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

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP PENGUASAAN *SHENGMU* ASPIRASI (送气音) DAN NON-ASPIRASI (不送气音) DALAM *PINYIN* PADA SISWA KELAS X SMA SEMEN GRESIK

使用寻字谜媒体对 Semen Gresik 高中X年级学生掌握拼音中带气（送气音）和不带气（不送气音）声母的影响。

THE EFFECT OF USING WORD SEARCH PUZZLE MEDIA ON THE MASTERY OF ASPIRATED (送气音) AND NON-ASPIRATED (不送气音) SHENGMU IN PINYIN FOR GRADE X STUDENTS OF SEMEN GRESIK HIGH SCHOOL.

Atta Divanita[1]
Universitas Negeri Surabaya
atta.20029@mhs.unesa.ac.id

Urip Zaenal Fanani[2]
Universitas Negeri Surabaya
zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan proses manusia menjadi cerdas secara intelektual maupun spiritual. Dalam menghadapi persaingan dunia pada saat ini, penguasaan bahasa asing seperti bahasa Mandarin menjadi cara untuk dapat bersaing dengan manusia lain. Oleh karena itu, saat ini banyak sekolah termasuk SMA Semen Gresik yang mengajarkan mata pelajaran Bahasa Mandarin pada pembelajarannya. Namun pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan saat ini masih banyak yang belum dapat menarik minat siswa, terutama dalam mempelajari *shengmu* (huruf konsonan) yang menjadi salah satu bagian terpenting dari *pinyin* dalam bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan *shengmu* terbagi menjadi 2 bagian yang berbeda namun memiliki pelafalan yang hampir sama sehingga membuat pembelajar asing mengalami kesalahan ketika memahami serta melafalkannya. Dalam menghadapi masalah tersebut, penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh dari diterapkannya media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin pada siswa kelas X SMA Semen Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *penelitian true-experimental design*. Dengan hasil analisis data pada hasil observasi aktivitas guru di kelas kontrol sebesar 94,2% dan hasil observasi siswa kelas kontrol sebesar 96%. Pada kelas eksperimen hasil observasi aktivitas guru sebesar 94,2% dan hasil observasi aktivitas siswa kelas eksperimen sebesar 98%. Seluruh persentase yang dihasilkan berada pada rentang 81-100% menurut skala *likert* yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Pada lembar hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil perhitungan t-signifikansi nilai t_0 tulis sebesar (3,78), t_0 lisan sebesar (0,00178) dan t tabel sebesar (1,67). Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_0 tulis lebih

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

besar dari t tabel (3,78>1,67). Hasil t_0 lisan lebih kecil dari t tabel (0,00178<1,67). Maka dapat disimpulkan bahwa media *Word Search Puzzle* dapat diterapkan dan berpengaruh terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non aspirasi secara teori, namun media *Word Search Puzzle* tidak berpengaruh terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non aspirasi secara lisan. Selain itu, terdapat hasil angket respon siswa pada kelas eksperimen X4 seluruh hasil berada pada rentang 61-80% yang termasuk ke dalam kategori "Baik" dan 81-100% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" menurut skala *likert*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen X4 memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media *Word Search Puzzle* dalam pembelajaran.

***Kata kunci* : *Word Search Puzzle, shengmu,* bahasa Mandarin**

摘要

教育在人的一生中扮演着非常重要的角色，因为教育是人类在智力和精神上变得聪明的过程。面对当前的世界竞争，掌握外语（如普通话）是与其他人类竞争的一种方式。因此，目前包括 Semen Gresik 高中在内的许多学校都在课堂上教授普通话。然而，仍有许多汉语课程无法吸引学生的兴趣，尤其是在学习汉语拼音中最重要的部分之一--声母（辅音字母）时。这是因为 "声母 "分为两个不同的部分，但发音几乎相同，这使得外国学习者在理解和发音时出现错误。针对这一问题，本研究旨在确定应用 "查字谜 "媒体对 Semen Gresik 高中 X 班学生掌握汉语拼音中的有韵母和无韵母声母的影响。本研究为定量研究，研究类型为真实实验设计。数据分析结果显示，对照班的教师活动观察结果为 94.2%，对照班的学生观察结果为 96%。实验班教师活动观察结果为 94.2%，实验班学生活动观察结果为 98%。根据 "非常好 "标准中的李克特量表，所有百分比都在 81-100% 之间。 在前测和后测结果表中，书面 t0 值的 t 符号计算结果为（3.78），口头 t0 值为（0.00178），t 表为（1.67）。这表明书面 t_0 值大于 t 表（3.78>1.67）。口头 t_0 结果小于 t 表（0.00178<1.67）。因此可以得出结论：理论上可以应用 "搜词拼图 "媒体，并对掌握生母愿望和非愿望有影响，但口头上 "搜词拼图 "媒体并不影响掌握生母愿望和非愿望。此外，根据李克特量表，实验班 X4 的学生答卷结果均在 61-80%之间，属于 "好 "的范畴，81-100%属于 "很好 "的范畴。这表明，实验班 X4 学生对在学习中使用 "查字谜 "媒体反应良好。

***关键词*: *Word Search Puzzle,* 声母, 汉语**

Abstract

Education plays a very important role in human life, because education is the process of humans becoming intellectually and spiritually intelligent. In the face of world competition at this time, mastery of foreign languages such as Mandarin is a way to be able to compete with other humans. Therefore, currently many schools including Semen Gresik High School teach Mandarin in their lessons. However, there are still many Chinese lessons that are not able to attract students' interest, especially in learning shengmu (consonant letters) which is one of the most important parts of pinyin in Chinese. This is because shengmu is divided into 2 different parts but has almost the same pronunciation, making foreign learners experience errors when understanding and pronouncing it. In

