oleh pendidik; 4) Setelah itu, setiap kelompok menyusun soal pertanyaan dengan jumlah yang telah ditentukan oleh pendidik sesuai dengan materi yang diberikan oleh pendidik; 5) Selanjutnya soal pertanyaan yang sudah dibuat dalam kertas dan dibentuk seperti bola salju dilemparkan pada peserta didik di kelompok yang berbeda; 6) Peserta didik yang terkena lemparan bola pertanyaan tersebut harus menyelesaikan soal pertanyaan yang telah didapatkan; 7) Evaluasi; 8) Penutup. Dalam pelaksanaan permainan *snowball throwing* agar permainan tersebut berjalan dengan kondusif, dibutuhkan kekompakan pada setiap kelompok. Anggota kelompok yang aktif berdiskusi akan mempercepat dalam pembuatan soal pertanyaan serta dalam menyelesaikannya. Ketua kelompok juga memiliki peranan penting untuk mengarahkan jalannya diskusi kelompok. Selain

itu, peran dari pendidik adalah kunci agar berjalannya media pembelajaran *snowball* dapat terlaksana dengan lancar. Pendidik yang memberikan penjelasan yang baik akan menjadikan peserta didik cepat mencapai kesepahaman.

Shoimin (2014:176) menjelaskan bahwa terdapat kelebihan serta kekurangan dalam setiap media pembelajaran. Pada media pembelajaran *snowball throwing* memiliki kelebihan antara lain: 1) Kondisi dalam kelas memiliki suasana yang menyenangkan dikarenakan permainan tersebut mengharuskan peserta didik untuk saling melempar kertas ketika gilirannya tiba; 2) Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dan kemampuan membuat soal pertanyaan; 3) Melatih konsentrasi peserta didik agar siap siaga menjawab soal yang didapatkan; 4) Peserta didik menjadi lebih aktif ketika penerapan metode *snowball throwing* karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran; 5) Keikutsertaan peserta didik dalam praktik pembelajaran, menjadikan pendidik dapat memanfaatkan waktu lebih efisien dalam mempersiapkan media pembelajaran; 6) Proses pembelajaran menjadi efektif; 7) Dapat mencapai aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik pembelajaran. Suasana kelas yang menyenangkan menjadikan fokus peserta didik terhadap materi belajar mengajar yang disampaikan oleh pendidik semakin baik. Tugas pembuatan pertanyaan mampu mengasah ide atau gagasan peserta didik untuk berpikir dan mencari jawaban,

sehingga peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran karena terlibat secara langsung dalam proses berpikir tersebut. Penerapan media permainan *snowball throwing* juga sangat terjangkau tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak ataupun persiapan yang rumit, sehingga apabila dalam suatu proses pembelajaran membutuhkan penerapan media permainan supaya pembelajaran lebih bervariasi, *snowball throwing* dapat dijadikan sebuah opsi penerapan media permainan yang mudah dan terjangkau.

3. Kosakata Sapaan

郝于涵(5596: 2023)词汇是语言的建筑材料, 是句子的基本结构单位。Kalimat tersebut memiliki makna bahwa kosakata merupakan elemen dasar dalam bahasa yang berfungsi sebagai bahan pembentuk, yang membangun struktur dasar dalam penyusunan kalimat. Kemudian menurut Cleveresty & Afrina (231: 2020) sapaan merupakan suatu substansi penting dari proses komunikasi yang tidak terlepas dari budaya penuturnya. 康璇 (4332: 2023) 问候语 这一术语, 认为问候语是人们在与他人 交往时, 为了维护和谐的人际关系, 因而说出的表示友好、礼貌态度的话语形式

(Istilah sapaan sebagai salam adalah bentuk ungkapan yang diucapkan oleh seseorang untuk menjaga hubungan interpersonal yang harmonis saat berinteraksi dengan orang lain, sebagai ungkapan sikap ramah dan sopan). Oleh karena itu, penggunaan kata sapaan dalam kehidupan sehari-hari memberikan makna bahwa terdapat rasa hormat, rendah hati, dan kehangatan yang diberikan oleh penutur kepada lawan tuturnya. Iden (3:2020) membagi kata sapaan dalam

bahasa Mandarin ke dalam beberapa kategori, antara lain:

1. Kata sapaan umum

a. Kata sapaan untuk menyapa pria

Dalam bahasa Mandarin kata 先生 (xiānshēng) digunakan untuk menyapa seorang pria. Seperti contoh menyapa seorang pria dengan nama marga 李 (Lǐ) menjadi 李先生 dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Tuan Li”.

b. Kata sapaan untuk wanita yang belum menikah

Dalam bahasa Mandarin kata 小姐 (xiǎojiě) digunakan untuk menyapa seorang wanita yang belum menikah. Seperti contoh menyapa seorang wanita belum menikah dengan marga 任 (rèn) menjadi 任小姐 dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Nona Ren”.

c. Kata sapaan untuk wanita yang sudah menikah

Dalam bahasa Mandarin kata 夫人 (fūrén) dan 女士 (nǚshì) digunakan untuk menyapa istri dari seseorang atau wanita dewasa yang sudah menikah. Seperti contoh 玛夫人 atau 玛丽女士。

2. Kata sapaan nama diri

Dalam bahasa Mandarin kata sapaan nama diri terdiri dari “nama marga + nama”. Contohnya: 莫岚 (Mò Lán), karakter *Han* yang pertama adalah nama marga yaitu 莫

dan 司马光 (SīmǎGuāng),
 dua karakter *Han* di awal
 adalah nama marga 司马.

