

PENGARUH PERMAINAN *MAKE A MATCH* TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA MURID MAITREYAWIRA

Alemina Br Perangin-angin¹, Chindy Mitha²

¹Universitas Sumatera Utara

²Sekolah Tinggi Bahasa Asing Persahabatan Internasional Asia
aleminaperanginangin@gmail.com

Abstrak

Di era Globalisasi ini, Bahasa Mandarin adalah bahasa asing kedua terutama untuk bisnis di Asia Tenggara setelah bahasa Inggris. Semakin lama semakin banyak tempat kursus yang mengajarkan bahasa Mandarin, namun masih saja terdapat beberapa kursus yang belum menetapkan metode pengajaran yang tepat bagi murid-murid. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui secara signifikan besar pengaruh metode permainan *Make A Match* terhadap penguasaan kosakata murid sekolah dasar Maitreyawira Medan. Metode permainan *Make A Match* merupakan suatu metode pengajaran yang melibatkan permainan didalamnya, dimana metode tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan *true experimental design*, yang menggunakan tes dalam pengumpulan data. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya kegiatan pembelajaran dengan metode permainan *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan kosakata bahasa Mandarin pada murid sekolah dasar Maitreyawira Medan, yang dimana $t_{hitung} = 21.34 > t_{tabel} = 2.20$. Kesimpulannya adalah metode permainan *Make A Match* cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Kata Kunci : *Make a Match*, Permainan, Pembelajaran, Kosakata, Mandarin,

Abstract

In this globalization era, Mandarin as the second international language for business in South of Asia after English. There are More and more language schools for teaching Mandarin, but just a few of them set a proper teaching methods for students. The purpose of this study was to determine the effect game of *Make A Match* to the vocabulary in primary school students of Maitreyawira Medan. Match game method is a method of teaching by playing the game. The method makes the classroom atmosphere becomes more active and enjoyable. The research method in this research is quantitative method with a true experimental design, which uses test data collection. The results in this study show that with the implementation of learning activities with the game *Make A Match* method can improve the ability to use Mandarin Chinese vocabulary in elementary school students Maitreyawira Medan, which is where $T_{(count)} = 21.34 > T_{(table)} = 2.20$. The conclusion is *Make A Match* game method suitable to be applied in the process of learning Mandarin Chinese vocabulary.

Keywords: *Make a Match*, Game, Teaching, Vocabulary, Mandarin

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, perdagangan luar negeri pun terus berkembang, Cina adalah salah satu negara yang menjadi pusat perhatian para investor asing,

sehingga penggunaan bahasa Mandarin menjadi media yang sangat penting untuk memperlancar hubungan bisnis. Hingga saat ini, bahasa Mandarin adalah bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris.

Di tahun 2012, Menurut National Encyclopedia, 955 juta orang telah menggunakan bahasa Mandarin dan jumlah ini akan terus bertambah setiap tahunnya. Peningkatan bahasa mandarin karena munculnya kesadaran imigran Cina Selatan yang bermukim di Malaysia, Singapura, dan Thailand untuk menghidupkan kembali budaya nenek moyang oleh generasi ke 3-4 di Asia Tenggara. Karenanya tidak mengherankan bahasa Cina dipakai sebagai bahasa perdagangan ke dua di Asia Tenggara setelah bahasa Inggris. Dengan demikian semakin lama semakin banyak tempat kursus yang bermunculan mengajarkan bahasa Mandarin. Namun masih saja terdapat beberapa kursus yang belum menetapkan metode pengajaran yang tepat bagi murid-murid, dan masih saja terdapat beberapa orang tua yang berbahasa mandarin terhadap **anaknya** dengan kosakata yang tidak begitu tepat pelafalannya.