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

dealing with this problem, this study was conducted to determine the effect of the application of Word Search Puzzle media on the mastery of aspiration and non-aspiration shengmu in Chinese pinyin in class X students of Semen Gresik High School. This research is a quantitative research with the type of research true experimental design. With the results of data analysis on the results of teacher activity observation in the control class of 94.2% and the results of student observation of the control class of 96%. In the experimental class, the observation results of teacher activity amounted to 94.2% and the observation results of experimental class student activity amounted to 98%. All percentages generated are in the range of 81-100% according to the Likert scale which is included in the "Very Good" criteria. On the pretest and posttest result sheets, the results of the t-signification calculation of the written t0 value are (3.78), the oral t0 is (0.00178) and the t table is (1.67). This shows that the written t0 value is greater than the t table (3.78>1.67). The oral t0 result is smaller than the t table (0.00178<1.67). So it can be concluded that Word Search Puzzle media can be applied and has an effect on the mastery of shengmu aspirations and non-aspirations in theory, but Word Search Puzzle media does not affect the mastery of shengmu aspirations and non-aspirations orally. In addition, there are the results of student response questionnaires in the experimental class X4 all results are in the range of 61-80% which is included in the "Good" category and 81-100% which is included in the "Very Good" category according to the Likert scale. This shows that the experimental class X4 students gave a good response to the use of Word Search Puzzle media in learning.

***Keywords* :** *Word Search Puzzle, shengmu, Mandarin Language*

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

1. PENDAHULUAN

Kualitas suatu pendidikan sangat penting guna mewujudkan generasi emas Indonesia tahun 2045. Pendidikan yang baik menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berkarakter. Berdasarkan pemeringkatan *World Population Education 2021*, Pendidikan Indonesia masih berada pada posisi ke 54 dari 78 negara lain yang ada dalam pemeringkatan, Indonesia masih tertinggal dengan negara-negara tetangga (Endarto & Martadi, 2022:37).

Bahasa Mandarin menjadi salah satu dari enam bahasa yang diresmikan PBB sebagai bahasa yang digunakan di dalamnya (Rahman, 2011:52). Keberadaan bahasa Mandarin mengandung misi untuk memberikan keahlian berkomunikasi dengan pihak asing. Bahasa Mandarin menjadi mata pelajaran pilihan di beberapa sekolah mulai dari jenjang dasar, menengah hingga atas. Mata pelajaran Bahasa Mandarin merupakan mata pelajaran peminatan atau pilihan bagi peserta didik sekolah negeri maupun swasta di Indonesia (Mannahali, 2023:11).

Pembelajaran bahasa Mandarin tidak pernah terlepas dari yang disebut dengan *pinyin*. Menurut 邢 (2016:1) 拼音（*pinyin*） sebagai alat bantu telah dipandang sebagai proses akulturasi bahasa, yaitu dengan mengadaptasi bentuk penulisan huruf barat atau alfabet ke dalam penulisan Tiongkok atau yang dikenal dengan 汉子（*hanzi*）. 拼音（*pinyin*）berasal dari kata 拼*Pin* berarti mengeja dan 音*yin* berarti suara (Kosasi, 2014:2).

Pelafalan dalam bahasa Mandarin meliputi tiga hal, yaitu: *shengmu* (konsonan), *yunmu* (vokal), dan *shengdiao* (nada) (Sholihah, 2017:2). Ketiga hal ini berperan penting dalam kegiatan berbicara, dikarenakan apabila terjadi kesalahan dalam pelafalan hal itu mengakibatkan terjadinya kesalahan makna. Kesalahan umum yang sering terjadi pada pembelajar asing adalah pelafalan dan intonasi nada (Emaliana, 2019:6). Kesalahan ini salah satunya disebabkan pembelajar asing masih belum bisa membedakan *shengmu* (konsonan) yang ada dalam bahasa Mandarin . Berdasarkan pelafalannya *shengmu* atau huruf konsonan terbagi menjadi dua macam yaitu, ada yang pelafalannya menggunakan tekanan udara atau aspirasi 送气音 *(sòng qì yīn)* dan ada pula yang tanpa tekanan udara atau tidak beraspirasi 不送气音 *(bù sòng qì yīn)* (Fitriyah, 2020:3). Kedua jenis konsonan ini memiliki kemiripan bunyi yang susah dibedakan bagi pembelajar asing yang masih belum paham bahasa Mandarin . Hal ini dikarenakan dalam penulisan *shengmu* (konsonan) dan praktik dalam pelafalannya berbeda. Maka dari itu penguasaan *shengmu* dalam hal penulisan dan pelafalan harus seimbang agar hasil yang didapatkan akan maksimal. Penguasaan 声母（*shengmu*） menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Dalam mempelajari sesuatu yang dianggap susah dan tidak menyenangkan diperlukan untuk menarik minat dan perhatian siswa terlebih dahulu, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Rachmadhani & Fanani, 2020:3). Media pembelajaran *Word Search Puzzle* dapat menjadi pilihan bagi pendidik sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. *Word Search Puzzle* menjadi bagian dari *Game Based Learning* (Lay, 2023:107).

