



The Application of *Truth or Dare* Card Game to Improve the Mastery of Chinese Vocabulary for Students of Madin Al Hayatul Islamiyah Malang

Penerapan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang

Izzach Rosyidatul Ummah, Sawitri Retnantiti*, Lukluk UI Muyassaroh

Universitas Negeri Malang Jl.Semarang No.5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: sawitri.retnantiti.fs@um.ac.id

Paper received: 3-3-2022; revised: 21-6-2022; accepted: 27-7-2022

Abstract

This research aims to describe the application of the *Truth or Dare* card game to practice the mastery of Chinese vocabulary for Madin Al Hayatul Islamiyah Malang students and describe students' responses to the application of the *Truth or Dare* card game. This research used a qualitative descriptive approach and the data sources were 25 students of grade 2 Madin Al Hayatul Islamiyah. The data collection instruments used in this research were observation sheets and questionnaires. Based on the results of the research, the female group excelled in the game of truth and dare by collecting 12 points, namely vocabulary 谢谢再见, *xuéxí*, 你, *yìnní rén*, 请问, *qǐngwèn*, 认识, *rènshí*, (介绍, *jiào*, 认识, *rènshí*, *wǒ*), *renshi ni hen gaoxing*, 挺好, *tīngxiě*, 我很好, *wǒ yě hěn hǎo*, 你很高兴, *nín guìxìng*. While the male group collected 10 points, namely *qǐngwèn*, 介绍, *jiào*, 认识, *guìxìng*, 再见, 再见, *yuedu duihua*, *renshi nin wo ye hen gaoxing*, 早上好, 汉语课 vocabulary. So the female group got a reward and the male group got punishment by reading 10 vocabularies without pinyin and sing *ni jiao shenme mingzi* song.

Keywords: *Truth or Dare* cards, game media, Chinese vocabulary

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan kartu *Truth or Dare* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa Madin (Madrasah Diniyah) Al Hayatul Islamiyah Malang dan mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan permainan kartu *Truth or Dare*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan sumber data 25 orang siswa kelas 2 Madin Al Hayatul Islamiyah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, kelompok putri unggul pada permainan *Truth or Dare* dengan mengumpulkan 12 poin yaitu kosakata 谢谢再见, *xuéxí*, 你, *yìnní rén*, 请问, *qǐngwèn*, 认识, *rènshí*, (介绍, *jiào*, *rènshí*, *wǒ*), *renshi ni hen gaoxing*, 挺好, *tīngxiě*, 我很好, *wǒ yě hěn hǎo*, 你很高兴, *nín guìxìng*. Adapun kelompok putra mengumpulkan 10 poin yaitu kosakata *qǐngwèn*, 介绍, *jiào*, 认识, *guìxìng*, 再见, 再见, *yuedu duihua*, *renshi nin wo ye hen gaoxing*, 早上好, 汉语课. Jadi kelompok putri mendapatkan *reward* dan kelompok putra mendapatkan *punishment* yaitu membaca 10 kosakata tanpa *pinyin* dan menyanyikan lagu *ni jiao shenme mingzi*.

Kata Kunci: kartu *Truth or Dare*, media permainan, kosakata bahasa Mandarin

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi, bahasa Mandarin juga semakin populer di Indonesia. Bahasa Mandarin kini turut banyak diajarkan di beberapa lembaga pendidikan formal dari SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi, serta di tingkat Madrasah Diniyah. Ada empat aspek keterampilan berbahasa yang dilatihkan dalam mempelajari bahasa Mandarin, yaitu menyimak (听力), berbicara (说), membaca (阅读), dan menulis (写作). Di samping

itu, penting untuk melatih penguasaan tata bahasa dan kosakata. Dalam penyampaian materi bahasa Mandarin, proses pembelajaran untuk pembelajar pemula dilakukan dengan cara mendengar, membaca, menulis, dan melatih pengucapan. Menurut Keraf (2010), kosakata atau perbendaharaan kata adalah daftar kata yang segera kita ketahui dan menguasai kosakata akan membantu memudahkan untuk membuat kalimat serta menerjemahkan kalimat. Hikmatin (2018) turut berpendapat bahwa kemampuan berbahasa seseorang ditentukan dengan penguasaan kosakatanya.