Kosakata merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran bahasa, termasuk bahasa mandarin. Dalam proses pembelajaran bahasa, ada 4 aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting, keempat aspek itu adalah keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis, tentunya keempat aspek ini juga didasari oleh penguasaan kosakata. Menurut hasil penelitian Shella Andriani (2014:49) jumlah kosakata yang diajarkan dengan metode terjemahan dan ilustrasi pada kelas 5 (P5 Upper Class) Chandra Kusuma hanya mencapai 3 sampai 5 untuk setiap pertemuan. Metode pengajaran yang ini kurang sesuai karena tidak membuahkan hasil yang baik. Pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan dengan metode yang lebih menekankan pada interaksi antar murid dan interaksi murid dengan guru.

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, salah satu metode yang tepat adalah metode permainan. Dalam metode permainan, ada banyak model permainan yang dapat dilakukan didalam proses belajar mengajar, salah satu yang dilakukan peneliti adalah metode permainan mencari teman. Dengan demikian, peneliti akan meneliti pengaruh metode permainan mencari teman (*Make a Match*) terhadap penguasaan kosakata murid kelas 2 SD Maitreyawira Medan. Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut diatas, maka rumusan masalah penelitian dalam skripsi ini adalah : Bagaimana pengaruh metode permainan mencari teman (*Make a Match*) terhadap penguasaan kosakata 3 kelas 2 SD Maitreyawira Medan?

1.2. Tujuan

Adapun tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui secara signifikan besar pengaruh metode pengajaran media flashcard terhadap perkembangan kosakata murid preschool First Class Education Centre.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penulis menggunakan tes yang diambil dari soal ujian semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 sebagai instrumen penelitian. Penelitian yang dilakukan dikelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan sedangkan dikelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

2.1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas 2SD Maitreyawira Medan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Pada penelitian ini, murid SD kelas 2A, yang berjumlah 30 orang, pelajaran kosa kata

akan diajarkan dengan metode permainan mencari teman (*Make A Match*), sedangkan murid SD kelas 2B, yang berjumlah 30 orang akan diajarkan dengan metode biasanya.

2.2. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan peneliti untuk penelitian ini adalah tes. Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja atau sejenisnya, yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes diambil dari soal ujian mandarin kelas 2SD semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

Jenis uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan uji Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan KR20 dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan kategori tinggi dengan ($r = 0,88$). Berdasarkan tabel koefisien korelasi, reliabilitas instrument yang dipakai pada penelitian ini dikatakan tinggi karena ($r = 0,88$) diantara $0,88 < 1,00$.

2.3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan aplikasi rumus Uji T, yang memiliki kriteria H_a ditolak $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 diterima $t_{hitung} < t_{tabel}$. Kriteria pengujian uji hipotesis adalah nilai $T_{hitung} > T_{table}$. Dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Maka diperoleh nilai T_{table} adalah 1,67. Maka dapat diketahui bahwa nilai $T_{hitung} > T_{table}$ ($2,390 > 1,67$). Dari pengujian uji hipotesis dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara nilai posttes kelas eksperimen dan kelas kontrol dan terdapat pengaruh dari pembelajaran dengan metode permainan mencari teman (*Make a Match*) terhadap

penguasaan kosakata murid dikelas 2A SD Maitreyawira Medan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap permasalahan yang diambil maka diperoleh data masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen (kelas 2A) menggunakan sampel 30 orang siswa dan kelompok kontrol (kelas 2B) menggunakan sampel 30 orang siswa. Data analisis diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan metode permainan mencari teman (*Make a Match*) terhadap penguasaan kosakata murid kelas 2 SD Maitreyawira Medan. Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, dimana pada kelompok eksperimen nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 61,17 dan *posttest* adalah 86,53, sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 56,50 dan *posttest* adalah 74,83.

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.

Berdasarkan data hasil *posttest* setelah proses pengajaran dengan metode permainan mencari teman (*Make a Match*), diperoleh data statistik dan detail perhitungan distribusi frekuensi sebagai berikut. Setelah penelitian dilakukan oleh peneliti terhadap *posttest* pada kelompok eksperimen maka diperoleh hasil dari nilai *posttest* yaitu nilai Mean (rata-rata) sebesar 80,17. Nilai Median (tengah) yang didapat adalah 80. Nilai yang memiliki frekuensi terbanyak (Mode) adalah 70. Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dari 30 orang siswa dalam penelitian.

