



The Use of *Word Guessing* Learning Media for Mandarin Reading Skill for Students of Class XI-LMT at SMA Negeri 5 Malang

Penggunaan Media Pembelajaran *Tebak Kata* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI-LMT SMA Negeri 5 Malang

Ananda Rezqi, Deddy Kurniawan*, Karina Fefi Laksana Sakti

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

*Penulis korespondensi, Surel: deddy.kurniawan.fs@um.ac.id

Paper received: 7-12-2022; revised: 25-12-2022; accepted: 30-12-2022

Abstract

The word guessing learning media is a quiz game media that involves all students in the class and requires steps in its use. When using the media, students were asked to work in pairs, one student gives clues and the other one guesses the word. This study aims to (1) describe students' activities in using the word guessing learning media for Chinese language skill of class XI-LMT students at SMA Negeri 5 Malang (2) describe students' responses on the use of word guessing learning media for Chinese reading skill of class XI-LMT students at SMA Negeri 5 Malang. This research uses a qualitative descriptive research type. The 23 students of class XI-LMT are the data source. The research instrument was obtained from the observation sheets and questionnaire sheets during the learning process. Researchers play full roles as data collectors and analyze the research data. The results showed that the use of word guessing learning media for Chinese reading skill ran smoothly and conductively. Students used the media following the work steps. When learning to use the word guessing media, students seemed more enthusiastic. They found the media easy to use, except for 3 students who found it difficult.

Keywords: word guessing; reading skill; Mandarin

Abstrak

Media pembelajaran tebak kata merupakan sebuah media permainan kuis yang melibatkan seluruh siswa di kelas dan memerlukan langkah-langkah dalam penggunaannya. Pada penggunaan media tebak kata, siswa diminta untuk bekerja secara berpasangan. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu (1) mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan bahasa Mandarin siswa kelas XI-LMT SMA Negeri 5 Malang (2) mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan membaca bahasa Mandarin siswa kelas XI-LMT SMA Negeri 5 Malang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Siswa kelas XI-LMT sejumlah 23 siswa menjadi sumber data dalam penelitian ini. Instrumen penelitian diperoleh dari hasil lembar observasi dan lembar angket selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti berperan penuh sebagai pengumpul data dan menganalisis data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan membaca bahasa Mandarin berjalan lancar dan kondusif, siswa menggunakan media sesuai dengan langkah-langkah kerja. Siswa tampak lebih tertarik dan bersemangat pada saat pembelajaran menggunakan media tebak kata, sebagian besar siswa merasa mudah untuk menggunakan media tebak kata, tetapi tiga siswa merasa kesulitan.

Kata kunci: tebak kata; keterampilan membaca; bahasa Mandarin

1. Pendahuluan

Di Indonesia terdapat mata pelajaran peminatan bahasa Mandarin untuk Siswa Menengah Atas (SMA). Dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, menginspirasi, dan mengembangkan kreativitas siswa. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Mandarin di tingkat SMA memiliki tujuan mengembangkan siswa untuk dapat berkomunikasi baik secara lisan dan tulisan serta agar dapat menyampaikan materi, memahami informasi, pikiran dan perasaan (Haryanti, 2011).

Untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan pembelajaran bahasa Mandarin, siswa diminta untuk dapat menguasai 4 keterampilan berbahasa yang terdiri dari keterampilan menyimak 听力 [*tīnglì*], keterampilan berbicara 口语 [*kǒuyǔ*], keterampilan membaca 阅读 [*yuèdú*] dan keterampilan menulis 写作 [*xiězuò*]. Menurut Mufida & Kurniawan (2018), dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, membaca memiliki peran penting dalam keterampilan berbahasa. Keterampilan membaca dilakukan agar pembaca dapat menempuh suatu proses penyandian kembali dan penafsiran sandi (*recording and decoding process*) untuk mencapai tujuan melalui tahapan tertentu. Dalam mencapai pemahaman membaca, seorang pembaca membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan kebahasaan maupun pengetahuan non-kebahasaan. Kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin di kelas, guru meminta siswa membaca 生词 [*shēngcí*], 文章 [*wénzhāng*] dan 语法 [*yǔfǎ*] secara berulang agar siswa dapat memahami dan membaca materi pembelajaran dengan baik (Maria, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) tahun 2021 di SMAN 5 Malang, proses pembelajaran bahasa Mandarin di SMAN 5 Malang menggunakan metode ceramah dan hanya memakai *power point* (PPT) tanpa modul dan media pembelajaran yang inovatif. Pada pembelajaran ini, siswa kelas XI-LMT mengalami kesulitan dalam membaca sebuah kalimat dan kosakata bahasa Mandarin. Kesulitan yang dialami oleh siswa dapat menjadi hambatan pada proses pembelajaran di kelas. Sehingga siswa memerlukan media yang kreatif, menarik, dan efisien bagi siswa. Menurut (Hamid dkk., 2020), media pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan atau menyalurkan informasi dalam pembelajaran dan untuk merangsang minat, perhatian, gagasan, dan emosi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian Ekawati (2015) menunjukkan bahwa media yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Falahudin (2014), media ajar memiliki kelebihan, yaitu (1) target dapat disampaikan secara bersamaan, (2) hemat waktu dan energi, (3) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (4) menjadikan proses pembelajaran lebih transparan dan menyenangkan, (5) memudahkan siswa untuk menyimpan informasi, (6) memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dalam berbagai seting, dan (7) mendorong siswa untuk mengembangkan pandangan yang lebih optimis terhadap materi pelajaran.

Tebak kata, salah satu media yang bisa dimanfaatkan sebagai alternatif proses pembelajaran. Penggunaan media tebak kata disajikan secara menarik memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, menghilangkan kebosanan dari kegiatan kelas dan berkomunikasi satu sama lain. Media tebak kata menggunakan media kartu dengan ukuran 10×5 cm yang telah disediakan oleh guru, kemudian dimainkan bersama secara berpasangan. Sebelum memulai permainan media tebak kata, siswa memberikan *clue* terkait kata yang akan ditebak dan telah

tertulis pada kartu yang sudah disiapkan, kemudian siswa yang lain menebak dan membaca kosakata dengan jelas dan benar. Penggunaan media tebak kata cenderung bermain-main tetapi dapat mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Media tebak kata sebuah media yang dapat digunakan untuk memberikan materi pendidikan dengan memanfaatkan pesan singkat berupa kartu permainan, sehingga siswa dapat memperoleh materi melalui kartu tersebut (Surti & Jailani, 2017).

Tebak kata merupakan sebuah permainan kartu kuis yang melibatkan seluruh siswa di kelas dan membutuhkan langkah-langkah pada saat menggunakan media ini. Hasil penelitian Ferianti dan Hamzah (2017) menunjukkan bahwa terdapat langkah-langkah dalam penggunaan tebak kata yaitu (1) guru memberikan penjelasan materi yang akan dicapai kurang lebih 30 menit, (2) guru mengarahkan siswa untuk berdiri secara berpasangan, (3) siswa diberi kartu berukuran 10x5cm yang ditempelkan pada dahi dan menebak kosakata yang terdapat dalam kartu media tebak kata, sedangkan siswa yang lain memberi *clue* terkait kosakata yang terdapat pada media, dan (4) jika siswa menjawab dengan tepat sesuai dengan isi kartu maka pasangan boleh duduk, siswa yang belum menjawab dengan tepat bisa diberikan kata lain atau *clue* jika waktu masih tersisa. Penggunaan media tebak kata dilakukan secara berpasangan, disertai dengan tulisan dan gambar yang menarik serta memuat materi di dalam kartu tersebut.

Penelitian terdahulu yang relevan dapat menjadi referensi bagi peneliti. Hasil penelitian terdahulu dapat menjadi kajian bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat tiga peneliti yang menggunakan tebak kata sebagai media dalam penelitiannya. Penelitian pertama dilakukan oleh Pujiati (2019) dengan judul “Penggunaan Model Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tema Lingkungan Kelas III SD Negeri 2 Sidomulyo”. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (*class action research*) sebagai metode dalam penelitiannya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tebak kata pada setiap siklus pembelajaran PKN meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I, 50% siswa mencapai nilai >75 pada siklus II angka tersebut melonjak 35,7% menjadi 85,7%. Penelitian kedua dilakukan oleh Yuliati (2018) dengan judul “Pengaruh Tebak Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X LMT-Mandarin SMA Negeri 2 Malang”. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi-experimental ini memakai desain *posttest-only control group design* yang menggabungkan penelitian kuantitatif dengan metodologi eksperimen bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa dan pengaruh model tebak kata terhadap penguasaan kosakata siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin ditemukan pengaruh yang signifikan pada penggunaan media tebak kata.

