KEEFEKTIFAN PERMAINAN MENYUSUN KATA DENGAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBUAT KALIMAT DALAM BAHASA MANDARIN SISWA KELAS 5 SD TUNAS HARUM BANGSA SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Sulistio Ernawati

NIM 2404412003

PRODI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

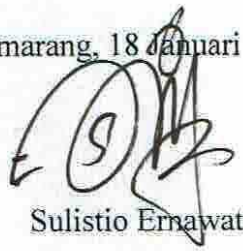
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari hasil karya orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Januari 2019



Sulistio Ernawati

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 18 Januari 2019

Pembimbing I,

Anggraeni, S.T., MTCSOL.

NIP. 198404012015042001

Pembimbing II,

Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd.

NIP. 197310202008122002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 24 Januari 2019

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,
Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001

Sekretaris,
Dra. Anastasia Pudjitriherwanti, M.Hum.
NIP 196407121989012001

Penguji I,
Titin Komala Sari, S. Pd., MTCSOL.
NIP. 197403282014072161

Penguji II / Pembimbing II
Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd.
NIP. 197310202008122002

Penguji III / Pembimbing I
Anggraeni, S.T., MTCSOL.
NIP. 198404012015042001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum.
NIP 196107041988031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. مَعَ فَإِنَّ يُسْرًا الْعُسْرِ

   Fa-inna ma'al 'usri yusran

   Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,

   For indeed, with hardship [will be] ease. (QS. Al Insyirah ayat 5)

2. 活到老，学到老。

   Huó dào lǎo, xué dào lǎo.

   Hidup sampai tua, belajar sampai tua. (Pepatah China)

3. Hemat pangkal kaya. (Peribahasa Indonesia)

PERSEMBAHAN :

1. Ibu Sugiyem, Bapak Lasimin, Kakakku Sri Kosiatun, Suamiku Tri Suratno dan Anakku Daffa Ricky Rasya Putra yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan doa.

2. Almamater Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UNNES.

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rizki, rahmat dan hidayahNya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul "Keefektifan Permainan Menyusun Kata dengan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat dalam Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa Semarang" dapat diselesaikan dengan baik.

Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi penyelesaian studi strata satu guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Prof. Dr. M. Jazuli, M. Hum.,Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
2. Anggraeni, S.T., MTCSOL., sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, masukan dan motivasi kepada penulis.

3. Dyah Prasetiani, S.S., M. Pd., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, masukan dan motivasi kepada penulis.
4. Titin Titin Komala Sari, S. Pd., MTCSOL., sebagai dosen bahasa Mandarin yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, masukan dan motivasi kepada penulis.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengalaman dan ilmu kepada penulis.
6. Siswa kelas 5 Sekolah Tunas harum Bangsa Semarang angkatan 2017/2018 yang telah menjadi objek penelitian penulis.
7. Sekolah Tunas Harum Bangsa baik Ketua Yayasan, Pengurus, Kepala Sekolah,Seluruh Staff maupun Rekan Guru yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dan membantu terlaksananya penelitian skripsi ini.
8. Mahasiswa prodi pendidikan bahasa Mandarin 2012.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu tersusunnya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat segala keterbatasan keterbatasan, kemampuan, dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran. Harapan

penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Semarang, 18 Januari 2019

Penulis

ABSTRAK

Ernawati, Sulistio. 2018. *"Efektivitas Permainan Menyusun Kata dengan Media Kartu dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa"*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Anggraeni, S.T., MTCSOL., II: Dyah Prasetiani, S.S.,M.Pd.

Kata Kunci: Efektivitas, permainan menyusun kata, kalimat bahasa Mandarin

Siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa mengalami kesulitan dalam membuat kalimat bahasa Mandarin, hal ini disebabkan penggunaan metode terjemahan dan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga dibutuhkan pembelajaran kreatif dan menyenangkan yakni permainan menyusun kat dengan media kartu kata.

Media ini adalah permainan dengan menyusun kata menjadi sebuah kalimat menggunakan media kartu kata (kartu yang berisi kosakata) menjadi sebuah kalimat yang memiliki arti.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan menyusun kata dengan media kartu kata dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa.

Penelitian ini menggunakan *pre-experimental designs* dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah 24 siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa. Teknik pengumpulan data dengan teknik dokumentasi dan teknik tes. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan menggunakan *Kuder Richardson* 20 (KR-20) untuk uji reliabilitasnya. Analisis data dengan rumus ttest.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 34,96, sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah dilakukan *treatment* permainan kuis adalah 46,92. Hal ini menunjukkan permainan menyusun kata dengan media kartu kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa Semarang.

ABSTRACT

Ernawati, Sulistio. 2018. "*The Effectiveness of Word Composing Games using Word Card Media to Improve The 5th Graders' Capability to Make Mandarin Sentence in Tunas Harum Bangsa Primary School"*. Undergraduate Thesis. Faculty of Language and Art. Universitas Negeri Semarang. Advisor I: Anggraeni, S.T., MTCSOL., II: Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd.

Keywords: Effectiveness, game of composing words, Mandarin sentences

The 5th graders of SD Tunas Harum Bangsa face difficulty in making Mandarin sentences; this is due to the using of translation learning method and the less varied use of learning media. Therefore, creative and fun learning media are needed.

Word Composing Games using Word Card Media is a game of arranging words using media word cards (cards containing vocabularies) into a meaningful sentence..

The purpose of this study is to determine the effectiveness of the composing words game using word card media in improving the ability to make sentences for 5th grade students of Tunas Harum Bangsa Primary School.

This study used pre-experimental designs with one-group pretest-posttest design. The population and smple of this study was all 5th grade students. There are twenty four student in this class. The technique of collecting data was documentation techniques and test techniques. The validity used was content validity. Kuder Richardson 20 (KR-20) was used to test its reliability. Data analysis uses t_{test} formula.

Based on the results of the study, the average score of the pretest is 34.96, while the average posttest score after the quiz game treatment is 46.92, so that the average posttest score > the average pretest score, that is 46, 92 > 34, 96. This shows that the game of composing words with word card media is effective in improving the ability to make sentences for the 5th grade students of Tunas Harum Bangsa Primary School Semarang.

摘要

Ernawati, Sulistio. 2018.《安排语词游戏使用语词卡媒体有效性对汉语造句掌握能力影响三宝垄南洋三语国民学校的五年级小学学生》。论文。外国语音与文学系。语音艺术学院。三宝垄国立大学。辅导老师I ：Anggraeni, S.T., MTCSOL., 辅导老师 II：Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd.

关键词：有效，安排语词游戏，中文句子

安排语词游戏使用语词卡媒体是安排语词使用语词卡媒体（里面有词汇）变成好的句子象连词成句在考试上的游戏。本研究的问答游戏由2 个 各种，每个种都有自己的难度等级，分数是100。那些种是口头和书面。正确答案得到100分的分数，错误的答案 给减去50分。根据研究人员对普通话学习项目五年级的学生对造句有些困难。课堂教学中，学生的翻译方式不积极，教学媒体缺乏多样性，需要一种创造性的、有趣的学习媒体。

本研究的目的是找出这个游戏有没有效性为了提高三宝垄南洋三语国民学校的五年级小学学生的普通话造句能力。

本研究结合“预实验设计”和“单组前后测设计”，把所有的三宝垄南洋三语国民学校的五年级小学学生作为 “总样本”技术取样。使用“文档”和“测试”技术 收集数据，采用“包含有效性”和Kuder Richardson 20（KR-20）的可靠性试验探究其有效性。采用t 检验公式的数据分析。

根据被测者的测试结果，“前测”平均得分为34,96，而“后测” 的平均得分为 46,92 分，后测的平均得分大于前测。根据t 检验公式的计算过程，t hitung = 2,022，N = 24，伴随着N-2 = 22 t tabel 检验的结果是 1,717（5%）和 1,321（1%）。因为 t hitung = 2,022 > ttabel = 1,717 ，所以，假说《安排语词游戏使用语词卡媒体有效性对汉语造句掌握能力影响三宝垄南洋三语国民学校的五年级小学学生》可以被接受。根据以上结论，本研究中的问答安排语词游戏可以作为一种学习媒体来提高汉语水平。

DAFTAR ISI

JUDUL ..... **i**
PERNYATAAN ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iii**
PENGESAHAN ..... **iv**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
PRAKATA ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
摘要 ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I. PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 5
1.3. Tujuan Penelitian 5
1.4. Manfaat Penelitian 6
1.5.Sistematika Penulisan 7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI . **9**
2.1. Kajian Pustaka 9
2.2. Landasan Teori 15
2.2.1. Efektifitas 15
2.2.2. Kosakata 16
2.2.3. Kata 18
2.2.4. Kalimat 35
2.2.5. Struktur Kalimat yang Diteliti 42
2.2.6. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 47
2.2.7. Media Kartu Kata 48
2.2.8. Cara Penggunaan Media Kartu Kata 50
2.3.Hipotesis 50