3. Kata sapaan gelar

Dalam bahasa Mandarin
 kata sapaan gelar dibagi ke
 dalam tiga bentuk

- Marga + Gelar, seperti
 contoh: 莫老师 (Mò
 Lǎoshī)。
- Nama + Gelar, seperti
 contoh: 大卫老师 (Dàwèi
 Lǎoshī)。
- Marga + Nama + Gelar,
 seperti contoh 任伊娜老师
 (Rèn Yī Nà Lǎoshī)

4. Kata sapaan ciri nol

Dalam bahasa Mandarin
 kata sapaan ini biasa digunakan
 untuk meminta izin atau
 permissi kepada lawan bicara,
 seperti contoh:

“请问 (Qǐng Wèn) = Izin
 Bertanya”atau “不好意思 (Bù
 Hǎo Yì Si) = Permisi”

- 请问他叫什么名
 字? = Izin bertanya, siapa
 namanya?
 bùhǎoyìsī nǐ shìlǐlǎoshī
 不好意思, 你是李老师
 吗? = Permisi, apakah
 kamu Guru Li?

5. Kata sapaan salam

Dalam terdapat dua situasi
 pengucapan kata sapaan salam,
 yaitu :

- Situasi formal
 - 您好! (Nín hǎo!)
 Halo!
 Penggunaan kata 您
 (anda) menunjukkan
 rasa hormat kepada
 lawan bicara seperti
 diucapkan kepada

orang tua, guru,
 ataupun atasan.

- (Marga) Jabatan + 好
 (hǎo)

Contoh dalam
 penggunaan kalimat
 “莫老师好 (Mò Lǎoshī
 hǎo)! Hallo Guru
 Mo!”. Kalimat tersebut
 digunakan untuk
 menyapa seseorang
 dalam situasi formal
 seperti di sekolah.

- Keterangan waktu + 好
 (hǎo)

Contoh dalam
 penggunaan kalimat
 “早上好! (Zǎo shàng
 hǎo) Selamat Pagi!”

b. Situasi informal

- 你好! (nǐ hǎo!)
 Halo!

你 (nǐ) dalam
 bahasa Indonesia
 memiliki arti kamu,
 kata sapaan tersebut
 dapat digunakan untuk
 teman, seseorang yang
 lebih mudah, atau
 orang yang sudah
 akrab.

- Nama + 好 (hǎo)

Adapun contoh dari
 pola kalimat tersebut
 seperti 玛丽好! (mǎlǐ
 hǎo! = Halo
 Mary!). Hal tersebut
 dapat digunakan
 dalam situasi informal
 seperti menyapa
 teman sebaya.

- 早安! (zǎo ān!)
 Selamat pagi!

Kata sapaan tersebut
 digunakan pada waktu
 pagi hari, merupakan
 bentuk informal dari

早上好 (zǎoshàng hǎo) yang biasanya digunakan pada situasi santai atau tidak resmi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini masuk ke dalam kategori penelitian eksperimen dengan menerapkan pendekatan kuantitatif karena hasil data dari penelitian ini menggunakan angka. Menurut Taniredja & Mustafidah (2012: 52) penelitian eksperimen merupakan suatu cara dalam penelitian dengan tujuan mengkaji hubungan sebab akibat (hubungan kausal) dari dua faktor yang sengaja diadakan oleh peneliti dengan mengeliminasi faktor-faktor lain yang mengganggu. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui akibat dari adanya suatu perlakuan. Pendekatan eksperimen pada penelitian ini bertujuan mencari pengaruh maupun ketidakpengaruhannya penggunaan media pembelajaran *snowball* terhadap pembelajaran kosa kata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring.

Penelitian ini menerapkan bentuk penelitian *pre-experimental design one-group pretest-posttest design*. Paradigma model penelitian *one-group pretest-posttest design* subjek penelitian diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan *treatment*, selanjutnya setelah diterapkan *treatment* terhadap subjek tersebut diadakan sebuah *posttest* agar hasil dari perlakuan diketahui secara akurat dengan mengadakan sebuah perbandingan keadaan sebelum dan setelah diterapkan *treatment*.

Sugiyono (2012: 80) berpendapat bahwa populasi ialah area generalisasi yang di dalamnya terdapat subjek/objek dengan kualitas dan ciri yang telah ditentukan oleh peneliti dengan tujuan untuk dikaji setelah itu disimpulkan. Sedangkan sampel menurut Sugiyono

(2012:81) ialah sebagian dari jumlah anggota dan ciri yang terdapat pada populasi penelitian. Penelitian ini menerapkan teknik *non-probability sampling* yaitu, suatu teknik pengambilan sampel penelitian yang tidak memberikan kesempatan sama bagi anggota-anggota populasi terpilih sebagai sampel. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh yang merupakan cara pemilihan sampel dengan memilih semua anggota populasi terlibat menjadi sampel penelitian. Teknik *sampling jenuh* sering dipilih apabila total keseluruhan populasi sedikit.

