

DAMPAK PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA WAKTU DALAM BAHASA MANDARIN PADA SISWA KELAS 7A SMP X SURABAYA

Abigail Rosalia Santoso¹, Maria Apriana, S.S., M.A.²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Widya Kartika

¹ Gaby07abigail@gmail.com

² maria.apriana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika permainan ular tangga digunakan untuk mengajar siswa tentang kosakata waktu bahasa Mandarin di SMP X Surabaya, hasil belajar para siswa meningkat secara signifikan. Sebelum permainan digunakan, nilai ketuntasan *pre-test* hanya 4% dari total siswa mencapai ketuntasan nilai standar sekolah (75), lalu setelah permainan ular tangga digunakan, ketuntasan nilai *post-test* meningkat drastis menjadi 88%, hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 84%. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata waktu Mandarin. Permainan ular tangga ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa, tetapi juga meningkatkan penghafalan kosakata para siswa. Di kelas 7A SMP X Surabaya, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 1 siswa menjadi 22 siswa, para siswa menjadi lebih bisa membangun bekerja sama satu sama lain dan permainan ini meningkatkan interaksi di kelas. Selain itu, permainan ular tangga membuat siswa lebih santai dan tertarik dalam belajar, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Mandarin, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Permainan ini juga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dan meningkatkan memori siswa tentang kosakata dan pemahaman kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Bahasa Mandarin, Kosakata Waktu, Hasil Belajar, Partisipasi Aktif, Kerjasama Siswa

Abstract

This study shows that when the snake and ladder game is used to teach students about Chinese time vocabulary in SMP X Surabaya, the learning outcomes of students increase significantly. Before the game was used, the pre-test completion score was only 4% of the total students achieved the school standard score completeness (75), then after the snake and ladder game was used, the post-test completion score increased to 88%, this shows an increase of 84%. This educational game-based learning approach is effective in improving the understanding and memory of Chinese time vocabulary. This snake and ladder game not only increases students' active participation and confidence, but also improves students' vocabulary memorization. In grade 7A SMP X Surabaya, the number of students who achieved completeness increased from 1 student to 22 students, the students became more able to build and cooperate with each other and this game increased interaction in the classroom. In addition, snake and ladder games make students more relaxed and interested in learning, increase their confidence in speaking Chinese, and encourage them to actively participate. The game also makes learning more interactive and fun, and improves students' memory of Chinese vocabulary and vocabulary comprehension.

Keywords: *snake and ladder game, Chinese language learning, time vocabulary, learning outcomes, active participation, student cooperation*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, pemahaman dan penguasaan bahasa Mandarin semakin menjadi kebutuhan yang paling utama. Dilansir dari antaranews, bahasa Mandarin tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga membuka peluang kerja dalam berbisnis, dan pertukaran budaya antar negara di dunia. Meskipun banyak siswa yang tertarik untuk belajar bahasa Mandarin, masih terdapat tantangan besar dalam mencapai tingkat pemahaman dan keterampilan yang memadai.

Bahasa Mandarin merupakan satu dari sekian banyak bahasa asing yang terdapat di Indonesia. Menurut Alwi (2011), posisi bahasa Mandarin sebagai bahasa asing di Indonesia telah ditetapkan pada Seminar Politik Bahasa, yang mendiskusikan bahwa bahasa Mandarin adalah bahasa asing, bukan bahasa daerah. Maka dari itu bahasa Mandarin telah menjadi salah satu bahasa yang perlu dipelajari karena sangat penting di kemudian hari.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Melsi (2015), dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan ular tangga dapat melatih kemampuan kognitif siswa, mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, dan menggunakan ular tangga juga merupakan salah satu cara yang bagus untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Selain itu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Desprians (2016), disimpulkan bahwa untuk membuat kalimat bahasa Mandarin sederhana, ular tangga dapat membantu menguasai kosakata yang diajarkan.