Pada masa pandemi COVID-19, kebijakan pemerintah Indonesia mengharuskan setiap sekolah untuk melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan)/*online*. Akan tetapi, ada sekolah berbasis pesantren yang tetap menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara luring (luar jaringan) atau tatap muka. Karena menurut pimpinan pesantren tersebut, semua siswa sudah mendapatkan vaksin. Selain itu, para siswa hanya beraktivitas di area pesantren saja dan tidak keluar dari pesantren. Oleh sebab itu, kegiatan belajar mengajar tetap dilakukan secara luring. Madrasah Diniyah atau Madin bukan sekolah umum pada biasanya, dan bahasa Mandarin di pesantren merupakan pelajaran tambahan atau ekstra untuk para santri/siswa. Salah satu sekolah tersebut adalah Madrasah Diniyah Al Hayatul Islamiyah Malang.

Berdasarkan hasil observasi di Madrasah Diniyah (Madin) Al Hayatul Islamiyah, terhadap proses pembelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus-September 2021, dapat diketahui bahwa permasalahan di lapangan adalah penguasaan kosakata siswa masih rendah. Peneliti mengamati bagaimana cara guru memberikan pembelajaran kepada siswa di kelas, guru menggunakan metode konvensional, yaitu model ceramah. Siswa diminta untuk memperhatikan, mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi yang diberikan. Model ceramah adalah hal yang wajar digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akan tetapi metode tersebut kurang efektif dilakukan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Metode demonstrasi lebih tepat untuk belajar bahasa Mandarin karena proses pengajaran lebih menarik dan siswa dirangsang untuk aktif sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari (Mulyana, 2018).

Melalui observasi, peneliti menemukan permasalahan yang dialami siswa Madin Al Hayatul Islamiyah dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin. Siswa mengalami kesulitan dalam pengucapan dan berbicara bahasa Mandarin karena siswa belum mengenal kosakata baru, belum percaya diri dalam mengucapkan kata, dan siswa belum mengenal struktur gramatika dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tugas guru adalah mencari solusi agar siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Berikut adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian oleh Nikmatun (2018) dengan judul *Penerapan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI Lintas Minat SMAN 6 Malang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu menjalani proses pembelajaran dengan baik, siswa menjadi lebih aktif, dan semangat dalam belajar bahasa Mandarin.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Nikmatun (2018) adalah penelitian Nikmatun (2018) ditujukan untuk siswa SMA kelas XI dan menggunakan media Kokami, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk siswa Madrasah Diniyah kelas 2 dan menggunakan media kartu *Truth or Dare*. Adapun persamaannya adalah penelitian keduanya

menggunakan metode yang sama yakni deskriptif kualitatif dan menggunakan kartu sebagai media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan penelitian Nikmatun (2018), yakni menggunakan lembar observasi untuk *observer*, dan lembar angket untuk siswa.

Selanjutnya adalah penelitian dari Arrosyida (2019) dengan judul *Penerapan Media Chinese Scrabble untuk Melatih Penguasaan Kosakata Mahasiswa Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin dapat melatih kaidah *pinyin* dan *shengdiao*, dan media *Chinese Scrabble* dapat menambah motivasi mahasiswa untuk menambah kosakata baru.

Penelitian Arrosyida (2019) menggunakan media *Chinese Scrabble* untuk mahasiswa angkatan 2017, sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu untuk siswa Madrasah Diniyah. Adapun persamaanya adalah keduanya bertujuan untuk melatih penguasaan kosakata dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian Arrosyida (2019) ini adalah lembar observasi untuk *observer*, lembar observasi untuk dosen, dan lembar kuesioner untuk mahasiswa, sedangkan penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk *observer* dan lembar angket untuk siswa.

Penelitian lainya adalah penelitian yang dilakukan oleh Albab (2020) dengan judul *Penggunaan Media Truth or Dare card untuk Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII Lintas Minat Bahasa Mandarin SMA Negeri 6 Malang*. Hasil dari penelitian ini adalah siswa dapat menggunakan media *Truth or Dare card* sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan tepat, waktu untuk menjawab pertanyaan dari guru sesuai dan tepat waktu.