Teknik pengumpulan data ialah sebuah teknik yang dilakukan oleh peneliti pada saat pengambilan data penelitian, pengumpulan data merupakan kunci utama dari sebuah penelitian. Terdapat tiga teknik dalam mengumpulkan data, sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipan. Siregar (2017: 20) menjelaskan bahwa observasi partisipan merupakan teknik pengumpulan data dengan keterlibatan pengamat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek yang sedang diteliti, sehingga dalam konteks ini peneliti terlibat langsung pada proses pembelajaran dari objek penelitian.

2. Tes

Menurut Yusrizal & Rahmati (2020) tes merupakan kumpulan soal pertanyaan yang harus diselesaikan atau pertanyaan-pertanyaan yang harus ditanggapi dan atau tugas yang harus dijalani oleh peserta tes dengan maksud utama untuk mengetahui tingkat kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, atau suatu aspek tertentu dari peserta tes.

3. Angket

Sugiyono (2012:142) berpendapat bahwa angket ialah sebuah cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan secara tertulis pada responden untuk diselesaikan.

Peneliti menerapkan teknik analisis komparatif dua sampel berkorelasi dalam tahapan uji hipotesis yang telah diajukan yaitu berupa adanya peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif setelah diberikan *treatment*. Analisis komparatif dua sampel berkorelasi merupakan suatu cara untuk mengetahui perbandingan hasil dari dua sampel objek penelitian yang memiliki korelasi satu sama lainnya (Siregar, 2020: 248). Dalam menganalisis data nilai peserta didik, menggunakan aplikasi SPSS versi 30. SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) ialah suatu program aplikasi pengolahan data statistik yang penggunaannya cukup mudah (Kurniawan, 2010: 14). Siregar (2020: 265) menjabarkan bahwa terdapat dua cara dalam pengambilan keputusan hasil analisis data, antara lain:

- a. Berdasar pada perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}
Jika : $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel (\alpha/2)}$, maka H_0 diterima
Jika : $t_{tabel (\alpha/2)} > t_{hitung}$, maka H_0 ditolak
Keterangan :
 H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata dari skor *pre-test* dan skor *post-test*.
 H_a : Terdapat perbedaan nilai rata-rata dari skor *pre-test* dan skor *post-test*.
- b. Berdasar pada nilai probabilitas
Jika $sig > \alpha/2$, maka H_0 diterima
Jika $sig < \alpha/2$, maka H_0 ditolak
Kemudian untuk mengetahui

besaran efek dari pengaruh media pembelajaran pada hasil pengerjaan *pre-test* dan *post-test*, menggunakan tahapan-tahapan perhitungan menurut Pallant (2011:247), seperti berikut ini:

- a. Menghitung rumus *eta squared*

$$eta\ squared = \frac{t^2}{t^2 + (n-1)}$$

- b. Mengonversikan nilai t pada kategori tingkat pengaruh

Tabel 1. Interval Nilai t

Interval nilai t	Keterangan
$0,01 \leq t < 0,06$	Pengaruh kecil
$0,06 \leq t < 0,14$	Pengaruh sedang
$t \geq 0,14$	Pengaruh besar

Setelah peneliti menerapkan media pembelajaran *snowball*, peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik. Adapun jawaban dari angket respon peserta didik menggunakan teknik skala *likert*. Penerapan teknik *skala likert* pada suatu penelitian digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pandangan individu atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2012:93). Oleh karena itu, rincian nilai angket respon dapat dijabarkan seperti berikut ini:

(SS) Sangat Setuju : 4

(S) Setuju : 3

(KS) Kurang Setuju : 2

(TS) Tidak Setuju : 1

Total keseluruhan dari nilai-nilai tersebut untuk menghasilkan simpulan hasil dari respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *snowball*. Menurut Hermawan (2019: 85) penghitungan data angket respon dapat dirumuskan sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Presentase

f : Frekuensi tiap jawaban

n : Jumlah Subjek

Riduwan (2011: 23) menginterpretasikan hasil dari simpulan data dan jawaban ke dalam rumusan kategori satuan presentase, sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Likert

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil dari penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin di Kelompok Belajar Si Maring” yang telah melalui proses uji dan analisis mendapatkan hasil olah data penelitian untuk menjawab ketiga rumusan masalah yang diangkat, sebagai berikut :

1. Observasi

Proses pengambilan data dan penerapan media pembelajaran *snowball* dilakukan secara langsung di kelompok belajar Si Maring. Lembar observasi aktivitas diisi oleh observer, adapun yang bertindak sebagai observer yaitu pengajar bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring, yaitu Farikhatul Mahmudah, S.Pd. Observasi dilakukan agar dapat mengetahui persiapan, pelaksanaan, dan suasana pembelajaran ketika melakukan rangkaian aktivitas penelitian.