Adapun penelitian ketiga dilakukan oleh Diana (2016) dengan judul “Penerapan Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-MM 3 SMK Negeri 12 Malang”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*class action research*) dengan tujuan untuk memaksimalkan motivasi siswa dalam pembelajaran Sejarah menggunakan permainan tebak kata di setiap siklusnya. Permainan tebak kata siklus I menunjukkan 20 siswa tidak aktif dan 7 siswa aktif, Siklus II permainan tebak kata mengungkapkan 10 siswa pasif dan 19 siswa antusias. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak kata dapat memaksimalkan motivasi belajar siswa.

Dari ketiga penelitian di atas, terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya mengenai metode penelitian, topik, dan tujuan penelitian. Pujiati (2019) menggunakan penelitian tindakan kelas dalam upaya memaksimalkan hasil belajar siswa kelas III PKN di SD Negeri 2 Sidomulyo. Yuliati (2018) meneliti pengaruh media terhadap pemahaman kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X-LMT SMA Negeri 2 Malang memerlukan penelitian kuantitatif dengan memakai rancangan eksperimen posttest-only control group design. Sedangkan Diana (2016) menggunakan penelitian tindakan kelas untuk menarik minat siswa kelas X-MM 3 di SMK Negeri 12 Malang dalam belajar Sejarah, penelitian ini memakai metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada media yang digunakan yaitu media tebak kata.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pergunaan Media Tebak Kata untuk Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI-LMT SMA Negeri 5 Malang”. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan respons siswa pada penggunaan media pembelajaran tebak kata. Media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran khususnya keterampilan membaca bahasa Mandarin.

2. Metode

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang hanya menggambarkan hal-hal secara objektif berdasarkan data yang dikumpulkan dan menyajikannya dengan menggunakan kata-kata dan frasa yang sesuai dengan tujuan penelitian (Putra, 2021). Sudut pandang ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan aktivitas siswa dan respons siswa pada penggunaan media pembelajaran tebak kata. Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti memiliki peran penting. Menurut hasil penelitian Rimeldi (2021), peneliti merupakan instrumen dan pengumpul data dalam penelitian. Peneliti berperan penuh pada saat penelitian berlangsung untuk merencanakan, melaksanakan, mengumpulkan, menganalisis data, melaporkan hasil penelitian serta hadir di lokasi penelitian dari awal hingga penelitian berakhir. Dalam penelitian ini sumber data merupakan siswa kelas XI- LMT SMA Negeri 5 Malang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 23 siswa.

Pada penelitian ini, terdapat dua data yang diperoleh. Data pertama, didapatkan dari hasil lembar observasi. Observasi adalah metode pengumpulan data yang sistematis yang melibatkan pengamatan dan pendokumentasian peristiwa yang ada dalam sasaran penelitian (Laily, 2015). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memantau dan mencatat aktivitas siswa dalam penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan membaca bahasa Mandarin. Lembar observasi diisi oleh guru bahasa Mandarin di SMA Negeri 5 dan dua rekan sejawat yang berpartisipasi sebagai pengamat dalam penelitian ini. Data kedua didapatkan dari hasil lembar angket. Pada penelitian ini lembar angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan bahasa Mandarin, angket tersebut diisi oleh siswa setelah pembelajaran berakhir. Pada penelitian ini, pengecekan keabsahan data dilakukan agar mendapatkan kebenaran data dan validasi data dari hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Menurut Moleong (2021), teknik triangulasi adalah teknik yang memanfaatkan hal hal lain untuk dilakukan pengecekan dan perbandingan data penelitian, kemudian membandingkannya dengan berbagai sumber, metode dan teori. Triangulator dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMA Negeri 5 Malang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Aktivitas siswa pada penggunaan media pembelajaran *Tebak Kata*

Pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media pembelajaran tebak kata dilakukan satu kali pertemuan secara *offline* pada hari Kamis, 4 Agustus 2022. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI-LMT sejumlah 23 siswa, pembelajaran dilakukan pada pukul 07.00–08.35 WIB. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru untuk memberikan materi dan menjelaskan beberapa langkah kerja dari media pembelajaran tebak kata. Pengumpul data penelitian ini dilakukan oleh tiga observer, yaitu satu guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dan dua teman sejawat dari prodi Pendidikan Bahasa Mandarin.