Menurut Ludgardis (2022), penggunaan permainan ular tangga berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran atau sebagai perantara saluran komunikasi antara guru atau pengajar dan yang memperoleh materi yaitu siswa dengan tujuan meningkatkan keinginan siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa, menambahkan permainan berupa permainan ular tangga dapat membantu siswa lebih cepat menangkap materi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana cara penggunaan permainan ular tangga untuk mempelajari kosakata waktu dalam bahasa Mandarin?
2. Apa dampak penggunaan permainan ular tangga terhadap pembelajaran kosakata waktu dalam bahasa Mandarin?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaplikasian permainan ular tangga bisa digunakan dalam mempelajari kosakata waktu dalam bahasa Mandarin.
2. Untuk mengetahui dampak dari penggunaan permainan ular tangga terhadap pembelajaran kosakata waktu bahasa Mandarin di SMP X.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Wahab (2016), metode pembelajaran interaktif adalah strategi pengajaran yang sangat sering dipakai oleh para pengajar, untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih interaktif serta lebih atau mendidik. Biasanya dengan metode pembelajaran interaktif, guru akan melibatkan siswa dengan siswa lainnya, maupun siswa dengan guru untuk saling berinteraksi agar menjadi suatu pembelajaran yang lebih memiliki makna interaktif.

Dampak penggunaan metode interaktif dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan metode interaktif dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik. Selain itu juga dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar peserta didik (Sanna, 2022). Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran interaktif yaitu berupa permainan ular tangga.

Permainan Ular Tangga

Menurut Mujib (2011), pada permainan ular tangga terdapat tangga dan ular yang sudah tergambar pada kotak, tangga berguna untuk naik ke kotak selanjutnya dan ular untuk turun ke kotak sebelumnya, baik ular maupun tangga semuanya terhubung di kotak lain sesuai kegunaannya. Ular tangga ialah permainan klasik untuk anak-anak yang biasanya dimainkan

lebih dari dua orang. Permainan ini adalah jenis permainan yang menarik yang membuat anak-anak berpartisipasi secara aktif dalam permainan menurut (Said 2016 : 240).

Afandi (2015), Permainan ular tangga adalah permainan yang berasal dari permainan ular tangga tradisional, lalu dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan siswa dan digunakan sebagai pengantar informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah satu dari banyak permainan yang sering digunakan untuk memberi sebuah referensi cara belajar yang baru dalam belajar bahasa Mandarin.

Cara Bermain Permainan Ular Tangga

Chayati et al., (2021:17), ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh setidaknya dua orang. Media permainan terdiri dari beberapa kotak berisi soal, dengan beberapa tangga atau ular yang terhubung pada kotak satu sama lain.

Manfaat Permainan Ular Tangga

Fatimah (2016), pengaplikasian media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat mengembangkan motivasi dan minat siswa serta membuat pelajaran lebih mudah diterima, yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Menurut Nasrani (2018), permainan ular tangga dapat membantu mengurangi ketegangan dan kejenuhan saat belajar karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam game. Ini memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, aturan permainan ular tangga yang sederhana membuatnya lebih mudah dimainkan dibandingkan permainan lainnya.

Menurut Sudarmika (2018), menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan keinginan belajar para siswa. Oleh sebab itu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan permainan berupa ular tangga sangat menarik karena sebagai salah satu inovasi cara belajar bahasa Mandarin.

Kekurangan Ular Tangga

Menurut Melsi (2015), bahwa penggunaan permainan ular tangga memerlukan persiapan yang baik untuk menyesuaikan materi dan kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan ular tangga juga membutuhkan banyak waktu untuk memberi penjelasan kepada siswa karena apabila kurang paham akan aturan permainan dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam bermain dan anak-anak yang kurang memahami materi dengan baik akan merasa sulit pada saat bermain.

Pengertian Pembelajaran dan Pengajaran

Pembelajaran memiliki arti yang berarti proses, perbuatan, atau cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik ingin belajar (Djamaluddin 2019). Pengajaran adalah suatu kegiatan mengajar dan segala sesuatu yang berhubungan dengan mengajar seperti cara dan sistem mengajar (Noriati, 2012).