Penelitian tentang penerapan media *Truth or Dare* oleh Albab (2020) bertujuan untuk melatih keterampilan menulis, sedangkan penelitian ini untuk melatih penguasaan kosakata. Penelitian oleh Albab (2020) ini sumber datanya adalah siswa kelas XII SMA, sedangkan penelitian ini untuk siswa Madrasah Diniyah. Metode penelitian yang digunakan oleh Albab adalah deskriptif kualitatif, dan instrumen dalam penelitian ini adalah sama dengan penelitian ini, yaitu menggunakan lembar observasi untuk *observer* dan lembar kuesioner, penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk *observer* dan lembar angket untuk siswa.

Hartini, Gunawan, dan Suraya (2012) menyatakan bahwa media permainan kartu kosakata bahasa Jepang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Media permainan kartu *Truth or Dare* adalah media permainan yang terdiri dari dua kartu, yaitu kartu *Truth* artinya menjawab jujur “ya atau tidak” dan kartu *Dare*, yang artinya menjawab dengan alasan disertai bukti yang kuat. Menurut pendapat Herliani (2016), strategi permainan kartu *Truth or Dare* adalah untuk mencari jawaban dari kartu yang telah dipilih, suatu strategi baru dalam pembelajaran yang mengajak siswa, untuk belajar lebih aktif, berfikir kritis, dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama antar kelompok dalam suasana belajar, serta menumbuhkan kreativitas siswa.

Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan media atau metode permainan bertujuan untuk mencairkan suasana pembelajaran, membangkitkan semangat dan kreativitas siswa, serta membentuk kerjasama tim. Adapun pendapat Santrock (2007) tentang permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan untuk bersenang-senang. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pene-

rapan permainan kartu *Truth or Dare* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin Siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang dan mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan permainan kartu *Truth or Dare*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tentang penerapan kartu *Truth or Dare* ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan di kelas dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Moleong (2004) menyatakan, bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada konteks khusus yang memanfaatkan metode alamiah. Menurut pendapat Sukmadinata (2005), penelitian kualitatif adalah semua kegiatan atau peristiwa yang berjalan seperti apa adanya.

Dalam kegiatan penelitian ini, sumber data yang diperoleh adalah dari kegiatan proses belajar mengajar di kelas 2 siswa Madrasah Diniyah Al Hayatul Islamiyah Kota Malang. Arikunto (2013) menyatakan bahwa data adalah hasil catatan penelitian, baik dalam bentuk fakta atau angka. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah 1) hasil observasi pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu *Truth or Dare* dan 2) respon siswa mengenai penerapan media penerapan kartu *Truth or Dare*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi untuk guru dan lembar angket untuk siswa. Data yang diambil pada penelitian ini diperoleh dari lembar observasi guru dan angket siswa. Data yang diambil sesuai dengan pernyataan tentang penguasaan kosakata bahasa Mandarin yang bertema identitas diri pada siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang.

Lembar observasi dalam kegiatan penelitian ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran pada penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang. Lembar observasi ini terdiri dari 25 pertanyaan dengan pilihan jawaban ya atau tidak disertai dengan kolom catatan di samping pilihan jawaban tersebut. Lembar observasi diisi oleh satu orang *observer*, yaitu Lailatus Sa'diyah S.Pd. sebagai guru bahasa Mandarin kelas 2 Madin Al Hayatul Islamiyah Malang. Lembar angket dalam penelitian ini adalah untuk mengamati respon atau tanggapan siswa terhadap penerapan permainan media kartu *Truth or Dare*. Jenis lembar angket pada penelitian ini adalah angket tertutup, yang disajikan dalam bentuk tabel terdapat pilihan jawaban.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berdasarkan data dari lembar observasi dan lembar angket yang dikumpulkan dengan prosedur sebagai berikut: 1) Observasi yang merupakan proses pengamatan dan mencermati suatu kondisi tertentu (Tersiana, 2018). Data observasi dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengumpulan data yaitu menyiapkan lembar observasi untuk *observer*, selanjutnya peneliti berada di dalam kelas bersama dengan satu guru bahasa Mandarin yang bertugas sebagai *observer*, dan peneliti melakukan pembelajaran di kelas, dan tugas *observer* adalah mencatat kegiatan dan kondisi kelas selama proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan media permainan kartu *Truth or Dare*; 2) Angket yang diartikan sebagai alat bantu dalam rangka penilaian hasil belajar (Sudjana, 2013). Data angket dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengumpulan data yaitu hal pertama peneliti menyiapkan lembar angket tertutup untuk siswa, kemudian