Materi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan KD 3.7 dan 4.7 tentang mengemukakan keinginan, kemauan dan kesukaan. Pada penelitian ini materi berfokus pada tema 爱好 [àihào] hobi. Sebelum melakukan proses pengambilan data di sekolah, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat *power point* (PPT) yang berisi materi serta media yang akan digunakan untuk pengambilan data, kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Mandarin SMAN 5 Malang. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan RPP yang telah disusun oleh peneliti.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, tiga observer menilai peneliti melalui angket yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa pada penggunaan media pembelajaran tebak kata. Pada lembar angket tersebut, terdapat beberapa aspek yang dinilai observer, kemudian dikumpulkan pada peneliti. Hasil observasi kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
Kegiatan awal				
1	Peneliti memulai kegiatan awal dengan memberikan salam.	√ 01 02 03		02/03 : Seluruh siswa menjawab salam.
2	Peneliti memperkenalkan diri dan menyapa siswa.	√ 01 02 03		02 : Beberapa siswa kurang fokus memperhatikan. 03 : 2 siswa kurang memperhatikan.
3	Peneliti memperkenalkan media pembelajaran tebak kata.	√ 01 02 03		02/03 : Seluruh siswa memperhatikan arahan dan penjelasan peneliti.
4	Siswa terlihat antusias saat di perkenalkan media pembelajaran tebak kata.	√ 01 02 03		
Kegiatan inti				
5	Peneliti menjelaskan langkah-langkah kerja penggunaan media tebak kata.	√ 01 02 03		01: Langkah penggunaan media sangat jelas. 02= Siswa dikelas sebagian kurang memahami.

Tabel 1. Hasil Observasi (Lanjutan)

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
6	Peneliti memberikan instruksi saat memulai penggunaan media tebak kata.	√ 01 02 03		03: 5 siswa mengajukan pertanyaan terkait penggunaan media tebak kata.
7	Siswa merespons dengan baik pada saat penggunaan media pembelajaran tebak kata.	√ 01 02 03		01/02/03: Seluruh siswa terlihat antusias dan berpartisipasi dengan baik pada saat menggunakan media.
8	Siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah kerja.	√ 01 02 03		01: Sudah sesuai namun beberapa siswa masih kebingungan.
9	Siswa terlihat bersemangat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	√ 01 02 03		
10	Siswa aktif melaksanakan kegiatan secara berpasangan.	√ 01 02 03		
11	Media pembelajaran tebak kata mampu menarik dan memfokuskan siswa saat pembelajaran.	√ 01 02 03		01/03: Siswa terlihat senang menggunakan media tebak kata. Media ini juga membuat siswa mengingat materi yang telah diberikan. 02: Terdapat 2 siswa yang tidak fokus saat pembelajaran karena bermain game online.
Kegiatan akhir				
12	Peneliti meminta pendapat secara lisan kepada siswa terkait dengan penggunaan media tebak kata.	√ 01 02 03		
13	Siswa memberikan pendapat secara lisan terkait pembelajaran hari ini menggunakan media tebak kata.	√ 01 02 03		02/03 = 5 siswa memberikan pendapat secara lisan (seru, mudah dipahami, menegangkan, menarik, bisa meningkatkan keterampilan membaca, meningkatkan komunikasi).

Keterangan: 01 (*Observer 1*), 02 (*Observer 2*), 03 (*Observer 3*)

