

KEEFEKTIFAN PENERAPAN METODE PERMAINAN QUICK ON THE DRAW UNTUK PENGUASAAN PENULISAN HANZI DASAR PADA SISWA KELAS X-TATA BOGA 2 SMK YPM 2 TAMAN SEPANJANG SIDOARJO TAHUN AJARAN 2016-2017

Findharni Echa Arifin

Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : echaarifin888@gmail.com

Abstrak

Penguasaan menulis dapat memperlancar proses komunikasi dan pemahaman siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran penulisan huruf *Hanzi* dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penguasaan penulisan *Hanzi* dasar pada siswa kelas X Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. Pada penelitian ini dilaksanakan di SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo karena dari pengalaman Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo kebanyakan para siswa mengalami kendala menulis *hanzi* saat ulangan. Oleh karena itu, dengan adanya metode permainan *Quick on the Draw* ini yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin sehingga tidak mengalami kendala dalam proses pembelajaran di kelas.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *Hanzi* dasar dalam pembelajaran Bahasa Mandarin serta mendeskripsikan keefektifan penerapan metode permainan *Quick on the Draw* terhadap penulisan *Hanzi* dasar dan juga mendeskripsikan respon siswa metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *Hanzi* dasar bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis rancangan penelitian *true experimental design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo tahun ajaran 2016/2017 dengan sampel kelas X Tata Boga 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X Tata boga 2 sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh perhitungan perbedaan hasil yakni $t_0 = 10$ dan $db = 74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat nilai tabel taraf 5%, maka diketahui bahwa harga $t_{\alpha} = 0,05 = 1,99$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($1,99 < 10$). Harga t_0 signifikan, menunjukkan adanya perbedaan antara nilai hasil tes kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* mempunyai pengaruh positif untuk penguasaan penulisan *Hanzi* dasar terhadap siswa kelas eksperimen yakni kelas X Tata boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diketahui bahwa penggunaan penerapan metode permainan *Quick on the Draw* sangat efektif dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya penguasaan penulisan huruf *hanzi* dasar. Sebanyak 31,57% siswa mengatakan pemahaman materi sangat kesulitan dalam menghafal urutan dan goresan huruf *Hanzi*, sebanyak 31,57% siswa mengatakan pemahaman materi sangat kesulitan dalam penulisan *Hanzi* dasar, sebanyak 52,63% siswa mengatakan proses pembelajaran menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* sangat membantu untuk mempelajari penulisan huruf *Hanzi* dasar, sebanyak 39,47% siswa mengatakan proses pembelajaran menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* sangatlah membantu untuk menyelesaikan tugas/tes dari guru secara individu maupun kelompok, dan sebanyak 39,47% siswa mengatakan penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* sangatlah efektif dalam pembelajaran penguasaan penulisan *Hanzi* dasar, sebanyak 65,78% siswa mengatakan proses pembelajaran menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* sangatlah membantu untuk menyelesaikan tugas/tes dari guru secara individu maupun kelompok, dan sebanyak 65,78% siswa mengatakan penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* sangatlah termotivasi dalam pembelajaran penguasaan penulisan *Hanzi* dasar.

Kata Kunci : Metode, Penguasaan, Penulisan, *Quick on the Draw*, *Hanzi*

Abstract

Control wrote to expedite the process of communication and understanding of students in receiving the materials provided by the teacher in the learning of Chinese language, especially in the writing of the letter *Hanzi* basis. This study was done to overcome the difficulties in mastering basic *Hanzi* writing letters in class X SMK YPM 2 Tata Boga 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. In this study implement in SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo because of the experience of Program Management Education (PPP) in SMK YPM 2 Parks Throughout Sidoarjo most of the students have problems trouble writing *Hanzi* current tests Therefore, with the method of the game *Quick on the Draw* is applied in the learning process can make students motivated in learning the Chinese language so as not to experience difficulties in the learning process in the classroom.

The purpose of this study was to describe the influence of game method *Quick on the Draw* to improve the mastery of writing letters *Hanzi* basis in learning Chinese language and to describe the effectiveness of methods of game *Quick on the Draw* to improve the mastery of writing letters *Hanzi* base and also describe student response game method *Quick on the Draw* to improve the mastery of basic *Hanzi* letter writing Mandarin.