siswa diberi lembar angket oleh peneliti setelah pembelajaran berakhir, selanjutnya peneliti mengumpulkan lembar angket yang telah diisi oleh siswa; 3) Analisis data dilakukan setelah selesai kegiatan pengumpulan data. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif, yaitu data dari hasil observasi dan data hasil angket. Untuk menganalisis data hasil observasi dan data hasil angket tersebut dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: a) memeriksa data; b) memaparkan data dan temuan; c) mendeskripsikan data; dan d) menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penerapan Permainan Kartu *Truth or Dare* untuk Siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang

Menurut Indayati (2011), permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan kartu yaitu kartu *Truth* dan *Dare*. Pada kartu *Truth* berisikan pertanyaan yang membutuhkan jawaban antara “Ya atau Tidak”, pada kartu *Dare* berisi pertanyaan yang jawabannya harus disertai alasan yang jelas dan penjabaran yang lugas. Menurut pendapat Herliani (2016), strategi permainan Kartu *Truth or Dare* adalah untuk mencari jawaban dari kartu yang telah dipilih, suatu strategi baru dalam pembelajaran yang mengajak siswa, untuk belajar lebih aktif, berfikir kritis, dan bertujuan agar siswa saling bekerja sama antar kelompok dalam suasana belajar, serta menumbuhkan kreativitas siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Priatmoko, Binadja, dan Putri (2008) yang menyatakan bahwa permainan kartu *Truth or Dare* merupakan sebuah permainan yang di dalamnya terdapat pertanyaan untuk dijawab jujur dan ada tantangan yang harus dilakukan secara berani.

Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 15 September 2021 pukul 15.00-16.30. Peneliti menyiapkan kosakata sebanyak 20 kosakata baru yang terdiri dari *Hanzi* dan *Pinyin* serta artinya, yaitu 1) *wǒ*, 2) *nǐ*, 3) *hǎo*, 4) *xièxiè*, 5) *zàijiàn*, 6) *qǐngwèn*, 7) *jiào*, 8) *míngzi*, 9) *rènshí*, 10) *gāoxìng*, 11) *ma*, 12) *zǎoshang*, 13) *dàjiā hǎo*, 14) *shénme*, 15) *hěn*, 16) *guìxìng*, 17) *zhōngguó rén*, 18) *yìnní rén*, 19) *shì*, 20) *yě*. Peneliti mengenalkan kosakata tersebut melalui video, PPT dan kartu *Truth or Dare*.

Pada lembar *observer*, terdapat pilihan atau checklist “ya dan tidak”. Dari kegiatan pendahuluan, *observer* memberi checklist “ya” pada setiap kegiatan yang diawali dengan siswa menjawab salam guru, siswa berdoa, siswa siap menerima pelajaran dan siswa aktif menjawab pertanyaan guru. *Observer* memberi catatan yaitu siswa di kelas sangat antusias alasannya karena siswa aktif menjawab pertanyaan dan siswa memperhatikan materi yang diberikan peneliti mulai awal sampai selesai, serta aktif dalam bermain kartu *Truth or Dare*. Pada kegiatan inti, *observer* menambahkan catatan bahwa siswa aktif membaca kosakata, siswa membaca kosakata dengan semangat, dan pada permainan kartu *Truth or Dare* terdapat catatan *observer* bahwa permainannya cukup menyenangkan dan terdapat *punishment* untuk kelompok yang kalah yaitu membaca 10 kosakata tanpa *pinyin* dan menyanyikan lagu *ni jiao shenme mingzi*. Pada kegiatan penutup, yaitu pada kegiatan siswa *mereview* materi yang sudah dipelajari, siswa mengungkapkan perasaannya setelah pembelajaran.