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru model dan tiga observer memasuki ruang kelas XI- LMT. Guru memberi salam kepada siswa 大家好! [dàjiā hǎo!] Hallo semua! dan siswa menjawab 老师好! [lǎoshī hǎo] Hallo ibu guru! Setelah itu, guru memperkenalkan diri dan menyapa siswa secara singkat. Kemudian, guru memperkenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran tebak kata. Pada saat memperkenalkan media pembelajaran tebak kata, siswa terlihat antusias. Selanjutnya, peneliti mengulang materi yang sebelumnya telah diajarkan guru mengenai 爱好 [àihào] Hobi kepada siswa. Pada kegiatan awal pembelajaran *Observer 1*, *Observer 2*, *Observer 3* menyatakan “Ya” peneliti memulai kegiatan awal dengan memberikan salam. Pernyataan nomor dua diketahui bahwa ketiga *observer* menyatakan “Ya” peneliti memperkenalkan diri dan menyapa siswa namun terdapat beberapa siswa kurang fokus memperhatikan. Pada saat kegiatan awal pembelajaran dimulai, pernyataan nomor tiga ketiga *observer* menyatakan “Ya” peneliti memperkenalkan media pembelajaran tebak kata dan seluruh siswa memperhatikan arahan serta penjelasan peneliti. Kemudian pada pernyataan nomor empat, ketiga *observer* menyatakan “Ya” siswa terlihat antusias pada saat diperkenalkan media pembelajaran tebak kata.

Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan langkah-langkah kerja penggunaan media tebak kata kepada siswa. Kemudian, guru memberikan instruksi kepada siswa pada saat memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media tebak kata. Ketika proses belajar menggunakan media tebak kata, siswa terlihat antusias dan merespons dengan baik. Selain itu, siswa juga melakukan kegiatan sesuai dengan langkah kerja yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada tabel hasil observasi kegiatan inti pembelajaran, pernyataan nomor lima diketahui bahwa ketiga *observer* menyatakan “Ya” peneliti menjelaskan langkah-langkah kerja penggunaan media tebak kata dengan sangat jelas namun sebagian siswa kurang memahami langkah kerja yang telah dijelaskan. Pernyataan nomor enam ketiga *observer* menyatakan “Ya” peneliti memberikan instruksi pada saat memulai penggunaan kegiatan pembelajaran menggunakan media tebak kata. Pernyataan nomor tujuh ketiga *observer* menyatakan “Ya” siswa merespons dengan baik pada saat penggunaan media pembelajaran tebak kata. Selain itu, siswa juga terlihat antusias dan berpartisipasi dengan baik pada saat kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, pernyataan nomor delapan ketiga *observer* menyatakan “Ya” siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah kerja yang telah dijelaskan, namun beberapa siswa masih kebingungan menggunakan media tebak kata. Pernyataan nomor sembilan diketahui bahwa ketiga *observer* menyatakan “Ya” siswa terlihat bersemangat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pernyataan nomor sepuluh ketiga *observer* menyatakan “Ya” siswa aktif dan antusias maju kedepan melaksanakan kegiatan secara berpasangan. Pernyataan nomor sebelas ketiga *observer* menyatakan “Ya” media pembelajaran tebak kata mampu menarik dan memfokuskan siswa pada saat pembelajaran, namun terdapat dua siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran karena bermain *game online*.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, peneliti meminta pendapat secara lisan kepada siswa terkait penggunaan media pembelajaran tebak kata. Kemudian, siswa berdiri di kelas dan memberikan pendapat secara lisan terkait penggunaan media pembelajaran tebak kata. Berdasarkan tabel hasil observasi kegiatan akhir pembelajaran, pernyataan nomor dua belas ketiga *observer* menyatakan “Ya” peneliti meminta pendapat secara lisan kepada siswa terkait dengan penggunaan media tebak kata. Selanjutnya, pada pernyataan nomor tiga belas ketiga *observer* menyatakan “Ya” siswa memberikan pendapat secara lisan terkait pembelajaran hari ini menggunakan media tebak kata.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dijelaskan di atas, pada saat penelitian berlangsung siswa terlihat antusias dan merespons dengan baik pada saat penggunaan media pembelajaran tebak kata. Sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat untuk menghasilkan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga materi dapat disampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kegiatan awal pembelajaran menggunakan media tebak kata berlangsung dengan lancar dan kondusif. Kemudian guru memperkenalkan diri dengan singkat dan memperkenalkan media pembelajaran tebak kata kepada siswa. Siswa terlihat antusias pada saat guru memperkenalkan media pembelajaran tebak kata. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan langkah-langkah kerja penggunaan media tebak kata, kemudian guru memberikan instruksi pada saat akan memulai pembelajaran menggunakan media tebak kata. Hasil dari lembar observasi menyatakan bahwa pada saat kegiatan berlangsung seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, siswa juga merespons dengan baik pada saat penggunaan media tebak kata dan siswa melakukan kegiatan sesuai

langkah kerja yang telah dijelaskan sebelumnya. Terdapat 5 siswa mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan media tebak kata.

