

EFEKTIVITAS MEDIA BINGO SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA MANDARIN TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KOSAKATA SISWA KELAS 6 DI ELEMENTARY ANUGERAH SCHOOL SIDOARJO

¹Stevanny, ²Elisa Churota'ayun².

^{1,2}Universitas Widya Kartika

Abstrak

Efektivitas Media BINGO Sebagai Media Belajar Bahasa Mandarin Terhadap Peningkatan Pemahaman Kosakata Siswa Kelas 6 di Elementary Anugerah School Sidoarjo fektivitas Permainan *BINGO* Sebagai Media Belajar Bahasa Mandarin. Permainan *BINGO* sebagai media belajar Bahasa Mandarin terhadap kemampuan membaca *hanzi* siswa-siswi kelas 6 di *Elementary Anugerah School* Sidoarjo dengan harapan membuat siswa-siswi menjadi bisa membaca *hanzi* dan bisa membuat siswa-siswi menjadi semakin menyukai belajar Bahasa Mandarin melalui media belajar yang menyenangkan. Kegiatan ini tentunya didasari oleh macam-macam metode, ada metode *drill*, metode ceramah, dan *powerpoint* yang membantu penulis untuk mendukung keberhasilan permainan *BINGO*. Dikarenakan permainan *BINGO* ini memerlukan *powerpoint* sebagai tempat *BINGO* nya, dan untuk mempersingkat waktu sehingga *powerpoint* ini dapat dirancang terlebih dulu sebelum dilangsungkannya permainan *BINGO*. Saat melaksanakan kegiatan ini tentunya diperlukan metode penelitian untuk membahas hasil dari metode penelitian yang dilakukan. Sehingga metode penelitian yang dilakukan adalah *pre-test* dan *post-test* untuk melihat bagaimana keadaan siswa sebelum permainan *BINGO* dilaksanakan dan bagaimana keadaan siswa setelah permainan *BINGO* dilaksanakan.

Kata kunci: bahasa mandarin; media pembelajaran; metode ceramah; metode *drill*; media *BINGO*

Abstract

The Effectiveness of BINGO as a Learning Medium for Mandarin Vocabulary Comprehension among 6th-Grade Students at Elementary Anugerah School Sidoarjo. This study examines the effectiveness of BINGO as a learning medium for improving the Mandarin vocabulary comprehension of 6th-grade students at Elementary Anugerah School Sidoarjo. The BINGO game is utilized as a tool to enhance students' ability to read Hanzi, with the goal of fostering a greater interest in learning Mandarin through an engaging and enjoyable learning medium. This activity is supported by various methods, including the drill method, lecture method, and the use of PowerPoint, which together contribute to the success of the BINGO game. The BINGO game requires the use of PowerPoint as a platform for the BINGO board, which can be pre-designed to streamline the game's execution and save time. In conducting this activity, research methods are essential to assess the effectiveness of the approach. Therefore, the study employed pre-test and post-test methods to evaluate the students' condition before and after the implementation of the BINGO game, allowing for a thorough analysis of its impact on student learning outcomes.

Keywords: mandarin language; learning media; lecture method; drill method; BINGO media

1. PENDAHULUAN

Silberman (2017:126) menguraikan bahwa “bingo ialah suatu permainan yang terdiri dari kartu dan tabel berangka. Penelitian yang di lakukan oleh Fathurrahman Makarim Subiyakto (2019), berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan Bingo terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada Peserta didik Kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo” bahwa penerapan media Bingo sebagai media pembelajaran untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

permainan BINGO memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan siswa kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam menyusun kalimat bahasa Mandarin.

Dalam penelitian ini, lebih berfokus pada pengaruh permainan bingo sebagai media belajar bahasa Mandarin terhadap kemampuan membaca kosakata kelas 6 di *Elementary Anugerah School* Sidoarjo, dalam belajar Bahasa mandarin terhadap kemampuan membaca *hànzi*. Jika penelitian sebelumnya menemukan bahwa media Bingo memiliki dampak positif terhadap kemampuan menyusun kalimat Bahasa Mandarin pada siswa kelas X MIPA di SMAN 2 Sidoarjo, maka penelitian ini akan lebih berfokus pada pengaruh permainan Bingo dalam pembelajaran Bahasa Mandarin terhadap kemampuan membaca *hànzi*. Langkah ini diambil untuk memperdalam pemahaman tentang sejauh mana permainan Bingo dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca *hànzi* Bahasa Mandarin.