Bahasa Mandarin

Menurut Cahyaningtyas (2018), bahasa Mandarin adalah salah satu dari enam bahasa yang digunakan pada Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) karena di dunia terdapat banyak sekali masyarakat yang tertarik akan bahasa ini, dan karena bertambah banyaknya penutur asli dari Tiongkok di berbagai dunia maka bahasa Mandarin memiliki peran besar dan penting di dunia, maka dari itu semakin banyak orang yang merasa perlu belajar bahasa Mandarin.

Kosakata Bahasa Mandarin

Menurut Fatimah (2016), untuk belajar bahasa asing seperti bahasa Mandarin, kosakata sangat penting untuk dikuasai. Faktor utama yang membuat siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu kesulitan dalam menulis, menghafal, dan memahami kosakata.

Menurut Chunghong (2009), kosakata adalah bagian terpenting dari pembentukan kata dan merupakan bagian yang digunakan untuk membentuk kalimat dan bahasa yang baik. Kosakata merupakan komponen penting dalam pembentukan bahasa. Dalam hidup, setiap orang akan menggunakan gabungan banyak kosakata dalam sebuah kalimat untuk berkomunikasi dengan baik, kosakata harus digunakan dengan benar.

Menurut Nurgiyantoro (2012), proses penguasaan kosakata dimulai sejak kecil dan biasanya dilakukan pada saat mempelajari bahasa ibunya. Proses penguasaan kosakata mencakup kemampuan untuk mengenali dan memilih kata yang tepat untuk digunakan dan memahami makna serta arti dari kosakata tersebut.

Kompetensi Bahasa Mandarin

Menurut Mannahali (2023), kompetensi belajar bahasa Mandarin mencakup kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Mandarin. Adapun penjelasan mengenai empat kompetensi dalam bahasa Mandarin yaitu: Kompetensi mendengarkan menurut Fathi (2020), mengacu pada kemampuan memproses dan memahami bahasa lisan dalam bahasa kedua atau bahasa asing yang melibatkan penggunaan fonetik pendengaran untuk mengatur dan mendeteksi suara, serta penerapan pengetahuan linguistik dan dunia untuk memahami makna teks lisan. Kompetensi berbicara menurut Marzuqi (2019), merupakan kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dalam suatu Bahasa yang berupa keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing karena memungkinkan siswa untuk terlibat dalam percakapan dan interaksi nyata dengan penutur bahasa lain. Berbicara melibatkan penggunaan pengetahuan tentang bahasa dan dunia luar untuk mengungkapkan ide, pendapat, dan informasi secara efektif, dan ini dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam berbicara. Kompetensi menulis menurut Tarigan (2008) adalah proses menyampaikan bahasa melalui rangkaian tanda atau simbol yang terlihat. Menulis juga mencakup penggunaan simbol tertulis untuk menyampaikan makna dan mengkomunikasikan ide. Kompetensi membaca menurut Zhang (2022), adalah suatu proses yang melibatkan pembuatan dan analisis makna di setiap tingkat unit teks. Kemampuan membaca seseorang dalam berbagai bahasa berbeda dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengetahuan bahasa, kosa kata, dan keterampilan pemahaman. Penilaian membaca sangat penting untuk memantau kemajuan dan menemukan bahasa yang perlu ditingkatkan.

Dampak Pembelajaran menggunakan Permainan

Menurut Sappaile et al., (2024), bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan yaitu meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Media atau metode pembelajaran yang memiliki komponen interaktif dan permainan dapat membuat lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan pemahaman dan menangkap materi dengan baik. Pembelajaran menggunakan permainan juga dapat memperluas cara pembelajaran dengan memberi suatu variasi baru dalam menyampaikan materi, hal ini juga dapat membantu para murid untuk berkreasi dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Djunaedi et al., (2023), dampak penggunaan permainan yaitu sebuah inovasi yang menarik, pembelajaran berbasis game membuat dunia pendidikan berubah dengan menggunakan permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar, pemahaman ini juga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan terdapat interaksi antara pengajar dengan siswa, maupun antar para siswa.

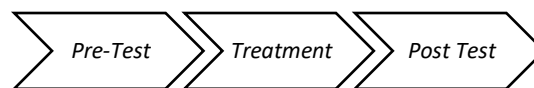
Menurut Fauzi et al., (2023), pembelajaran berbasis permainan telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sehingga permainan telah menjadi satu cara yang bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, Qurtubi et al., (2023).

