

PENINGKATAN MINAT BELAJAR DENGAN METODE PERMAINAN DALAM BELAJAR BAHASA MANDARIN

Ivana

Fakultas Ekonomi, Universitas Prima Indonesia

Email: ivanawijaya92@gmail.com

ABSTRAK

Kata kunci: *Minat Belajar, Metode Permainan, Bahasa Mandarin*

Penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin, merupakan hal yang harus dilakukan oleh anak generasi muda, namun bahasa Mandarin sangat susah untuk dipelajari, walau para pendidik telah menggunakan media flash card dan media powerpoint, namun penggunaannya terlalu monoton, sehingga hal ini tetap menyebabkan kejenuhan bagi para siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti apakah metode permainan yang digabungkan dengan media flash card dan slide powerpoint dapat meningkatkan minat belajar siswa – siswi Methodist Charles Wesley. Analisis data yang digunakan adalah analisis data Miles & Huberman. Hasil Penelitian ini adalah: (1) Permainan bukan yang paling utama didalam pembelajaran, namun adalah metode pelengkap untuk meningkatkan minat belajar siswa. (2) Para pendidik harus kreatif dalam memilih permainan. Dan didalam metode permainan yang digabung dengan media flash card dan media slide powerpoint ini juga memiliki tantangan tersendiri yaitu: pendidik harus meluangkan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan bahan dan mempelajari cara menggunakan media – media tersebut dengan lebih kreatif.

ABSTRACT

Keywords: *Interest in Learning, Game Method, Mandarin*

Mastery of foreign languages, especially Mandarin, is something that must be done by the younger generation, but Mandarin is very difficult to learn, even though educators have used flash card media and PowerPoint media, their use is too monotonous, so this still causes boredom for students. The purpose of this study was to examine whether the game method combined with flash card media and PowerPoint slides could increase the learning interest of Methodist Charles Wesley students. The data analysis used is Miles & Huberman's data analysis. The results of this study are: (1) The game is not the most important in learning, but is a complementary method to increase students' interest in learning. (2) Educators must be creative in choosing games. And in the game method which is combined with flash card media and powerpoint slide media, it also has its own challenges, namely: educators must spend more time preparing materials and learning how to use these media more creatively.

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, menguasai bahasa asing merupakan hal yang harus dan wajib bagi anak-anak generasi muda, khususnya Bahasa Mandarin, dikarenakan banyaknya kerjasama antara negara Indonesia dan negara Cina, sehingga dengan menguasai Bahasa Mandarin, anak – anak generasi muda akan lebih mudah mendapatkan pekerjaan dan mendapatkan pendapatan yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, banyak sekolah maupun universitas yang menyediakan pelajaran Bahasa Mandarin sebagai pelajaran yang wajib dipelajari.

Namun, pembelajaran Bahasa Mandarin tidaklah mudah karena aksara penulisan Bahasa Mandarin berbentuk kotak atau gambar, sangat berbeda dengan Bahasa Indonesia yang bentuknya abjad, pelafalan untuk aksara tersebut juga memiliki nada yang jika salah dilafalkan akan menyebabkan maksud yang berbeda (Benny and Monti 2021). Hal ini menyebabkan menurunnya

minat belajar para siswa.

Sekolah Methodist Charles Wesley memiliki jumlah siswa sekitar 280 orang, namun hampir setengah dari siswa tersebut kurang meminati bahasa Mandarin dan ada sebagian kecil diantaranya sama sekali tidak memiliki dasar bahasa Mandarin. Walau buku yang digunakan cukup menarik, karena berisi gambar dan berwarna-warni, dan metode yang digunakan pendidik cukup kreatif, yaitu menggunakan flash card dan slide powerpoint untuk menjelaskan kosakata dan tata bahasa, namun hal itu tetap kurang menarik minat siswa khususnya untuk yang tidak memiliki kemampuan dasar bahasa Mandarin, dikarenakan pendidik selalu menggunakan metode tersebut saja, sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan terhadap para siswa.