BAB III. METODE PENELITIAN 51
3.1. Pendekatan Penelitian 51
3.2. Pendekatan Penelitian 52
3.3. Variabel Penelitian 53
3.4. Populasi dan Sampel 53
3.4.1. Populasi 53
3.4.2. Sampel 53
3.5. Metode Pengumpulan Data 54
3.5.1. Metode Dokumentasi 54
3.5.2. Metode Tes 54
3.6. Instrumen Penelitian 55
3.6.1. Kisi-kisi tes 56
3.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen 57
3.7.1. Uji Validitas 57
3.7.2. Uji Reliabilitas 58
3.8. Teknik Analisis Data 59
3.9. Langkah- Langkah Penelitian 61
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 66
4.1. Hasil Penelitian 66
4.2. Pembahasan 68
4.2.1. Materi Permainan Menyusun Kartu Kata Menjadi Kalimat 68
4.2.2. Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Bahasa Mandarin 70
4.2.3. Analisis Hasil Tes Membuat Kalimat Bahasa Mandarin 76
4.2.4. Uji Hipotesis 76
BAB V. PENUTUP 81
5.1. Simpulan 81
5.2. Saran 82

DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persamaan dengan Penelitian Terdahulu 11

Tabel 2. Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu 12

Tabel 3. Jenis – jenis Kata dalam Bahasa Mandarin 18

Tabel 4. Ungkapan Keterangan Frekuensi 40

Tabel 5. Tabel Persiapan 60

Tabel 6. Nilai *Pre Test* dan *Post* Test 66

Tabel 7. Perolehan Skor Sementara 73

Tabel 8. Perolehan Skor Akhir 74

Tabel 9. Tabel Persiapan Mencari t_{hitung} 77

DAFTAR LAMPIRAN

1. Jadwal Pelajaran Kelas 5 87

2. SK Dosen Pembimbing 88

3. Sertifikat HSK 4 89

4. Kisi-kisi Intrumen 90

5. Instrumen Penelitian (Soal Tes) 94

6. Kunci Jawaban..... 102

7. Slide Materi Permainan 105

8. Slide Skor Sementara..... 107

9. Slide Skor Akhir 107

10. Daftar Nama Responden..... 108

11. Anggota Kelompok..... 109

12. Uji Reliabilitas..... 110

13. RPP 115

14. Dokumentasi..... 142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Memasuki era globalisasi seperti sekarang ini bahasa Mandarin memiliki peranan yang sangat penting. Apalagi sekarang ini bahasa Mandarin merupakan bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris. Penggunaan bahasa Mandarin sangat dibutuhkan guna memperlancar hubungan bisnis, studi, perdagangan, dan pariwisata. Pentingnya mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Mandarin dijadikan suatu persiapan demi meningkatkan kompetensi saat memasuki dunia kerja. Kesadaran ini membuat banyak orang kini mulai tertarik untuk mempelajari bahasa Mandarin.

Kesadaran akan pentingnya bahasa Mandarin ini pulalah yang mendorong beberapa institusi pendidikan mulai memasukkan bahasa Mandarin dalam kurikulumnya. Menurut dokter Gideon Hartono, Ketua Dewan Pengurus Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Nasional (YPPN) Budya Wacana, pada era global sekarang ini, bahasa Mandarin sudah menjadi bahasa internasional dan sangat penting, karena digunakan hampir semua bidang. Tak hanya pendidikan, tetapi terutama ekonomi dan industri. Begitu melihat perkembangan Tiongkok yang ternyata mampu memengaruhi ekonomi dunia, beliau lantas mengambil langkah memberikan materi bahasa Mandarin di Sekolah Budya Wacana, mulai dari kelompok bermain, TK, SD, SMP sampai SMA.

Seperti halnya YPPN (Pengurus Yayasan Pendidikan dan Pengajaran Nasional) Budya Wacana, ada banyak sekolah lain yang memasukkan bahasa Mandarin sebagai salah satu mata pelajaran utama di sekolah masing-masing. Salah satu sekolah tersebut adalah Sekolah Tunas Harum Bangsa Semarang. Sekolah Tunas Harum Bangsa menjadikan pelajaran bahasa Mandarin sebagai salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Sekolah Tunas Harum Bangsa merupakan satu-satunya sekolah Nasional di Semarang yang mengajarkan tiga bahasa secara intensif sejak dini. Tiga Bahasa tersebut yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Sekolah Tunas Harum Bangsa sudah berdiri pada tahun 2009, sekolah ini memiliki 4 jenjang yaitu Play Group, TK, SD dan SMP. Disini ada tiga bahasa yang tersebut di atas sudah diajarkan mulai dari jenjang Play Group yaitu sekitar usia 1,5- 2 tahun.

Saat ini jenjang SD Tunas Harum Bangsa mempunyai siswa sekitar 200 orang siswa. Jam pembelajaran tiga bahasa di SD Tunas Harum Bangsa beragam pada masing-masing kelas setiap minggunya, pelajaran bahasa Indonesia 5 jam pelajaran, pelajaran bahasa Inggris 5 jam pelajaran, dan bahasa Mandarin 10 jam pelajaran. Pembelajaran bahasa Mandarin merupakan pelajaran yang paling banyak di sekolah ini dibanding pelajaran yang lain. Dikarenakan tujuan utama dari pendirian sekolah Tunas Harum Bangsa ini adalah untuk memperluas bahasa Mandarin, serta bahasa Mandarin itu sendiri merupakan daya tarik utama bagi masyarakat untuk menyekolahkan anak-anak mereka di sekolah Tunas Harum Bangsa ini.

Pembelajaran bahasa Mandarin di SD Tunas Harum Bangsa diampu oleh guru *native* dari negara Tiongkok. Guru native yang mengajar di sekolah Tunas Harum Bangsa sekarang ini ada 4 orang guru. Guru - guru native ini pun menjadi salah satu daya tarik di sekolah ini. Mereka tidak dapat berbicara bahasa Indonesia, maka dari dalam kelas rendah yaitu kelas 1, 2, ataupun 3 akan ada guru pendamping orang Indonesia yang dapat berbahasa Mandarin. Untuk kelas atas seperti kelas 4, 5 dan 6 biasanya tidak ada guru pendamping kecuali saat dibutuhkan.

Siswa Tunas Harum Bangsa setiap harinya belajar bahasa Mandarin ada 2 jam pelajaran. Pelajaran Bahasa Mandarin kelas 1 sampai kelas 6 pada dasarnya hampir sama, yaitu belajar membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Hanya saja setiap kelas mempunyai tingkat kesulitan masing-masing. Pada Kelas satu hanya belajar tentang kosakata dasar yang umum digunakan dalam bahasa mandarin. Di kelas 2 anak mulai diajarkan untuk membuat kalimat, sedangkan kelas 3 anak mulai diajarkan pelajaran menulis kaligrafi karakter bahasa mandarin yang biasa disebut 书法 (shūfǎ). Untuk Kelas 5 sudah mulai ditambah pelajaran menulis karangan pendek, serta kelas 6 anak-anak belajar menulis karangan yang lebih panjang dan rinci.

Berdasarkan materi yang diajarkan seharusnya kelas 5 sudah bisa untuk membuat kalimat ataupun menulis karangan. Tetapi hasil observasi di kelas tersebut, pada saat pembelajaran berlangsung banyak sekali anak yang kurang paham apa yang diperintahkan oleh guru *native*. Sebagian besar dari

mereka tidak mengerti perintah dari native dan menunggu diterjemahkan oleh guru pendamping. Padahal sebenarnya mereka sudah mendapat pelajaran intensif bahasa Mandarin sejak Play Group, jadi seharusnya sudah mengerti perintah-perintah dasar, seperti perintah buka buku halaman sekian, buku dikumpulkan dimeja guru, baca huruf yang berbahasa mandarin 3 kali yang berbahasa Indonesia satu kali, kalimat tersebut adalah kalimat yang sering diucapkan tetapi banyak sekali anak tidak mengerti guru berkata apa. Ditambah lagi saat mau izin melakukan sesuatu mereka pun tidak bisa membuat kalimat bahasa mandarin yang benar. Peneliti juga melihat pada pelajaran Bab 15, guru *native* meminta anak untuk membuat kalimat dari kosakata yang sudah dipelajari. Ketika membuat kalimat anak tidak tahu bagaimana menulisnya, dan ketika dilihat hasilnya terdapat 12 anak dari 24 anak yang menulis dengan tata bahasa yang salah. Menurut hasil observasi dengan bertanya langsung ke anak, ternyata mereka tidak 100% paham dengan yang diajarkan oleh guru *native*, sehingga anak mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan dalam membuat kalimat.