This research is a quantitative research using a type of quasi-experimental research *true experimental design*. The population in this study were students of SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo 2016/2017 with a sample class X Tata Boga 1 as the control class and class X Tata Boga 2 as the experimental class.

Based on the analysis that has been done obtained by calculating the difference in results $t_0 = 10$ and $db = 74$, then consulted with the saw table value level of 5%, it is known that the price $t_s = 0.05 = 1.99$ indicates t is greater than t table ($1.99 < 10$). Price t_0 significant, showed a difference between the value of the test results and the experimental class control class. This shows that by using the game *Quick on the Draw* has a postivive influence to improve the mastery of basic *Hanzi* writing letters to the experimental class students of class X Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo.

Based on analysis of student questionnaire responses note that the use of methods of game *Quick on the Draw* is very effective in learning the Chinese language, especially the mastery of basic *Hanzi* writing letters. A total of 31.57% of the students said understanding the material is very difficult to memorize the order and scratches letters *Hanzi*, as much as 31.57% of the students said the difficulties in understanding the material very basic *Hanzi* writing letters, as many as 52.63% of the students said the learning process using the game *Quick on the Draw* is helpful to learn the basic *Hanzi* writing letters, as many as 39.47% of the students said the learning process using the game *Quick on the Draw* is helpful to complete the task/test teacher individually or in groups, and as much as 39.47% of students said they use game method *Quick on the Draw* is very effective in learning the mastery of basic *Hanzi* writing letters, as many as 65.78% of the students said the learning process using the game *Quick on the Draw* is helpful to complete the task / test teacher individually or in groups, and as many as 65, 78% of students said that the use of methods of game *Quick on the Draw* is motivated in learning the mastery of basic *Hanzi* writing letters.

Keywords : Methods, Control, Writing, *Quick On The Draw*, *Hanzi*

PENDAHULUAN

Membangun terjadinya suatu komunikasi tersebut membutuhkan banyak latihan dalam belajar Bahasa dan diperlukan strategi yang tepat agar kompetensi yang diinginkan agar dapat tercapai. Menurut (Suyatno, 2009:27), pemilihan strategi pembelajaran dalam rangka membelajarkan siswa harus dibangun atas dasar asumsi bahwa tidak ada satu pun metode atau apapun namanya yang dapat digunakan dengan baik untuk semua bahan kajian. Semua metode memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Metode tertentu hanya baik untuk mencapai hasil tujuan tertentu (spesifik), sementara metode yang lainnya baik digunakan untuk melengkapinya. Sebagai seorang pengajar atau guru yang baik, guru perlu memilih metode pembelajaran yang cocok dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga metode yang harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan kompetensi yang ingin dicapai

dari semua materi-materi yang diberikan. Dalam pemilihan metode tersebut, maka materi dapat tersampaikan dengan sangat baik. Dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin adanya metode permainan dalam pembelajaran penulisan hanzi harus didasari dengan mengetahui dasar-dasar menulis *Hanzi* yang tidak asing dalam pembelajaran bahasa Mandarin namanya *hanzi* dan bisa disebut guratan, seperti : — | J \ ~ / agar siswa lebih mengenal dan selalu tertanam diingatan dengan awal menulis *hanzi* ini. *Hanzi* “你” harus ditulis dengan menggunakan tata letak kanan kiri, jika siswa menulis huruf “你” tidak menggunakan radikal kanan kiri maka tulisan hanzi “你” tidak tepat dan mengurangi keindahan dari *hanzi* tersebut. Setiap hanzi memiliki susunan guratan yang harus diikuti setiap langkah penulisannya, seperti pada huruf “口” yang memiliki guratan | □ □ siswa harus menulis huruf “口” dengan guratan yang benar sesuai dengan