Permainan merupakan sebuah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (Roza, Siregar, and Solfitri 2013); (Maulidina, Susilaningih, and Abidin 2018). Permainan memiliki beberapa tujuan, salah satunya mendapatkan kesenangan, sehingga dengan metode permainan khususnya didalam pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Mandarin, karena secara tidak langsung metode permainan ini akan menarik minat para siswa untuk belajar.

Metode pembelajaran menggunakan media flash card dan slide powerpoint sudah sangat baik (Atikahani, Iriani, and Arthur 2018), namun jika pendidik dapat menggabungkan media flash card dengan metode permainan ataupun slide powerpoint dengan metode permainan, tentunya proses pembelajaran akan lebih menarik. Banyak jenis permainan yang dapat digunakan dengan flash card ataupun slide powerpoint (Sholihah, Supardi, and Hilmi 2022). Namun untuk penelitian ini, peneliti hanya menggunakan salah satu permainan yang digabung dengan flash card yaitu "Listen and spot me!" dan 2 jenis permainan yang digabung dengan slide powerpoint yaitu "Guess Me" and "Catch Me".

Maka dari itu, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode permainan yang digabungkan dengan media flash card dan slide powerpoint dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswi Methodist Charles Wesley Medan.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan model analisis (Miles and Huberman 1994). Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh metode permainan yang digabung dengankan media flash card dan slide powerpoint dalam meningkatkan minat belajar siswa-siswi sekolah Methodist Charles Wesley. Subjek penelitian adalah 5 orang siswa-siswi SMP Methodist Charles Wesley dan 5 orang siswa – siswi SMA Methodist Charles Wesley yang sama sekali tidak pernah belajar bahasa Mandarin sebelum masuk ke sekolah Methodist Charles Wesley atau dengan kata lain 10 orang siswa – siswi ini tidak memiliki kemampuan dasar bahasa Mandarin. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus sampai November 2022. Penelitian awal dilakukan dengan memberikan survey dengan google form melalui aplikasi Whatsapp kepada siswa-siswi. Untuk mendapatkan hasil yang akurat, peneliti menyusun pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelajaran bahasa Mandarin di sekolah Methodist Charles Wesley?
2. Apakah dengan menambahkan permainan ke media pembelajaran flash card dan slide powerpoint dapat menarik minat kamu untuk belajar bahasa Mandarin?

Penelitian dilakukan dengan tiga tahapan yaitu: (1) Reduksi data, yaitu menggumpulkan data dengan metode survey/wawancara. (2) Display data, yaitu memaparkan data yang diperlukan. (3) Penarikan dan Verifikasi kesimpulan, yaitu menarik kesimpulan dari data yang dipaparkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

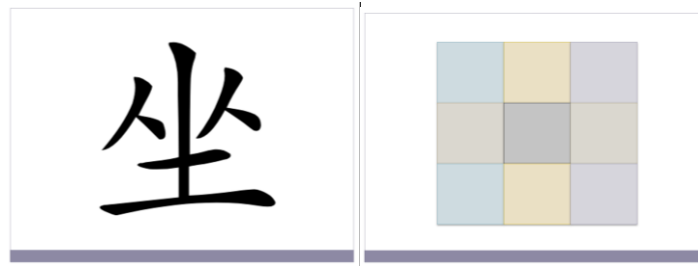
Pelajaran bahasa Mandarin di sekolah Methodist Charles Wesley menarik, metode pembelajaran dari pendidik dengan menggunakan media flash card dan slide powerpoint juga cukup baik, namun metode tersebut monoton. Ada beberapa komponen penting didalam sebuah proses pembelajaran, yaitu metode pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan yang digunakan dan teknik mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti lebih ke metode pembelajaran yang mana merupakan sebuah pedoman berupa petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran (Nurhadi, 2003:25). Metode pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin, haruslah lebih kreatif dan interaktif. Pada saat ini, sudah lebih dari 50% sekolah swasta di Indonesia yang menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif, namun metode yang digunakan terlalu monoton.

