



EFEKTIVITAS PERMAINAN KATA BERANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XI SMA KEBON DALEM SEMARANG

Farih Idwi Mei Ambarwati, Sri Rejeki Urip, Anggraeni ✉

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2017

Disetujui Mei 2017

Dipublikasikan Juni 2017

Keywords:

Learning outcomes; Chain word; Game; Mandarin Language

Abstract

Mandarin is one of the subjects taught in SMA Kebon Dalem. The implementation of learning Mandarin is still using conventional method that makes the students become bored and difficult to memorize vocabularies when they join the Mandarin teaching and learning. By applying the method of word game chain, can be used as an alternative for encourage the students to be more active and interested in learning Mandarin. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the chain word game method on the results of learning Mandarin in class XI SMA Kebon Dalem Semarang. The research design was *quasi-experimental of nonequivalent control group design*. Population in this study was students of class XI SMA Kebon Dalem Semarang. Samples in this study were all members of the population (saturated sampling), consist of 22 students of the experimental class and 20 students of the control class. Based on the hypothesis test using the test formula one sample t-test showed that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,966 > 2,021$). According to the data, it can be concluded that chain word game method is effective on Mandarin learning outcomes.

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di SMA Kebon Dalem. Pembelajaran bahasa Mandarin dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa menjadi bosan dan sulit menghafalkan kosakata bahasa Mandarin saat mengikuti pembelajaran. Dengan menerapkan metode permainan kata berantai, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode permainan kata berantai terhadap hasil belajar bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang. Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (*sampling jenuh*), dengan 22 siswa dari kelas eksperimen dan 20 siswa dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *one sample t-test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,966 > 2,021$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian permainan kata berantai efektif terhadap hasil belajar bahasa Mandarin.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: farih2905@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif penting untuk diupayakan, Borich (1996) yang dikutip oleh Khodijah (2014: 181) menyatakan bahwa ada lima karakteristik perilaku kunci dari pembelajaran yang efektif, yaitu:

- 1) Kejelasan pelajaran,
- 2) Variasi pembelajaran,
- 3) Berorientasi pada tugas,
- 4) Pelibatan proses belajar dan
- 5) Keberhasilan siswa.

Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan kreatif sehingga membuat siswa menjadi aktif, nyaman dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran agar dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar.

Untuk itu pembelajaran yang efektif perlu diterapkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk salah satunya pada mata pelajaran bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

Berdasarkan program dari Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003, mata pelajaran bahasa Mandarin dianjurkan untuk dipelajari oleh siswa-siswa di sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah. sesuai dengan fungsinya sebagai alat untuk menyampaikan dan menyerap gagasan, pikiran, pendapat dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan maka kurikulum ini dipersiapkan untuk pencapaian keterampilan dasar awal berbahasa Mandarin bagi siswa dengan didukung unsur-unsur kebahasaan seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran bahasa Mandarin pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sering kali tidak berjalan lancar, hal ini disebabkan karena mata pelajaran bahasa Mandarin merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari, siswa di tuntut mampu menulis hanzi, membaca

hanyu pinyin serta menghafalkan shengci. Inovasi dan keterbatasan guru dalam menggunakan media juga turut menyumbang ketidakmaksimalan pembelajaran bahasa Mandarin di Sekolah Menengah Atas. Khususnya dalam penggunaan model dan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Keadaan tersebut juga terjadi di kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang.

Oleh karena itu, perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Salah satu media pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan kata berantai. Kata berantai merupakan salah satu contoh permainan bahasa. Menurut Sugiarsih (2010: 6) permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, menulis, mendengar dan membaca). Teknik kata berantai merupakan metode yang dilaksanakan dengan cara memberikan pesan kemudian siswa tersebut memberikan pesan atau membisikkan ke siswa berikutnya secara berantai (Gusrizal, 2000:78). Menurut Djuanda (2006:96), "Permainan ini dilakukan dengan cara, setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya".