Berdasarkan pra-penelitian yang telah dilakukan pada Agustus sampai November 2023 di SMA Semen Gresik pada siswa kelas X dalam pembelajaran bahasa Mandarin siswa memerlukan penggunaan media pembelajaran baru yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam memerhatikan pendidik. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam menguasai *shengmu* sehingga ketika melafalkan tidak

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

terdapat banyak kesalahan, serta menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara dua arah. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran selain buku teks maupun modul sangat diperlukan, seperti media pembelajaran berbasis digital *Word Search Puzzle*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu:

1) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi (送气音) dan non-aspirasi (不送气音) dalam *pinyin* pada siswa kelas X SMA Semen Gresik
2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi (送气音) dan non-aspirasi (不送气音) dalam *pinyin* pada siswa kelas X SMA Semen Gresik
3) Mendeskripsikan respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi (送气音) dan non-aspirasi (不送气音) dalam *pinyin* pada siswa kelas X SMA Semen Gresik.

Word Search Puzzle merupakan media pembelajaran visual dengan banyak manfaat untuk siswa. Permainan ini merupakan permainan *puzzle* pencarian kata berupa kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah tabel berbentuk persegi atau yang biasa dikenal dengan matriks (Wahyuni, 2018:338). Dalam permainan ini seorang pemain diwajibkan untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi dalam matriks tersebut. Kata-kata tersebut diletakkan secara acak dengan berbagai posisi seperti, vertikal, horizontal, bahkan diagonal.

Untuk mempermudah pemain menemukan kata-kata tersembunyi, permainan ini memiliki strategi khusus yang dapat dilakukan oleh pemain. Strategi ini adalah dengan mencari huruf awal dari setiap kata yang dicari. Permainan *Word Search Puzzle* ini membutuhkan ketelitian dan ketekunan yang cukup tinggi untuk menemukan kata-kata tersembunyi yang berada di antara kumpulan huruf acak tersebut. Menurut Hamalik (Karo, 2018:94) *Word Search Puzzle* dapat membuat siswa berpikir kritis, meningkatkan daya ingat, merangsang stimulus indera penglihatan, menumbuhkan jiwa kompetitif dan problem solving. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tergolong mudah juga menjadi suatu keunggulan dari media *Word Search Puzzle*. Dengan penggunaan media *Word Search Puzzle* pendidik diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, kompetitif, serta menyenangkan

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis eksperimen yaitu *true-eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2013:75) jenis penelitian *true-eksperimental design* adalah sebuah penelitian yang betul-betul, dikarenakan peneliti menjadi pengontol dari keseluruhan variabel yang berpengaruh terhadap eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung variabel satu terhadap variabel lain dan menguji hipotesis sebab-akibat. Jenis penelitian *true-eksperimental design* menggunakan dua kelompok berbeda sebagai subjek penelitian yang dipilih secara random, yakni ada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam pelaksanaannya kelompok eksperimen dikenai *treatment* khusus berupa media *Word Search Puzzle*. Kelompok kontrol hanya dikenai media *Power Point* . Kelompok kontrol pada penelitian ini

中文学报 JURNAL BAHASA MANDARIN PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

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

difungsikan sebagai pembanding guna mengetahui perbedaan yang terjadi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini ditujukan untuk melihat adanya perbedaan perubahan kondisi subjek yang diakibatkan oleh treatment yang diberikan.

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek maupun subjek yang berkualitas dan berkarakteristik tertentu yang telah dipilih dan ditetapkan peneliti untuk diteliti serta ditarik kesimpulannya (Suriani, 2023:24). Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X SMA Semen Gresik Kecamatan Gresik, Kota Gresik yang berjumlah 87 siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang berada didalam populasi. (Hutami, W. F., 2016:4). Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *Probability sampling* dengan metode *Cluster Random Sampling. Cluster Random Sampling* digunakan jika variabilitas yang ada antar kluster kecil dan variabilitas individu yang ada besar (Budijanto, 2013:13). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X 1 SMA Semen Gresik yang terdiri atas 20 siswa (kelas kontrol) dan siswa kelas X 4 SMA Semen Gresik yang terdiri dari 27 siswa (kelas eksperimen).

Teknik pengumpulan data dan instrument merupakan langkah strategis dalam penelitian, dikarenakan tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang memenuhi standar dari data yang telah ditetapkan. Dalam teknin pengumpulan data ini terdapat Teknik observasi, tes tulis serta lisan, dan angket.

Menurut Data (2025:1) Instrumen penelitian adalah alat bagi penelitin guna mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, soal *pretest* dan *posttest* ,serta angket respon. Lembar observasi yang digunakan terbagi menjadi lembar observasi aktivitas siswa dan guru, untuk lembar soal terbagi menjadi soal *pretest* dan *posttest* tulis maupun lisan, serta terdapat lembar angket respon siswa selama pembelajaran.

Penganalisisan data merupakan proses lanjutan dari sebuah penelitian yang dilakukan setelah seluruh data yang diperlukan dalam memecahkan permasalahan telah diperoleh secara lengkap (Muhson, 2006:1). Pada penelitian ini terdapat analisis data observasi, analisis data statistik dan analisis data angket.