Distribusi frekuensi data kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	60 ~ 66	3	10%
2	67 ~ 73	5	16,7%
3	74 ~ 80	8	26,6%
4	81 ~ 87	3	10%
5	88 ~ 94	5	16,7%
6	95 ~ 100	6	20%
TOTAL		30	100%

Dari tabel di atas diperoleh total frekuensi sebanyak 30 dengan frekuensi tertinggi pada kelas interval 74~80 yaitu sebanyak 8, sementara frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 60~66 yaitu sebanyak 3.

Berdasarkan data hasil *posttest* setelah proses pengajaran dengan metode biasa, diperoleh data statistik dan perhitungan distribusi frekuensi sebagai berikut. Setelah penelitian dilakukan oleh peneliti terhadap *posttest* pada kelompok kontrol maka diperoleh hasil dari nilai *posttest* yaitu nilai Mean (rata-rata) sebesar 73,50. Nilai Median (tengah) yang didapat adalah 75. Nilai yang memiliki frekuensi terbanyak (Mode) adalah 85. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90 dari 30 orang siswa dalam penelitian.

Distribusi frekuensi data kelompok kontrol diperoleh total frekuensi sebanyak 30 dengan frekuensi tertinggi pada kelas interval 70~76 yaitu sebanyak 10, sementara frekuensi terendah terdapat pada kelas interval 50~56 yaitu sebanyak 2.

Dengan menggunakan data dari hasil penelitian *posttest* bahasa Mandarin kelompok eksperimen diperoleh berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelompok eksperimen adalah cenderung

tinggi. Kecenderungan hasil *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada

Dalam kelompok (kelas eksperimen) yang diterapkan pengajaran dengan metode permainan mencari teman (*Make a Match*) tidak terdapat nilai 25 ke bawah. Persentase tertinggi pada kategori tinggi yang mencapai 53,3% dengan nilai yaitu 75 ke atas, sedangkan untuk kategori cukup mencapai 46,7% dengan nilai yaitu 50-75.

Dengan menggunakan data dari hasil penelitian *posttest* bahasa Mandarin kelompok kontrol diperoleh berdasarkan hasil perhitungan dan dapat disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin kelompok kontrol adalah cenderung cukup. Kecenderungan hasil nilai *posttest* kelompok Meskipun dalam kelompok yang diterapkan pengajaran dengan metode biasa tidak terdapat nilai 25 ke bawah. Dapat dilihat persentase tertinggi adalah pada kategori tinggi yang mencapai 40% dengan nilai antara 75 ke atas, sedangkan untuk kategori cukup dan kurang mencapai 60% dengan nilai 25-75.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan kategori tinggi dengan ($r = 0,88$). Berdasarkan tabel koefisien korelasi, reliabilitas instrument yang dipakai pada penelitian ini dikatakan tinggi karena ($r = 0,88$) diantara $0,88 < 1,00$.

Diperoleh harga L_{hitung} post-test eksperimen adalah $= 0,147$ dan L_{hitung} post-test kontrol adalah $= 0,121$. Daftar nilai kritis untuk uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan jumlah siswa 30 orang maka dapat diketahui nilai L_{table} adalah 0,161. Dari kedua nilai tersebut dapat diketahui bahwa nilai post-test kelas eksperimen dan kontrol lebih kecil dibandingkan

dengan nilai $L_{hitung} < L_{table}$. Maka diperoleh kesimpulan bahwa sampel dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian apakah homogen apa tidak dan apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Kriteria pengujian adalah $F_{hitung} < F_{table}$ diambil dari dk varians terbesar dan dk penyebut adalah dk varians terkecil. Maka diperoleh dk pembilang 30 dan dk penyebut 30. Dari tabel distribusi F untuk $\alpha = 0,05$ didapat F_{table} sebesar = 1,84. Untuk melihat nilai homogenitas post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat berdasarkan nilai tengah dan df yaitu 1,42. Oleh karena itu, $F_{hitung} < F_{table}$ ($1,42 < 1,84$) maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar siswa adalah homogen.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini meliputi uji perbedaan nilai akhir (posttest) kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan pengajaran dengan metode permainan mencari teman (*Make a Match*) pada kelompok eksperimen dan menggunakan metode biasa pada kelompok kontrol maka dapat diperoleh nilai perhitungan t-test dan hasil uji hipotesis nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