Kata berantai tidak hanya berfungsi sebagai permainan untuk mengisi waktu luang, akan tetapi kata berantai juga memiliki beberapa manfaat, yaitu: 1). Membangkitkan minat belajar siswa, 2) Melatih kemampuan menyimak dan berbicara siswa. 3). Variasi dalam proses pembelajaran supaya siswa tidak bosan. 4). Siswa dapat belajar sambil bermain.

Suyatno yang dikutip oleh Aryati (2014:28). Apabila permainan kata berantai diterapkan

pada pembelajaran bahasa Mandarin, maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar siswa serta keterampilan guru meningkat. Permainan kata berantai dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran permainan

kata berantai karena dapat menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan pembelajaran metode permainan kata berantai efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran bahasa Mandarin serta menganalisis dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menghambat saat penelitian berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* yaitu bentuk desain eksperimen yang merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2014: 116).

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang dengan jumlah 42 siswa, yang terdiri dari siswa kelas XI Ilmu Pengetahuan Alam sebanyak 22 siswa dan siswa kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 20 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh dengan semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono 2014: 126).

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan kata berantai. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa kelas XI.

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut: H_a Penerapan metode permainan kata berantai efektif terhadap hasil belajar bahasa Mandarin materi 你叫什么名字 *nǐ jiào shénme míngzi* dan 你今年多大了 *nǐ jīnnián duō dà le* pada siswa kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang.

H_0 Penerapan metode permainan kata berantai tidak efektif terhadap hasil belajar bahasa Mandarin materi 你叫什么名字 *nǐ jiào shénme míngzi* dan 你今年多大了 *nǐ jīnnián duō dà le* pada siswa kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini

berupa tes dan non tes. instrumen yang berupa tes berbentuk soal pilihan ganda 10 butir 5 menjodohkan dan 5 essay. Instrumen yang berupa non tes berupa lembar observasi.

Instrumen soal dibuat sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang dijabarkan dalam kisi-kisi soal. Soal sebelumnya telah diujicobakan untuk menentukan validitas dan reliabilitas soal.

Pengujian validitas dan reliabilitas soal menggunakan SPSS versi 16 dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai dalam *corrected item-total correlation* \geq rtabel pada taraf signifikan 0,05, maka hasil *corrected item-total correlation* pada butir tertentu dinyatakan valid dan sebaliknya. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha*. pengujian reliabilitas ini menggunakan *software Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 16. Untuk mencari reliabilitas dalam SPSS 16 ini menggunakan menu *Analyze - Scale - Reliability Analysis*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

Uji prasyarat analisis pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16 dengan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Pengambilan keputusan diambil pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilai signifikansi di atas 0,05 maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal, namun apabila nilai signifikansi di bawah 0,05 maka dapat dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan SPSS versi 16 dengan menu *analyze - compare means - Independent sample t test*. Taraf signifikan yang digunakan yaitu 5%. Lihat nilai signifikansi dari kolom *Levene Test for Equality of Variances*. Apabila signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variannya homogen, namun apabila signifikansinya kurang dari 0,05 maka variannya tidak homogen.

Analisis akhir data adalah analisis yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis akhir (pengujian hipotesis) pada penelitian ini dengan menggunakan *one sample t-test*. Penghitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16. Analisis akhir menggunakan uji *one sample t-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran kata berantai terhadap hasil belajar bahasa Mandarin siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran menggunakan permainan kata berantai dilaksanakan selama dua kali pertemuan atau empat jam pelajaran. Permainan kata berantai di aplikasikan di kelas XI IPA sebagai kelas eksperimen.

Langkah permainan kata berantai dilakukan dengan cara guru (peneliti) membagi kelas menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa. Ketika permainan dimulai guru (peneliti) membisikkan suatu kata bahasa Mandarin kepada siswa yang berdiri di barisan paling depan atau pertama. Siswa tersebut menyampaikan kata tersebut dengan cara membisikkannya ke telinga siswa berikutnya, demikian seterusnya sampai siswa yang terakhir.