Karena itu penulis ingin meneliti permainan menyusun kata membuat kalimat karena dalam pembelajaran bahasa Mandarin penggunaan permainan sebagai media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat anak. Apalagi pada dasarnya anak-anak suka bermain. Permainan itu sendiri dibuat untuk menjadi salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan di Sekolah. Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang cukup sulit dibandingkan bahasa internasional lainnya. Oleh karena itu

banyak sekali permainan yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan seperti apa yang diinginkan. Disini saya ingin menggunakan permainan menyusun kata dengan menggunakan media kartu kosakata. Diharapkan anak dapat bermain dan belajar bagaimana menulis kalimat dengan benar. Dari permasalahan di atas, saya merasa jika permainan ini diterapkan akan efektif untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa.

Dan untuk mengetahui efektivitasnya maka penulis bermaksud untuk meneliti tentang "Keefektifan Permainan Menyusun Kata dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa Semarang"

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang diajukan adalah bagaimanakah keefektifan permainan menyusun kata dengan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat pada siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa Semarang?

1.3.Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diungkapkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah keefektifan permainan menyusun kata dengan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat pada siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1）Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa pada umumnya dan dapat digunakan sebagai referensi bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis, sebagai masukan dan sumbangan pemikiran atau ide bagi pengajar bahasa Mandarin SD Tunas Harum Bangsa Semarang.

2）Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat, yaitu :

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi terhadap upaya peningkatan pembelajaran dan mutu pendidikan serta membantu untuk mewujudkan visi misi sekolah untuk menciptakan suasana menyenangkan saat belajar bahasa Mandarin.

b) Bagi pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media yang tepat digunakan

pada proses pembelajaran untuk mengatasi masalah pembuatan kalimat oleh anak yang sering kali salah tata bahasa.

c) Pihak Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang mengesankan sehingga dapat meningkatkan kemampuan membuat kalimat dalam bahasa mandarin dengan tata bahasa yang benar, serta memberikan semangat dan motivasi untuk mempelajari dan menguasai bahasa Mandarin baik lisan maupun tulisan.

1.5.Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian pokok, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian pokok skripsi berisi lima BAB, yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang menguraikan pendapat para ahli dari berbagai sumber kepustakaan yang mendukung penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang memuat pendekatan penelitian, objek penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, instrumen dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi analisis dan pembahasan.

BAB V Penutup

Berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian mengenai penerapan permainan menyusun kata melalui media kartu kosakata pada pembelajaran dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode permainan menyusun kata dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat bahasa Mandarin siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa. Penelitian yang mengkaji tentang penggunaan metode permainan dalam pembelajaran pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Beberapa penelitian yang dijadikan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Farih Idwi Mei Ambarwati (2017), Vina Lukmono Putri (2014) , Yun Setyorini (2017), dan jurnal buatan Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani (2014).

Penelitian oleh Farih Idwi Mei Ambarwati mahasiswa Universitas Negeri Semarang Fakultas Bahasa dan Seni tahun 2017 dengan judul *"Efektifitas Permainan Kata Berantai terhadap Hasil Belajar Bahasa Mandarin Kelas XI SMA Kebon Dalem Semarang".* Hasil dari penelitian Ambarwati yaitu dari data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan metode kata berantai efektif terhadap hasil belajar bahasa Mandarin. Ambarwati membagi kelas dua kelas menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian setelah diberikan perlakuan *(treatment)* dengan pembelajaran menggunakan kata berantai pada kelas eksperimen dan

pembelajaran tanpa menggunakan media gambar seri (konvensional) pada kelas kontrol masing-masing kelas diberikan *pos-test*. Hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan metode kata berantai memiliki hasil t-test yang lebih tinggi dibanding yang tidak menggunakan metode kata berantai.

Vina Lukmana Putri (2014) melakukan penelitian dengan judul "*Efektifitas Permainan Hiragana Play Cards untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Hiragana Siswa SMA Negeri 15 Semarang"*. Hasil dari penelitian yang dilakukan Putri menunjukkan bahwa permainan hiragana play card efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu t-hitung = 5,27 untuk db 6,5 digunakan nilai db terdekat yaitu db 60 = 2,00. Dan dalam analisis kesalahan yang dilakukan oleh siswa, kelas control lebih banyak melakukan kesalahan dibandingkan kelas eksperimen.

Yun Setyorini (2017) melakukan penelitian dengan judul "*Efektifitas Permainan Kartu Hanzi pada Tahap Apserpsi dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X SMA Nusaputera Semarang "*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *ice breaking* melalui permainan kartu hanzi pada tahap apserpsi efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil *post-test* penguasaan kosakata kelas yang diajarkan ice breaking sebesar 83,9 sedangkan kelas yang tidak diajarkan ice-breaking sebesar 76,81. Hasil

statistik penguasaan kosakata bahwa nilai t-hitung sebesar 26,68325 lebih besar dari t-tabel sehingga peningkatan hasil tes signifikan.

Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani (2014) menulis jurnal yang berjudul *"Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata".* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan belajar dengan menggunakan media kartu kata lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses perkembangan bahasa anak.

Tabel 1. Persamaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Persamaan
1.	Farih Idwi Mei Ambarwati (2017)	1. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. 2. Metode permainan kata. 3. Tujuan umum permainan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.
2.	Vina Lukmana Putri (2014)	1. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. 2. Metode pengumpulan data dengan

		metode dokuentasi dan tes. 3. Media yang digunakan media kartu kata.
3.	Yun Setyorini (2017)	1. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. 2. Tujuan umum penggunaan permainan untuk membuat pembelajaran bahasa mandarin semakin menarik. 3. Media permainan menggunakan media kartu kata
4.	Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani (2014)	1. Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. 2. Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. 3. Media permainan menggunakan media kartu kata.

Tabel 2. Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Pembeda	Peneliti Terdahulu	Penelitian Peneliti
1.	- Permainan yang digunakan - Objek Penelitian - Aspek yang ingin	(Farih Idwi Mei Ambarwati) - Permainan kata berantai.	- Permainan menyusun kata. - Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa

	ditingkatkan	- Kelas XI Kebon Dalem - Peningkatan hasil belajar	- Kemampuan membuat kalimat
2.	- Bidang studi yang diteliti - Objek Penelitian - Aspek yang ingin ditingkatkan	(Vina Lukmana Putri) - Bahasa Jepang - SMA Negeri 15 Semarang - Kemampuan membaca Hiragana	- Bahasa Mandarin - Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa - Kemampuan membuat kalimat
3.	- Objek penelitian - Aspek yang ingin ditingkatkan - Waktu penggunaan permainan	(Yun Setyorini) - Kelas X SMA Nusaputera - Peningkatan penguasaan kosakata - Tahap apserpsi	- Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa - Peningkatan kemampuan membuat kalimat - Tahap inti pembelajaran

4.	- Aspek yang ingin ditingkatkan - Objek penelitian	(Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani) - Peningkatan Kemampuan membaca dan penguasaan kosakata - TK Beugenvil Kuningan	- Peningkatan kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Mandarin. - Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa

Dari dua tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kesamaan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu baik media maupun jenis penelitian, akan tetapi juga terdapat banyak perbedaan antara penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu yang menandakan penelitian peneliti tidak sama dengan penelitian yang terdahulu, belum pernah ada skripsi yang berjudul "Keefektifan Permainan Menyusun Kata dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Siswa Kelas 5 Sd Tunas Harum Bangsa Semarang" .

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata dasar efektif. Efektif menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 352) adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), dapat mebawa hasil, berhasil guna. Yang dimaksud efektif dalam penelitian ini adalah keberhasilan penggunaan permainan menyusun kata dengan media kartu kosakata untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Mandarin. Terutama setelah siswa mendapatkan pengajaran dengan media permainan menyusun kata dengan media kartu kata.

Pada dasarnya pengertian efektifitas yang umum menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektifitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang ingin dicapai itu dengan membangdingkan anatara *input* dan *output*nya. Istilah efektif (*effecient*) merupakan dua istilah yang saling berkaitan dalam upaya untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran secara maksimal, tujuan merupakan harapan yang dicitacitakan atau suatu kondisi tertentu yang ingin dicapai oleh serangkaian proses.