Lembar observasi menjadi salah satu hasil yang di dapat dari instrument penelitian. Hasil tersebut akan dianalils menggunakan teknik persentase berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimum}} \text{ X } 100\%$$

Setelah hasil dianalisis maka akan ditemukan kesimpulan yang akan diklasifikasikan berdasarkan persentase pengelompokan dalam tabel dengan kriteria dar skala likert (Sugiyono, 2013:93) sebagai berikut :

Tabel 1 Skala Likert

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

Setelah menganalisis lembar observasi dilanjutkan dengan analisis data statistik berupa lembar soal *pretest* dan *posttest* tulis dan lisan guna mengamati nilai yang diperoleh saat pembelajaran. Hasil data tersebut akan dihitung rata-rata yang kemudian akan dianalisis nilai t-score menggunakan rumus Firdayanti (2019:6) sebagai berikut :

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x2 + y2}{Nx + Ny - 2}\right)\left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

中文学报 JURNAL BAHASA MANDARIN PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

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

Keterangan :
t : uji t-signifikasi
Mx : Nilai rata-rata pada kelas kontrol
My : Nilai rata-rata pada kelas eksperimen
Nx : Jumlah subjek pada kelas kontrol
Ny : Jumlah subjek pada kelas eksperimen
$\sum x^2$: Jumlah dari hasil kuadrat beda pada kelas kontrol
$\sum y^2$: Jumlah dari hasil kuadrat beda pada kelas eksperimen

Setelah megetahui hasil analisis data signifikan dari lembar soal *pretest* dan *posttest* tulis serta lisan akan dilanjut dengan menentukan hipotesis. Dalam menentukan hipotesis terdapat taraf signifikan yang digunakan yaitu 5% t ($0{,}05\ d_b$) melalui derajat kebebasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :
d_b : derajat kebebasan
n_x : jumlah keseluruhan siswa pada kelas kontrol
n_y : jumlah keseluruhan siswa pada kelas eksperimen

Taraf signifikansi ini ditujukan sebagai pandangan penelitian dalam penerimaan dan penolakan hipotesis. Setelah dilakukan pengambilan hipotesis, dilakukan analisis dan pengujian hipotesis hingga dapat menarik kesimpulan mengenai uji hipotesis penelitian.

Terakhir adalah analisis data angket yang berasal dari lembar angket respon siswa selama pembelajaran. Untuk menghitung data angket dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

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

keterangan :
p : persentase yang dicari
f : frekuensi tiap jawaban yang diberikan responden
n : jumlah keseeluruhan siswa

Analisis pada lembar angket didasarkan pada hasil jawaban yang diberikan siswa yang dianalisis dengan persentase (%) per butir soal. Berikut adalah skor dari setiap butir jawaban dari lembar angket respon :

SS = memiliki nilai 5
S = memiliki nilai 4
N = memiliki nilai 3
KS = memiliki nilai 2
TS = memiliki nilai 1

Hasil kesimpulan dari persentase responden akan diujikan dengan menggunakan *skala likert* menurut Sugiyono (2013:93) sebagai berikut

Tabel 2 Skala Likert

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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Bagian ini bertujuan untuk menjelaskan data yang telah diperoleh selama penelitian mengenai Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi pada siswa kelas X SMA Semen Gresik.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 pertemuan yaitu 1 pertemuan di kelas eksperimen (X4 SMA Semen Gresik) dan 1 pertemuan di kelas kontrol (X1 SMA Semen Gresik) dengan durasi 1 jam mata pelajaran bahasa Mandarin.

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

Hasil analisis data observasi pada penelitian ini meliputi hasil dari lembar observasi pendidik dan peserta didik yang dinilai oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin SMA Semen Gresik bapak Asrur Ri'fai S.Pd yang hasilnya dianalisis pada penelitian ini.

3.1.1 Hasil Analisis Data Observasi

Terdapat hasil analisis data observasi yang dihasilkan yang pertama yaitu hasil analisis data observasi aktivitas pendidik pada kedua kelas sample penelitian. Pada pertemuan pertama pembelajaran dikelas kontrol (X1) menunjukkan hasil 94,2% dengan rincian 4 poin mendapat nilai baik dan 10 poin mendapat nilai sangat baik. Pada kelas eksperimen (X4) observasi aktivitas pendidik menunjukkan hasil yang sama yaitu 94,2%. Hasil analisis observasi aktivitas pendidik pada seluruh sample kelas termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" menurut tabel skala Likert.

Selanjutnya terdapan hasil analisis data observasi aktivitas peserta didik, pada kelas kontrol (X1) menunjukkan hasil 96%. Sedangkan pada kelas eksperimen (X4) mendapatkan hasil sebesar 98%. Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas peserta didik pada seluruh sample kelas juga termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" menurut tabel skala Likert.

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

Pretest dan posttest dilakukan pada kedua kelas sample yaitu kelas eksperimen (X4) dan kelas kontrol (X1). Terdapat dua macam pretest dan posttest yang diberikan yaitu berupa tulis dan lisan. Pada kelas kontrol hasil rata rata pretest tulis sebesar 44,15 dan pretest lisan sebesar 54 dengan hasil posttest tulis 86,35 sebesar dan posttest lisan sebesar 70,5. Sedangkan pada kelas eksperimen hasil pretest 63,14 tulis mendapat nilai dan pretest lisan sebesar 59,62 dengan hasil posttest tulis sebesar 88,1 dan posttest lisan sebesar 74,81.

Hasil mean pretest dan posttest kedua sample kemudian dianalisis mengunakan perhitungan dengan rumus uji t-signifikansi melalui beberapa tahap hingga menghasilkan t=3,78 untuk test tulis dan t=0,00178 untuk tes lisan. Setelah mengetahui hasil tersebut, maka dicari sebuah drajat kebebasan dan mendapatkan hasil yang sama yaitu db= 45 untuk tes tulis dan tes lisan. Pengujian hipotesus kemudian dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan perolehan db tersebut maka dapat ditentukan jika nilai t-tabel=1,67.

Pada tes tulis dapat diketahui bahwa nilai t_0>t-tabel yaitu sebesar (3,78>1,67) menunjukkan bahwa t_0 signifikan dan hal ini membuktikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan begitu maka disimpulkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* berpengaruh dalam penguasaan tulis dalam meningkatkan penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* pada Bahasa Mandarin siswa kelas X 4 SMA Semen Gresik.