langkah-langkah yang tepat. Jika huruf “口” tidak ditulis dengan guratan tersebut, maka penulisan aksara Han “口” tidak tepat dan mengurangi keindahan dari *hanzi* tersebut. Dengan demikian siswa harus sangat memperhatikan penulisan *hanzi* menurut (Suparto, 2002:24). Pada dasarnya siswa tidak mengetahui awalan menulis guratan *hanzi* dan oleh karena itu, guru menerangkan dan mempraktikkan agar siswa mengerti dan bukan hanya guru saja tetapi siswa mencoba mengimajinasikan *hanzi* tersebut, Setelah itu siswa menerapkan dalam penulisan dengan menggunakan radikal tersebut dengan tepat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan metode permainan *Quick on the Draw* terhadap penguasaan untuk meningkatkan penulisan *hanzi* Bahasa Mandarin pada siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo ajaran 2016/2017? (2) Bagaimana keefektifan penerapan metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *hanzi* Bahasa Mandarin pada siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo ajaran 2016/2017? (3) Bagaimana respon siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo 2016/2017 untuk meningkatkan penguasaan penulisan *hanzi*? Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan penerapan metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *hanzi* dasar Bahasa Mandarin pada siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo ajaran 2016/2017. (2) Mendeskripsikan keefektifan penerapan metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *hanzi* dasar bahasa Mandarin pada siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo ajaran 2016/2017. (3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo ajaran 2016/2017 untuk meningkatkan penguasaan penulisan *hanzi*. Menurut Sudjana (2014:76) metode pembelajaran yang masih digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode permainan *Quick on the Draw*, metode kerja kelompok, metode demonstrasi, metode *role-playing*, metode *problem solving*, metode sistem regu, metode *drill*, metode karyawisata, metode *resource person*, metode survei masyarakat, dan metode simulasi. Pada penelitian ini metode yang digunakan sebagai pengajaran langsung hanya metode ceramah dan metode tanya jawab karena metode ini digunakan untuk menyampaikan materi yang cukup banyak, sebagai ulangan pelajaran yang telah diberikan, untuk merangsang anak didik agar perhatiannya tersampaikan kepada materi yang telah diberikan dan digunakan untuk mengarahkan proses berfikirnya siswa-siswa. Adapun pengertian *Hanzi* adalah aksara Mandarin menurut (Selvia, 2007:19) yang awalnya berupa symbol atau lukisan yang mengandung sebuah makna. Dalam penulisan *hanzi* tidak terlepas dari sejumlah goresan dasar. Penulisan *hanzi* yang baik dan benar sesuai dengan urutan goresan dari tiap-tiap kata atau *hanzi*. Menulis

hanzi sama dengan artinya menuliskan aksara Mandarin. Dalam penulisan *hanzi* tidak terlepas dari sejumlah goresan dasar. Metode permainan *Quick on the Draw* ini mengandalkan kecepatan berpikir dan bergerak siswa saat pelaksanaannya. Di dalam permainan ini terdapat tiga perkembangan yang akan diperoleh oleh siswa setelah melakukannya, yaitu perkembangan kognitif, perkembangan sosial, dan perkembangan fisik (Ginnis 2008:163-164). Dalam perkembangan kognitif, siswa mendapat pengetahuan dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pola kalimat yang telah diberikan, dikarenakan siswa dituntut untuk berpikir cepat dalam mengerjakan soalnya. Di dalam perkembangan sosial, siswa akan lebih bersosialisasi, karena siswa harus bekerjasama antara anggota satu dengan anggota lainnya dalam menyelesaikan soal. Dan pada perkembangan fisik, siswa akan lebih aktif, dikarenakan siswa harus bergerak cepat dalam mengambil dan mengerjakan soal yang sudah ada.