2.2.2. Kosakata

Kosakata memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat mengungkapkan ide dan pikirannya dengan menggunakan kalimat yang baik dan pengaturan kosakata yang bermakna. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia kosakata berarti pemahaman serta keterampilan (Badudu & Zain: 2001), sehingga perbendaharaan kosakata bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pemahaman serta ketrampilan mengenai perbendaharaan kata-kata bahasa Indonesia. Tingkatan kosakata merupakan indeks dari kemampuan inteligensi. Kualitas dan kuantitas kosakata seseorang me-nentukan kualitas dan bobot kemam-puan inteligensi. Kosakatayang baik mencerminkan alam pikiran yang baik dan sebaliknya, karena penguasaan kosakata yang memadai menentukan keberhasilan seseorang dalam kehidupan. Manfaat penguasaan kosakata adalah untuk kelancaran komunikasi. Pentingnya pengunaan kosakata yaitu bahwa manusia kontemporer tidak akan berjalan tanpa komunikasi. Guru berusaha untuk memperkaya kosakata dan memperbanyak perbendaharaan kata sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Banyak anak yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata yang dipengaruhi berbagai faktor, sehingga dalam pembelajaran guru harus mengembangkan kosakata dengan mengaitkan kata dengan bunyi. Hal ini dikarena banyak kata yang memiliki arti lebih dari satu; beberapa kata mempunyai bunyi yang hampir sama tetapi arti berbeda. Penguasaan kosakata bermanfaat untuk kelancaran komunikasi. Keraf

(1987) mengungkapkan pentingnya penggunaan kosakata yaitu bahwa masyarakat manusia kontemporer tidak akan berjalantanpa komunikasi (mempergunakan bahasa). Bahasa adalah alat yang fital masyarakat dan harus menguasai sejumlah besar kosakata (perbendaharaan kata yang dimiliki masyarakat bahasa). Kualitas keterampilan bahasa akan meningkat jika selalu diguankan dan kosa kata meningkat. Guru harus menstimulasi kosakata anak, memperkaya perbendaharaan kata anak, sehingga kemampuan berbahasa anak meningkat.

Menurut Abdul Chaer (2010 : 43) kata adalah satuan ujaran (bahasa) terkecil yang secara *inhern* memiliki makna, yaitu yang disebut makna leksikal, makna sebenarnya, makna apa adanya, atau *makna lugas*. Kosakata merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah bahasa, seperti yang diungkapkan oleh Brown (dalam Nurgiyanto 1995 : 165) yang menyatakan bahwa komponen kebahasaan seseorang berkaitan dengan pengetahuan tentang struktur dan kosakata.

Menurut Nurgiyanto (1995:211) , kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh (terdapat dalam) suatu bahasa.

Soedjito (1992 : 1) mendefinisikan kosakata sebagai berikut :

1. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa.
2. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis.
3. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, dan

4. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara rinci.

2.2.3. Kata

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) online kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan suatu perasaan dan pikiran yang dapat dipakai dalam berbahasa.

Sedangkan pengertian kata dari segi bahasa dari situs www.academia.edu yang diunggah oleh Mohammad adtyo kata diartikan sebagai kombinasi morfem yang dianggap sebagai bagian terkecil dari kalimat.

Dari kedua pengertian di atas kata didefinisikan sebagai satuan yang dapat berdiri sendiri atau dapat digunakan untuk membentuk kalimat karena kata merupakan bagian terkecil dari bahasa yang mempunyai arti dan dapat berdiri sendiri.

Contoh:

看	人	去
kàn (melihat)	rén (orang)	qù (pergi)

Dalam bahasa Mandarin kata dibagi menjadi beberapa jenis :

Tabel 3. Jenis-jenis kata bahasa Mandarin menurut Suparto

	名词 míngcí	Noun	Kata benda
	动词 dòngcí	Verbs	Kata Kerja

Kata Kongkrit 实词 Shící	助动词 zhǔdòngcí	Auxiliary verb	Kata kerja bantu
	形容词 xīngróngcí	Adjective	Kata sifat
	数次 shù cì	Numerals	Kata bilangan
	量词 liàngcí	Measure words	Kata bantu bilangan
	代词 dàicí	Pronouns	Kata ganti
	副词 fùcí	Adverbs	Kata tambahan/ kata Keterangan
Partikel 虚词 Xūcí	介词 jiècí	Prepositions	Kata depan
	连词 liáncí	Conjunctions	Kata sambung
	助词 zhùcí	Particle	Partikel
	叹词 tàn cí	Interjections	Kata seru

	象声词 Xiàngshēngcí	Onomatopes	Kata tiruan (onomatope)

Suparto (2002:4)

Jenis-Jenis kata bahasa Mandarin menurut www.pintarmandarin.com sebagai berikut:

1. 名词 míngcí (kata benda) adalah kata yang menunjukkan orang atau benda, termasuk waktu, tempat, dan arah).

Contoh:	老师	今天	北京	东边
	Lǎoshī	jīntiān	běijīng	dōngbian
	Guru	Hari ini	Beijing	Sebelah Timur

Menurut 黄伯荣 (Huang Po Rong : 8) Kata benda dibagi menjadi 4 jenis yaitu :

1) 表示人和事物 biǎoshì rén hé shìwù adalah kata benda yang menjelaskan tentang seseorang atau sesuatu. Kata benda 表示人和事物 biǎoshì rén hé shìwù dapat dibagi lagi menjadi 4 jenis yaitu :

A. 个体名词 Gètǐ míngcí adalah kata benda yang menjelaskan panggilan seseorang atau sesuatu secara individual.

Contoh : 朋友	学生	牛	飞机
péngyǒu	xuéshēng	niú	fēijī
teman	murid	sapi	pesawat

B. **集 合 名 词** Jíhé míngcí adalah kata benda kolektif yang menjelaskan benda dalam jumlah yang lebih dari satu atau sekelompok.

Contoh :	人口	人民	物品	马匹
	rénkǒu	rénmín	wùpǐn	mǎpǐ
	penduduk	rakyat	barang	kuda

C. **抽象名词** Chōuxiàng míngcí adalah nama benda yang bersifat abstrak. Biasanya ditambah dengan kata bantu bilang **种** zhǒng jenis.

Contoh :	文化	科学	规则	内容
	wénhuà	kēxué	guīzé	nèiróng
	budaya	ilmu	peraturan	isi

D. **物质名词** Wùzhí míngcí adalah nama benda dari barang atau bahan tertentu.

Contoh :	水	油	肉	声音	风
	shuǐ	yóu	ròu	shēngyīn	fēng
	Air	Minyak	Daging	Bunyi	Angin

2) **时间名词** shíjiān míngcí adalah kata benda yang menunjukkan waktu.

Contoh :	早晨	秋天	明年	现在
	zǎochén	qiūtiān	míngnián	xiànzài
	Pagi buta	Musim gugur	Tahun depan	sekarang

3) **处所名词** chùsuǒ míngcí adalah kata benda yang menunjukkan tempat.

Contoh : 中国	北京	教师	食堂
Zhōngguó	běijīng	jiàoshī	shítáng
China	Beijing	guru	kantin

4) 方位名词 biǎoshì míngcí adalah kata benda yang menunjukkan arah dan berhubungan dengan posisi.

Contoh : 前	左	右	之上	以下
qián	zuǒ	yòu	zhī shàng	yǐxià
depan	kiri	kanan	atas	bawah

2. 动词 dòngcí (kata kerja) adalah kata yang menunjukan kegiatan, tingkah laku, aktivitas psikologis, dan adanya suatu hal yang muncul, berubah, hilang.

Contoh:	去	应该	听见	讨厌
	qù	yīnggāi	tīngjiàn	tǎoyàn
	Pergi	Harus	Terdengar	Tidak suka

Menurut 黄伯荣 (Huang Po Rong : 9) Kata kerja dibagi menjadi 7 jenis yaitu :

1) 动作行为动词 dòngzuò xíngwéi dòngcí adalah kata kerja yang menunjukkan tingkah laku ataupun tindakan.

Contoh : 走	听	学习	洗
zǒu	tīng	xuéxí	xǐ
berjalan	mendengarkan	belajar	mencuci

2) 心理活动动词 xīnlǐ huódòng dòngcí adalah kata kerja yang menunjukkan aktivitas dalam hati atau psikologis.

Contoh :	爱	怕	恨	喜欢	羡慕
	ài	pà	hèn	xǐhuān	xiànmù
	cinta	takut	benci	suka	iri hati

3) 表示存在、变化、消失 biǎoshì cúnzài, biànhuà, xiāoshī adalah kata kerja yang menunjukkan keberadaan, perubahan, kehilangan.

Contoh :	在存	在	有	生长	消失
	zài cún	zài	yǒu	shēngzhǎng	xiāoshī
	berada	di	ada	pertumbuhan	kehilangan

4) 判断动词 pànduàn dòngcí adalah kata kerja yang bersifat menilai kata atau mendefinisikan sesuatu.

Contoh :	是
	Shì
	Adalah

5) 能源动词 néngyuán dòngcí adalah kata kerja yang menunjukkan energi atau kemampuan dan kemauan atas sesuatu.

Contoh :	能	会	应该	要	愿意
	néng	huì	yīnggāi	yào	yuànyì
	dapat	bisa	harus	mau	bersedia

6) 趋向动词 qūxiàng dòngcí adalah kata kerja yang menunjukkan perintah atau instruksi untuk melakukan sesuatu.

Contoh :	来	去	回	起来
	lái	qù	huí	qǐlái
	datang	pergi	kembali	bangkit

7) 形式动词 xíngshì dòngcí adalah kata kerja yang menunjukkan bentuk atau tampilan.

Contoh :	进行	予以	加以
	jìnxíng	yǔyǐ	jiāyǐ
	melakukan	memberi	mendukung

3. 形容词 xíngróngcí (kata sifat) adalah kata yang menunjukan karakter dan suatu keadaan, termasuk juga beberapa kata yang menunjukan jumlah.