Selanjutnya, hasil observasi permainan kartu *Truth or Dare* terdapat 15 pertanyaan, dan dijawab bergantian sesuai kelompok yang mendapat giliran menjawab. Permainan kartu *Truth or Dare* dimainkan oleh kelompok putra dan putri. Dari 15 pertanyaan, setiap kelompok

mendapat kesempatan menjawab benar sebanyak 7 soal dan sisanya boleh dijawab oleh kelompok atau dilempar ke kelompok lawan.

Tabel 1. Data hasil observasi penerapan permainan kartu *Truth or Dare* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin

Kelompok	Kosakata	Poin	Kartu
Putra	qǐngwèn	1	<i>Truth</i>
Putri	谢谢再见!	1	<i>Truth</i>
Putra	xuéshēng	0	<i>Truth</i>
Putri	xuéxí	2	<i>Truth</i>
Putra	Jiào	2	<i>Truth</i>
Putri	你	3	<i>Truth</i>
Putra	很	0	<i>Truth</i>
Putri	yìnní rén	4	<i>Truth</i>
Putra	yìnní rén	0	<i>Truth</i>
Putri	qǐngwèn	5	<i>Truth</i>
Putra	认识	3	<i>Truth</i>
Putri	名字	0	<i>Truth</i>
Putra	guìxìng	4	<i>Truth</i>
Putri	rènshí	6	<i>Truth</i>
Putra	再见	5	<i>Truth</i>
Putri	jiào rènshí wǒ	1	<i>Dare</i>
Putra	再见	1	<i>Dare</i>
Putri	Renshi ni hen gaoxing	2	<i>Dare</i>
Putra	yuedu duihua	2	<i>Dare</i>
Putri	wo jiao.....	0	<i>Dare</i>
Putra	Renshi nin wo ye hen gaoxing	3	<i>Dare</i>
Putri	tīngxiě	3	<i>Dare</i>
Putra	早上好	4	<i>Dare</i>
Putri	wo ye hen hao	4	<i>Dare</i>
Putra	汉语课	5	<i>Dare</i>
Putri	Gōngxǐ, nín bùyòng huídá zhège wèntí !!!	0	<i>Dare</i>
Putra	Apa Sangat Terimakasih	0	<i>Dare</i>
Putri	wo guixing	0	<i>Dare</i>
Putra	我 你	0	<i>Dare</i>
Putri	Nín Guìxìng?	5	<i>Dare</i>

Pada pertanyaan di kartu *Truth*, setiap kelompok harus menjawab “ya atau tidak” atau dalam bahasa Mandarin disebut “*dui haishi cuo*”. Dari permainan *Truth*, kelompok putri menjawab benar dan mendapat enam poin yaitu kosakata 谢谢再见, *xuéxí*, 你, *yìnní rén*, *qǐngwèn*, *rènshí*, dan salah satu pertanyaan yaitu kosakata 名字. Adapun kelompok putra

menjawab lima pertanyaan yaitu kosakata *qǐngwèn, jiào, 认识, guìxìng, 再见*, dan salah dua pertanyaan pada kosakata *xuéshēng, 很*. Sisa pertanyaan dijawab oleh kelompok lawan.

Pada pernyataan kartu *Dare*, terdapat 15 pernyataan yang harus dijawab dengan benar sesuai dengan alasan yang logis dan tepat. Setiap kelompok memiliki kesempatan menjawab benar sebanyak 7 pernyataan, sisanya dijawab oleh kelompok lawan jika tidak bisa menjawab. Kelompok putri berhasil mengumpulkan poin sebanyak lima yaitu pada pernyataan kosakata (*jiào, rènsí, wǒ*), *renshi ni hen gaoxing, tīngxiě, wo ye hen hao, nín guìxìng* dan salah 2 yaitu pada kosakata *wo jiao....., gōngxǐ, nín bù yòng huídá zhège wèntí*. Kelompok putra berhasil mendapat poin lima yaitu pada kosakata *再见, yuedu duìhua, renshi nin wo ye hen gaoxing, 早上好, 汉语课*, dan salah dua yaitu pada kosakata (apa, sangat terima kasih), (*我, 你*).