Pada test lisan dapat diketahui bahwa nilai t_0<t-tabel= pada tes lisan sebesar (0,000178<1,67) menunjukkan bahwa t_0 signifikan dan hal ini membuktikan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima. Dengan begitu maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* tidak berpengaruh secara praktek atau dalam penguasaan lisan dalam meningkatkan penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* pada Bahasa Mandarin siswa kelas X 4 SMA Semen Gresik.

3.1.3 Hasil Analisis Data Angket Respon

Terdapat hasil analisis data angket respon yang berasal dari peserta didik kelas

中文学报 JURNAL BAHASA MANDARIN PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

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

eksperimen (X4). Angket respon tersebut memiliki beberapa aspek yaitu aspek motivasi, pemahaman materi, dan penggunaan media. Setiap butir pernyataan mendapatkan hasil sebagai berikut, pada pernyataan nomor 1 menghasilkan 78,4%, pada butir nomor 2 menghasilkan 79,2%, pada butir nomor 3 menghasilkan 82,4%, pada butr nomor 4 menghasilkan 81,6%, pada butir nomor 5 menghasilkan79,2%, pada butir nomor 6 menghasilkan 78,4%, pada butir nomor 7 menghasilkan 76,8%, pada butir nomor 8 menghasilkan 74,4%, pada butir nomor 9 menghasilkan 80,8%, pada butir nomor 10 menghasilkan 81,6%. Hasil dari tiap-tiap pernyataan angket respon diatas kemudian dikategorikan menggunakan tabel skala Likert. Diketahui hasil persentase dari keseluruhan butir pernyataan angket respon 9 pernyataan berada pada bentang 60-81% yakni hasil tersebut masuk pada kategori "Baik" dan 1 pernyataan berada pada bentang 81-100% yang termasuk pada kategori "Sangat Baik" dalam tabel skala Likert.

Berdasarkan hasil analisis data angket respon siswa didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Word Search Puzzle* terbukti efektif dalam penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin.

3.2 Pembahasan

Penelitian eksperimen ini terdapat perbedaan treatment yang diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol (X1) dan kelas eksperiment (X4) Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan treatment berupa penggunaan media *Word Search Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* Bahasa Mandarin. Sementara itu, di kelas kontrol peneliti menggunakan *Power Point* (PPT). Hasil data observasi penelitian ini guna memahami proses penggunaan media *Word Search Puzzle*. Sedangkan data nilai *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk memahami pengaruh yang dihasilkan dari penerapan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin pada peserta didik kelas eksperimen baik secara tulis maupun lisan.

Penggunaan media *Word Search Puzzle* ini membuat peserta didik lebih Media pembelajaran baru ini membuat siswa semangat, tidak merasa bosan dan tetap aktif selama pembelajaran bahasa Mandarin sehingga dalam pembelajaran terjadi interaksi timbal balik antara guru dengan siswa serta siswa dengan guru. Hal ini membuat suasana kelas terasa hidup dan tidak monoton. Sesuai dengan pendapat Saputra (2019:157) bahwa keterampilan pengajar dalam menggunakan media pembelajaran dan mengelola kelas menjadi hal yang penting, karena pengajar yang dapat menguasai media pembelajaran yang digunakannya berpeluang besar melahirkan prestasi belajar siswa yang memuaskan. Media *Word Search Puzzle* membuat siswa melakukan banyak kegiatan sekaligus seperti mengamati, berpikir, mencari kata, mendemonstrasikan jawaban dan lain-lain sehingga siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pemberalajan. Dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan membuat siswa dapat menerima materi pembelajaran yang diberikan dengan baik.

Berdasarkan hasil data analisis observasi aktivitas pendidik pada kedua kelas sample penelitian. Pada pertemuan pertama pembelajaran dikelas kontrol (X1) menunjukkan hasil 94,2%. Pada kelas eksperimen (X4) observasi aktivitas pendidik menunjukkan hasil yang sama yaitu 94,2%. Hasil analisis observasi aktivitas pendidik pada seluruh sample kelas termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" menurut tabel skala Likert. Hal ini menunjukkan pendidik mampu

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

menguasai penggunaan *Media Word Search Puzzle* dan *Power Point* selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, terdapat hasil observasi aktivitas peserta didik, pada kelas kontrol (X1) mendapatkan hasil 96%. Sedangkan pada kelas eksperimen (X4) mendapatkan hasil sebesar 98%. Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas peserta didik pada seluruh sample kelas juga termasuk kedalam kategori "Sangat Baik" menurut tabel skala Likert. Meskipun seluruh hasil observasi peserta didik termasuk kedalam kriteria sangat baik namun persentase kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis observasi pada penelitian ini, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa proses penerapan media *Word Search Puzzle* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kegiatan pembelajaran terutama penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan *Power Point*.