Kata sifat dibagi menjadi 2 jenis

1) 性质形容词 xìngzhì xíngróngcí (Kata Sifat Alami)

Contoh:	好	多少	大	冷	马上
	hǎo	duōshǎo	dà	lěng	mǎshàng
	Baik	Jumlah	Besar	Dingin	Segera

2) 状态形容词 zhuàngtài xíngróngcí (Kata Sifat Keadaan)

Contoh:	通红	雪白
	tōnghóng	xuěbái
	Sangat merah	Seputih salju

4. 数次 shùcì (kata bilangan) adalah kata yang menunjukan angka dan urutan.

Kata bilangan dibagi menjadi 5 jenis:

1) 基数 jīshù (Kata Bilangan Dasar)

Contoh:	一	二	百	千
	yī	èr	bǎi	qiān

Satu	Dua	Seratus	Seribu

2) 序数 xùshù (Kata Bilangan Urutan)

Contoh:	第一	第二
	dì yī	dì èr
	Yang pertama	Yang kedua

3) 分数 fēnshù (Kata Bilangan Pecahan)

Contoh:	十分之一	百分之二十
	shí fēn zhī yī	bǎi fēn zhī èrshí
	Satu per sepuluh	Dua puluh per seratus

4) 倍数bèishù (Kata Bilangan Lipatan)

Contoh:	一倍	十倍
	Yī bèi	shí bèi
	Satu kali lipat	Sepuluh kali lipat

5) 概数 gàishù (Kata Bilangan Perkiraan)

Contoh:	几(个)	一百上下
	jǐ (gè)	yībǎi shàngxià
	Beberapa	Kurang lebih seratus

5. 量词 liàngcí (kata bantu bilangan) adalah kata yang menjelaskan untuk orang, benda, maupun gerakan. Dalam bahasa Mandarin, kata bantu bilangan ini bersifat wajib untuk disertakan saat kita mengungkapkan sebuah kalimat atau frasa yang memuat kata benda di dalamnya.

Contoh:	一个	三回	十斤	一些
	yīgè	sān huí	shí jīn	yīxiē
	Sebuah	Tiga kali	Lima kilo	Beberapa

Menurut 黄伯荣 (Huang Po Rong : 16) Kata bantu bilangan 量词 dibagi menjadi 2 jenis yaitu :

1) 名量词 míng liàngcí adalah kata bantu bilangan atau kata satuan yang biasanya disertakan untuk benda-benda.

A. 专用名量词 zhuānyòng míng liàngcí (kata satuan untuk benda secara khusus), dibagi menjadi dua yaitu :

a. 个体量词 Gètǐ liàngcí (untuk individu atau benda tertentu),

Contoh : 个 只 条 张
gè zhǐ tiáo zhāng

b. 集体量词 Jítǐ liàngcí (untuk benda lebih dari satu atau kelompok).

Contoh : 对 双 副 班 堆
duì shuāng fù bān duī

c. 度量衡量词 dùlìnghéng liáng cí (untuk menunjukkan ukuran suatu benda).

Contoh : 米 厘米 尺 斗
mǐ límǐ chǐ dòu

B. 借用名量词 Jièyòng míng liàngcí adalah kata satuan yang digunakan untuk menyertai kata benda yang berhubungan dengan

suatu kejadian atau kata kerja yang digunakan sebagai kata satuan. Ada dua 借用名量词 Jièyòng míng liàngcí yaitu :

a. 借自名词 Jièzì míngcí (ada hubungan dengan kata benda)

Contoh : 一手油 几碗饭

yīshǒu yóu jǐ wǎn fàn

segenggam minyak beberapa mangkuk nasi

b. 借自动词 Jièzì dòngcí (ada hubungan dengan kata kerja)

Contoh : 一串冰糖葫芦 一卷纸

yī chuàn bīngtánghúlu yī juàn zhǐ

satu tusuk manisan satu gulung kertas

2) 动量词 dòngliàngcí adalah bagian dari kata satuan yang digunakan untuk menghitung suatu gerakan atau kegiatan. 动量词 dòngliàngcí dibagi menjadi dua yakni, 专用动量词 zhuānyòng dòngliàng cí dan 借用动量词 jièyòng dòngliàng cí.

A. 专用动量词 zhuānyòng dòngliàng cí adalah kata satuan yang digunakan untuk benda yang tidak terlalu banyak, hanya beberapa)

a. 动作数 dòngzuò shù (untuk meghitung suatu kejadian)

Contoh : 次 回 遍 趟

cì huí biàn tàng

b. **动作时量** dòngzuò shí liàng (untuk menunjukkan waktu yan g sudah dihabiskan berapa lama).

Contoh : **住了三年** **来了三分钟**

zhùle sān nián — tinggal selama 3 tahun
láile sān fēnzhōng — datang selama 3 menit

B. **借用动量词** Jièyòng dòngliàng cí adalah kata satuan yang berkaitan dengan suatu kata kerja yang telah dilakukan.

a. **借子名词**Jiè zi míngcí (hitungan untuk benda).

Contoh : **踢了一脚** **花了一笔**

tīle yī jiǎo — menendang satu kaki
huāle yī bǐ — menggambar satu goresan

b. **借用动量词** Jièyòng dòngliàng cí (hitungan untuk suatu pekerjaan)

Contoh : **看了一看** **想了一想**

kànle yī kàn — melihat sekali
xiǎngle yī xiǎng — memikirkan sekali

6. **代词** dàicí (kata ganti) adalah kata yang berfungsi untuk menggantikan sesuatu, biasanya menunjukkan kegunaan dari kata. (Shi Chun Hong : 178)

Kata ganti dibagi menjadi 3 jenis:

1) **人称代词** rénchēng dàicí (Kata Ganti Personal)

Contoh:	我	你
	wǒ	nǐ
	Aku	Kamu

2) 指示代词 zhǐshì dàicí (Kata Ganti Penunjuk)

Contoh:	这	那
	zhè	nà
	Ini	Itu

3) 疑问代词yíwèn dàicí (Kata Ganti Interogatif)

Contoh:	谁	什么	哪
	shuí	shénme	nǎ
	Siapa	Apa	Yang mana

7. 副词fùcí (kata keterangan) adalah kata yang biasanya menggabungkan kata kerja dan kata sifat yang menunjukan tingkatan, jarak, waktu, frekuensi, dan makna positif atau negatif juga memiliki makna yang saling berkaitan.

Kata keterangan dibagi menjadi 5 jenis:

1) 表示程度的 biǎoshì chéngdù de (Menyatakan Tingkatan)

Contoh:	很	太	最
	hěn	tài	zuì
	Sangat	Terlalu	Paling

2) 表示范围的 biǎoshì fànwéi de (Menyatakan Cakupan)

Contoh:	全	只	统统
	quán	zhǐ	tǒngtǒng
	Semua	Hanya	Sepenuhnya

3) 表示时间的 biăoshì shíjiān de (Menyatakan Waktu)

Contoh:	刚	又	曾经	终于
	gāng	yòu	céngjīng	zhōngyú
	Baru saja	Lagi	Pernah	Akhirnya

4) 表示否定的 biăoshì fŏudìng de (Menyatakan Sangkalan)

Contoh:	不	未	没有
	bù	wèi	méiyŏu
	Tidak	Belum	Tidak punya

5) 表示语气的 biăoshì yŭqì de (Menyatakan Nada Bicara)

Contoh:	偏偏	也许	难道
	Piānpiān	yĕxŭ	nándào
	Malahan	Mungkin	Masa

8. 介词 jiècí (kata depan) adalah Preposisi atau kata depan adalah kata yang tidak dapat berubah bentuknya dan biasanyan diletakkan di depan kata atau frasa benda untuk memperlihatkan hubungan makna tertentu dengan kata-kata lain dalam kalimat.

Kata depan dibagi menjadi 8 jenis:

1) 表示对象、关系的 biăoshì duìxiàng, guānxì de (Menyatakan Objek, hubungan)

Contoh:	把	被	对	对于	关于
	bă	bèi	duì	duìyú	guānyú
	Bawa	Oleh	Terhadap	Untuk	Mengenai

2) 表示处所、方向的 biǎoshì chùsuǒ, fāngxiàng de (Menyatakan Tempat, arah)

Contoh:	在	向	从	往	朝
	zài	xiàng	cóng	wǎng	cháo
	Di	Menghadap	Dari	Menuju	Naik

3) 表示时间的 biǎoshì shíjiān de (Menyatakan Waktu)

Contoh:	从	自从	当
	cóng	zìcóng	dāng
	Dari	Sejak	Ketika

4) 表示状态方式的 biǎoshì zhuàngtài fāngshì de (Menyatakan Metode Keadaan)

Contoh:	用	按照
	yòng	ànzhào
	Menggunakan	Berdasarkan

5) 表示原因的 biǎoshì yuányīn de (Menyatakan Sebab)

Contoh:	由于	因	因为
	yóuyú	yīn	yīnwèi
	Karena	Karena	Karena

6) 表示目的的 biǎoshì mùdì de (Menyatakan Tujuan)

Contoh:	为	为了	为着
	wèi	wèile	wèizhe
	Untuk	Demi	Untuk

7) 表示比较的 biǎoshì bǐjiào de (Menyatakan Perbandingan)

Contoh:	比	跟	同

bǐ	gēn	tóng
Dibanding	Dengan	Sama

8) 表示排除的 biǎoshì páichú de (Menyatakan Eliminasi)

Contoh: 除了
chúle
Selain

9. 连词liáncí (kata sambung) adalah kata bantu yang berfungsi untuk menggabungkan struktur kata dalam tata bahasa.