Pada kegiatan selanjutnya, siswa terlihat aktif melaksanakan kegiatan secara berpasangan dan bersemangat pada saat kegiatan berlangsung. Hal ini dibuktikan pada hasil lembar observasi yang menyatakan seluruh siswa terlihat senang dan bersemangat. Selain itu, siswa juga aktif maju ke depan kelas secara berpasangan pada saat penggunaan media pembelajaran tebak kata berlangsung. Selama kegiatan berlangsung, penggunaan media pembelajaran tebak kata mampu menarik dan memfokuskan siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menyatakan siswa terlihat senang dan mengingat materi yang telah diajarkan sebelumnya sehingga pada saat penggunaan media seluruh siswa dapat memahami dan membaca materi yang terdapat pada media tebak kata. Media pembelajaran dapat dikatakan baik dan sempurna apabila dalam penggunaannya mampu menarik perhatian dan memfokuskan siswa di kelas (Priyonggo & Qosyim, 2018).

Pada kegiatan akhir pembelajaran, suasana kelas tetap kondusif dan tertib selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah penggunaan media pembelajaran tebak kata, guru meminta pendapat secara lisan kepada siswa terkait kegiatan pembelajaran hari ini. Siswa memberikan pendapat secara lisan, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menyatakan terdapat 5 siswa yang memberikan pendapat terkait pembelajaran menggunakan media tebak kata. Siswa memberikan pendapat "Media pembelajaran tebak kata seru dan menyenangkan, materi yang diberikan dapat dibaca dengan jelas dan mudah di pahami, pada saat penggunaan media tebak kata terasa menegangkan, dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa". Menurut penelitian Maufur dan Lisnawati (2017), media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyalurkan pesan serta informasi yang disampaikan oleh guru agar merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga proses belajar berlangsung dengan baik.

3.2. Respons siswa pada penggunaan media pembelajaran *Tebak Kata*

Respons siswa didapatkan dari hasil lembar angket siswa yang telah diisi pada kegiatan akhir pembelajaran menggunakan media tebak kata. Angket tersebut diisi oleh 23 siswa dari kelas XI- LMT. Terdapat 10 pernyataan beserta pilihan jawaban yang tersedia pada lembar angket tersebut. Berikut tabel hasil lembar angket yang telah diisi oleh siswa (Tabel 2).

Pernyataan pertama, terdapat sembilan belas siswa menjawab SS (Sangat Setuju), sedangkan empat siswa menjawab S (Setuju) bahwa pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media tebak kata sangat menarik. Pernyataan kedua, pembelajaran menggunakan media tebak kata menjadi lebih menyenangkan. Pada pernyataan tersebut, delapan belas siswa menjawab dengan SS (Sangat Setuju) dan lima siswa dengan S (Setuju). Sebelas siswa menjawab SS (Sangat Setuju) pada pernyataan ketiga, sedangkan dua belas siswa menjawab S (Setuju) pada pernyataan pembelajaran menggunakan media tebak kata membuat saya lebih bersemangat belajar bahasa Mandarin. Pernyataan keempat, saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran tebak kata. Pada pernyataan tersebut, tiga siswa menjawab SS (sangat setuju), tujuh belas menjawab S "Setuju", dan tiga siswa menjawab TS "Tidak Setuju". Pada pernyataan kelima, empat belas siswa menjawab SS (Sangat Setuju) dan sembilan siswa menjawab S (Setuju) dengan memanfaatkan media tebak kata agar lebih berhasil adalah pernyataan belajar.