Hasil dari penilaian lembar observasi pendidik setelah melakukan penerapan media pembelajaran *snowball throwing*, pendidik

memperoleh nilai sebesar 69 dengan presentase 82,14%, pada tabel skala *likert* presentase 82,14% termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{84} \times 100\%$$

$$P = 0,8214 \times 100\%$$

$$P = 82,14\%$$

Hasil dari perhitungan lembar observasi peserta didik memperoleh jumlah total 13, dengan presentase 81,25%. Dalam tabel skala *likert* 81,25% termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut diperoleh dari rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{16} \times 100\%$$

$$P = 0,8125 \times 100\%$$

$$P = 81,25\%$$

2. Test

Adapun dari hasil analisa skor *pre-test* dan *post-test* menggunakan aplikasi SPSS, diperoleh rincian sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Paired Sample Statistic

Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pre Test</i>	19,68	19	6,609	1,516
<i>Post Test</i>	67,37	19	15,261	3,501

Tabel 4. Hasil Paired Sample Test

Pair 1	Mean	t	df
Skor <i>Pre Test</i> -Skor <i>Post Test</i>	-47,684	-17,504	18

Dari hasil analisis tabel statistik di atas, dapat diketahui bahwa sampel berjumlah $n_1 = 19$ dan $n_2 = 19$ peserta didik. Dengan nilai rata-rata *pre-test* (X) = 19,68 dan nilai rata-rata *post-test* (Y) = 67,37. Serta nilai standar deviasi $S_X = 6,609$ dan nilai standar deviasi $S_Y = 15,261$. Selanjutnya dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = -17,504$, sehingga apabila dilihat pada t_{tabel} dengan nilai $\alpha = 0,025$ dan $df = 18$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,101.

Apabila dibandingkan antara $-t_{tabel}$ dan t_{hitung} menjadi $-t_{tabel} = -2,101 > t_{hitung} = -17,504$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila dilihat dari nilai probabilitas yaitu $sig = 0,001$ dan nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,005/2 = 0,025$ menjadi (sig) $0,001 < (\alpha) 0,025$, maka simpulan yang dapat ditarik yaitu, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besaran efek penggunaan media pembelajaran *snowball* nilai t_{hitung} di masukkan ke dalam rumus *eta-squared*, sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \eta^2 &= \frac{t^2}{t^2 + (n-1)} \\ &= \frac{-17,504^2}{-17,504^2 + (19-1)} \\ &= \frac{306,390016}{306,390016 + 18} \\ &= 0,944 = 0,9 \end{aligned}$$

Hasil dari penghitungan rumus *eta-squared* sebesar 0,944 apabila dilihat pada tabel tingkat pengaruh *cohens d* menunjukkan bahwa 0,944 termasuk ke dalam kategori pengaruh besar.

3. Angket

Dari hasil perolehan presentase angket respon peserta didik pada media pembelajaran *snowball throwing* dijabarkan, berikut ini:

Pada butir pertama hasil respon angket peserta didik sebanyak 12

responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 63,15%, 6 responden memilih kategori setuju dengan presentase 23,68%, dan 1 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 2,63%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* memberi kemudahan dalam penyusunan kosakata sapaan bahasa Mandarin menjadi sebuah kalimat.

Pada butir kedua hasil respon angket peserta didik sebanyak 2 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 10,52%, 16 responden memilih kategori setuju dengan presentase 63,15%, dan 1 responden memilih kurang setuju dengan presentase 2,63%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* pembelajaran kosakata sapaan bahasa Mandarin lebih menyenangkan daripada hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik secara langsung.

Pada butir ketiga hasil respon angket peserta didik sebanyak 4 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 21% dan 15 responden memilih kategori setuju dengan presentase 59,21%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* mengingat kosakata sapaan bahasa Mandarin menjadi lebih efektif.

Pada butir keempat hasil angket respon peserta didik sebanyak 5 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 26,31%, 7 responden memilih kategori setuju dengan presentase 27,63%, dan 7 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 18,42%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui terdapat beberapa responden beranggapan kurang setuju bahwa dengan menerapkan

media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran bahasa Mandarin menjadikan peserta didik berani dalam mengungkapkan pendapat. Karena dalam proses pelaksanaan media pembelajaran peneliti menemukan beberapa peserta didik takut dan ragu dengan jawaban yang disampaikan.

Pada butir kelima hasil angket respon peserta didik sebanyak 3 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 15,78%, 14 responden memilih kategori setuju dengan presentase 55,26%, dan 2 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 5,26%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *snowball* mampu membuat kepercayaan diri peserta didik semakin meningkat untuk ikut andil berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang didapat dengan kelompok masing-masing.

Pada butir keenam hasil angket respon peserta didik sebanyak 2 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 10,52%, 16 responden memilih kategori setuju dengan presentase 63,15%, dan 1 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 2,63%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* memiliki pengaruh dalam mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis terhadap jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang didapatkan.

Pada butir ketujuh hasil angket respon peserta didik sebanyak 5 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 13,15% dan 14 responden memilih kategori setuju dengan presentase 55,26%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan media pembelajaran *snowball* membantu peserta didik berpikir secara kreatif dalam menyelesaikan masalah bersama dengan

rekan kelompoknya.