Selain itu, penelitian sebelumnya membahas tentang kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin pada kelas X. Penggunaan permainan Bingo untuk kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin, menurut penelitian sebelumnya, dapat meningkatkan kemampuan tersebut secara optimal. Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan Bingo berhasil membantu siswa meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bahasa Mandarin.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mengumpulkan data utama melalui tes *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk pemahaman kosakata di kelas 6A dan 6B, yang terdiri dari total 33 siswa. Populasi penelitian mencakup siswa kelas 6A dan 6B di Anugerah Elementary School yang sedang menempuh pendidikan dan belajar Bahasa Mandarin. Sampel penelitian dipilih melalui pendekatan purposive sampling, di mana seleksi dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria inklusi dan eksklusi yang relevan. Proses ini memastikan bahwa pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan dengan cermat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan terhadap munculnya perilaku tertentu. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2012:109), “penelitian eksperimen didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lainnya dalam kondisi yang dapat dikendalikan.” Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, anggota kelompok eksperimen mengikuti tes awal (*pre-test*) sebelum menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran permainan edukatif, dan kemudian menjalani tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan tersebut. Desain penelitian ini dapat dijelaskan secara rinci melalui tabel penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur efek perubahan yang terjadi setelah penerapan perlakuan dengan membandingkan kondisi awal dan akhir dalam kelompok eksperimen.

Tabel 1.

Tabel Desain Penelitian

O1	X	O2
<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>

Keterangan:

- O1 = Pemberian tes awal (*pre-test*)
- X = pemberian perlakuan, yakni dengan media pembelajaran permainan edukasi
- O2 = Pemberian tes akhir (*post-test*)

Untuk memberikan pemahaman mendalam dan signifikan terhadap data hasil eksperimen yang terkumpul, penulis akan melakukan pengolahan dan analisis data menggunakan formula dari teori. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk menghitung persentase ketuntasan peningkatan hasil belajar siswa, digunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Persentase Tidak Tuntas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (2)$$

(Hamida, 2020)

Untuk menghitung nilai rata-rata sebelum dan setelah penggunaan permainan bingo guna menentukan efektivitasnya, digunakan rumus berikut:

• Mean:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (3)$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata nilai *Post-Test/Pre-Test*

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

n = jumlah total siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan kegiatan pengajaran dan penelitian, telah terkumpul data dan menganalisis hasil evaluasi kemampuan membaca *hànzì* dalam pengajaran bahasa Mandarin. Berikut adalah tabel hasil evaluasi tersebut.

Tabel 1.
Hasil Nilai Pre-Test & Post-Test

No.	Nama	Sebelum menggunakan <i>BINGO</i>		Setelah menggunakan <i>BINGO</i>	
		<i>Pre-Test</i>	Keterangan	<i>Post-Test</i>	Keterangan
1	AEP	24	TIDAK TUNTAS	94	TUNTAS
2	AFT	34	TIDAK TUNTAS	58	TIDAK TUNTAS
3	BCCC	7	TIDAK TUNTAS	25	TIDAK TUNTAS
4	CAH	91	TUNTAS	100	TUNTAS
5	CLK	82	TUNTAS	88	TUNTAS
6	CC	100	TUNTAS	100	TUNTAS
7	CE	67	TIDAK TUNTAS	100	TUNTAS
8	CGN	88	TUNTAS	97	TUNTAS
9	CAS	73	TIDAK TUNTAS	100	TUNTAS
10	EDJL		-	28	TIDAK TUNTAS
11	EKC	7	TIDAK TUNTAS	13	TIDAK TUNTAS
12	FSF	43	TIDAK TUNTAS	67	TIDAK TUNTAS
13	FFS	100	TUNTAS	100	TUNTAS
14	GRNF	24	TIDAK TUNTAS	40	TIDAK TUNTAS
15	GAT	94	TUNTAS	97	TUNTAS
16	JL	28	TIDAK TUNTAS	61	TIDAK TUNTAS

17	KAD		-	91	TUNTAS
18	KCV	13	TIDAK TUNTAS	19	TIDAK TUNTAS
19	KCL	73	TIDAK TUNTAS	100	TUNTAS
20	KJQ	13	TIDAK TUNTAS	64	TIDAK TUNTAS
21	LWL	100	TUNTAS	100	TUNTAS
22	MRA	61	TIDAK TUNTAS	100	TUNTAS
23	MJRN	19	TIDAK TUNTAS	70	TIDAK TUNTAS
24	MCZ	97	TUNTAS	100	TUNTAS
25	NSP	16	TIDAK TUNTAS	31	TIDAK TUNTAS
26	NT	16	TIDAK TUNTAS		-
27	RJAT	16	TIDAK TUNTAS		-
28	SHCD		-	28	TIDAK TUNTAS
29	SC	100	TUNTAS	100	TUNTAS
30	VEG	34	TIDAK TUNTAS	76	TUNTAS
31	VAKK		-	31	TIDAK TUNTAS
32	VT	100	TUNTAS	100	TUNTAS
33	WDS	67	TIDAK TUNTAS	79	TUNTAS

Keterangan: **Kolom oranye** adalah nilai siswa yang kurang dari KKM (75). **Kolom abu-abu** adalah siswa yang tidak mengikuti *test*.