Dilihat dari hasil survey dengan siswa-siswi, sekolah Methodist Charles Wesley juga mengalami hal yang sama. Dari awal mulai pembelajaran online, para pendidik telah menggunakan media flash card dan slide powerpoint untuk membantu proses pembelajaran dan ketika para siswa kembali memulai pembelajaran secara onsite, para pendidik tetap menggunakan media flash card dan slide powerpoint dalam pembelajaran, yang mana metode tersebut telah digunakan sekitar 3 tahun lamanya, tanpa adanya menambahkan sesuatu yang kreatif, sehingga para siswa seakan sudah mengetahui media apa yang digunakan ketika belajar materi ini dan media apa yang digunakan ketika belajar materi itu. Hal ini menyebabkan kejenuhan dan menurunnya minat belajar siswa.

Efektivitas metode permainan yang digabungkan dengan media flash card dan media slide powerpoint. Penelitian tentang metode permainan dalam proses pembelajaran bahasa sudah banyak dilakukan, contohnya dalam pelajaran bahasa Indonesia (Mardiah, 2015), namun dalam pelajaran bahasa Mandarin, khususnya yang menggabungkan metode permainan dengan media flash card dan media slide powerpoint masih sangat sedikit. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan “Listen and spot me” untuk menggabungkan metode permainan dengan media flash card. Awalnya para siswa diberikan materi tentang Hanyu Pinyin, cara baca bahasa Mandarin yang terdiri atas konsonan, vokal dan nada. Setelah itu, peneliti membuat flash card yang tertulis berbagai kata Hanyu Pinyin, kemudian peneliti menyebutkan cara baca Hanyu Pinyin tersebut dan para siswa harus mendengar dan menunjuk mana Hanyu Pinyin yang dibacakan. Permainan yang digunakan sangat sederhana, namun sangat menarik minat dan antusias para siswa, berikut link video singkat yang direkam melalui Instagram ketika para siswa sedang memainkan permainan ini:

<https://www.instagram.com/stories/highlights/17954288396306934/>

Permainan “Listen and spot me” tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar siswa, tapi secara tidak langsung melatih pendengaran para siswa dalam membedakan konsonan dan nada, sehingga akan membantu para siswa didalam pengucapan Hanyu Pinyin. Sedangkan untuk media slide powerpoint, peneliti menggunakan permainan “Guess me” dan “Catch me” untuk menggabungkan metode permainan dengan media slide powerpoint. Awalnya para siswa diberikan materi tentang kosakata yang dipelajari, kemudian untuk permainan “Guess me”, kata Hanzi tersebut diketik dengan font yang besar kedalam slide powerpoint dan ditutup seperti gambar berikut ini:



Kemudian, kotak tersebut dibuka satu per satu dengan cepat dan siswa harus menebak tulisan apa itu dengan menyebutkan Hanyu Pinyin dan arti dari kata Hanzi tersebut.

Untuk permainan “Catch me”, berikut cara permainannya: awal mula di bagian atas slide diketik beberapa kata Hanzi yang memiliki Hanyu Pinyin “xiao”, kemudian di bagian tengah ditulis kata yang harus mereka jawab, di bagian bawah slide ada sebuah keranjang yang dapat bergerak ke kiri dan ke kanan, seperti gambar berikut ini:



Kemudian setelah itu, siswa akan mulai menekan kata di bagian atas tersebut, misalnya para siswa menekan kata nomor 2 tersebut, jika salah, maka akan muncul tampilan seperti berikut ini dengan tulisan “Oops! Jawaban anda salah!”



Kemudian slide akan kembali ke posisi awal, kemudian siswa akan menekan lagi kata lainnya. Jika benar, maka akan muncul tampilan seperti berikut ini dengan tulisan “Wah! Jawaban kamu benar!”