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kelompok putri unggul pada permainan *Truth* dan seimbang pada permainan *Dare* dengan mengumpulkan 12 poin sedangkan kelompok putra mengumpulkan 10 poin. Jadi kelompok putri mendapat *reward* berupa alat tulis dan *snack*, sedangkan kelompok putra mendapat *punishment* yaitu membaca 10 kosakata yaitu mulai dari *我, 你, 好, 谢谢, 再见, 请问, 叫, 名字, 认识, 高兴* tanpa *pinyin* dan menyanyikan lagu *ni jiao shenme mingzi*.

3.2. Respons Siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang terhadap Permainan Kartu *Truth or Dare*

Pengambilan data terkait respons siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen angket. Siswa sebanyak 25 orang mengisi pernyataan yang tersedia di dalam angket. Adapun saran atau catatan yang diberikan dari siswa adalah permainannya menyenangkan dan seru akan tetapi waktunya kurang lama untuk belajar, dan sebaiknya guru memberi tambahan waktu untuk belajar kosakata baru melalui media permainan kartu *Truth or Dare*. Respon siswa tersebut sesuai dengan pendapat Santrock (2007) yang menyebutkan, bahwa permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan.

Pada saat proses pembelajaran, tidak terjadi hambatan dan kendala apapun, semuanya berjalan dengan lancar, saat permainannya dimulai ada dua siswa dari kelompok putra izin meninggalkan kelas untuk beberapa saat karena ada suatu perintah dan panggilan dari pondok, setelah permainan selesai seluruh siswa mengisi angket sampai tuntas. Berikut adalah data hasil angket siswa mengenai media permainan kartu *Truth or Dare*.

Pada pernyataan pertama, permainan kartu *Truth or Dare* membantu siswa memahami kosakata baru, 15 siswa menyatakan sangat setuju dan 10 siswa menyatakan tidak setuju dengan alasan mengalami kesulitan pada permainan kartu *Truth or Dare* dalam membaca pertanyaan *hanzi* tanpa disertai *pinyin*, akan tetapi mereka merasa permainannya kurang lama. Pada pernyataan kedua diketahui bahwa permainan *Truth or Dare* menarik dan praktis untuk dimainkan, hasilnya adalah yang menyatakan setuju sebanyak 19 siswa dan tidak setuju enam siswa. Pada pernyataan ketiga, siswa menguasai lebih cepat kosakata dengan permainan kartu *Truth or Dare*, dan hasilnya adalah yang memilih setuju 12 siswa dan tidak setuju 13 siswa. Pada pernyataan keempat, apakah siswa semangat menjawab pertanyaan *Truth or Dare*, dan hasilnya adalah secara keseluruhan siswa memilih setuju sebanyak 22 siswa dan tidak setuju sebanyak tiga siswa, artinya siswa antusias dalam belajar kosakata bahasa Mandarin menggunakan kartu *Truth or Dare*. Pada pernyataan kelima, siswa dapat memainkan kartu *Truth or*

Dare dengan baik mendapat respon siswa yaitu 15 orang siswa memilih setuju dan 10 siswa tidak setuju.

Selanjutnya pada pernyataan kosakata pilihan terbanyak I pada kartu *Truth* dan *dare*, yaitu pada kosakata *gāoxìng, xuéshēng, jiào, nǐ, hěn, jièshào zìjǐ, zài jiàn, zǎoshang hǎo, wǒ yě hěn hǎo, nín guìxìng*, 我, 贵姓 secara keseluruhan siswa mampu menjawab dan memahami kosakata dengan benar, dibuktikan dengan 25 siswa memilih setuju. Selanjutnya pada pernyataan kosakata pilihan terbanyak II yaitu kosakata *xièxiè zài jiàn, qǐngwèn, guìxìng, zài jiàn* sebanyak 23 siswa memilih jawaban setuju dan dua tidak setuju. Pada pernyataan kosakata pilihan terbanyak III yaitu kosakata *wǒ, nǐ, shénme, hěn, xièxiè, rènshí* sebanyak 22 siswa setuju dan tiga siswa tidak setuju. Selanjutnya pada pernyataan kosakata pilihan terbanyak IV yaitu kosakata *yuèdú hēibǎn shàng de jùzi* dan *rènshí nín wǒ yě hěn gāoxìng* karena dibuktikan 20 siswa memilih setuju dan 5 siswa tidak setuju.