Pada butir kedelapan hasil angket respon peserta didik sebanyak 11 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 57,89%, 7 responden memilih kategori setuju dengan presentase 27,63%, dan 1 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 2,63%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan sangat setuju bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *snowball* melatih peserta didik dalam bekerja sama dengan kelompoknya, sehingga dapat membentuk jiwa sosial peserta didik dengan rekan kelompok.

Pada butir kesembilan hasil angket respon peserta didik sebanyak 4 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 21,05%, dan 15 responden memilih kategori setuju dengan presentase 59,21%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *snowball throwing* dapat membuat kemampuan peserta didik semakin meningkat dalam berkomunikasi dengan sesama. Hal itu ditunjukkan dari terlaksananya penerapan media pembelajaran *snowball* dengan baik dikarenakan setiap kelompok memiliki komunikasi yang baik dengan rekannya.

Pada butir kesepuluh hasil angket respon peserta didik sebanyak 3 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 15,78%, 14 responden memilih kategori setuju dengan presentase 55,26%, dan 2 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 5,26%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan menerapkan media pembelajaran *snowball* menjadikan peserta didik lebih menyukai pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada butir kesebelas hasil angket respon peserta didik sebanyak 7 responden memilih kategori sangat setuju dengan

presentase 36,84%, 11 responden memilih kategori setuju dengan presentase 43,42%, dan 1 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 2,63%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* termasuk pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada butir keduabelas hasil angket respon peserta didik sebanyak 2 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 10,52%, 15 responden memilih kategori setuju dengan presentase 59,21%, dan 2 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 5,26%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa media pembelajaran *snowball* sesuai diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya kosakata sapaan.

Pada butir ketigabelas hasil angket respon peserta didik sebanyak 5 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 26,31% dan 14 responden memilih kategori setuju dengan presentase 55,26%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin.

Pada butir keempatbelas hasil angket respon peserta didik sebanyak 4 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 21,05%, 12 responden memilih kategori setuju dengan presentase 47,36%, dan 3 responden memilih kategori kurang setuju dengan presentase 7,89%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* membuat peserta didik termotivasi untuk mempelajari bahasa

Mandarin.

Pada butir kelimabelas hasil angket respon peserta didik sebanyak 4 responden memilih kategori sangat setuju dengan presentase 21,05%, dan 15 responden memilih kategori setuju dengan presentase 59,21%. Dari hasil presentase tersebut dapat diketahui mayoritas peserta didik beranggapan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *snowball* memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Mandarin.

3.2 Pembahasan

Hasil dari kegiatan penelitian yang dijabarkan pada bagian 3.1 telah dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2023 di kelompok belajar Si Maring MI Miftahul Ulum Gredek yang dibagi ke dalam 3 sesi, yaitu sesi pertama pemberian pre test kepada peserta didik, sesi kedua pemberian *treatment* penerapan media *snowball*, dan sesi ketiga pemberian post test kepada peserta didik. Adapun pada sesi pertama berdurasi 45 menit, sesi kedua dengan durasi 120 menit, dan sesi ketiga dengan durasi 45 menit. Tujuan dari diadakannya penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media *snowball* dalam pembelajaran kosakata sapaan bahasa Mandarin, untuk mengetahui pengaruh dari diterapkannya media *snowball* pada pembelajaran kosakata sapaan bahasa Mandarin, serta untuk mengetahui respon peserta didik dengan penerapan media *snowball* dalam pembelajaran kosakata sapaan bahasa Mandarin pada kelompok belajar Si Maring MI Miftahul ulum Gredek.

Sesi pertama yaitu pelaksanaan *pre test* dengan tujuan agar mengetahui seberapa jauh kompetensi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya kosakata sapaan. Sesi kedua yaitu pemberian materi pelajaran sapaan dalam bahasa Mandarin dengan

penerapan media pembelajaran *snowball* secara berkelompok. Sesi ketiga yaitu pemberian soal *post test* untuk mengetahui kompetensi peserta didik terhadap materi pembelajaran kosakata sapaan dalam bahasa Mandarin. Serta sebagai penutup, pendidik memberikan angket respon kepada peserta didik agar dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan, dalam hal ini adalah media *snowball*. Pada sesi pemberian *treatment* media pembelajaran *snowball* peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya, masing-masing kelompok tersebut membuat beberapa pertanyaan untuk dilemparkan kepada kelompok yang lain. Pendidik dalam hal ini berperan sebagai pengarah jalannya permainan *snowball*. Setelah mendapatkan lemparan *snowball*, kelompok tersebut harus menjawab pertanyaan yang tertulis dengan berdiskusi dengan rekan kelompoknya, kemudian setelah jawaban diucapkan oleh kelompok tersebut, kelompok yang lain mengoreksi apakah jawaban tersebut sudah benar atau belum. Setelah jawaban telah dikoreksi secara bersama-sama, pendidik memberikan penjelasan agar peserta didik semakin paham.