Kata sambung dibagi menjadi 2 jenis:

1) 表示联合关系的 biǎoshì liánhé guānxì de (Menyatakan hubungan gabungan)

Contoh:	和	跟	与	或
	hé	gēn	yǔ	huò
	Dan	Dengan	Dan	Atau

2) 表示偏正关系的biǎoshì piān zhèng guānxì de (Menyatakan hubungan positif dan negatif)

Contoh :	如果	只要	因为	虽然	不但
	rúguǒ	zhǐyào	yīnwèi	suīrán	bùdàn
	Jika	Asalkan	Karena	Walaupun	Tidak hanya

10. 助词zhùcí (partikel atau kata bantu) adalah kata bantu yang melekat di atas kata konkrit, frasa atau kalimat. Kata partikel hanya menjelaskan makna tata bahasa tidak menjelaskan makna kata yang sebenarnya.

Partikel atau kata bantu dibagi menjadi 3 jenis:

1) 结构助词 jiégòu zhùcí (Kata Bantu Struktural)

Contoh: 的 地 得
de de dé

2) 时态助词 shí tài zhùcí (Kata Bantu Waktu)

Contoh: 着 了 过
zhe le guò

3) 语气助词 yǔqì zhùcí (Kata Bantu Nada Bicara)

Contoh: 吗 呢 吧
ma ne ba

11. 叹词 tàn cí (kata seru) adalah kata untuk mengungkapkan semua perasaan dan maksud seseorang.

Kata seru dibagi menjadi 6 jenis:

1) 表示喜悦的 biǎoshì xǐyuè de (Menyatakan Kegembiraan)

Contoh: 哈哈！
hāhā!

2) 表示悲痛的 biǎoshì bēitòng de (Menyatakan kesedihan)

Contoh: 唉！ 哎哟！
āi! āiyō!

3) 表示愤怒的 biǎoshì fènnù de (Menyatakan Kemarahan)

Contoh: 哼！ 呸！
hēng! pēi!

4) 表示惊讶的 biǎoshì jīngyà de (Menyatakan Keterkejutan)

Contoh:	唉呀！	咦！
	āi ya!	yí!

5) 表示呼唤的 biǎoshì hūhuàn de (Menyatakan Panggilan)

Contoh:	喂！
	wèi!

6) 表示答应的 biǎoshì dāyìng de (Menyatakan Kesetujuan)

Contoh:	嗯！	唉！
	ń!	āi!

12. 象声词 xiàngshēngcí (kata tiruan) adalah kata tiruan bunyi.

Contoh:	哈哈	阿嚏	傲！
	hāhā	ā tì	ào!
	Haha	acih	aw!
	Suara tertawa	Suara bersin	Suara raungan

13. 词头cítóu (awalan) adalah huruf atau beberapa huruf yang berada di awal kata dan merubah arti kata yang asli.

Contoh:	所	被	给	连
	suǒ	bèi	gěi	lián

14. 词尾cíwěi (akhiran) adalah huruf yang atau beberapa huruf yang berada di akhir kata dan merubah arti kata yang asli.

Contoh:	的	得	们	过
	de	dé	men	guò

2.2.4. Kalimat

Menurut Abdul Chaer (2010 : 36) kalimat didefinisikan sebagai susunan kata-kata yang memiliki pengertian yang lengkap. Artinya , di dalam kalimat itu ada unsur subjek (S), yakni unsur yang dibicarakan. Ada unsur predikat (P), yakni unsur yang menyatakan apa yang dilakukan oleh unsur S, atau yang dialami unsur S itu. Mungkin ada unsur objek (O), yakni unsur sasaran dari tindakan yang dilakukan oleh unsur S. Lalu mungkin juga ada unsur keterangan (K), yakni unsur yang menerangkan tentang waktu, tentang tempat, tentang cara ,dan sebagainya.

Dalam bahasa Mandarin , menurut Priliandani (2015 : 64) sebuah kalimat terdiri dari subjek dan predikat. Sebuah subjek yang diikuti oleh predikat sudah dapat digolongkan sebagai sebuah "kalimat", walaupun tidak mempunyai objek atau keterangan. Jadi, objek dan keterangan pada kalimat bahasa Mandarin bersifat tidak wajib ada.

Subjek + Predikat

Struktur kalimat dalam bahasa Mandarin tidak terlepas dari letak fungsi kedudukan masing-masing, baik subjek, predikat, objek, dan keterangan. Berikut ini adalah variasi struktur kalimat bahasa Mandarin berdasarkan ada tidaknya suatu fungsi kedudukan dalam bahasa tersebut.

1. Kalimat Berobjek

   Struktur kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin yang mempunyai objek adalah sebagai berikut :

Subjek + Predikat + Objek

   Contoh :

   - 妈妈买了水果。

     Māma mǎi le shuǐguǒ.
     Ibu membeli buah-buahan.

   - 我不喝酒。

     wǒ bù hē jiǔ.
     Saya tidak minum arak.

2. Kalimat yang Mempunyai Keterangan.

   a. Keterangan Tempat

      Berbeda dengan struktur kalimat dalam bahasa Indonesia yang meletakkan fungsi keterangan tempat di awal atau di akhir kalimat, keterangan tempat dalam bahasa Mandarin berada di posisi setelah subjek dan sebelum predikat.

Subjek + Keterangan Tempat + Predikat + Objek *

      * = jika ada

      Contoh :

      - 我在房间看书。

        wǒ zài fángjiān kàn shū.
        Saya membaca buku di kamar

- 我们在学校门口集合。

  wǒmen zài xuéxiào ménkǒu jíhé.
  Kami berkumpul di pintu gerbang sekolah.

b. Keterangan Waktu

Keterangan waktu di dalam sebuah kalimat diletakkan pada posisi sama dengan keterangan tempat, yaitu di depan predikat dan setelah subjek.

*Subjek + Keterangan Waktu + Predikat + Objek **

*= jika ada

Contoh :

- 哥哥每天睡觉前锻炼。

  gēge měitiān shuìjiào qián duànliàn.
  Kakak setiap hari sebelum tidur berolahraga.

- 我昨天晚上去看了一部电影。

  wǒ zuótiān wǎnshang kàn le yí bù diànyǐng.
  Saya kemarin malam pergi menonton sebuah film.

Selain diletakkan antara setelah subjek dan sebelum predikat , keterangan waktu juga dapat kita letakkan diawal kalimat sebelum subjek. Struktur kalimat yang seperti ini biasanya menandakan bahwa keterangan waktu tersebut penting. Selain itu , bisa juga untuk menyatakan perbandingan dengan keterangan waktu lain yang masih mempunyai hubungan.

Contoh :

- 今天他很高兴。

  jīntian tā hěn gǎoxìng.
  Hari ini dia sangat bahagia.

- 昨天他生病了，但是今天已经好多了。

  zuótiān tā shēngbìng le, dànshì jīntiān yǐjìng hǎo duō le.
  Kemarin dia jatuh sakit, tetapi hari ini sudah jauh lebih baik.

c. Keterangan Tempat dan Waktu

Apabila dalam suatu kalimat terdapat keterangan tempat dan keterangan waktu sekaligus, maka biasanya terlebih dahulu menulis keterangan waktu dan disusul keterangan tempat.

*Subjek + Ket. Waktu + Ket. Tempat + Predikat + Objek**

*= jika ada

Contoh :

- 我们明天早上 7 点在学校门口集合。

  wǒmen míngtiān zǎoshang qī diǎn zài xuéxiào ménkǒu jíhé.
  Kami besok berkumpul pukul 7 pagi di pintu gerbang sekolah.

- 我昨天晚上在电影院看了一部电影。

  wǒ zuótiān wǎnshang zài diànyǐngyuàn kàn le yí bù diànyǐng.
  Saya kemarin malam pergi menonton film.

d. Keterangan Durasi

Keterangan durasi adalah keterangan yang terdapat dalam kalimat yang berfungsi menerangkan lamanya waktu yang diperlukan untuk melakukan sebuah aktifitas. Tidak ada kata khusus dalam bahasa Mandarin yang digunakan untuk mengekspresikan keterangan durasi. Keterangan durasi biasanya diletakkan dibelakang kata kerja.