Tabel 2. Hasil Angket

No	Keterangan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media tebak kata sangat menarik.	19	4		
2	Pembelajaran menggunakan media tebak kata menjadi lebih menyenangkan.	18	5		
3	Pembelajaran menggunakan media tebak kata membuat saya lebih bersemangat belajar bahasa Mandarin.	11	12		
4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran tebak kata.	3	17	3	
5	Pembelajaran menggunakan media tebak kata menjadi lebih efektif.	14	9		
6	Media tebak kata memudahkan saya dalam melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin.	9	13	1	
7	Media pembelajaran tebak kata cocok diterapkan untuk keterampilan membaca bahasa Mandarin di kelas.	13	7	3	
8	Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media tebak kata dijelaskan secara detail dan jelas.	13	10		
9	Penggunaan media tebak kata membuat saya lancar membaca kosakata bahasa Mandarin.	11	12		
10	Kegiatan pembelajaran menggunakan media tebak kata membuat saya jenuh.			8	15

Pernyataan keenam, media tebak kata memudahkan saya dalam melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Sembilan siswa menjawab SS (Sangat Setuju), tiga belas siswa menjawab S (Setuju) dan satu siswa menjawab TS (Tidak Setuju) pada pernyataan tersebut. Pernyataan ketujuh, terdapat tiga belas siswa menjawab SS (Sangat Setuju), tujuh siswa menjawab S (Setuju) dan tiga siswa menjawab TS (Tidak Setuju) pada pernyataan media pembelajaran tebak kata cocok diterapkan untuk keterampilan membaca bahasa Mandarin di kelas. Pernyataan kedelapan, tahapan pembelajaran melalui penggunaan media tebak kata dijelaskan secara mendalam dan jelas. Tiga belas siswa menjawab dengan SS (Sangat Setuju) dan sepuluh dengan S (Setuju) terhadap pernyataan tersebut. Sebelas siswa menjawab SS (Sangat Setuju) dan dua belas siswa menjawab S (Setuju) pada pernyataan kesembilan pada pernyataan penggunaan media tebak kata membuat saya lancar membaca kosakata bahasa Mandarin. Pernyataan kesepuluh, kegiatan pembelajaran menggunakan media tebak kata membuat saya jenuh. lima belas siswa menjawab STS (Sangat Tidak Setuju) dan Delapan siswa menjawab TS (Tidak Setuju) pada pernyataan tersebut.

Berdasarkan hasil lembar angket siswa diatas, dapat diketahui respons siswa dari penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan membaca bahasa Mandarin siswa kelas XI-LMT SMA Negeri 5 Malang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media tebak kata sangat menarik, menyenangkan dan cocok diterapkan di kelas. Siswa juga menyatakan bahwa, pada saat menggunakan media tebak kata siswa menjadi lebih bersemangat belajar bahasa Mandarin. Penggunaan media yang sesuai mampu menghilangkan sikap pasif siswa selama pembelajaran berlangsung (Mardhiah & Akbar, 2018) dan layaknya media pembelajaran yang digunakan salah satunya dapat dilihat dari seberapa antusias peserta didik menggunakan media tersebut (Aryani, Afifah, & Putri, 2022). Penggunaan media tebak kata dalam penelitian ini merupakan salah satu alternatif untuk membantu guru menyampaikan materi dan informasi kepada siswa. Sehingga dalam penggunaan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebelum memulai penggunaan media, guru telah memperkenalkan media tebak kata kepada siswa dan menjelaskan langkah-langkah secara detail dan jelas dari penggunaan media tersebut. Hasil dari lembar angket siswa menyatakan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran tebak kata dan media tebak kata memudahkan siswa dalam keterampilan membaca bahasa Mandarin di kelas. Menurut penelitian Wijoyo (2016), untuk mencapai seluruh proses kegiatan pembelajaran dan pendidikan di kelas siswa harus menguasai keterampilan membaca. Hasil penelitian Sari, Saputro, & Hastuti (2014) dan Anthonieta, Ardiyani, & Ventivani (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang minat dan motivasi siswa sehingga pada saat proses pembelajaran siswa menjadi lebih tertantang dan tidak mudah jenuh. Hal ini sesuai dengan hasil lembar angket dari siswa bahwa media pembelajaran tebak kata tidak membuat siswa jenuh karena penggunaan media tebak kata bersifat permainan. Pada saat penggunaan media tebak kata suasana kelas lebih menyenangkan dan para siswa menjadi lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan sebelumnya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari aktivitas penggunaan media pembelajaran tebak kata untuk keterampilan membaca siswa kelas XI-LMT SMA Negeri 5 Malang, dapat disimpulkan bahwa penelitian berjalan dengan lancar dan kondusif tanpa mengalami hambatan. Pada saat penelitian berlangsung, siswa terlihat antusias dan bersemangat. Hal ini dibuktikan dari hasil lembar observasi dan lembar angket. Siswa juga terlibat aktif maju berpasangan dalam penggunaan media tebak kata. Selain itu, siswa dapat menerapkan media tersebut sesuai langkah-langkah kerja serta mampu membaca materi kosakata yang terdapat dalam media tebak kata. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan materi tentang 爱好 [àihào] hobi dapat dipahami dengan baik oleh siswa sehingga mampu menarik minat dan motivasi siswa. Hasil penelitian dari lembar observasi dan lembar angket menunjukkan bahwa media pembelajaran tebak kata efektif dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran alternatif untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Siswa menjadi lebih bersemangat pada saat pembelajaran menggunakan media tebak kata karena bersifat permainan, siswa tidak merasa kesulitan pada saat menggunakan media tebak kata, namun terdapat tiga siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan media tebak kata. Media tebak kata membantu dan memudahkan siswa dalam keterampilan membaca bahasa Mandarin, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang disajikan oleh guru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Daftar Rujukan