Pada proses berjalannya penelitian, juga terdapat observasi terkait aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik yang dituangkan dalam lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik. Tujuan dari lembar observasi tersebut agar dapat diketahui proses berjalannya penerapan *treatment* media pembelajaran *snowball* throwing pada kelompok belajar Si Maring. Observer dalam proses berjalannya penelitian ini yaitu pengajar Si Maring Farikhatul Mahmudah S. Pd. Pada lembar observasi pendidik peneliti mendapatkan presentase sebesar 82,14%, kemudian untuk lembar observasi peserta didik

peneliti mendapatkan presentase sebesar 81,25%. Dari hasil kedua lembar observasi, jika dilihat pada tabel skala likert menunjukkan hasil yang baik. Selama proses pelaksanaan penelitian, kendala paling utama dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang diberikan kepada peneliti. Namun, hal tersebut tidak mengganggu jalannya penelitian dan penelitian tetap dapat berjalan dengan baik seperti rangkaian tahapan-tahapan penelitian yang telah direncanakan.

Kemudian untuk mengetahui tingkat pengaruh media pembelajaran *snowball* terhadap kemampuan berbahasa Mandarin kelompok belajar Si Maring dapat dilihat dari perhitungan hasil *pre test* dan *post test* peserta didik. Dari hasil *pre test* nilai tertinggi yang dapat diperoleh ialah 30 dengan jumlah total nilai *pre test* yaitu 374 dan nilai *mean pre test* sebesar 19,68. Adapun hasil *post test* nilai tertinggi yang didapatkan ialah 92 dengan jumlah total nilai *post test* yaitu 1280 dan nilai *mean post test* sebesar 67,37. Dari nilai *mean pre test* dan *post test* terdapat peningkatan hasil yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat pada saat sebelum diberikan media pembelajaran *snowball* peserta didik mengalami kebingungan dalam pengerjaan soal *pre test* dan semakin percaya diri ketika proses pengerjaan soal *post test*.

Dari hasil analisis nilai *pre test* dan *post test* menggunakan program SPSS dapat diketahui nilai $-t_{\text{tabel}} = -2,101$ $< t_{\text{hitung}} = -17,504$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian apabila dilihat dari nilai probabilitas sigifikansi yaitu $(\text{sig}) 0,001 < (\alpha) 0,025$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Besaran efek hasil penghitungan dari rumus eta squared menunjukkan hasil 0,9 apabila dilihat

pada tabel tingkat pengaruh *cohens d* menunjukkan bahwa 0,9 termasuk ke dalam kategori pengaruh besar.

Dari hasil penghitungan data-data nilai *pre test* dan *post test* selaras dengan beberapa manfaat penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Arsyad (2019: 25) penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik, dengan penggunaan media *snowball* peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin, karena ikut andil dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan pertanyaan dan menjawab pertanyaan memori peserta didik terhadap apa yang dipelajari semakin menguat. Dengan keterbatasan waktu dalam setiap pertemuan pembelajaran bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran *snowball* sebagai media dengan penerapan yang fleksibel, mudah diterapkan, dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Oleh karena itu, kesesuaian antara minat belajar peserta didik dan materi pembelajaran meningkatkan kualitas belajar peserta didik sehingga sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran, dalam hal ini materi kosakata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring, semakin meningkat dengan aktifnya kegiatan belajar dengan penerapan media permainan *snowball* sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang diterapkan, pendidik memberikan angket respon media pembelajaran kepada kelompok belajar Si Maring. Pada poin pertama angket respon memperoleh presentase sebesar 89,4% dengan kategori sangat baik dan poin kedua angket respon memperoleh presentase sebesar 76,3% dengan

kategori baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Surani et al. (2024: 12) yang menyatakan bahwa media pembelajaran meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran secara langsung sehingga pengalaman interaktif dapat diperoleh peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Pada poin 3 angket respon memperoleh presentase sebesar 80,2% dengan kategori baik sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Prawesti et al. (2024: 73) dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penerimaan materi pelajaran oleh peserta didik. Hal tersebut dapat terjadi apabila pemilihan media pembelajaran tepat dan sesuai dengan keadaan peserta didik, sehingga dapat mencapai efektivitas pembelajaran dengan penyajian informasi-informasi dan konsep pembelajaran secara virtual, interaktif, dan menarik. Oleh karena itu, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan respon peserta didik terhadap materi pembelajaran semakin baik. Seperti halnya pembelajaran kosakata sapaan kategori sapaan salam yang menunjukkan waktu seperti 早上好, 中午好, 下午好, dan 晚上好 yang memiliki kemiripan dalam pelafalan kata, menjadi salah satu poin penting agar peserta didik semakin mudah dalam mengingat. Oleh karena itu penggunaan media *snowball* membuat peserta didik harus cermat, baik dalam membuat pertanyaan maupun jawaban dari pertanyaan. Serta, dalam pelaksanaan media, peneliti mengkolaborasikan dengan teknik bernyanyi dan kartu dengan gambar keterangan waktu, sehingga peserta didik dapat semakin mengingat tentang perbedaan arti kosakata tersebut.