Pembelajaran bahasa Mandarin adalah salah satu pembelajaran bahasa Asing di SMK atau SMA. Kesulitan pada penguasaan penulisan *Hanzi* pada pembelajaran bahasa Mandarin. Pada penelitian ini menggunakan metode *Quick on the Draw* yang diharapkan agar dapat mempermudah pembelajaran bahasa Mandarin dalam memahami bentuk goresan dari satu *hanzi*. Peneliti sangat ingin membuat pembelajaran bahasa Mandarin ini menyenangkan, inovatif, dan ada suatu kerjasama antar kelompok yang sangat diperlukan dalam permainan *Quick on the Draw* ini. Pada kelas eksperimen menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* dan sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah yang serupa dengan kata lainnya pada pembelajaran bahasa Mandarin tingxie yang masing-masing individual yang akan dikerjakan di satu lembar kertas yang nantinya di kumpulkan kepada guru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan teknik kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka. Pada penelitian eksperimen yang dilakukan di SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo adalah dengan member perlakuan berupa metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *Hanzi* dasar pada kelas X Tata Boga 2 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dapat dicirikan menjadi 4 hal yakni adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan menurut (Maksom, 2012:67). Berdasarkan penjelasan peneliti menggunakan *true experimental design*, yakni karena penelitian ini menggunakan randomisasi. Pada penelitian ini menggunakan desain *pre-test-post-test* kelompok tanpa acak. Kelompok pertama kelas X Tata Boga 2 diberikan perlakuan metode *Quick on the Draw* (kelompok eksperimen) dan pada kelompok kedua yaitu kelas X Tata Boga 1 diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah (kelompok kontrol). Kedua kelompok *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dan selanjutnya setelah perlakuan keduanya telah diberikan, maka kedua kelompok ini diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil akhir.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya menurut (Sugiyono, 2014:117). Begitu juga menurut (Arikunto, 2013: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yaitu bila peneliti meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi yaitu studi atau penelitian disebut studi populasi atau studi sensus. Demikian dengan peneliti menggunakan 2 kelas X Tata Boga SMK YPM 2 Sepanjang Sidoarjo yang berjumlah 76 siswa sebagai populasi dalam penelitian ini. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut menurut (Sugiyono, 2014: 118). Sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan dengan populasi begitu menurut (Sudjana, 2010 : 85). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Boga SMK YPM 2 Sepanjang Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017 dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 76 siswa, 38 siswa kelas X Tata Boga 2 dan 38 siswa Tata Boga1. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*. Dalam penelitian ini, teknik *simple random sampling* dikarenakan *simple random sampling* pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi menurut (Sugiyono, 2014:120) karena SMK YPM 2 Sepanjang Sidoarjo memiliki 2 kelas jurusan Tata Boga, yakni yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelompok kelas X Tata Boga2 dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelompok kelas X Tata Boga 1. Data penelitian yang digunakan pada penelitian ini ada 3 jenis data, antara lain : (a) Data Observasi : Data pertama pada penelitian ini berupa data observasi yang berupa lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi ini diisi oleh observer yaitu Anna Wahyuningsih, A.Md. Pada guru bahasa Mandarin SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. Hasil data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama mengenai proses penerapan metode permainan *Quick on the Draw* untuk meningkatkan penulisan *hanzi* dasar Bahasa Mandarin pada siswa kelas X Tata Boga2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. (Hasil lembar observasi guru tabel 4.1 dan tabel 4.2 Sedangkan hasil lembar observasi siswa 4.3 dan 4.4). (b) Data Tes : Data kedua pada penelitian ini berupa data berbentuk soal *pre-test* dan *post-test* berjumlah 30 soal. Soal *pre-test* dan *post-test* tersebut digunakan untuk menjawab masalah yang kedua mengenai efektivitas penerapan metode *Quick on the Draw* untuk meningkatkan kemampuan penulisan *hanzi* dasar Bahasa Mandarin pada siswa kelas X Tata Boga2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. (Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa: tabel 4.5).(c) Data Angket : Data ketiga pada penelitian ini berupa data Angket siswa diberikan pada siswa setelah pemberian angket. Pernyataan pada angket tersebut berjumlah 6 pertanyaan. Hasil data angket respon siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga mengenai respon siswa yaitu mengenai penerapan metode *Quick on the Draw* untuk meningkatkan kemampuan penulisan

hanzi dasar bahasa Mandarin pada siswa kelas X Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. (Hasil angket respon siswa tabel 4.7).