Menurut Kair et al., (2023), faktor adaptif dalam permainan juga dapat membuat setiap siswa mendapat perlakuan yang sama dan lebih dihargai atas segala yang mereka lakukan,

karerna setiap siswa memiliki kesempatan untuk berhasil dan mencapai kesuksesan serta membuat siswa lebih percaya diri untuk berprestasi.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen yaitu Pre-Experimental Design. Menurut Sugiyono (2014:109) desain pra eksperimen terdiri dari satu kelompok atau kelas yang diberikan sebelum dan sesudah tes, yang diterapkan pada satu kelompok kontrol. Yusuf (2017), menyebutkan bahwa pada penelitian eksperimen terdapat hubungan sebab akibat antara independent variable dan dependent variable sehingga memiliki pengaruh anantara kedua variabel tersebut, hal ini pun sesuai dengan padangan Sukardi (2011) menjelaskan bahwa pada penelitian eksperimen, semua variable termasuk independent variable dan dependent variable dari awal penelitian telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti akan melakukan penelitian ini dengan menggunakan desain penelitian One-Group Pre-test Post-tets. Menurut Sugiyono (2014), menyebutkan bahwa desain Pre-test Post-tets terdiri dari satu kelompok yang akan diberlakukan sebuah treatment atau perlakuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan ular tangga memiliki dampak pada pembelajaran kosakata waktu siswa kelas 7A di SMP X Surabaya. Berikut gambaran dari penggunaan desain yang peneliti gunakan:



Gambar 1
Desain Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7A di SMP X Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Analisis Data

Untuk menganalisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu dengan untuk menghitung persentase kemampuan sebelum dan sesudah digunakan metode pembelajaran dalam penelitian ini dengan mengolah hasil belajar peserta. Data tersebut merupakan hasil dari pre-test, post-test, yang telah peneliti berikan kepada para siswa. Dalam menganalisis perolehan nilai dari para siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

Dalam menganalisa nilai rata-rata kelas, peneliti membedakan menjadi 2 kategori yaitu:

1. Nilai rata-rata pre-test dan nilai rata-rata post-test, rumus yang peneliti gunakan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan : \bar{x} : nilai rata – rata (mean); $\sum xi$: jumlah nilai kelas; n : jumlah data / siswa

2. Untuk mengetahui hasil ketuntasan klasikal suatu kelas, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Setelah mendapat semua hasil yang dicari, selanjutnya peneliti akan membahas dan memberikan kesimpulan terhadap hasil tersebut pada bab selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Sebelum Menggunakan Permainan Ular Tangga

Hasil pengamatan kelas yang peneliti dapatkan sebelum digunakannya permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Mandarin yaitu: guru pengajar di sekolah pada saat melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin hanya menggunakan metode ceramah, dan metode tanya jawab. Pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas, guru pengajar juga menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar dan power point sebagai media untuk mengajar, namun guru pengajar tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga setelah peneliti mengamati suasana kelas, para siswa ada yang merasa bosan dan tidak mendengarkan yang dijelaskan oleh guru pengajar. Situasi di kelas juga dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa pasif dalam proses belajar mengajar. Guru pengajar pun sudah berupaya memberikan pembelajaran yang lebih menarik dengan membuat power point yang sangat menarik perhatian para siswa, namun tidak semua siswa menjadi aktif, masih banyak dari siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran.

Proses Pembelajaran Setelah Menggunakan Permainan Ular Tangga

Hasil pengamatan kelas yang peneliti dapatkan setelah digunakannya permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Mandarin yaitu pada saat pembelajaran guru pengajar menggunakan suatu metode pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan yaitu menggunakan metode interaktif dengan mediasi permainan berupa ular tangga. Situasi kelas pada saat pembelajaran menggunakan metode ini berbeda dengan sebelum digunakan metode berupa permainan ini, karena sebagian besar siswa pada saat pembelajaran berubah menjadi lebih aktif dan merasa senang serta tidak bosan ketika proses pembelajaran diberi sebuah permainan.. Tujuan awal dari diaplikasikannya permainan ular tangga pada saat pembelajaran adalah untuk menemukan cara baru yang lebih menarik perhatian para siswa untuk belajar bahasa Mandarin. Lalu karena permainan ini merupakan permainan kelompok, maka dengan digunakannya permainan ini pada saat proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk berkolaborasi. Peneliti memberi kesempatan kepada para siswa agar pada saat pembelajaran mendapatkan pengetahuan lebih seperti dengan memberi kesempatan untuk membaca kosakata, serta menjawab pertanyaan soal yang ada.