Pada poin 4 angket respon memperoleh presentase sebesar 72,3% dan pada poin

5 memperoleh presentase sebesar 76,3% dengan kategori baik, yang selaras dengan pendapat Shoimin (2014:176) media pembelajaran *snowball* menjadikan peserta didik mampu untuk menyampaikan gagasan. Keberanian untuk menyampaikan gagasan peserta didik dikarenakan bentuk dari media pembelajaran *snowball* yaitu pembelajaran kooperatif sehingga peserta didik yang kurang percaya diri akan terdorong untuk lebih percaya diri karena dorongan dari sesama rekan kelompoknya. Pada usia kanak-kanak pembentukan kepercayaan diri sangat penting untuk bekal di masa depan agar berani dalam menyampaikan gagasan-gagasan kreatif. Kepercayaan diri juga membantu peserta didik untuk bersosialisasi dengan sesamanya.

Pada poin 6 angket respon memperoleh presentase sebesar 76,3% dan pada poin 7 memperoleh presentase sebesar 68,4% dengan kategori baik. Sejalan dengan pemikiran Hartati et al (2023: 110) menyatakan bahwa salah satu fungsi dari media pembelajaran ialah merangsang daya pikiran peserta didik, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, dengan media pembelajaran yang tepat daya berfikir kritis dan kreatif peserta didik dapat terasah dengan baik. Selanjutnya pada poin 8 angket respon memperoleh presentase sebesar 88,1% dengan kategori sangat baik dan pada poin 9 memperoleh presentase sebesar 80,2% dengan kategori baik. Hal tersebut selaras dengan manfaat penerapan media *snowball* yang dikemukakan oleh Shoimin (2014:176) bahwa dengan media *snowball* kemampuan intelektual sosial dan emosional peserta didik dapat semakin berkembang, sehingga dengan media pembelajaran tipe kooperatif akan melatih peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan rekan timnya.

Pada poin 10 angket respon memperoleh presentase sebesar 81,5% dengan kategori sangat baik, pada poin 11 memperoleh presentase sebesar 82,8% dengan kategori sangat baik, dan pada poin 12 memperoleh presentase sebesar 75% dengan kategori baik. Penerapan media pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif salah satunya harus memiliki prinsip media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan minat, kebutuhan, serta kondisi peserta didik. (Kristanto, 2016:18). Dengan penerapan media pembelajaran yang tepat maka peserta didik semakin termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar dan dapat menambah fokus peserta didik terhadap materi pelajaran, terlebih lagi media pembelajaran yang diterapkan merupakan pertama kali dilakukan akan semakin menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses belajar.

Pada poin 13 angket respon memperoleh presentase sebesar 81,5% dengan kategori sangat baik hal tersebut selaras dengan pendapat Shoimin (2014: 176) yang menyatakan bahwa salah satu manfaat media *snowball* yaitu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Adapun unsur keaktifan tersebut yaitu partisipasi peserta didik dalam membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan saat proses penerapan treatment berlangsung. Peserta didik secara aktif mengikuti instruksi pendidik untuk mengucapkan kosakata yang menjadi jawaban dari pertanyaan secara berulang agar semakin paham terhadap kosakata tersebut.

Pada poin 14 angket respon memperoleh presentase sebesar 76,3% dengan kategori baik dan pada poin 15 memperoleh presentase sebesar 80,2% dengan kategori baik. Selaras dengan pendapat Arsyad (2019:25) bahwa manfaat penerapan media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan sikap positif

peserta didik terhadap materi pelajaran. Sikap positif yang tumbuh pada peserta didik dapat menjadikan lingkungan belajar semakin baik, sehingga kualitas belajar dapat terpengaruh menjadi lebih baik juga.

Dari pembahasan rumusan masalah yang diangkat dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media pembelajaran *snowball* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berbahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring khususnya pada materi pembelajaran kosakata sapaan. Dari segi manfaat penggunaan media *snowball* secara afektif dan psikomotorik peserta didik. Respon peserta didik terhadap penggunaan media *snowball* ketika pembelajaran berlangsung menjadi lebih aktif dan berkontribusi langsung selama penerapan *treatment*. Salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik yaitu pembagian anggota kelompok yang seimbang. Pendidik harus mengetahui karakteristik peserta didik agar dapat mengelola kelompok-kelompok dalam kelas tersebut, sehingga penerapan media pembelajaran *snowball* dapat berjalan secara aktif dan menyenangkan. Hal ini juga menjadi kesempatan untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik yang apabila menggunakan pembelajaran tipe konvensional ialah peserta didik yang pasif. Selain dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Mandarin, media ini juga dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Arab dan Inggris.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, memperoleh 3 jawaban dari rumusan masalah yang diangkat, sebagai berikut :

1. Mengacu pada hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik

untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *snowball*, penerapan media pembelajaran *snowball throwing* di kelompok belajar Si Maring berjalan dengan baik. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik oleh observer yang merupakan pengajar bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring. Hasil observasi aktivitas pendidik menunjukkan skor akhir sebesar 82,14% dan 81,25%, dilihat dari tabel skala *likert* skor tersebut termasuk dalam kategori baik.