Siswa yang berdiri di barisan paling belakang/terakhir ditugaskan untuk menulis kata yang di dengarnya di sebuah kertas yang telah disediakan oleh peneliti beserta artinya. Siswa tersebut menuliskan kosa kata bahasa Mandarin menggunakan hanzi dan pinyin yang bertujuan agar siswa tidak hanya menghafal shengci melainkan juga siswa dapat menulis shengci dengan hanzi dan pinyin sesuai dengan kosa kata tersebut.

Permainan kata berantai di laksanakan hingga 3 sampai 4 kali putaran agar seluruh siswa dapat merasakan berada di barisan paling belakang. Hal ini serupa dengan pendapat Tarigan (1986:60-61) Langkah permainan kata berantai dapat dilakukan dengan cara guru membisikkan suatu kalimat kepada siswa yang paling depan atau pertama. Siswa tersebut menyampaikan kalimat tadi dengan cara

membisikkannya ke telinga siswa berikutnya. Demikian seterusnya sampai siswa terakhir. Siswa terakhir mengucapkan kalimat tersebut dengan nyaring. Atau bisa juga siswa terakhir menuliskan kalimat tersebut di papan tulis. Guru mencocokkan kalimat yang di tulis siswa dengan kalimat yang dibisikkannya.

Uji hipotesis dilaksanakan setelah semua uji prasyarat terpenuhi, yaitu uji normalitas maupun uji homogenitas. Uji hipotesis akhir dengan statistik parametris (uji t) menggunakan program SPSS Versi 16, menggunakan teknik *Independent Sample t-test*. Melalui menu *Analyze - Compare Means- Independent Sample t-test*. Pengujian keefektifan menggunakan teknik *one sample t-test* melalui menu *Analyze - Compare Means - One Sample t-test*.

Pengujian hipotesis menyatakan permainan kata berantai efektif terhadap hasil belajar bahasa Mandarin. Berdasarkan perhitungan tersebut menggunakan uji *one sample ttest* diperoleh hasil $5,966 > 2,021$ (thitung > ttabel), jadi dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau penerapan metode permainan kata berantai efektif terhadap hasil belajar pada siswa pembelajaran bahasa Mandarin materi 你叫什么名字 *nǐ jiào shénme míngzi* dan 你今年多大了 *nǐ jīnnián duō dà le*. Hal tersebut membuktikan teori Borich (1996) yang dikutip oleh Khodijah (2014: 181) yang menyatakan bahwa ada lima karakteristik perilaku kunci dari pembelajaran yang efektif, yaitu: 1) kejelasan pelajaran, 2) variasi pembelajaran, 3) berorientasi pada tugas, 4) pelibatan proses belajar dan 5) keberhasilan siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran bahasa Mandarin materi 你叫什么名字 *nǐ jiào shénme míngzi* dan 你今年多大了 *nǐ jīnnián duō dà le* dengan menggunakan metode permainan kata berantai sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XI IPA SMA Kebon Dalem Semarang, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

- (1) Penerapan metode permainan kata berantai efektif terhadap hasil belajar bahasaMandarin materi 你叫什么名字 *nǐ jiào shénme míngzi* dan 你今年多大了 *nǐ jīnnián duō dà le* pada siswa kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang.
- (2) Faktor yang menghambat jalannya penelitian meliputi pelaksanaan ketika kegiatan belajar mengajar, waktu pembelajaran serta kesiapan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryati, Rizqi Khaerani. 2014. *Efektifitas Permainan Kata Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SMA Negeri 1 Tegal* : Universitas Negeri Semarang.
- Djuanda, Dadan. 2006. Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif dan Menyenangkan. Jakarta : Depdiknas.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : Diva Press.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. Permainan bahasa. Online. <http://digilib.unila.ac.id/2515/15/BAB%20II.pdf> (accessed 18/04/2016 at 1:08 PM).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Djago dan Tarigan, H. G. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.