Selanjutnya adalah pembahasan hasil dari tujuan penelitian kedua yaitu pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin. Setelah didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* tes tulis maupun lisan pada kelas eksperimen dan kontrol dilanjukan dengan mencari hasil rata-rata (*mean*) Berdasarkan perhitungan rata-rata pretest tulis kelas kontrol adalah 44,15, sedangkan rata-rata pretest tulis kelas eksperimen adalah 63,14. Pada pretest lisan rata-rata nilai kelas kontrol adalah 54 dan rata-rata kelas ekperimen adalah 59,62. Rata-rata nilai dari kedua kelas tersebut baik secara tes tulis dan tes lisan tidak ada satupun yang menyentuh nilai KKM pada mata pelajaran Bahasa Mandarin yaitu sebesar 75. Hal ini memperlihatkan bahwa sebelum adanya penggunaan media W*ord Search Puzzle* pada kedua kelas tersebut, kemampuan peserta didik tergolong rendah dalam penguasaan shengmu dan pinyin dalam Bahasa Mandarin.. Selanjutnya masing-masing kelas diberikan treatment yang berbeda. *Power Point* digunakan dalam pembelajaran pada kelas kontrol, sedangkan kelas eksperimen menggunakan *Word Search Puzzle*. Setelah mendapatkan perlakuan, peserta didik diberikan posttest yang sama berupa tes tulis dan lisan sebagai pengukur kemampuan setelah penerapan perlakuan. Berdasarkan perhitungan rata-rata, diketahui bahwa rata-rata *posttest* tulis pada kelas kontrol adalah 86,35, dan pada kelas eksperimen sebesar 88,1. Sedangkan untuk *posttest* lisan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 70,5 dan kelas eksperimen mandapatkan nilai sebesar 74,81. Berdasarjan hasil rata-rata dari kedua kelas tersebut pada tes tulis kelas kontrol terjadi kenaikan 42,2 dan pada kelas eksperimen sebesar 24,96. Untuk tes lisan pada kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 16,5 dan pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 15,19. Namun pada tes lisan penggunaan kedua media tersebut masih belum dapat mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Mandarin sesuai dengan yang telah ditentukan. Sedangkan pada tes tulis terjadi peningkatan yang signifikan bahkan skor posttest seluruh peserta didik telah melebihi KKM mata pelajaran Bahasa Mandarin. Hal ini dapat menjadi sebuah asumsi pada penelitian ini bahwa kenaikan nilai peserta didik dikarenakan adanya perlakuan yang berbeda pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen yaitu menggunakan media *Wornd Search Puzzle*, dimana media ini terlihat lebih berpengaruh pada tes tulis dan lisan dari pada penggunaan media *Power Point*. Setelah mengetahui hasil analisa diatas delanjutkan dengan menghitung uji t-signifikansi dan didapatkan hasil t=3,78 untuk test tulis dan t=0,00178 untuk tes lisan. Setelah mengetahui hasil tersebut, maka dicari

中文学报 JURNAL BAHASA MANDARIN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

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

sebuah drajat kebebasan dan mendapatkan hasil yang sama yaitu db= 45 untuk tes tulis dan tes lisan. Pengujian hipotesus kemudian dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan perolehan db tersebut maka dapat ditentukan jika nilai t-tabel=1,67. Setalh didapatkan hasil tersebut, maka dilakukan pengambilan hipotesis penelitian yaitu nilai t_0>t-tabel, pada tes tulis dapat diketahui bahwa nilai t_0>t-tabel yaitu sebesar (3,78>1,67). Sedangkan pada tes lisan dapat diketahui bahwa nilai t_0<t-tabel yaitu sebesar (0,000178<1,67). Kemudian dilakukan pengambilan hipotesis sesuai dengan rumusah hipotesis. Berdasarkan rumusan hipotesis yang telah ditentukan, hasil hipotesis pada penelitian ini terdapat 2 yaitu pada tes tulis dan tes lisan. Pada tes tulis didapat H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga didapatkan kesimpulan media *Word Search Puzzle* berpengaruh dalam penguasaan tulis dalam meningkatkan penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* pada Bahasa Mandarin siswa kelas X 4 SMA Semen Gresik. Namun hal ini berbalik dengan hasil hipotesis tes lisan dimana H_a ditolak dan H_0 diterima. Dengan begitu maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* tidak berpengaruh secara praktek atau dalam penguasaan lisan dalam meningkatkan penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* pada Bahasa Mandarin siswa kelas X 4 SMA Semen Gresik.

Selanjutnya adalah pembahasam mengenai hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non-aspirasi dalam pinyin Bahasa Mandarin. Dari 10 pernyataan yang diajukan, tiap pernyataan menghasilkan persentase sebagai berikut Setiap butir pernyataan mendapatkan hasil sebagai berikut, 78,4%, 79,2%, 82,4%, 81,6%, 79,2%, 78,4%, 76,8%, 74,4%, 80,8%, 81,6%. Hasil tersebut menunjukkan tingkat respon peserta didik yang lumayan tinggi terhadap penggunaan *media Word Search Puzzle*. Responden menyukai media ini dikarenakan peserta didik dapat melakukan banyak kegiatan sekaligus seperti mengamati, berpikir, mencari kata, mendemonstrasikan jawaban dan lain-lain sehingga siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan penjelasan dari pengajar saja. Hasil persentase dari keseluruhan butir pernyataan angket respon 9 pernyataan berada pada bentang 60-81% yakni hasil tersebut masuk pada kategori “Baik” dan 1 pernyataan berada pada bentang 81-100% yang termasuk pada kategori “Sangat Baik” dalam tabel skala Likert. Berdasarkan analisis data angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Word Search Puzzle* terbukti efektif dalam penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin.

