

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN KOSAKATA ALAT TULIS BAHASA MANDARIN PADA SISWA SD X SURABAYA

Fennyta Anggelina Kristianto¹, Maria Apriana²

Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Widya Kartika Jl.Sutorejo Prima Utara II/1, Surabaya 60113

¹ fennytaangelina@gmail.com

² maria.apriana@gmail.com

Abstrak

Bahasa Mandarin sangat dibutuhkan saat ini, banyak sekolah mewajibkan pembelajaran bahasa Mandarin. Penulis menemukan adanya suatu masalah dalam kegiatan belajar di SD X Surabaya yaitu media pembelajaran yang tidak mendukung sehingga siswa tidak memiliki minat dalam belajar. Maka dari itu untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran penulis menggunakan media permainan flashcard Pembelajaran ini berfokus pada meningkatkan kemampuan siswa terhadap kosakata alat tulis. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan mengambil hasil dari pre-test dan post-test nilai siswa yang kemudian dibandingkan. Dari hasil perhitungan dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa awalnya hanya 6,7% sekarang menjadi 100% mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa meningkatnya siswa memahami kosakata yang diajarkan.

Kata kunci : Flashcard, Bahasa Mandarin, Efektifitas

Abstrack

Mandarin is needed today, many schools require learning Mandarin. The author found a problem in learning activities at SD X Surabaya, namely learning media that is not supportive so that students do not have interest in learning. Therefore, to overcome problems in learning, the author uses flashcard game media, this learning focuses on improving students' ability to write vocabulary. The research uses a quantitative method by taking the results of the pre-test and post-test student scores which are then compared. From the results of the calculation, it can be seen from the percentage of student completion, initially only 6.7%, now it is 100%, which has increased considerably, namely 93.3%. This shows that the increase in students' understanding of the vocabulary taught.

Keywords : Flashcard, Chinese, Effectiveness

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, penguasaan bahasa Mandarin sangatlah dibutuhkan, bahasa Mandarin adalah bahasa yang sulit di mengerti oleh semua orang. Selama ini, bahasa yang banyak orang tahu adalah bahasa Inggris. Tidak hanya bahasa Inggris sekarang orang-orang juga mulai mempelajari bahasa Mandarin. Beberapa tahun terakhir ini Negara Indonesia telah bekerja sama

dengan Negara Tiongkok maka dari itu dengan mempelajari bahasa Mandarin akan mempermudah komunikasi antara orang Indonesia dengan orang Tiongkok. Maka, saat ini banyak sekolah mulai dari TK hingga Perguruan tinggi yang mewajibkan adanya mata pelajaran bahasa Mandarin. Dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting. Menurut Fatria (2017) media pembelajaran adalah media yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat meningkatkan perhatian, kemauan siswa untuk belajar, dan mendorong siswa untuk belajar. Jadi media pembelajaran itu sangat penting untuk menyalurkan pesan didalam belajar sehingga siswa dapat mengerti dengan cepat. Media pembelajaran biasanya berupa video, gambar, dll.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Mandarin ?
2. Bagaimana Efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan belajar siswa SD X Surabaya?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Mandarin
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan belajar siswa SD X Surabaya

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Rosalina (2014), suatu kegiatan yang telah dilakukan mencapai tujuan maka dikatakan efektivitas. Sedangkan menurut Rohmawati (2015) interaksi guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang efektif adalah cara yang bagus untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang dapat dilihat dari proses siswa belajar.

Pembelajaran Bahasa Mandarin

Menurut Sheng (2013) pembelajaran bahasa Mandarin memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa agar dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin merupakan bahasa utama yang digunakan oleh masyarakat Tiongkok untuk berkomunikasi sehari-hari. Menurut Hwat (2007) bahasa Mandarin adalah bahasa yang sering digunakan semua orang. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa bahasa Mandarin sudah menjadi bahasa internasional yang telah digunakan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, teknologi, dan perdagangan. Sekarang ini bahasa Mandarin menjadi tersebar sehingga peminat belajar bahasa Mandarin semakin meningkat.

Kosakata Bahasa Mandarin

Menurut Nurgiyantoro (2012), kosakata sudah dipahami sejak dini dari bayi saat mempelajari bahasa ibu seperti orang Indonesia memiliki bahasa ibu yaitu Bahasa Indonesia. Menurut Fatimah (2016). dalam belajar bahasa asing sangatlah penting untuk menguasai kosakata.

Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2006) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa. Dengan media dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat berjalan. Adapun menurut Yakin (2021) media pembelajaran adalah sebuah teknologi untuk membawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam keperluan pembelajaran.

Flashcard

Menurut Suyanto (2007) *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dapat dibuat dengan tangan, foto, atau dengan menggunakan gambar kemudian ditempelkan pada lembaran – lembaran. Adapun menurut Arsyad (2015) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, maupun simbol yang dapat mengingatkan atau mengarahkan siswa yang menghubungkan gambar dengan materi yang diajarkan.