Penerapan Permainan Ular Tangga pada pembelajaran

Penerapan penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Mandarin ini digunakan karena ingin memberi cara baru dalam belajar bahasa Mandarin di sekolah. Permainan ini dilakukan selama kurang lebih 40 menit (1 jam pelajaran). Sistem permainan ular tangga yang digunakan pada pembelajaran ini tidak berbeda jauh dengan permainan ular tangga pada umumnya, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Setiap kotak dalam permainan ular tangga memiliki soal-soal yang sudah dibuat sesuai dengan materi kosakata yang telah diajarkan. Berikut isi dari ular tangga yang telah peneliti siapkan:



Gambar 2

Permainan ular tangga

2. Pada permainan ular tangga ini para siswa diminta untuk menjawab soal yang telah disiapkan dengan menjawab soal menggunakan bahasa Mandarin atau menyebutkan arti dalam bahasa Indonesia dan sebaliknya sesuai dengan soal ditempat angka dadu mereka berhenti.
3. Satu kelompok memiliki empat hingga enam orang yang dibagi secara acak oleh peneliti. Untuk urutan pemain juga telah diurutkan dari kelompok paling depan lalu urut kebelakang sesuai tempat duduk para siswa.
4. Permainan dimulai dengan melempar dadu. Angka dadu yang keluar menentukan berapa banyak langkah yang harus dilakukan siswa tersebut.
5. Setelah melangkah dan berhenti di satu kotak, siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak, jika mereka tidak dapat menjawab, mereka tidak akan memiliki kesempatan untuk mengacak dadu lagi sampai putaran berikutnya.
6. Siswa memiliki kesempatan untuk mengacak dadu lagi apabila pada acakan pertama mendapat angka 6. Jika siswa memperoleh kotak dengan tangga, mereka berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut. Tetapi apabila siswa mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular.
7. Kelompok pemain pertama yang mencapai kotak terakhir dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan ular tangga ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk mempelajari lebih banyak materi atau mengulanginya. Lalu karena permainan ini juga merupakan permainan kelompok maka hal ini akan membantu siswa untuk saling bekerja sama, membuat permainan menjadi salah satu cara belajar yang menyenangkan bagi para siswa serta menciptakan suasana belajar yang baru.

Hasil Evaluasi nilai Pre-Test dan Post-Test siswa kelas 7A

Berikut adalah hasil pengolahan penilaian pre-test dan post-test siswa kelas 7A, yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1
Perbandingan nilai *Pre-test* dan *Post-test*

KETERANGAN	PRE-TEST		POST-TEST	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah siswa	1	24	22	3
Persentase Ketuntasan	4%		88%	
Nilai Rata-rata	32,2		90,96	
Peningkatan persentase ketuntasan	84%			

Pada hasil evaluasi nilai sebelum digunakannya permainan ular tangga (pre-test) di kelas 7A, dapat dilihat bahwa hasil nilai siswa sebagian besar dibawah nilai standar ketuntasan sekolah (75), hal tersebut dapat terjadi karena pre-test ini diberikan kepada siswa sebelum menerima materi pembelajaran. Berdasarkan hasil nilai pre-test yang diperoleh, hanya terdapat 1 dari 25 siswa yang tuntas dari batas nilai standar sekolah (75), maka persentase ketuntasan sebesar 4%. Selanjutnya, hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat kelas 7A yang terdiri dari 25 siswa adalah 32,2 dari total nilai 100. Setelah didapat persentase ketuntasan, maka persentase ketidaktuntasan yaitu sebesar 96%. Dari hasil nilai ketuntasan dan ketidaktuntasan diatas dapat dilihat bahwa pre-test tersebut bersifat tidak tuntas karena hanya 4% dari keseluruhan siswa yang memenuhi standar nilai sekolah (75).