Setelah mengetahui hasil pembahasan dari analisis yang berguna untuk menjabarkan hasil dari tujuan penelitian ini. Maka diketahui bahwa media *Word Search Puzzle* memiliki efektivitas yang tinggi terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non-aspirasi dalam pinyin Bahasa Mandarin.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Hasil penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* Terhadap *Shengmu* Aspirasi (送气音) dan Non-Aspirasi (不送气音) Dalam *Pinyin* pada Siswa Kelas X SMA Semen Gresik” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Penggunaan media *Word Search Puzzle shengmu* aspirasi (送气音) dan non-aspirasi (不送气音) dalam *pinyin* pada siswa kelas X SMA Semen Gresik berpengaruh bagi siswa dalam pembelajaran

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

penguasaan *shengmu* aspirasi dan non aspirasi dalam *pinyin* bahasa Mandarin. Dapat dilihat dari hasil persentase observasi aktivitas pendidik dan siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hasil observasi aktivitas pendidik pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakukan khusus dengan media *Word Search Puzzle* mencapai persentase sebesar 98%. Hal ini menunjukkan bahwa pengajar mampu menggunakan media Word Search Puzzle selama pembelajaran. Selain itu, terdapat juga hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang mencapai 94,2%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* membuat kondisi kelas lebih cerah dan bersemangat memulai pembelajaran sehingga siswa mampu menerima materi yang diberikan dengan baik, serta menciptakan sudut pandang baru bahwa pembelajaran bahasa Mandarin itu mudah dan menyenangkan.

2) Pengaruh yang dihasilkan dari penerapan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non aspirasi dalam pinyin memiliki 2 sisi yang berbeda. *Word Search Puzzle* berpengaruh terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non aspirasi secara teori membawa pengaruh yang positif dibuktikan dengan hasil belajar siswa X 4 SMA Semen Gresik yaitu berupa tes yang mengalami peningkatan signifikan, jika dibandingkan dengan penggunaan media PPT di kelas X 1 SMA Semen Gresik. Namun media *Word Search Puzzle* tidak membawa pengaruh terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non-aspirasi secara praktik walaupun terdapat peningkatan nilai pada siswa, yang dibuktikan dengan rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua test yang dilakukan yaitu secara teori dan praktik. Secara Pengaruh yang dihasilkan dari penerapan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi dalam *pinyin* memiliki 2 sisi yang berbeda. *Word Search Puzzle* berpengaruh terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan no- aspirasi secara teori membawa pengaruh yang positif dibuktikan dengan hasil belajar siswa X 4 SMA Semen Gresik yaitu berupa tes yang mengalami peningkatan sangat signifikan, jika dibandingkan dengan penggunaan media PPT di kelas X 1 SMA Semen Gresik. Namun media *Word Search Puzzle* tidak membawa pengaruh terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non-aspirasi secara praktik walaupun terdapat peningkatan nilai pada siswa, yang dibuktikan dengan rata-rata hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua test yang dilakukan yaitu secara teori dan praktik. Secara teori rata-rata nilai *pretest* kedua kelas masih di bawah ketentuan sekolah, sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* kedua kelas terdapat peningkatan dan berhasil melampaui ketentuan sekolah. Hasil uji t-signifikansi didapatkan db=45 dan t_0= 3,78 dengan taraf signifikasi 5% sehingga t table=1,67. Diketahui bahwa t_0>t table (3,78>1,67) maka media *Word Search Puzzle* membawa pengaruh terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non aspirasi

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

secara teori. Sedangkan secara praktik rata- rata hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas berada di bawah KKM. Meskipun terdapat peningkatan nilai setelah digunakannya media *Word Search Puzzle* hasil yang didapat masih belum bisa melampaui ketentuan sekolah (KKM). Hasil uji t-signifikansi didapatkan db=45 dan t_0= 0,00178 dengan taraf signifikasi 5% sehingga t table=1,67. Diketahui bahwa t_0<t table (0,00178<1,67) maka media *Word Search Puzzle* tidak membawa pengaruh terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non aspirasi dalam *pinyin* secara praktik atau lisan.

3) Respon yang diberikan siswa kelas eksperimen X4 SMA Semen Gresik terhadap penggunaan media pembelajaran *Word Search Puzzle* baik. Media ini dinilai menyenangkan dan membawa dampak positif bagi siswa dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis angket respon siswa tersebut terdapat 10 butir pernyataan, pernyataan kesatu menghasilkan 78,4%, pernyataan kedua menghasilkan 79,2%, pernyataan ketiga menghasilkan 74,4%, penryataan keempat menghasilkan 81,6%, pernyataan kelima menghasilkan 79,2%, pernyataan keenam menghasilkan 78,4%, pernyataan ketujuh menghasilkan 76,8%, pernyataan kedelapan menghasilkan 74,4%, pernyataan kesembilan menghasilkan 80,8%, dan pernyataan kesepuluh menghasilkan 81,6%. Kemudian dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria skala *likert*, butir pernyataan 1, 2, 3, 5, 6, 7, dan 8 masuk pada kisaran persentase 61-80% pada skala *likert* yang diartikan "Baik" menurut skala *likert*. Selain itu, pernyataan ke 4, 9, dan 10 masuk pada kisaran persentase 81-100% pada skala *likert* yang diartikan "Sangat Baik" menurut skala *likert*. Dari analisis hasil angket respon tersebut penggunaan media *Word Search Puzzle* mendapatkan respon yang baik dari responden yaitu siswa kelas X 4 SMA Semen Gresik dikarenakan media *Word Search Puzzle* membuat suasana kelas yang awalnya pasif akibat pembelajaran yang monoton berubah menjadi lebih berwarna, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penggunaan media *Word Search Puzzle* juga menghilangkan rasa bosan serta membuat sudut pandang baru dalam pembelajaran bahasa Mandarin membuat siswa menjadi lebih aktif dan berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung.