Kelebihan Flashcard

Menurut Nulanda (2017), kelebihan *flashcard* yaitu :

1. Mudah dibawa, *flashcard* ukurannya kecil dapat disimpan di saku maupun di tas, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas.
2. Mudah diingat, dengan adanya gambar membuat siswa mudah mengingat suatu benda dan penjelasannya ada di kartu tersebut.
3. Menggunakan *flashcard* melalui permainan. Guru memerintahkan siswa mencari gambar yang sesuai dengan yang diperintahkan dengan cara berlari

Penggunaan Flashcard berupa Permainan

Menurut Indriana (2011), penggunaan permainan *flashcard* yaitu :

1. Letakkan kartu – kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa
2. Siapkan siswa yang akan bermain
3. Guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar dan teks. Setelah mendapatkan kartu siswa kembali ke tempat semula
4. Kemudian siswa menjelaskan apa yang terdapat dalam kartu tersebut.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini meliputi subjek penelitian, jenis penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, dan prosedur penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing – masing metodologi yang digunakan :

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas II SD X Surabaya dengan jumlah siswa adalah 15 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Setelah melakukan observasi, peneliti menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran di kelas II.

Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh penelitian ini, penulis menggunakan nilai dari hasil pre-test dan post-test dengan menghitung persentase ke-efektifan media *flashcard* dalam meningkatkan pembelajaran. Untuk menganalisis perolehan nilai penulis menggunakan rumus sebagai berikut :

Dengan mencari ketuntasan kelas 2 :

$$\text{Persentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Setelah mendapat semua hasil yang dicari, selanjutnya peneliti akan membahas dan memberikan kesimpulan terhadap hasil tersebut pada bab selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Sebelum Menggunakan Flashcard

Pada hasil peneliti melakukan pengamatan guru yang sedang mengajar di kelas. Pada saat pembelajaran guru lebih menggunakan buku dan menyampaikannya secara berulang-ulang

diikuti oleh siswa. Setelah pembelajaran guru memberikan sebuah lagu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Pada saat pembelajaran di kelas, penulis melihat siswa kurang tertarik dengan belajar bahasa Mandarin karena tidak adanya sebuah permainan sehingga saat pembelajaran sedang berlangsung suasana dikelas tidak kondusif, maka dari itu guru memberi peringatan agar siswa menjadi disiplin mau mendengarkan guru saat menjelaskan, mengerjakan tugas dengan baik, dan menjawab pertanyaan guru dengan cepat.

Penulis juga melihat bahwa siswa tidak memiliki minat untuk belajar bahasa Mandarin karena menurut mereka bahasa Mandarin adalah bahasa yang susah dari kata, tulisan maupun pengucapannya. Pada dasarnya juga tidak semua siswa telah memiliki dasar belajar bahasa Mandarin.

Proses Pembelajaran Setelah menggunakan flashcard

Pada pembelajaran penulis menggunakan buku dan *powerpoint*, sebelum pembelajaran dimulai penulis memberikan sebuah lagu yang dinyanyikan bersama dengan cara memperagakan barang yang dipegang. Setelah bernyanyi penulis membuka *powerpoint* dan mulai menjelaskan kosakata satu persatu disitulah para siswa mulai mendengarkan apa yang dijelaskan oleh penulis, siswa merasa senang karena penulis menggunakan *powerpoint* dengan gambar bergerak dan warna yang menarik.

Pada saat pembelajaran sedang berlangsung suasana kelas sangat kondusif para siswa mendengarkan dan melihat *powerpoint* yang menarik bagi para siswa. Penulis memberikan sebuah tugas dengan menulis di papan para siswa berebutan ingin mengerjakan tugas tersebut di papan, akhirnya penulis menggunakan urutan secara bergantian untuk mengerjakan tugas di papan, tidak hanya mengerjakan tugas dipapan penulis juga membuat sebuah percakapan masing-masing dua orang dan para siswa sangat antusias untuk maju dengan pasangan masing-masing..

Pada saat para siswa ramai penulis mencoba mengalihkan dengan cara memberikan sebuah permainan dengan menggunakan *flashcard*. Penulis melihat bahwa para siswa lebih suka belajar dengan menggunakan permainannya membuat kegiatan belajar berbeda dari sebelumnya yaitu terdapat keaktifan para siswa dalam kegiatan belajar, suasana pembelajaran menjadi tidak jenuh dan mempermudah siswa dalam memahami kosakata bahasa Mandarin yang telah diajarkan.