Untuk melengkapi data pada penelitian ini, pengumpulan data ini sangat penting yang tidak dapat dirubah dalam penelitian. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2010:308) adalah langkah yang paling utama mendapatkan data. Teknik yang digunakan mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah : (a) Observasi :Observasi menurut Sugiyono (2010:138) merupakan sebuah proses penelitian dengan melihat situasi dan kondisi penelitian. Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan penilaian yang diberikan observer, yaitu Anna Wahyuningsih, A.Md. pada guru Bahasa Mandarin SMK YPM 2 Sepanjang Sidoarjo. Observer yang dilakukan mengenai aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis *Hanzi* yaitu dengan menggunakan penerapan metode permainan *Quick on the Draw*. Dalam melakukan observasi peneliti membuat panduan observasi yang dijadikan pedoman dalam melakukan pengamatan dalam kelas. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini merupakan observasi partisipasi karena peneliti juga menjadi subyek yang diteliti selain siswa kelas X Tata Boga SMK YPM 2 Sepanjang Sidoarjo. Data pembelajaran penerapan metode permainan *Quick on the Draw* hasil yang diperoleh dari pengamatan yang berpedoman pada observasi guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. (b) Tes: Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok menurut Arikunto (2013:193). Untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil proses atau mendapatkan kondisi awal sebelum diberikan perlakuan/ *treatment*. Tes dalam penelitian ini meliputi *pre-test* dan *post-test*, yang dilakukan sebelum dan sesudah *treatment*/perlakuan dilakukan. Tes yang dilakukan yang ditujukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis *hanzi* dasar. Tes ini berupa tes tulis yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan guru untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menulis *Hanzi* dengan menggunakan metode permainan *Quick on the Draw*. *Pre-test* diberikan awal pertemuan sebelum penyampaian materi, sedangkan *post-test* diberikan setelah pemberian *treatment* menggunakan metode permainan *Quick on the Draw*. (c) Angket atau Kuesioner : Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui menurut Arikunto (2013:194). Dalam penelitian ini angket disebarkan oleh peneliti responden, yaitu pada siswa kelas X Tata Boga2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo yang berjumlah 38 orang. Angket ini untuk memperoleh data terkait respon siswa untuk materi pembelajaran *Hanzi* dengan menggunakan metode permainan *Quick on the Draw*. Adapun jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket dikonsentrasikan dalam bentuk pernyataan-

pernyataan yang diperoleh dari respon siswa. Bentuk pernyataan yang digunakan dalam angket ini adalah *skala Likert* daftar cek dan tugas siswa adalah membubuhkan hasil sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Angket diberikan setelah siswa selesai mengerjakan post-test berhubungan adanya angket ini peneliti dapat mengukur sikap yang dapat diamati, sehingga siswa dapat leluasa menyampaikan sikapnya.

Dalam penelitian yang dibutuhkan sebuah alat bantu digunakan dalam pengambilan data. Alat bantu tersebut instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar yang dikumpulkan lebih mudah untuk diolah menurut Arikunto (2010:203). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

(a) Lembar Observasi: Data observasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi atau pengamatan. Terdapat dua lembar observasi yang diisi oleh observer yang meliputi observasi guru dan siswa. Lembar observasi diisi oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dengan mengamati peneliti selama kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Aspek penilaian pada lembar observasi guru ini diantaranya adalah seputar penguasaan materi dan metode permainan, pengorganisasian terhadap suasana kelas, aspek penguasaan siswa, dan aspek pengelolaan waktu. Pada lembar observasi siswa diisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan beberapa aspek seperti keaktifan dan antusiasme siswa saat pemberian metode permainan *Quick on the Draw*. Terdapat empat alternatif nilai pada lembar observasi, yaitu (KB) kurang baik, (C) cukup, (B) baik, (SB) sangat baik. (Format lembar observasi aktivitas guru dan siswa : lihat lampiran 7).

(b) Lembar Soal *pre-test* dan *post-test*: Lembar *pre-test* dan *post-test* adalah latihan soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam keterampilan menulis *Hanzi*. Peneliti membuat sendiri tes tersebut yang disesuaikan dengan tujuan dan keperluan penelitian. Instrumen yang digunakan berupa soal-soal yang akan diujikan saat *pre-test* dan *post-test*. Soal yang digunakan merupakan soal-soal seputar 笔画 笔顺 (*bìhuà bǐshùn*) (Guratan dan urutan penulisan guratan), jumlah soal yang diujikan sebanyak 30 soal. Sebanyak 10 soal menguji pemahaman aturan penempatan nama guratan atau goresan, kelompok soal ini mempunyai bobot nilai 30 jadi setiap soal ini mendapat nilai 3. Sebanyak 10 soal menguji pemahaman jumlah guratan atau goresan hanzi dasar, kelompok soal ini mempunyai bobot nilai 30 jadi setiap soal ini mendapat nilai 3. Sebanyak 5 soal menguji pengetahuan dalam guratan yang selanjutnya diterapkan menulis *hanzi*, kelompok soal ini mempunyai bobot nilai 20 jadi setiap soal ini mendapat nilai 4. Sebanyak 5 soal menguji kemampuan siswa dalam menggunakan guratan dasar, kelompok soal ini mempunyai bobot nilai 20 jadi setiap soal ini mendapat nilai 4. Soal tersebut disesuaikan dengan buku Bahasa Mandarin yang dipakai di kelas X SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. Lembar soal *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian divalidasi kepada dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Universitas Negeri Surabaya yaitu Galih Wibisono,