Jadi dari 10 siswa itu meskipun nilainya tidak tuntas atau di bawah KKM (75), tetapi jika dilihat dari nilai *pre-test* ke *post-test* itu 10 siswa itu mengalami peningkatan.

Dari tabel diatas, jumlah total kelas 6A dan 6B ada 33 siswa, ada 6 anak yang tidak mengikuti *Pre-Test/ Post-Test*. Sehingga hanya 27 siswa yang nilainya dapat dianalisis untuk melihat efektivitas dari penggunaan media permainan *BINGO*, terhadap kemampuan membaca kosakata Bahasa Mandarin kelas VI di *Elementary Anugerah School* Sidoarjo.

Berdasarkan tabel di atas, nilai hasil *Pre-Test* ada 10 siswa yang nilainya di atas KKM (75) dan 17 siswa yang nilainya dibawah KKM. Nilai hasil *Post-Test* terdapat 17 siswa yang nilainya di atas KKM (75) dan 10 siswa yang nilainya dibawah KKM (75).

Tabel 3.
Persentase Ketuntasan

Keterangan	<i>Pre-test</i>		<i>Post Test</i>	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	10	17	17	10
Persentase Ketuntasan	37%		63%	
MEAN	53,23		71,06	
Selisih MEAN	17,83			

Cara untuk menghitung nilai dari soal *pre-test* dan *post-test*;

Skor : $16 \times 3 = 96 + 4 = 100$

Ket :

Jumlah soal : 16

Nilai tiap soal : 3

Extra points : 4

Berdasarkan hasil tabel dan perhitungan skor di atas, terlihat bahwa penggunaan media *BINGO* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca *hànzì* dalam pengajaran bahasa Mandarin di *Elementary Anugerah School* Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, dari 37% sebelum menggunakan media *BINGO* menjadi 63% setelah menggunakannya. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari 53,23 sebelum menggunakan media *BINGO* menjadi 71,06 setelah pembelajaran dengan media *BINGO*.

Dari data persentase di atas ditemukan hasil ketuntasan siswa sebesar 63% dan dinyatakan dalam kategori **Baik/Minimal** berdasarkan Djamarah dan Zain (2006).

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *BINGO* dalam pengajaran bahasa Mandarin di kelas VI *Elementary Anugerah School* Sidoarjo meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan sebesar 26%. Peningkatan ini tidak terlalu besar, karena pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan *powerpoint*. Penggunaan media *BINGO* adalah hal baru bagi siswa kelas VI di *Elementary Anugerah School* Sidoarjo, sehingga mereka belum terbiasa dengan metode pembelajaran ini.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan media *BINGO* dalam membaca *hànzì* dapat dikategorikan **BAIK**. Dari penerapan media *BINGO* ini dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran ini dapat membantu peserta didik mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Peserta didik merasa lebih mudah mempelajari kosakata Bahasa Mandarin, membaca, dan mengartikan *hànzì* melalui media. Mereka juga menjadi lebih aktif di kelas, lebih komunikatif, dan tidak malu untuk menjawab.

Nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *BINGO*

menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan ketuntasan belajar saat *pre-test* sebesar 37% dan meningkat menjadi 63% pada *post-test*, sehingga ada peningkatan ketuntasan belajar sebesar 26%.

Dampak penggunaan media *BINGO*, berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan menunjukkan peningkatan, sehingga penerapan media *BINGO* dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Kelebihan dari media *BINGO*, murid yang sebelumnya belum bisa membaca *hànzì* menjadi bisa membaca *hànzì* tanpa *pinyin*, adanya peningkatan nilai pada siswa, walaupun ada siswa yang nilainya tetap tidak tuntas.

Kekurangannya, media *BINGO* ini tetap membutuhkan usaha dari masing-masing murid untuk menghafalkan *hànzì*, media permainan *BINGO* ini tetap membutuhkan proses belajar dan semangat dari masing-masing murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamida, N. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Lkpd Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Buku Besar *Jurnal SMA Negeri 1 Tuban* Edisi November. Tuban : SMA Negeri 1 Tuban.
- Siberman, M. L. (2018). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia. Bandung.

- Subiyakto, F. M. (2019). *Skripsi. Pengaruh Penerapan Permainan Bingo terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin pada Peserta Didik Kelas X MIPA SMAN 2 Sidoarjo*. Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kuantitatif*. Bandung : ALFABETA.