Selanjutnya, pada hasil evaluasi nilai setelah digunakan permainan ular tangga (post-test) di kelas 7A, dapat dilihat bahwa hasil nilai siswa telah jauh lebih meningkat dan sebagian besar telah tuntas dari batas nilai standar ketuntasan sekolah (75). Berdasarkan hasil nilai post-test yang diperoleh, terdapat 22 dari 25 siswa yang tuntas dari batas nilai standar sekolah (75), maka persentase ketuntasan sebesar 88%. Selanjutnya, hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapat kelas 7A yang terdiri dari 25 siswa adalah 90,96 dari total nilai 100. Setelah didapat persentase ketuntasan, maka persentase ketidaktuntasan yaitu sebesar 12%. Dari hasil nilai ketuntasan dan ketidaktuntasan diatas dapat dilihat bahwa post-test tersebut bersifat efektif karena 88% dari keseluruhan siswa telah memenuhi standar nilai sekolah (75).

Dilihat dari nilai rata-rata diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 32,2 lalu rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 90,96. Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajari siswa. Sebelum menggunakan permainan ular tangga, ketuntasan nilai pre-test hanya sebesar 4%, tetapi ketuntasan nilai post-test meningkat drastis menjadi 88%, dengan peningkatan nilai sebesar 84%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan seperti penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kosakata waktu.

Kelebihan penggunaan permainan ular tangga terhadap pembelajaran kosakata waktu dalam bahasa Mandarin

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, permainan ular tangga memiliki banyak kelebihan, terutama dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan membaca dalam bahasa Mandarin, karena pada saat proses bermain para siswa diharuskan untuk membaca soal dan menjawab pertanyaan sehingga hal tersebut dapat membantu para siswa meningkatkan kompetensi berbicara dan membaca. Selain itu, permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam mempelajari kosakata yang sedang diajarkan.. Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dimodifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih santai yang membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran. Melalui permainan ini, siswa juga dapat belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan lebih baik, yang merupakan bagian penting dari penguasaan bahasa.

Siswa mampu mengingat dan memahami kosakata serta struktur kalimat bahasa Mandarin dengan bermain permainan ular tangga. Permainan sering memiliki soal yang harus dijawab dengan benar. Hal ini dapat memberi dorongan bagi siswa untuk mengulang dan mengingat pelajaran. Pengulangan ini juga dapat meningkatkan pengetahuan, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konteks penggunaan bahasa dalam berbagai situasi. Ini membuat pembelajaran lebih luas dan berguna. Secara keseluruhan, permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

Kekurangan penggunaan permainan ular tangga terhadap pembelajaran kosakata waktu dalam bahasa Mandarin

Dalam penelitian ini selain kelebihan dari permainan ular tangga, tentu terdapat juga kekurangan dalam penggunaan permainan ini yaitu: Permainan ini seharusnya dimainkan individu setiap siswa, namun karena waktu pembelajaran yang kurang lama lalu waktu untuk menjelaskan aturan bermain juga perlu banyak waktu, sehingga peneliti mencari alternatif dengan membuat permainan ini secara berkelompok, sehingga masih mendapatkan suatu manfaat yaitu nilai bekerja sama antar para siswa. Kurang paham akan materi dan peraturan permainan membuat beberapa siswa pada saat gilirannya mengulur banyak waktu dan terjadi

kebingungan sehingga permainan tidak bisa sepenuhnya efektif. Permainan ular tangga ini memiliki keterbatasan dalam digunakan pada saat proses pembelajaran karena pada penelitian ini dapat digunakan pada bagian kosakata dan kalimat saja, untuk bagian pembelajaran seperti percakapan, listening, dan penulisan hanzi tidak dapat diajarkan melalui metode permainan ular tangga ini. Lalu meskipun permainan ular tangga ini dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, namun tidak semua dapat terlibat karena karakter dari pada siswa berbeda-beda apabila siswa kurang percaya diri mereka akan lebih memilih untuk diam