- Anthonieta, R. O., Ardiyani, D. K., & Ventivani, A. (2022). Penerapan Game Online Tebak Gambar Gartic.io pada Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IBB SMA Laboratorium UM. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(9), 1318–1327. <https://doi.org/10.17977/um064v2i92022p1318-1327>
- Aryani, Y. V., Afifah, L., & Putri, A. E. F. (2022). Media “Karho” untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK Tumapel Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(2), 228–239. <https://doi.org/10.17977/um064v2i22022p228-239>
- Diana, E. F. (2016). *Penerapan permainan tebak kata untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah kelas X MM 3 SMKN 12 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).

- Ekawati, S. (2015). *Penggunaan media Kimspiel dalam pembelajaran kosakata dan tata bahasa Jerman pada siswa kelas X di SMA Laboratorium UM* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117. Retrieved from https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Ferianti, F., & Hamzah, A. (2017). Model pembelajaran cooperative learning tipe tebak kata terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Arab di MIN Kemu OKU Selatan. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2), 134–143. doi: <https://doi.org/10.19109/jip.v3i2.1647>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., . . . & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Retrieved from <https://kitamenulis.id/2020/07/28/media-pembelajaran/>
- Haryanti, S. (2011). Penerapan sistem pembelajaran bahasa Mandarin di beberapa sekolah di Indonesia. *Lingua Cultura*, 5(2), 136–143. doi: <https://dx.doi.org/10.21512/lc.v5i2.384>
- Laily, N. (2015). *Penggunaan Media Kartu Wort-Sport-Domino "Fit Und Clever" dalam Pembelajaran Nomenkompositum bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Islam Kepanjen* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar Kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49–58. doi: <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Maria, M. (2017). Pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah pendekatan dan metode alternatif. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 1(1), 1–10. doi: <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v1i1.25>
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189–200. doi: <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). The development of Role Playing Game (RPG) "In Meinem Traum" as a learning media for German reading skill in eleventh grade of SMA. *Journal DaFIna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1), 174–181. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permendikbud Tahun 2016 No. 22. (2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/23383>
- Pujiati, S. (2019). *Penggunaan model tebak kata untuk meningkatkan hasil belajar PKn tema lingkungan kelas III SD Negeri 2 Sidomulyo* (Unpublished undergraduate thesis, IAIN Metro, Metro, Lampung). Retrieved from <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/218/>
- Putra, B. I. S. (2021). *Penerapan permainan Make a Match pada keterampilan membaca bahasa Jerman siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 8 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Rimeldi, C. N. (2021). *Penggunaan aplikasi Rosetta Stone sebagai media pembelajaran daring bahasa Jerman Siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi Kimia berbasis Role Playing Game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96–104. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3717>

- Surti, W., & Jailani, M. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pemberian tugas dan media kartu tebak kata pada peserta didik di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas tahun ajaran 2016/2017 oleh. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 12(2), 14–27. doi: <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v12i2.853>
- Wijoyo, T. (2016). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 5(1). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa/article/view/10432>
- Yuliati, E. (2018). *Pengaruh tebak kata terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin peserta didik kelas X LMT-mandarin SMAN 2 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).