$$th = \frac{80.17 - 73.50}{\sqrt{\frac{8917.33}{58} \{0.067\}}}$$

$$th = \frac{80.17 - 73.50}{\sqrt{\frac{8917.33}{58} \{0.067\}}}$$

$$th = \frac{6.67}{3.209}$$

$$th = 2.078$$

Berdasarkan uji hipotesis dapat diperoleh hasil T_{hitung} dari nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian uji hipotesis adalah nilai $T_{hitung} > T_{table}$. Dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Maka diperoleh nilai T_{table} adalah 1,67. Maka dapat diketahui bahwa nilai $T_{hitung} > T_{table}$ ($2,078 > 1,67$). Dari pengujian uji hipotesis dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan metode permainan mencari teman (*Make a Match*) terhadap penguasaan kosakata murid dikelas 2A SD Maitreyawira Medan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini mengenai pengaruh Metode permainan mencari teman (*Make a Match*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas 2A SD Sekolah Maitreyawira Medan, diperoleh kesimpulan bahwa Metode permainan mencari teman (*Make a Match*) berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas 2A SD Sekolah Maitreyawira Medan. Hal ini dapat dibuktikan dengan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen adalah 80,17 dengan rata-rata hasil *posttest* kelompok kontrol adalah 73,50. Berdasarkan hasil t-test yang telah dilakukan, dimana = 2,078 lebih besar daripada = 1,67 pada taraf signifikansi = 5%, dapat dibuktikan bahwa Metode permainan mencari teman (*Make a Match*) merupakan metode pengajaran yang interaktif yang mana metode ini membawa suasana

belajar lebih menyenangkan dan mengurangi stress sehingga lebih

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., (2014), Pembelajaran Kosakata Mandarin pada Murid SD Sekolah Chandra Kusuma. Medan: *Skripsi STBA-PIA*.
- Ary, Donald, (2000), Introduction to Research in Education, diterjemahkan oleh Arif Furchan, Usaha Nasional, Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono, (2006), Belajar dan Pembelajaran, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Felicia, (2015), Hubungan Body Image dengan perilaku konsumtif., *Skripsi UNPRI*, Medan.
- Felicia, (2014), Penggunaan Lagu Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Mandarin pada Murid SD Nasional Plus Cinta Budaya, *Skripsi STBA-PIA*, Medan.
- Sugiyono, (2007), Metode Penelitian Bisnis, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, (2010), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta Bandung.
- Suharsimi, A. (2006), Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek Edisi VI, Rineka Cipta, Jakarta.
- Suharsimi, A., (2009), Manajemen Penelitian.: Rineka Cipta, Jakarta.
- Suryabrata, S. 2014. Metodologi Penelitian. Rajawali Persm, Jakarta .
- Sutikno, S. 2014. Metode & Model-Model Pembelajaran, Holistica, Lombok.
- Suzzallo H, Beardsley WW. 1932. The National Encyclopedia, P.F Collier & Son.co, Amerika .
- diminati oleh siswa.
- Hurlock, E. B., (1978), Child Growth and Development, MC Graw-Hill, New Delhi.
- Moeslichatoen, (2004), Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak, PT Rineka Cipta, Jakarta .
- Munawaroh, (2012), Panduan Memahami Metodologi Penelitian, Intimedia, Jatim.
- Riwayadi & Anisyah, (2007), Kamus Inggris-Indonesia, Sinar Terang, Surabaya .
- Slameto, (2010), Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Soedwaji, J., (2012), Pengantar Metodologi Penelitian, Mitra Wacana Media, Jakarta.
- Soesono, B., (2012), Buku Pintar Memahami Psikologi Anak Didik. Yogyakarta : Pinang Merah.