2. Mengacu pada hasil dari efektivitas penggunaan media pembelajaran *snowball* dalam pembelajaran kosakata sapaan bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring. Setelah dilakukan proses penilaian hasil mean *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa, hasil mean *pre-test* menunjukkan skor total sebesar 19,68 dan hasil mean *post-test* menunjukkan skor total sebesar 67,37. Adapun hasil dari perbandingan $-t_{tabel}$ dan t_{hitung} yaitu $-t_{tabel} = -2,101 > t_{hitung} = -17,504$. Serta hasil dari nilai probabilitas signifikansi sebesar (*sig*) $0,001 < (\alpha) 0,025$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Mengacu pada perolehan presentase akhir angket respon peserta didik dalam penerapan media pembelajaran *snowball* untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Mandarin di kelompok belajar Si Maring menunjukkan hasil akhir yang positif. Sebanyak 5 butir soal angket respon memperoleh hasil sangat baik dan sebanyak 10 butir soal angket respon memperoleh hasil baik.

Saran

Setelah melakukan semua rangkaian penelitian penerapan media pembelajaran *snowball* dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *snowball* memberikan dampak positif kepada peserta didik, oleh karena itu besar harapan peneliti untuk pendidik agar dapat menerapkan, berinovasi, dan berkreasi terhadap media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik. Peneliti berharap bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti *snowball* bisa dijadikan sebagai referensi untuk dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang lain. Adapun bagi peserta didik, peneliti berharap dengan diterapkannya sebuah media pembelajaran khususnya *snowball* dapat meningkatkan motivasi peserta didik agar semakin tekun dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Untuk peneliti lain besar harapan peneliti agar dapat berinovasi serta berkreasi dengan media pembelajaran *snowball* dalam mata pelajaran bahasa Mandarin, bahasa Arab, bahasa Inggris, serta mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari, Y. (2018). Snowball Throwing in Teaching Grammar. *Lingual*, 10(1), 52–59.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, M., & Rizki, R. (2022). *Banyak Digunakan di Dunia, Begini Peran dan Peluang Karir Belajar Bahasa Mandarin*. <https://www.unesa.ac.id/banyak-digunakan-di-dunia-begini-peran-dan-peluang-karir-belajar-bahasa-mandarin>. Diakses pada 23 Desember 2023. Pukul 23.20.
- Cleveresty, T. B., & Afrina, U. (2020). Representasi Nilai Budaya Tiongkok dalam Sapaan Bahasa Mandarin 你吃饭了吗?/Nǐ Chī Fàn Le Ma? *Metahumaniora*, 10(2), 230–238.
- Hartati, T., Nurzaman, I., & Fberiyanto, B. (2023). *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Guru*. Cahaya Smart Nusantara.
- Hermawan, R. H. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode)* Kuningan. Hidayatul Quran Kuningan. *Hidayatul Quran Kuningan*.
- Hidayanto, A., Destyanto, A. R., & Rizki, M. (2018). *Bermain untuk Belajar Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. LeutikaPrio.
- Iden. S. (2020). Analisis Perbandingan Kata Sapaan Sosial dalam Bahasa Mandarin-Indonesia 中印尼文社会称谓语对比. *Century Journal of Chinese Language Literature and Culture*. 7(1).
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. In *PT. Diva Press*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A. (2010). Belajar Mudah SPSS Untuk Pemula. In *Yogyakarta: MediaKom*.
- Mogea, T. (2023). Developing Students' Speaking Ability through Snowball Throwing Technique. In *Journal of Creative Student Research (JCSR)* (Vol. 1, Issue 2).
- Pallant, Julie. 2011. *SPSS Survival Manual: a step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge. New York.
- Prawesti, L. N. I., Putro, S. A. N., Pratiwi, M., & Ibrahim, S. M. (2024). *Media Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Riduwan, S. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi*.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. In *AR-RUZZ MEDIA* (Issue Yogyakarta).
- Siregar, S. (2017). Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS. *Kencana*, 7(6).
- Siregar, S. (2020). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. In *PT Bumi Aksara*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Surani, D., Karuru, P., Iswadi, U., & Eknoe, M. S. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
- Taniredja, T., & Mustafidah, H. (2012). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Alfabeta.
- Yusrizal, & Rahmati. (2020). *Tes Hasil Belajar*. Bandar Publishing.
- 黄宏, 吕滇雯. 900句 // – 北京: 外语教学与研究出版社, 2007. – 161 页.



- 朱世霞. (2019). 职业院校幼教专业英语教
学的有效性探究. *教育研究*, 2(6).
<https://doi.org/10.32629/er.v2i6.1853>
- 王轿成. (2024). 语言起源问题刍议：内涵
呈现、视角对立 及理念升维. *中国
传媒大学人文学院*, 北京. 12(3).
DOI: 10.12677/ml.2024.123192.
- 康璇. (2023). 跨文化视角下的汉英问候
语比较研究 ——兼论对外汉语教学
应如何教授问候语. *南开大学汉语言
文化学院*, 天津. 13(7). DOI:
10.12677/ae.2023.137683.
- 郝于涵. (2023). 词汇教学和语法教学在
汉语教学中的区别与 联系. *长春大
学国际教育学院*, 吉林 长春. 13(8).
DOI: 10.12677/ae.2023.138872.

Vol. XX / No. XX
E-ISSN : XXXX-XXXX
Date : DD – MM – YYYY
Pg. : XX – XX