B.A.,M.Ed. dan Budi Sutrisno Atmadjaja, B.TCFL., M.TCSOL. serta Anna Wahyuningsih, A.Md. pada guru Bahasa Mandarin di SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo untuk menjamin kevalidan instrumen yang digunakan. Tidak ada perbedaan soal pada saat *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah diberi pemberian *treatment* menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. (Format soal *pre-test* dan *post-test* : lampiran 3). (c) Lembar Angket : Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen data berupa pernyataan angket yang bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan metode permainan *Quick on the Draw* dalam pembelajaran menulis *Hanzi* dasar Bahasa Mandarin. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang berbentuk skala *Likert*. Skala *Likert* menurut Sugiyono (2010:134) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang antara sekelompok orang fenomena sosial.

Angket ini dibuat sendiri oleh peneliti kemudian divalidasi pada Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Universitas Negeri Surabaya yaitu Galih Wibisono, B.A.,M.Ed. dan Budi Sutrisno Atmadjaja, B.TCFL., M.TCSOL. serta Anna Wahyuningsih, A.Md. pada guru Bahasa Mandarin di SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo. Pertanyaan pada angket tersebut difokuskan tentang penerapan metode permainan *Quick on the Draw* dan jumlah soal angket yang diberikan adalah 6 soal *Rating-Scale* (Skala Bertingkat) menurut Arikunto (2013:195) yaitu sebuah pertanyaan yang diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju. Angket dibuat dalam bentuk pernyataan yang dijawab dengan alternatif jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Terdapat 6 pernyataan yang harus dijawab oleh siswa kelas X Tata Boga2 SMK YPM 2 Sepanjang Sidoarjo. Pernyataan-pernyataan tersebut berisi pernyataan yang menunjukkan pengaruh penggunaan penerapan metode permainan *Quick on the Draw*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Penggunaan Metode Permainan *Quick on the Draw* Penguasaan Penulisan *Hanzi* Dasar

(1) Pertemuan Pertama pada Selasa, 22 November 2016 tepatnya pada jam ke 9 yaitu pukul 13.00-14.45 : Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti melakukan pengecekan persiapan belajar siswa, ruang belajar siswa dan alat metode permainan *Quick on the Draw*. Peneliti mengisi kelas eksperimen pada pukul 13.00-14.45, selama proses pembelajaran berlangsung ada seorang pengamat yang mengamati proses pembelajaran, yaitu Anna Wahyuningsih, A.Md. pada guru mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMK Sejahtera Surabaya. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah mengecek kehadiran siswa kelas X Tata Boga 2, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal *pre-test* menulis *Hanzi* sesuai dengan guratan, radikal dan aturan penulisan yang baik dan benar. Setelah mengerjakan soal *pre-test*,

siswa menyiapkan materi pembelajaran yang terdapat dalam *identitas diri* (个人信息 gèrén xīnxi), siswa mempelajari macam-macam guratan dasar dalam menulis *Hanzi*, siswa mempelajari bentuk-bentuk radikal yang terdiri macam-macam 笔画 dan 笔顺 dan siswa menulis, mengaitkan macam-macam guratan yang telah dipelajari kosakata tentang *identitas diri* (个人信息 gèrén xīnxi) yang terdapat pada metode permainan *Quick on the Draw*. (2) Pertemuan Kedua Kamis, 24 November 2016 tepatnya pada jam ke 6 yaitu pukul 10.00-11.45: Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan aturan penempatan dalam menulis *Hanzi* yang terdapat di dalam materi *identitas diri* (个人信息 gèrén xīnxi) dan mempelajari proses pembentukan *Hanzi*. Setelah itu melakukan metode permainan *Quick on the Draw* melibatkan siswa tentang materi *identitas diri* (个人信息 gèrén xīnxi). Setelah melaksanakan metode permainan *Quick on the Draw* dalam menulis *Hanzi*, siswa mengerjakan soal *post-test* dan mengisi lembar angket.