Penerapan Permainan flashcard dalam Pembelajaran

Peneliti menggunakan media pembelajaran permainan berupa flashcard. Permainan ini dilakukan dengan cara menempelkan flashcard pada setiap sisi dinding ruang kelas. Kemudian guru dan murid berdiri ditengah-tengah ruangan, lalu guru menyebutkan kosakata dan siswa mencari gambar yang sesuai dan menyebutkan dengan suara lantang bahasa Mandarin sesuai gambar dan kosakata tersebut. Guru tidak hanya membacakan kosakata dengan bahasa Mandarin tetapi juga membacakan dengan bahasa Indonesia kemudian siswa menjawab dengan bahasa Mandarin. Setelah bergiliran bermain dengan semua siswa, kemudian guru membagi murid berdasarkan observasi sebelumnya dengan membagi murid yang bisa menjawab dengan yang tidak bisa menjawab menjadi satu agar mereka saling mengajari dan saling membantu. Penulis menggunakan permainan flashcard ini agar siswa mudah memahami materi yang telah diajarkan dan meningkatkan pembelajaran kosakata siswa. Selain mengajarkan kosakata peneliti juga mengajarkan penggunaan kata tersebut menjadi sebuah kalimat dan mengajarkan nada yang sesuai dengan kosakata yang diajarkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan flashcard untuk melatih kemampuan siswa mendengar dan mengucapkan bahasa Mandarin.

Hasil Evaluasi Nilai pre-test dan post-test

Hasil perhitungan pre-test dan post-test yaitu Dari hasil pembahasan dilihat sebelum menggunakan media flashcard sebagai permainan terdapat 14 siswa berada dibawah batas ketuntasan nilai standar sekolah dan hanya 1 siswa yang berada di atas nilai standar sekolah (75) sehingga persentase ketuntasannya hanya sebesar 4,3%. Setelah menggunakan flashcard dalam kegiatan pembelajaran para siswa dapat memahami materi yang diajarkan sehingga mendapatkan nilai yang baik dengan persentase ketuntasannya sebesar 100% dan memenuhi standar nilai ketuntasan belajar yaitu diatas 75. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media flashcard dapat meningkatkan pemahaman kosakata alat tulis dalam bahasa Mandarin.

Adapun keefektivitasan dapat dilihat dari hasil post-test dapat dilihat bahwa hasil nilai cukup meningkat yaitu ada 14 siswa yang mengalami peningkatan dengan menggunakan media flashcard, siswa dapat mengikuti pelajaran dengan menyebutkan kosakata secara berulang-ulang. Dari hasil pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar dan rencana pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dapat berjalan semestinya. Dengan ini penulis mengatakan bahwa media flashcard efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata alat tulis di SD X Surabaya.

Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Flashcard

Kelebihan :

- Membuat siswa lebih tertarik belajar bahasa Mandarin dan tidak cepat bosan
- Siswa menjadi aktif sehingga siswa menjadi lebih paham akan materi
- Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin
- Membantu memperkuat daya ingat
- Flashcard Lebih menarik karena adanya gambar berwarna warni dan terdapat 汉字 (*Hànzi*) dan 拼音 (*pīnyīn*)
- Dapat dimainkan secara bersama-sama maupun berkelompok sehingga dapat bekerja sama dan saling membantu

Kekurangan :

- Adanya kegaduhan akibat siswa tidak mau bergantian bermain
- Kurangnya waktu dalam permainan
- Penggunaan *flashcard* hanya fokus pada keterampilan mendengar dan membaca
- Siswa sulit diatur karena terlalu asik bermain

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis jelaskan pada bab sebelumnya, melalui observasi, hasil evaluasi dari *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas II di SD X Surabaya dapat disimpulkan bahwa :Pada penelitian ini penggunaan media permainan *flashcard* sangat efektif dalam pembelajaran bahasa Mandarin memperoleh peningkatan nilai hasil belajar sebesar 93%. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan *flashcard* membuat siswa tertarik sehingga dapat meningkatkan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan.

Saran

Dalam penelitian ini, penulis menemukan beberapa saran yang dapat diberikan antara lain : 1. Dalam pembelajaran perlu adanya variasi dalam media maupun metode pembelajaran bahasa Mandarin sehingga aktivitas pembelajaran cenderung tidak membosankan dan pasif. 2. Penggunaan media *flashcard* dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam sebuah kegiatan belajar, sehingga siswa menjadi semakin tertarik dalam belajar bahasa Mandarin.3. Untuk

melatih berbicara bahasa Mandarin, guru bisa menggunakan media permainan agar menarik sehingga siswa menjadi aktif dalam berbicara.4. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi selain *flashcard* agar pembelajaran semakin menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Fatimah, S. U. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3D) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IPA 3 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(01).
- Hwat, T. T. (2007). *Bahasa Mandarin untuk pemula*. Niaga Swadaya.
- Indriana, D. (2014). Ragam alat bantu media pengajaran.
- Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Di Sdi Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*, 1(2), 52-59.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian dalam pembelajaran bahasa*. Yogyakarta:BPFE
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182. Riduwan. (2014).
- Rosalina. (2014). Efektivitas program nasional pemberdayaan masyarakat mandiri Perkotaan pada kelompok pinjaman bergulir di dsa mantren kecamatan Karangrejo kabupaten magetan. *Publika*, 2(2).
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32.
- Suyanto, K. E. (2014). *English For Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*.
- Sheng, Z.H. (2013). *汉语可以这样教 Bahasa Mandarin Dapat Diajarkan Begini*. Beijing: Commercial Press.
- Yakin, M. A. (2021). Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 108-114.