Contoh :

- 我学了三年汉语。

  wǒ xué le sān nián hànyǔ.
  Saya sudah belajar bahasa Mandarin selama tiga tahun.

- 哥哥刚刚做了一小时的运动。

  gēge gānggāng zuò le yīgè xiǎoshí de yùndòng.
  Kakak baru saja berolahraga selama satu jam.

e. Keterangan Frekuensi

Selain keterangan tempat dan waktu, salah satu keterangan yang sering kita jumpai dalam kalimat adalah keterangan frekuensi. Keterangan frekuensi adalah kata keterangan yang menyatakan seberapa sering suatu kegiatan atau peristiwa dilakukan atau terjadi. Biasanya keterangan frekuensi diletakkan setelah subjek, tetapi ada pula beberapa keterangan frekuensi dapat diletakkan di depan subjek sesuai konteks kalimat. Hanya saja yang harus diingat adalah perbedaan letak keterangan frekuensi dapat menyebabkan perbedaan makna

kalimat. Berikut adalah beberapa kata yang bisa digunakan untuk mengungkapkan keterangan frekuensi dalam kalimat.

Tabel 4. Ungkapan keterangan frekuensi

总是 zǒngshì selalu	吃饭后他总是要刷牙。 chīfànhòu tā zǒngshì yào shuāyá. Dia selalu menggosok gigi setelah makan.
常常 chángcháng sering	我们常常打篮球。 Wǒmen chángcháng dǎlánqiú. Kami sering bermain bola basket.
有时候 yǒushíhòu kadang-kadang	他有时候陪她爷爷去医院。 Tā yǒushíhòu péi tā yéye qù yīyuàn. Dia kadang-kadang menemani kakeknya pergi ke rumah sakit.
偶尔 ǒu'ěr sesekali	我偶尔去电影院看电影。 Wǒ ǒu'ěr qù diànyǐngyuàn kàn diànyǐng. Saya sesekali pergi bioskop menonton film.

很少 hěn shǎo jarang	我很少看电视。 Wǒ hěnshǎo kàn diànshì. Saya jarang menonton televisi.

f. Keterangan Cara atau Alat

Keterangan cara digunaakan untuk menjelaskan dengan cara atau alat apa suatu aktivitas dilaksanakan. Terdapat dua buah kata keterangan yang sering digunakan pada keterangan ini, yaitu 用(yòng) dan 坐(zuò). Kedua kata tersebut mempunyai arti yang sama , "menggunakan". Perbedaannya adalah, 坐 (zuò) digunakan untuk "menggunakan atau menaiki kendaraan", sedangkan 用 (yòng) digunakan untuk alat lainnya. Dalam kalimat, 用 (yòng) dan 坐 (zuò) diletakkan sebelum predikat.

*Subjek + 用 / 坐 + Predikat + Objek **

*= jika ada

Contoh ：

- 斯蒂芬坐火车去雅加达。

  Sīdìfēn zuò huǒchē qù yǎjiādà.
  Steven pergi ke Jakarta menggunakan kereta api.

- 我们用剪刀裁纸和布。

  Wǒmen yòng jiǎndāo cái zhǐ hé bù.
  Kami menggunakan gunting untuk memotong kertas dan kain.

g. Keterangan Kesertaan

Keterangan kesertaan menjelaskan ikut sertanya seseorang atau sesuatu dalam aktifitas atau tindakan. Kata yang sering digunakan untuk menerangkan atau mengekspresikan kesertaan adalah “跟” (gēn). “跟” (gēn) diletakkan setelah subjek dan sebelum predikat.

Contoh ：

- 我跟他一起去书店买课本。

  Wǒ gēn tā yīqǐ qù shūdiàn mǎi kèběn.
  Saya pergi ke toko buku membeli buku pelajaran bersama dia.

- 我跟我的同屋常常做菜。

  Wǒ gēn wǒ de tóngwū chángcháng zuò cài.
  Saya bersama teman sekamar saya sering memasak makanan.

2.2.5. Struktur Kalimat yang Diteliti

1. 却 (què)

却 (què) dalam bahasa Indonesia berarti malahan atau justru, menyatakan kebalikan dengan apa yang diharapkan.

Struktur dalam kalimat : S + 却 (què)

Contoh :

- 我 帮 了 他，他 **却** 不 高兴 了。

  Wǒ bāngle tā, tā què bù gāoxìngle.
  Saya sudah membantunya, dia malah tidak senang.

- 表哥喜欢看电视剧，我和表妹**却**喜欢看电影。

  biǎogē xǐhuān kàn diànshìjù, wǒ hé biǎomèi què xǐhuān kàn diànyǐng.
  Sepupu laki-laki suka menonton acara televisi, saya dan sepupu perempuan justru suka menonton film.

2. 一 … 就 (yī … jiù)

一 … 就 (yī … jiù) memiliki arti sekali…langsung… , kata ini sering digunakan untuk menjelaskan dua kejadian yang memiliki unsur sebab akibat. 一 … 就 (yī … jiù) juga dapat diartikan sewaktu atau ketika.

Struktur pada kalimat : 一(yī) + Kejadian 1 + 就 (jiù) + kejadian 2

Contoh :

- 兵士一走到海边，**就**被剑鱼刺伤或刺死了。

  Bīngshì yī zǒu dào hǎibiān, jiù bèi jiàn yú cì shāng huò cì sǐle.

Sewaktu para prajurit sampai di tepi pantai, langsung ditusuk oleh pedang ikan pedang hingga mati.

- **我一听到自己得奖了，就高兴得跳起来。**

  Wǒ yī tīng dào zìjǐ dé jiǎngle, jiù gāoxìng dé tiào qǐlái.
  Sekali saya mendengar bahwa mendapatkan hadiah, langsung melompat kegirangan.

3. 终于 (zhōngyú)

终于 (zhōngyú) memiliki arti akhirnya, yang biasanya diawali dengan proses diawal kalimat.

Struktur dalam kalimat : Kegiatan awal + 终于(zhōngyú)+ Predikat +了

Contoh :

- **小青蛙陪蛤蟆在信箱那儿等了很久，终于看到邮差蜗牛带着信慢慢地爬了过来。**

  xiǎo qīngwā péi hámá zài xìnxiāng nà'er děngle hěnjiǔ, zhōngyú kàn dào yóuchāi wōniú dài zhexìn màn man de pále guòlái.
  Si katak kecil menemani kodok menunggu di kotak surat itu untuk waktu yang lama, dan akhirnya melihat tukang pos siput yang perlahan merangkak dengan membawa surat berjalan mendekat.

- **我努力往上爬，终于爬到了山顶。**

Wǒ nǔlì wǎng shàng pá, zhōngyú pá dàole shāndǐng.
Saya terus mencoba memanjat, akhirnya sampai di puncak gunung.

4. 然后 (ránhòu)

然后 (ránhòu) berarti kemudian, merupakann kata penghubung antar kalimat yang mengarahkan pada kegiatan selanjutnya.

Struktur pada kalimat : Kegiatan 1 + 然后(ránhòu) + Kegiatan 2

Contoh :

- 我先去吃饭，然后去超市。

  wǒ xiān qù chīfàn, ránhòu qù chāoshì
  Saya pertama pergi makan, kemudian pergi ke supermarket

- 泡茶要先在杯子里放茶叶，然后倒热水。

  pào chá yào xiān zài bēizi lǐ fàng cháyè, ránhòu dào rè shuǐ.
  Untuk membuat teh pertama masukkan daun teh dalam gelas, kemudian tuangkan air panas.

5. 除了… 还… (chúle… hái…)

除了 … 还 … (chúle… hái…) memiliki arti selain… masih (juga) … , untuk menjelaskan benda atau seseorang yang memiliki dua karakter (sifat) baik itu kekurangan maupun kelebihan. Dua karakter tersebut harus saling berhubungan satu sama lain, tidak boleh berlawanan. Dapat juga menjelaskan kesukaan atau kesamaan dari beberapa hal sekaligus.

Struktur dalam kalimat :

除了 chúle + S + keterangan 1 + 还 +keterangan 2

Contoh :

- 除了中国人， 还有新加坡人、韩国人、日本人使用筷子吃饭。

  Chúle zhōngguó rén, hái yǒu xīnjiāpō rén, hánguó rén, rìběn rén shǐyòng kuàizi chīfàn
  Selain orang china, masih ada orang Singapura, orang Korea, orang Jepang yang makan menggunakan sumpit.

- 除了西瓜，我还喜欢吃苹果和香蕉。

  Chúle xīguā, wǒ hái xǐhuān chī píngguǒ hé xiāngjiāo.
  Selain semangka, saya juga suka makan apel dan pisang.

6. 而且 érqiě

而且 érqiě memiliki arti juga atau dan, 而且 érqiě dapat menggantikan 也 atau 还 dalam kalimat. 而且 érqiě juga sering digunakan bersama dengan 不但 bùdàn menjadi 不但…而且… yang artinya tidak hanya… tetapi juga… .