Selanjutnya pada pernyataan kosakata terbanyak V pada kosakata *yìnní rén, 很, rènshí nǐ hěn gāoxìng, nǐ jiào shénme míngzì, tīngxǐě* siswa memilih setuju sebanyak 16 siswa dan sembilan siswa tidak setuju. Pada pernyataan kosakata terbanyak VI yaitu pada kosakata *xuéxí yīngyǔ, míngzì* karena 15 siswa menjawab setuju dan lima siswa tidak setuju, Selanjutnya pada pernyataan kosakata terbanyak VII Pada kosakata “汉语课” 13 siswa memilih setuju dan 12 siswa tidak setuju, dan terakhir pada kartu keberuntungan yaitu pada kalimat *gōngxǐ, nín bù yòng huídá zhège wèntí* semua siswa tidak bisa menjawab dan sebanyak 25 siswa memilih tidak setuju, karena arti dari kalimat tersebut adalah: “selamat, anda tidak perlu menjawab pertanyaan ini” dan siswa terkecoh mengira ini adalah kosakata baru dari materi pengenalan diri, sehingga semuanya tidak bisa menjawab dengan baik, dan siswa menyatakan bahwa tidak paham maksud dari pernyataan tersebut, sedangkan di awal permainan dimulai, peneliti menjelaskan ada satu kartu keberuntungan yang mana pernyataan di soal tersebut tidak perlu dijawab.

Berdasarkan paparan data di atas, dapat diketahui bahwa penerapan media permainan kartu *Truth or Dare* untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin dapat membantu siswa dalam memahami dan menghafal kosakata baru bahasa Mandarin, dan media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin dapat meningkatkan semangat siswa.

Tabel 2. Data hasil angket respons siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang terhadap permainan kartu *Truth or Dare*

No	Pernyataan	Jawaban Responden				Catatan
		SS	S	KS	TS	
1	Permainan <i>Truth or Dare</i> membantu saya memahami kosakata baru	10	5	3	7	kurang lama permainannya laoshi!!
2	Permainan <i>Truth or Dare</i> menarik dan praktis untuk dimainkan	12	7	2	4	
3	Saya menguasai lebih cepat kosakata dengan permainan kartu <i>Truth or Dare</i>	7	5	10	3	
4	Saya semangat menjawab pertanyaan dari kartu <i>Truth or Dare</i>	17	5	3	0	
5	Saya dapat memainkan kartu <i>Truth or Dare</i> dengan baik	8	7	5	5	

Tabel 2. Data hasil angket respons siswa Madin Al Hayatul Islamiyah Malang terhadap permainan kartu *Truth or Dare* (Lanjutan)

No	Pernyataan	Jawaban Responden				Catatan
6	Saya dapat menjawab pertanyaan yang disediakan kartu <i>truth</i>					
	gāoxìng	18	7	0	0	
	xièxiè zàijiàn!	20	2	3	0	
	xuéshēng	25	0	0	0	
	xuéxí yīngyǔ	5	10	5	5	
	jiào	23	2	0	0	
	nǐ	25	0	0	0	
	hěn	25	0	0	0	
	yìnní rén	11	5	9	0	
	yìnní rén	5	11	0	9	
	qǐngwèn	12	11	2	0	
	rènshí	10	12	3	0	
	míngzì	10	5	7	3	
	guìxìng	12	11	2	0	
	很好	10	6	7	2	
	zàijiàn	20	3	2	0	
7	Saya dapat menjawab pernyataan dari kartu <i>dare</i>					
	jièshào zìjǐ	23	2	0	0	
	zàijiàn	25	0	0	0	
	rènshí nǐ hěn gāoxìng	11	6	8	0	
	yuèdú hēibǎn shàng de jùzi	11	9	5	0	
	nǐ jiào shénme míngzì?	10	7	3	5	
	rènshí nín wǒ yě hěn gāoxìng	12	8	2	3	
	tīngxiě!	9	8	5	3	
	zǎoshang hǎo!	25	0	0	0	
	wǒ yě hěn hǎo,	20	5	0	0	
	汉语课”	15	3	5	2	
	gōngxǐ, nín bù yòng huídá zhège wèntí ☺	0	0	23	2	Saya tidak paham ini
	shénme	15	7	2	1	
	hěn					
	xièxiè					
	我	18	7	0	0	
	贵姓					
	wǒ	20	2	3	0	
	nǐ					
	”Nín guìxìng?”	7	18	0	0	