Keefektifan Penggunaan Penerapan Metode Permainan Quick on the Draw Penguasaan Penulisan Hanzi Dasar

Terdapat tiga analisis yang akan disajikan oleh peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang kedua. Berdasarkan penjelasan tersebut jumlah nilai siswa keseluruhan kelas X Tata Boga 1 menunjukkan dari 38 siswa yang mengikuti *post-test* nilai yang diperoleh siswa paling rendah 44 hal ini dianggap belum tetap tuntas karena standar minimum KKM adalah 70. Siswa yang mengalami keberhasilan mendapat nilai diatas 70 tidak banyak. Jika dipresentasikan. Hal ini sama dengan perolehan nilai pada saat *pre-test* banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata siswa pada setiap kelas yaitu 48,15. Hal ini sama dengan hasil perolehan *post-test* yang mendapatkan nilai rata-ratanya 65,94. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas X Tata Boga 2 setelah menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* mengalami banyak peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai siswa banyak yang mendapat nilai di atas 70 menunjukkan hasil yang signifikan. Pada *post-test* hasil nilai siswa kelas X Tata Boga2 sebanyak 38 siswa tuntas semua sesuai dengan standar KKM minimal 70, yaitu 95,73. Dari perhitungan tersebut, diperoleh $t_0 = 10$ dan $db = 74$, selanjutnya dikonsultasikan dengan melihat tabel taraf 5%. Dengan harga $t_0 = 10$ dan $db = 74$ diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,99$ menunjukkan bahwa besar dari t tabel ($1,99 < 10$). Harga t_0 signifikan.

Dengan demikian, analisis data hasil belajar siswa kelas X Tata Boga 2 penguasaan penulisan *hanzi* dasar dalam pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan metode permainan *Quick on the Draw*, nilai siswa yang menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah. Metode permainan *Quick on the Draw* membawa perbedaan nilai. Nilai rata-rata 50,44 dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa. Hasil penelitian ini memuaskan. Dari uji t yang dilakukan diketahui terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran penguasaan penulisan *hanzi* dasar

menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* antara sebelum dan sesudah penerapan. Penilaian yang diberikan oleh observer pada pertemuan pertama yaitu 85,71% sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 88,09%. Dari skor keseluruhan yang diberikan jika dilihat dari kriteri skor skala Likert pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik karena terdapat pada kisaran antara 81%-100%. Berikut rincian dari table hasil observasi guru. Total penilaian aktivitas siswa pada pertemuan pertama yang diberikan oleh observer yaitu 85% sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 87,5%. Dari skor keseluruhan yang diberikan jika dilihat dari kriteria skor skala Likert pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk dalam kriteria penilaian sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang dapat dengan tertib dan tenang saat pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa juga antusias selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Quick on the Draw*.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Metode Permainan Quick on the Draw dalam Pembelajaran Penguasaan Penulisan Hanzi Dasar

Untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* untuk meningkatkan penguasaan penulisan *hanzi* dasar digunakan data angket. Angket respon siswa hanya diberikan pada kelas eksperimen yaitu X Tata Boga 2, karena hanya pada kelas ini metode permainan *Quick on the Draw* diterapkan. Dapat disimpulkan dari butir soal angket respon siswa mendapat prosentase jawaban respon siswa pada soal angket butir 1 mengenai pemahaman materi. Dari 38 siswa yang diteliti pada kelas eksperimen, terdapat 12 siswa hasil perolehan (31,17%) tetapi dibulatkan menjadi (32%) yang menyatakan kurang setuju dengan pernyataan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menghafal urutan dan goresan *hanzi*, prosentase jawaban respon siswa pada soal angket butir ke 2 mengenai pemahaman materi. Dari 38 siswa yang diteliti pada kelas eksperimen, terdapat 22 siswa hasil perolehan (57,89%) tetapi dibulatkan menjadi (58%) yang menyatakan tidak setuju dengan pernyataan mereka mengalami kesulitan dalam penulisan *hanzi*, terdapat 20 siswa hasil perolehan (52,63%) tetapi dibulatkan menjadi (53%) yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa metode *Quick on the Draw* membantu untuk mempelajari penulisan *hanzi*, terdapat 23 siswa (60,52%) tetapi dibulatkan menjadi (60%) yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa metode permainan *Quick on the Draw* membantu menyelesaikan tugas / tes dari guru secara individu maupun kelompok, ada 20 siswa (52,63%) tetapi dibulatkan menjadi (53%) yang menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut efektivitas penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* untuk meningkatkan penguasaan penulisan *hanzi* dasar, terdapat 25 siswa (65,78%) tetapi dibulatkan menjadi (66%) yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa metode permainan *Quick on the Draw* dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis *hanzi*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, penelitian berupa penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* untuk penguasaan penulisan *hanzi* dasar telah menjawab kedua rumusan masalah. Berikut adalah kesimpulan dari kedua pembahasan pada penelitian ini. (1) Rumusan masalah yang pertama telah terjawab dengan adanya hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan selama penelitian. Hasil *pre-test* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam keterampilan menulis Hanzi sangat kurang karena hasil nilai *pre-test* masih di bawah KKM yaitu 70. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam keterampilan menulis *hanzi* meningkat walaupun masih tetap ada beberapa siswa yang nilainya kurang dari KKM yaitu 70. (2) Dari penelitian ini telah terjawab dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis *hanzi*, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari *Mpre (mean pre-test)* ke *Mpost (mean post-test)* pada kelas X Tata Boga 2 (kelas eksperimen) yang diberi perlakuan khusus yaitu metode permainan *Quick on the Draw*. Selain peningkatan pada *Mpre* dan *Mpost*, dari hasil *t-signifikan* yang diketahui bahwa harga *t signifikan*, harga $t = 10$ dan $db = 74$, selanjutnya dengan melihat harga *t* diketahui harga *t* kritik pada $t_{0,05} = 1,99$ diperoleh hasil perbandingan yaitu $1,99 < 10$. Jadi dapat disimpulkan metode permainan *Quick on the Draw* dalam keterampilan menulis *hanzi* signifikan di kelas X Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo, hal ini disebabkan uji *t* yang telah dilakukan menunjukkan nilai t_0 yang lebih tinggi dibanding tabel *t*. (3) Rumusan masalah yang ketiga telah terjawab dengan analisis data angket respon siswa. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* sangat efektif untuk meningkatkan penguasaan penulisan *hanzi* dasar. Hal ini dikarenakan metode permainan *Quick on the Draw* dapat memotivasi siswa saat pengajaran bahasa Mandarin dilaksanakan, sehingga penguasaan penulisan *hanzi* dasar dapat meningkat. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil di atas bahwa penerapan metode permainan *Quick on the Draw* terhadap penguasaan untuk meningkatkan penulisan *hanzi* Bahasa Mandarin pada siswa kelas X-Tata Boga 2 SMK YPM 2 Taman Sepanjang Sidoarjo ajaran 2016/2017.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode permainan *Quick on the Draw* terhadap keterampilan menulis. (3) Inovasi dalam menerapkan metode permainan *Quick on the Draw* harus lebih ditingkatkan agar proses pembelajaran menggunakan metode permainan *Quick on the Draw* terhadap keterampilan menulis *hanzi* lebih menarik minat siswa dan memotivasi siswa. (2) Metode permainan *Quick on the Draw* dalam penguasaan penulisan *hanzi* dasar untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media pengajaran lain. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat termotivasi untuk belajar,

sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal. (3) Untuk mengantisipasi terjadinya beberapa kelemahan dalam metode permainan *Quick on the Draw*, hendaknya dalam melaksanakan tugas guru harus terus mengawasi siswa hingga siswa selesai mengerjakannya. Guru juga harus memastikan siswa-siswanya untuk mengerjakan tugas secara individu apabila perintah tugasnya dikerjakan secara individu. Tugas-tugas tersebut diberikan tidak dalam intensitas yang sering, karena dapat membuat siswa merasa jenuh dan malas untuk mengerjakan. Tugas-tugas tersebut hendaknya mempertimbangkan tingkat kesukaran karena dapat mengganggu tingkat ketenangan mental siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Selvia, Fransisca dan Sari Mega Ayu. 2007. *Xue Hanyu Hen Rongyi (Mudah Belajar Mandarin)*. Tidak ada kota penerbit: Ghalia Indonesia Printing.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
2010. *Penelitian Dan Penilaian Penelitian*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Angkasa Bandung.
2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*.

Sidoarjo: Masmedia buana Pustaka.