Dampak dari Penggunaan Permainan Ular Tangga

1) Dampak Positif

- Membantu siswa menemukan cara belajar yang lebih menyenangkan.
- Membuat suasana belajar di kelas lebih menantang dan bervariasi.
- Membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi pada suatu aktivitas atau kegiatan.
- Meningkatkan kemampuan menghafal dan memahami penggunaan kosakata materi.
- Meningkatkan hasil belajar setiap siswa.
- Meningkatkan kepercayaan diri setiap siswa berbicara menggunakan bahasa Mandarin.
- Menciptakan interaksi langsung antara guru pengajar dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa.
- Membangun kerjasama antara para siswa karena permainan ular tangga yang digunakan merupakan permainan kelompok.

2) Dampak Negatif

- Beberapa siswa lebih fokus pada permainan daripada fokus ke materi yang diberikan.
- Suasana kelas jauh lebih ramai sehingga akan sedikit mengganggu kelas lain.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis diatas, dapat ditemukan bahwa penggunaan permainan ular tangga pada proses belajar mengajar kepada siswa SMP X di Surabaya tentang kosakata waktu dalam bahasa Mandarin, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka. Pada awalnya sebelum digunakan permainan ular tangga, hanya 4% dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan nilai standar sekolah (75). Namun, setelah menggunakan permainan ular tangga, ketuntasan nilai post-test meningkat drastis menjadi 88%, maka itu terjadi peningkatan sebesar 84%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan berupa ular tangga ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat kosakata waktu Mandarin.

Penelitian ini menemukan bahwa permainan ular tangga memberikan dampak positif pada pembelajaran kosakata waktu Mandarin secara signifikan. Selain meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa, permainan ini sangat menarik dan membantu mereka menghafal kosakata dan meningkatkan hasil belajar mereka. Permainan ini meningkatkan jumlah siswa kelas 7A SMP X di Surabaya yang tuntas dari 1 siswa menjadi 22 siswa. Permainan ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama satu sama lain dan meningkatkan interaksi di kelas. Selain itu, permainan ular tangga membuat siswa lebih santai dan tertarik dalam belajar, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Mandarin, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Karena permainan ini dimainkan dalam kelompok, siswa belajar bekerja sama dan memberi dukungan satu sama lain, yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin dan keterampilan interpersonal mereka. Permainan ular tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih

interaktif dan menyenangkan, tetapi melalui pengulangan materi dalam konteks yang menarik, tetapi juga membantu memperkuat memori siswa dalam memahami dan menghafal kosakata dalam bahasa Mandarin.

Saran

Saran yang didapat setelah melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran kosakata waktu dalam bahasa Mandarin yaitu guru pengajar harus memastikan bahwa semua siswa ikut berpartisipasi dalam permainan apabila dilakukan dalam berkelompok. Lalu sebelum permainan digunakan sebaiknya menyiapkan dan menyampaikan materi yang akan digunakan dengan baik agar pada saat permainan dimulai para siswa tidak kebingungan, serta penjelasan mengenai aturan permainan harus jelas agar ditengah permainan tidak terganggu. Saran peneliti bagi calon peneliti adalah untuk mengaplikasikan permainan ular tangga ini sebagai salah satu cara belajar yang baru bagi para siswa, serta para calon peneliti dapat memodifikasi permainan ini sesuai dengan kekurangan yang telah peneliti tuliskan diatas yaitu apabila pada pembelajaran bahasa Mandarin, dapat memodifikasi permainan tersebut menjadi lebih kompleks lagi dengan memasukkan materi ajar yang tidak dapat diajarkan pada penelitian ini agar proses pembelajaran dapat menjadi semakin efektif dan lebih bermanfaat bagi para siswa saat belajar bahasa Mandarin, serta harus menyiapkan waktu pembelajaran dengan baik agar dapat terlaksana dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol. 1. No. 1 (hlm. 77-89)*.
- Alwi, H., dan Sugono, D. (2011). *Politik bahasa risalah seminar politik bahasa*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud.
- Cahyaningtyas, dkk., (2018). Evaluasi kamus percakapan Bahasa Mandarin sehari-hari sebagai media bagi pembelajar pemula. Universitas Negeri Semarang: *Journal of Chinese Learning and Teaching, Longda Xiaokan 1 (2): 32-37*.
- Chayati, N., Sugiyono, Sulistyorini, S. (2021). *Media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika dan keaksaraan anak usia dini*. Semarang: Pilar Nusantara
- Chunghong, S. (2009). *Pengenalan bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua*. Beijing: Peking University Press.
- Despriani (2016) Pengaruh penggunaan ular tangga terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana Bahasa Mandarin siswa kelas XI SMA GIKI 2 Surabaya Tahun Ajaran 2015/2016.
- Djamaluddin, A, dan Wardani. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar kompetensi pedagogis*. Parepare: CV. Kaafah Learning Center
- Djunaedi, D., Suprapti, I., Nawangwulan, K., Nurnainah, N., Claartje, M. M. D., Adam, J. d'Arc Z., & Sangkala, S. (2023). Description of mother's knowledge about influence foods that contain sucrose the occurrence of dental caries in Pampang health center Makassar City. *International Journal of Health Sciences, 1(3), 224-229*
- Fathi, J., Derakhshan, A., dan Torabi, S. (2020). The effect of listening strategy instruction on second language listening anxiety and self-efficacy of Iranian efl learners. *Journal SAGE open. April-June 2020: 1-13*
- Fatimah, S.U. (2016). Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga tiga dimensi (3d) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016.