Setelah jawabannya benar, maka siswa akan membaca kata tersebut dan memberikan artinya, kemudian slide akan muncul tampilan seperti berikut ini:



Permainan “Guess me” dan “Catch me” juga sangat menarik minat belajar siswa sekolah Methodist Charles Wesley, selain itu dapat melatih daya ingat siswa tentang kosakata yang telah dipelajari.

Metode permainan berpengaruh sangat baik terhadap para siswa sekolah Methodist Charles Wesley, namun jika ingin menggunakan metode permainan didalam kelas, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh para pendidik yaitu (Ivana 2022):

1. Permainan bukan yang paling utama didalam pembelajaran, namun adalah metode pelengkap untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode pembelajaran yang paling utama tidak harus selalu dengan metode permainan, karena hal tersebut bisa menyebabkan kejenuhan bagi para siswa, sehingga para pendidik harus bijak dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa dan permainan yang digunakan haruslah mendukung pembelajaran, bukan hanya sekedar permainan yang hanya untuk kesenangan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin, permainan yang diberikan harusnya permainan yang melatih pendengaran, pengucapan, pemahaman makna dan penulisan.
2. Para pendidik harus kreatif dalam memilih permainan. Jika para pendidik memutuskan menggunakan metode permainan didalam proses pembelajaran, maka para pendidik harus sungguh – sungguh mempersiapkan dari awal mula penyusunan rancangan pembelajaran, karena permainan yang digunakan sebaiknya tidak sama di setiap materi, sehingga tujuan dari metode permainan tercapai, yaitu meningkatkan minat belajar, bukan menyebabkan kejenuhan. Dan untuk membuat flash card dan slide powerpoint membutuhkan waktu yang lebih lama.

Selain itu, metode permainan memiliki tantangan tersendiri, yang mana tidak semua pendidik bahasa Mandarin memiliki kemampuan dalam menggabungkan media flash card ataupun media slide powerpoint dengan metode permainan, sehingga pendidik dituntut untuk meluangkan lebih banyak waktu didalam mempersiapkan bahan pembelajaran. Maka dari itu, para pendidik harus meningkatkan kemampuan diri dengan mengikuti pelatihan pendidikan tentang metode pembelajaran dengan permainan ataupun pelatihan pendidikan tentang cara menggunakan slide powerpoint didalam pembelajaran kreatif, sehingga para pendidik mampu menghasilkan flash card ataupun slide powerpoint yang menarik dan dapat digabung dengan metode permainan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan digabungnya metode permainan dengan media flash card dan media slide powerpoint, antusias belajar bahasa Mandarin para siswa meningkat, kemauan para siswa untuk ikut serta dalam menjawab pertanyaan juga meningkat, hal ini membuat para siswa sekolah Methodist Charles Wesley semakin semangat untuk menyambut pelajaran bahasa Mandarin dan minat belajar pun semakin meningkat. Namun, hal ini juga menuntut para pendidik untuk berpikir lebih kreatif dengan meningkatkan kemampuan diri dengan ikut serta dalam pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atikahani, Virna, Tuti Iriani, and Riyan Arthur. 2018. "Pengembangan Media Flashcard Mata Kuliah Teknolgi Beton Di Program Studi Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 7(2):71–78.
- Benny, Leo, and Cico Valangi Monti. 2021. "Aplikasi Mandarin Scrabble Game Bagi Pemula Dengan Algoritma Directed Acyclic Word Graph." *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer* 6(1):48–59.
- Ivana, Ivana. 2022. "Peningkatan Minat Belajar Dengan Materi Kebudayaan Cina Alam Belajar Bahasa Mandarin." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):11469–72.
- Maulidina, Mochammad Arbayu, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin. 2018. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4(2):113–18.
- Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. sage.
- Roza, Yenita, Syarifah Nur Siregar, and Titi Solfitri. 2013. "Analisis Pemikiran Matematika Dan Nilai Karakter Pada Permainan Rakyat (Besimbang) Daerah Riau." *Prosiding SEMIRATA 2013* 1(1).
- Sholihah, Euis, Adi Supardi, and Irpan Hilmi. 2022. "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan* 3(1):33–42.