Struktur dalam kalimat :

S + 不但 + keterangan 1+ 而且+ keterangan 2

Atau

S + Keterangan 1 + 而且+ keterangan 2

Contoh :

- 小豆豆不知不觉地睡着了，而且做了一个梦。

  xiǎo dòu dòu bùzhī bù jué de shuìzhele, érqiě zuòle yīgè mèng

  Biji kecil tidak sadar tertidur, dan juga bermimpi.

- 这支笔很漂亮，而且很好用。

  zhè zhī bǐ hěn piàoliang, érqiě hěn hǎo yòng.
  Pena ini sangat cantik , juga sangat bermanfaat.

2.2.6. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Media pengajaran dapat mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang meningkatkan kehidupan peserta didik. (McKnown sebagaimana dikutip oleh Rohani 2006:8)

Menurut Sadiman, dkk. (2011:17) secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)

2. Mengatasi keterbatasan uang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film,bingkai, atau model,
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa.

Sudjana dan Rivai (2007:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa hingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehinggan dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, dan dengan penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa.

2.2.7. Media Kartu Kata

Media Kartu Kata Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dan secara harfiah berarti

perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 1990:13). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, karena berperan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar secara efektif (Sudjana, 1989: 99).

Media pembelajaran memiliki manfaat, sebagai berikut: meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme; memperbesar perhatian siswa; meletakkan dasar-dasar perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap; memberikan pengalaman yang nyata sehingga menumbuhkan kegiatan dikalangan siswa secara mandiri; membantu perkembangan kemampuan siswa; serta memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan membantu perkembangan anak efisien dan lebih mendalam serta beragam (Oemar, 1989: 15). Kartu kata termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Kartu sebagai alat peraga praktik yang berfungsi untuk

mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep sehinga hasil prestasi, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif.

2.2.8. Cara Penggunaan Media Kartu Kata

a. Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan anak.

b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.

c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada anak secara berkelompok. Mintalah anak untuk mengamati kartu tersebut secara bersama lalu berdiskusi bagaimana susunan kalimat yang benar dari kartu kartu kata tersebut.

e. Perwakilan kelompok maju untuk dapat menyusun dengan cara menempelkan di papan yang ada dengan waktu tertentu.

2.3. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H1 : Pembelajaran memanfaatkan permainan menyusun kata dengan menggunakan media kartu kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Mandarin siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa

Ho : Pembelajaran memanfaatkan permainan menyusun kata dengan menggunakan media kartu kata tidak efektif dalam meningkatkan

kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Mandarin siswa kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa

BAB V

PENUTUP

Pada bagian ini berisi tentang simpulan dari hasil penelitian ini dan saran.

5.1 Simpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian terhadap "Efektifitas Permainan Menyusun Kata Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Dalam Bahasa Mandarin Siswa Kelas 5 SD Tunas Harum Bangsa Semarang" adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian, dan analisis dari hasil *pre test* (tes awal) dan *treatment* (perlakuan) lalu diadakan *post test* (tes akhir), maka dapat disimpulkan adanya perubahan nilai yang lebih baik setelah siswa diberikan treatment yaitu permainan menyusun kata dengan media kartu kata dalam membuat kalimat bahasa Mandarin. Adapun hasil rata-rata test pre test yaitu 34, 96 dan hasil dari rata-rata tes post test mereka menjadi 46,92. Peningkatan rata-rata dari hasil tes pre test dan post test cukup signifikan yaitu selisih 11,96. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model permainan menyusun kata dengan media kartu kata efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan membuat kalimat bahasa Mandarin siswa.

2. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa pembelajaran tata bahasa dengan praktek membuat

kalimat menjadi lebih menarik menggunakan permainan menyusun kata dengan media kartu kata. Siswa menjadi lebih antusias dan tertarik untuk aktif belajar baik lisan maupun tulisan, dapat meningkatkan pula kerjasama antar anggota kelompok dan yang terpenting pembelajaran dapat diterima dan menyenangkan. Permainan ini pun mendapatkan kesan yang baik bagi siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Mandarin, permainan menyusun kata menggunakan kartu kata dapat dijadikan referensi media pembelajaran bahasa Mandarin untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, dan menjadi alternatif untuk pembelajaran membuat kalimat atau pemahaman tata bahasa agar tidak membosankan.

2. Bagi siswa, permainan menyusun kata ini dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Asing khususnya bahasa Mandarin. Permainan menyusun kata ini dapat melatih kemampuan membuat kalimat bahasa Mandarin sekaligus belajar kembali berbagai jenis soal dan mengetahui tata bahasa serta arti dari kalimat tersebut. Dari permainan ini anak akan dapat meningkatkan kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Mandarin sekaligus meningkatkan kemmpuan penguasaan tata bahasa dan kosakata dalam bahasa Mandarin. Proses permainan menyusun kata ini pun dapat menumbuhkan semangat

juang dan kekompakan antar anggota kelompok yang tinggi. Disarankan untuk melakukan permainan ini bersama-sama dengan bantuan guru agar lebih efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya khususnya di bidang pendidikan bahasa Asing, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian sejenis dengan mengembangkan bentuk soal ataupun materi yang akan menjadi tema soal permainan menyusun kata. Misalnya dengan perbedaan materi yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan materi dari Bab 13 sampai 17 buku 小学华文 peneliti lain bisa mengambil materi dari buku lain ataupun Bab yang lain dari buku tersebut.

4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal yang sama dengan peneliti ini harap diperhatikan untuk proses pengajarannya berfokus pada kemampuan akhir anak mengerjakan posttest, pada skripsi ini peneliti kurang begitu fokus ke posttest dan hanya memfokuskan anak untuk melakukan permainan tersebut sehingga nilai posttest anak pun tidak terlalu meningkat. Anda juga dapat menggunakan soal pre test, kosakata dan kalimat permainan, dan soal pos test yang sama untuk mendapatkan nilai posttest yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Chaer,abdul. 2010. *Bahasa Jurnalistik*. Jakarta : Rineka Cipta.

春宏,施 Shi. 2009. 作为第二语言的汉语概说. 北京 Beijing : 北京大学社 Peking University Press

Ho, Yong. 2011. *Khursus Kilat Mandarin*. Jakarta : Delapratasa Publishing.

Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia

Haydar, Alvaro. 2011. *Kamus Lengkap Mandarin-Indonesia Indonesia-Mandarin*. Jogjakarta : Bouna Education.

Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta : BPFE

Priliandani, Mutia. 2015. *Jago Kuasai Bahasa Mandarin.* Jogjakarta : Pustaka Baru Press

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sudjana. 2005. *Metoda Satistika.* Bandung : PT. Tarsito Bandung.

Suparto. 2002. *Penggunaan Bahasa Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang : Pedoman bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa jepang dan pengajarannya*. Bandung : UPI PRESS.

竹梅，钟 Zhong. 2013. 小学华文修订版活动本三年级下册. 新加坡 Singapore : 新加坡课程规划与发展司小学华文课程组

Curriculum Planning and Development Devision Ministry of Education.

竹梅，钟 Zhong. 2013. 小学华文修订版课本三年级下册. 新加坡 Singapore ： 新加坡课程规划与发展司小学华文课程组 Curriculum Planning and Development Devision Ministry of Education.

WEBSITE:

https://www.chineseboost.com/grammar/yi1-jiu4-as-soon-as/ diakses pada tanggal 18 januari 2018 pukul 9.11

https://resources.allsetlearning.com/chinese/grammar/Comparing_%22fan%27er%22_and_%E2%80%9Cque%22#Structure_for_.E5.8D.B4 diakses pada tanggal 18 januari 2018 pukul 7:59

https://resources.allsetlearning.com/chinese/grammar/%E7%BB%88%E4%BA%8E diakses pada tanggal 18 jan 2018, pukul 9.15

https://resources.allsetlearning.com/chinese/grammar/%E7%84%B6%E5%90%8E diakses pada tanggal 18 jan 2018 pukul 9.17

http://lpbataspac.blogspot.co.id/2016/06/pentingnya-bahasa-mandarin-di-era-pasar.html diakses pada tanggal 13 oktober 2017 pukul 12:55

https://media.neliti.com/media/publications/118872-ID-pengaruh-media-kartu-kata-terhadap-kemam.pdf diunduh pada tanggal 20 oktober 2017 14:53

http://belajarmandarin15.blogspot.co.id/2016/09/pola-umum-kalimat-mandarin.html dialkses pada tanggal 20 oktober 15.55

http://www.pintarmandarin.com/jenis-jenis-kata-dalam-tatabahasa-bahasa-mandarin/ diakses pada tanggal 5 desember 2018 4.55

https://freelearningji.wordpress.com/2013/04/06/uji-t-dua-sampel/

diakses pada 9 desember 2018 pukul 15.25

http://repository.upi.edu/9181/7/s_jep_0808489_chapter5.pdf diakses pada tanggal 9 desember 2018 pukul 15.31