- Kair, A. F., Magito, M., Perkasa, D. H., Wahdiniawati, S. A., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh kecerdasan emosional, kompetensi, dan budaya organisasi terhadap kepuasan kerja pada yayasan pengembangan potensi sumber daya pertahanan. *Jurnal Price: Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(01), 47–59
- Ludgardis, Burhanuddin, Usman, M. (2022). Media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan kosakata Bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences Vol.1, No.2, August 2022*.
- Mannahali.M (2023). Model-model pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Mandarin. *Jurnal Cakrawala Mandarin: Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia, Vol.7, No.1, April 2023: P51-60*
- Marzuqi. I. (2019). *Keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surabaya: Istana
- Melsi, A. (2015). *Efektivitas penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Mujib, F. dan Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mustaqim.M, (2017). Model evaluasi pembelajaran Stain Kudus (studi kasus sistem evaluasi pembelajaran dosen Prodi Manajemen Bisnis Syari'ah Stain Kudus). *Jurnal Quality Vol. 5, Nomor 1, 2017: 155-169*
- Nasrani (2018). *Pengaruh penerapan strategi permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia
- Noriati. A.(2012). *Murid dan alam belajar: Siri Pendidikan Guru*. Malaysia: Oxford Fajar
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian dalam pembelajaran bahasa*. Yogyakarta:BPFE
- Panggabean.S. (2021). *Konsep dan strategi pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Qurtubi, A., Purwati, S., Ramli, A., Tutiliana, T., & Mardikawati, B. (2023). Development of learning tools with a self organized learning environment model to facilitate students'academic abilities. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11337–11342
- Rohmatillah, R. (2013). Implementasi Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 1, Nomor 2, Juli 2013; 156-165
- Said, Alamsyah dan Budimanjaya, A. (2016). *95 Strategi mengajar multiple intellegences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar peserta didik*. Jakarta: Kencana
- Sanna, M., (2022). *Efektivitas model pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik Kelas V SDN 290 inpres kasisi' Kabupaten Tana Toraja*. Skripsi: Universitas Bosowa Sulawesi.
- Sappaile, et al., (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. Volume 7 Nomor 1, 2024*.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media ular tangga inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20-29.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tarigan. H.G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung : Angkasa

- Wahab, R. (2016). *Psikologi belajar edisi 1 cetakan 2*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Xin, H. (2023). *Penguasaan Bahasa Mandarin buka banyak peluang bagi pemuda Afsel*. Sumber: Antaranews
- Yusuf . (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zhang, D. dan Liu L. (Ed). (2022). *Reading in chinese as an additional language learners' development, instruction and assessment*. New York: Routledge.