Keterangan: SS :Sangat Setuju; S :Setuju; KS :Kurang Setuju; TS :Tidak Setuju

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, siswa dapat bermain permainan kartu *Truth or Dare* dengan semangat dan sangat antusias. Respons siswa dalam menjawab pertanyaan juga sangat baik. Permainan kartu *Truth or Dare* membantu siswa dalam memahami dan mengenal kosakata baru bahasa Mandarin pada materi perkenalan diri dengan cepat dan selama permainan siswa aktif menjawab pertanyaan. Beberapa siswa berpendapat bahwa durasi waktu permainan kurang lama. Permainan kartu *Truth or Dare* ini digunakan sebagai permainan di materi *jièshào zìjǐ*/identitas diri, maka dapat digunakan juga sebagai media pengajaran kosakata pada materi selanjutnya, yaitu materi *xuèxiào shēnghuó*/kehidupan sekolah. Agar durasi waktu permainan *Truth or Dare* sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia, maka sebaiknya guru

memberi materi pelajaran pada minggu sebelumnya, sehingga siswa dapat mempelajari dan mengenali materi dengan baik, dan minggu berikutnya siswa sudah siap bermain kartu *Truth or Dare* dengan lancar. Berdasarkan paparan di atas, disarankan untuk peneliti selanjutnya agar permainan kartu *Truth or Dare* ini dapat dijadikan sebuah permainan dan pembelajaran berbasis aplikasi, sehingga setiap siswa dapat dengan mudah mengaksesnya dan mempelajari kosakata baru bahasa Mandarin dalam permainan kartu *Truth or Dare* secara mandiri di luar kelas.

Daftar Rujukan

- Albab, D. U. (2020). *Penggunaan media truth or dare card untuk keterampilan menulis siswa kelas XII Lintas Minat Bahasa Mandarin SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/72472/>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrosyida, S. (2019). *Penerapan media Chinese scrabble untuk melatih penguasaan kosakata mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang). Retrieved from <http://repository.um.ac.id/id/eprint/72553>
- Hartini, Gunawan, I., & Suraya, S. N. (2012). Persepsi mahasiswa terhadap kualitas pelayanan pendidikan FIP IKIP PGRI Madiun. *Jurnal Pendidikan*, 18(1). Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JIP/article/view/134>
- Herliani. (2016). Penggunaan taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada pembelajaran kooperatif Truth and Dare dengan Quick on the Draw untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada Biologi SMA. *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*, 13(1): 232–236. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5706>
- Hikmatin, T. (2018). Pengaruh minat baca dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menulis cerita pendek. *Diskus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(3), 286–292. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/diskursus.v1i03.6696>
- Indayati, R. (2011). *Penggunaan media audio rekaman untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas V SDN Bareng 4 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Keraf, D. G. (2010). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, L. (2004). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, A. (2018, February 9). *Metode demonstrasi* [Weblog message]. Retrieved from <https://ainamulyana.blogspot.com/2011/11/metode-demonstrasi.html>
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. (2008). Pengaruh media permainan truth and dare terhadap hasil belajar kimia siswa SMA dengan visi SETS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(1), 230–235. doi: <https://doi.org/10.15294/jipk.v2i1.1223>
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (cetakan ke-17). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nikmatun. (2018). *Penerapan media kokami (kotak dan kartu misterius) untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin siswa kelas IX Lintas Minat SMAN 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (11th ed.) (M. Rahmawati & A. Kuswanti, Trans.). Jakarta: Erlangga.
- Tersiana, A. (2018). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.