4.2 Saran

Dari kesimpulan hasil analisis penelitian, dapat diketahui bahwa media *Word Search Puzzle* efektif terhadap penguasaan shengmu aspirasi dan non-aspirasi dalam pinyin Bahasa Mandarin. Oleh karena itu terdapat saram yang diberikan peneliti sebagai berikut:

1) Saran bagi pengajar

   Hasil penerapan media *Word Search Puzzle* terhadap penguasaan *shengmu* aspirasi dan non aspirasi dalam *pinyin* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Selain itu pengajar juga harus memperhatikan penggunaan

中文学报 JURNAL BAHASA MANDARIN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

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

media agar tetap berjalan dengan baik dan menyenangkan. Karena penggunaan media pembelajaran yang lebih berwarna dan tidak monoton akan menciptakan kondisi kelas yang lebih ceria dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk turut aktif berpartisipasi selama pembelajaran serta mampu menghasilkan hasil belajar yang maksimal

2) Saran bagi peserta didik

Dalam pembelajaran diharapkan peserta didik tetap focus pada tujuan pembelajaran, peserta didik juga dapat bertanya selama pembelajaran apabila materi yang diberikan tidak dipahami, selain itu, penggunaan media *Word Search Puzzle* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk aktif dan berpikir kritis selama pembelajaran berlangsung.

3) Saran bagi peneliti lain.

Bagi peneliti lain dapat menggunakan *media Word Search Puzzle* sebagai referensi dalam meningkatkan penguasaan *shengmu* aspirasi dan non aspirasi dalam *pinyin*. Selain itu, diharapkan dapat memberi inovasi yang lebih baik dalam menggunakan media *Word Search Puzzzle.*

DAFTAR PUSTAKA

Alimsyah, I. (2014). TA: Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin untuk Tingkat Pemula dengan Sistem Fonetik Hanyu Pinyin (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." *(No Title)* (2010).

Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.

Brom, C., Šisler, V., & Slavik, R. (2010). Implementing digital game-based learning in schools: Augmented learning environment of "Europe 2045." *Multimedia Systems*, *16*(1), 23–41. https://doi.org/10.1007/s00530-009-0174-0

Budijanto, D. (2013). Populasi, Sampling, dan Besar Sampel. *Kementerian Kesehatan RI*, 18-19.

Data, T. P. (2015). Instrumen Penelitian. *Kisi-Kisi Instrumen*.

Emaliana, I., Tyas, P. A., Widyaningsih, G. E. N., & Khotimah, S. K. (2019). *Evaluasi pembelajaran bahasa asing pada pendidikan tinggi*. Universitas Brawijaya Press.

Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, *4*(1), 37-51.

Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, *11*(1), 85-99.

Firdayanti, A. N. (2019) Keefektifan Metode Tutor Sebaya Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 2 Cerme Tahun Pelajaran 2018-2019.

Fitriyah, Z., & Subandi, S. (2020). Analisis Kesalahan Pelafalan Huruf Konsonan (声母 shēngmǔ) Oleh Para Tokoh dalam Drama Thailand yang Berjudul Love Beyond Frontier. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, *3*(2).

Hermawan, B., & Leonardo, O. P. (2017). Keefektivitasan penggunaan media mobile learning dalam meningkatkan pelafalan hanyu pinyin bahasa Mandarin . *Jurnal Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Pembelajarannya*, *4*(2), 308-322.

Hutami, W. F. (2016). Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Public Relations Mercu Buana*, *1*(1), 1-8.

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

Indonesia, P. R. (2014). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014. *Pp Nomor 57 Tahun 2014*, 2.

Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori, penerapan, dan riset nyata*. Anak Hebat Indonesia.

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, *7*(1).

Kosasi, S. (2014). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar. *Jurnal Eksplora Informatika*, *4*(1), 1-12.

Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). Perancangan Game Edukasi Word Search Puzzle Berbasis Android. *Proceeding Sustainable Agricultural Technology Innovation (Sati)*, *1*(1), 106-117.

Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 183-196.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).

Nurjannah. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, *8*(1).

Rahman, F. (2011, June). Bahasa dan kebijakan politik (kasus bahasa Mandarin di Indonesia). In *Proceeding Seminar Internasional Serumpun Melayu V* (pp. 47-56).

Rachmadhani, R. F., & Fanani, U. Z. (2020). Pengaruh Permainan Charade Dengan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X IPA 5 SMA NU 1 Gresik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, *3*(1).

Rahmah, A. (2016). *The effect of word-search puzzle on vocabulary size at the seventh grade students of SMP Muhammadiyah Buntok* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).

Ratnaningsih, T. (2010). Penggunaan Evaluasi *Word Search Puzzle* Untuk Meningkatkan Kekayaan Kosa Kata Biologi Siswa Pada Pokok Bahasan Zat Additif Dan Psikotropika Kelas Viii SMP Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009.

Ristanti, ER (2008). Penulisan Hanzi Sebagai Permasalahan Dalam Belajar Bahasa Mandarin Di Kelas VI SD Kristen Kalam Kudus Surakarta.

Salsabila, D. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN di SMP Negeri 36 Jakarta.*

Saputra, A. (2019). *Pengaruh Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, 156-168.*

Sarwendah, T. (2009). Efektivitas Penggunaan Program Memchinese Dalam Pembelajaran Menulis Karakter Tulisan Tiongkok (hanzi)(di SMA Negeri 2 Wonogiri).

Sholihah, Q. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Universitas Brawijaya Press.

Sholihah, D. A. U. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan Reinforcement terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, *2*(02).

Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, *8*(2), 710-718.

Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret*.

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

Sudijono, Anas. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta :Raja Grafindo Persada

Widyawati, E. (2012). Penggunaan Hanyu Pinyin Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Di SMA Negeri 6 Surakarta.

Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.

uny. ac. id/sites/default/files/132107019/Tespengukmajora2. pd f. padatanggal, 18.

邢和冯 《汉语的罗马化》, 2016。

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

中文学报
JURNAL
BAHASA MANDARIN
PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA