

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLY SWATTER GAME* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN

<sup>1</sup>Alodya Vania Gantari, <sup>2</sup>Elisa Churota'ayun

<sup>1,2</sup>Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa, Jurusan Pendidikan Bahasa Mandarin,  
Universitas Widya Kartika Jl. Sutorejo Prima Utara II/1, Surabaya 60113

### Abstrak

Saat ini Bahasa Mandarin menjadi salah satu mata Pelajaran yang dipelajari hampir di semua sekolah swasta di Indonesia. Hampir semua sekolah menjadikan mata Pelajaran Bahasa Mandarin menjadi mata Pelajaran tetap, salah satunya di sekolah SD Katolik St.Theresia 1 Surabaya. Namun tentu saja dalam proses kegiatan belajar mengajar para tenaga pengajar dan juga siswa siswi menemukan banyak sekali hambatan serta tantangan dari proses pembelajaran tersebut. Hal yang paling umum dijumpai dalam proses pembelajaran Bahasa Mandarin yaitu dalam mengenali karakter *hanzi*. Maka dari itu para tenaga pengajar mengupayakan metode yang tepat dan efektif bagi para siswa siswi agar proses belajar Bahasa Mandarin menjadi lebih mudah. Dalam penelitian ini dijabarkan tingkat fektivitas penggunaan media *Fly Swatter Game* dalam penguasaan kosakata Bahasa Mandarin di kelas 5B SD Katolik St.Theresia 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk desain *pre test* dan *post test* dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fly Swatter Game* dalam Penguasaan kosakata Bahasa Mandarin tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar para siswa kelas 5B di sekolah SD Katolik St.Theresia 1 Surabaya.

**Kata Kunci :** Efektivitas, Bahasa Mandarin, Media Pembelajaran, media *Fly Swatter Game*.

### Abstract

Currently, Mandarin is one of the subjects taught in almost all private schools in Indonesia. Almost all schools have made Mandarin a compulsory subject, including at St. Theresia 1 Catholic Elementary School in Surabaya. However, during the teaching and learning process, both teachers and students encounter many obstacles and challenges. The most common issue in learning Mandarin is recognizing Hanzi characters. Therefore, teachers strive to find appropriate and effective methods to make learning Mandarin easier for students. In this thesis, the author elaborates on the effectiveness of using the Fly Swatter game media for mastering Mandarin vocabulary in class 5B at St. Theresia 1 Catholic Elementary School in Surabaya. This research uses a quantitative approach with a pre-test and post-test design. It concludes that the use of the Fly Swatter game media is effective in improving the learning outcomes of class 5B students at St. Theresia 1 Catholic Elementary School in Surabaya.

**Keywords:** Effectiveness, Mandarin, Learning Media, Fly Swatter Game Media

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa adalah kemampuan setiap individu untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa merupakan wujud dari pemikiran yang dapat dipahami, memiliki hubungan dengan realitas, serta memiliki struktur dan bentuk yang logis. Pernyataan ini pun diperkuat oleh (Wiratno & Santosa, 2014) menyatakan “Bahasa sebagai suatu naluriah yang dimiliki manusia untuk mengkomunikasikan ide-ide, emosi dan keinginan yang menggunakan simbol yang dibuat untuk tujuan tertentu”. Seiring berjalannya waktu dan di dalam era globalisasi saat ini, kemampuan Bahasa Asing sangat diperlukan untuk dijadikan sebagai suatu *skill* untuk meningkatkan kemampuan tiap individu dalam memasuki ke jenjang era globalisasi yang semakin maju nantinya di masa yang akan datang.

Dalam era globalisasi saat ini, Tiongkok menjadi faktor dengan infrastruktur dan perkembangan teknologi faktor yang pesat, semakin maju dan inovatif. Dengan perkembangan Tiongkok yang semakin pesat saat ini membuat faktor lain ingin belajar dari

□actor Tiongkok dengan cara mempelajari Bahasa dan budaya Tiongkok. Masyarakat merasakan dampak pentingnya penguasaan dan kemampuan dalam ber Bahasa Mandarin. Hal ini juga dikemukakan oleh Wakil Menteri Pendidikan Nasional (Fasli Jalal, 2010) menyatakan pentingnya penyelenggaraan pendidikan sudah saatnya mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Mandarin dalam pendidikan di Indonesia. Hal ini membuat pembelajaran Bahasa Mandarin di Indonesia pun semakin sangat dibutuhkan. Pembelajaran Bahasa Mandarin di Indonesia khususnya di Kota Surabaya umumnya hanya marak ditemukan di sekolah-sekolah swasta saja. Dan para tenaga pengajar pun menemui berbagai macam tantangan dalam mengajarkan Bahasa Mandarin kepada siswa-siswi mulai dari jenjang TK hingga SMA.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 2016 nomor 22 disampaikan bahwa pembelajaran hendaknya dilaksanakan dengan cara yang melibatkan interaksi, memberikan inspirasi, menyenangkan, menantang, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini yang membuat penulis termotivasi untuk membantu para siswa siswi di jenjang SD untuk menemukan cara dan metode dalam belajar dalam memahami kosa kata Bahasa Mandarin.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah tentunya didapatkan dari berbagai □actor. Keefektifan pembelajaran terkait dengan jalannya, metode, teknik, serta strategi yang diterapkan untuk mencapai tujuan secara efisien, tepat, dan efektif., sedangkan menurut Ali Muhidin (2009) “efektivitas berhubungan dengan masalah bagaimana pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan atau manfaat dari hasil yang diperoleh”, Tingkat daya fungsi unsur atau komponen, serta masalah Tingkat kepuasan pengguna. Berdasarkan berbagai pandangan dari para ahli, efektivitas dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai melalui implementasi suatu model pembelajaran. Efektivitas ini dinilai berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa; jika terjadi peningkatan, maka model pembelajaran dianggap efektif. Sebaliknya, jika hasil belajar siswa stagnan atau menurun, model pembelajaran dianggap tidak efektif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran dengan media *Fly Swatter Game* dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, dengan harapan dan tujuan agar metode pembelajaran menggunakan media edukasi seperti ini dapat mengasah, memotivasi serta meningkatkan daya minat para siswa dalam belajar Bahasa Mandarin di sekolah

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* yang hanya dilaksanakan di kelas VB di sekolah SDK Santa Theresia 1 Surabaya dengan . Di awal penelitian terdapat nilai *pretest* dan setelah pemberian *treatment* dengan media *Fly Swatter Game* akan dilakukan *post-test* .

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Darmadi (2014: 17) eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Menurut Notoatmojo (2010), *Purposive sampling* dapat didefinisikan sebagai pengambilan sampel yang berdasarkan atas suatu pertimbangan tertentu seperti ciri populasi ataupun sifat yang sudah diketahui sebelumnya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen diberi tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan berupa media pembelajaran permainan edukasi, dan setelah dilakukan tes akhir (*post-test*).

Desain penelitian yang dilakukan dapat digambarkan pada tabel berikut

**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*)

Agar data hasil eksperimen yang telah terkumpul tersebut memiliki makna yang dapat memberikan gambaran yang nyata mengenai permasalahan yang sedang diteliti, maka data-data tersebut diolah / dianalisis dengan perhitungan rumus persentase ketuntasan berdasarkan teori dari Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag. dan Drs. Aswan Zain (2006:107). Hal ini disebabkan karena data yang ada dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Langkah pertama menghitung persentase ketuntasan dengan melihat indeks KKM dari sekolah SDK Santa Theresia yaitu 75 untuk mata Pelajaran Bahasa Mandarin. Untuk menemukan rumus persentase tidak tuntas dan persentase ketuntasan peningkatan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut,

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

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

(Hamida 2020)

Dan untuk mencari nilai rata-rata dari sebelum dan sesudah penggunaan media permainan untuk mengetahui keefektifitasan media tersebut, dihitung menggunakan rumusan berikut ,

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$x$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa yang mengikuti test

(sumber: Arikunto 2007: 264)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang tertera di lampiran, bahwa hasil nilai *pretest* terdapat 11 siswa yang nilainya dibawah nilai KKM dan hanya 7 siswa yang nilainya memenuhi KKM. Nilai hasil m *posttest* terdapat 16 siswa yang memenuhi KKM dan hanya 2 siswa yang tidak memenuhi KKM.

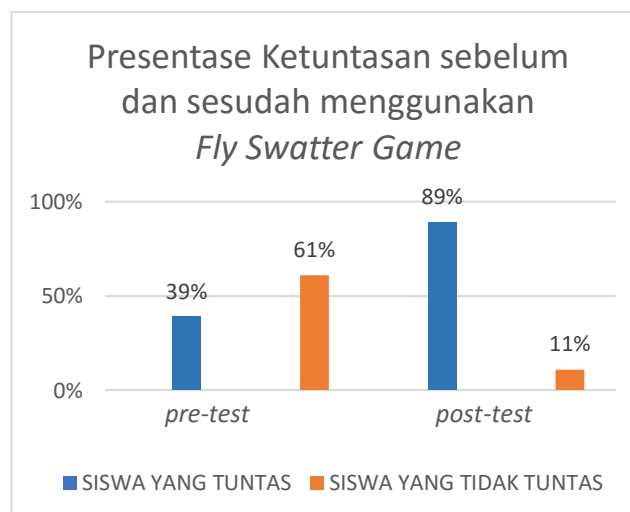
Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa penggunaan media *Fly Swatter Game* dalam penguasaan kosakata berpengaruh dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, dikarenakan adanya persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari pembelajaran sebelum penggunaan media *Fly Swatter Game* dengan persentase 39% dan setelah penggunaan media *Fly Swatter Game* menjadi 89%. Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai post test siswa meningkat dengan peggunaan media *Fly Swatter Game* sehingga memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,89 menjadi 89,68 setelah penggunaan media *Fly Swatter Game*.

**Tabel 2.**

Tabel Persentase ketuntasan dan tidak tuntas sebelum dan sesudah menggunakan media *Fly Swatter Game* dan menggunakan *Fly Swatter Game*

KETERANGAN	PRETEST		POSTTEST	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	7	11	16	2
Presentase	39%	61%	89%	11%
MEAN	63,89		93,06	
Selisih MEAN	29,17			

Berdasarkan perolehan data hasil dari *pretest* dan *posttest* diatas, maka dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : dengan penggunaan media *Fly Swatter Game* dalam pembelajaran Bahasa mandarin untuk penguasaan kosakata adanya peningkatan hasil belajar para siswa karena dilihat dari hasil evaluasi persentase ketuntasan yang mengalami peningkatan sebesar 50%.

**Gambar 1.**

Gambar Grafik Hasil Persentase Ketuntasan

Dengan menganalisis data daya serap siswa dalam pelajaran serta persentase keberhasilan siswa dalam mencapai materi pembelajaran, dapat diketahui sejauh mana keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan oleh siswa dan guru. Dan berdasarkan persentase ketuntasan dari grafik di atas setelah siswa menggunakan media *Fly Swatter Game* sebesar 89% sehingga keefektifitasan media permainan ini untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dinyatakan Baik sekali. Dan manfaat serta kelebihan dari permainan ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya antusiasme yang tinggi dalam metode permainan sehingga membantu dalam motivasi belajar siswa menjadi lebih baik karena proses belajar yang menyenangkan. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat.
2. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain, yang mendorong partisipasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Memberikan penilaian dan umpan balik secara langsung bagi tiap individu karena para siswa dapat segera mengetahui kosakata mana yang belum mereka kuasai dan dapat memperbaiki langsung kesalahan mereka.

Namun adanya kendala dalam penggunaan media permainan ini sebagai berikut :

1. Membutuhkan waktu setidaknya paling sedikit 15 menit untuk persiapan. Jadi dalam hal persiapannya untuk memainkan game ini membutuhkan waktu yang cukup banyak.
2. Selama proses permainan, sering kali terjadi situasi di mana kelas tidak kondusif karena siswa kurang memahami aturan permainan dan terjadi pertikaian antar siswa akibat saling mengejek saat melakukan kesalahan dalam permainan.
3. Tidak semua siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan media permainan, ada yang lebih bisa fokus dengan metode ceramah.
4. Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam memainkan permainan ini, karena dengan tidak menguasai materi menyebabkan siswa menjadi bingung dan Ketika permainan berlangsung siswa bertanya kepada siswa yang lain yang dimana merupakan pelanggaran dalam permainan ini

#### 4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Fly Swatter Game* ini tergolong efektif dalam menjadi media untuk penguasaan pembelajaran kosakata dan meningkatkan penguasaan kosakata siswa serta meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Mandarin yang Dimana siswa menjadi semangat untuk belajar Bahasa mandarin dengan metode permainan yang belum pernah mereka coba sebelumnya. Dan pernyataan ini juga didukung oleh Derakhsan & Davoodi (2015) yang menunjukkan bahwa permainan membantu dan mendorong para siswa dalam bahasa untuk mempelajari bahasa target dengan lebih mudah. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengajarkan penguasaan kosakata adalah *Fly Swatter Game*.

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil data berikut ini. Pada hasil di awal menggunakan *pretest*, persentase siswa yang dinyatakan tuntas hanya 39% (7 dari 11 siswa). Namun setelah diberikan *treatment* dengan penggunaan media *Fly Swatter Game* ini, hasil data dari *posttest* siswa mengalami peningkatan yang signifikan yakni persentase siswa yang dinyatakan tuntas sebesar 89% (16 dari 18 siswa) dengan selisih antara *pretest* dan *posttest* yaitu 50%. Dan dari hasil persentase ketuntasan siswa sebesar 89% maka keberhasilan permainan ini dinyatakan baik sekali sesuai dengan pengukuran kriteria berdasarkan teori dari Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag. dan Drs. Aswan Zain (2006:107)

Dampak penggunaan media *Fly Swatter Game* ini dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah penggunaan media *Fly Swatter Game* ini para siswa mengalami peningkatan. Maka dengan penerapan penggunaan media permainan ini dapat meningkatkan antusias serta motivasi belajar para siswa dalam pembelajaran Bahasa khususnya Bahasa Mandarin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). Jakarta : Bumi Aksara
- Darmadi, H. (2013). *Metode penelitian pendidikan dan sosial*. Bandung: alfabeta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui peningkatan kompetensi pedagogik dan teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843-850
- 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.
- Muhidin, S. A. (2009). *Konsep efektivitas pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, fungsi bahasa, dan konteks sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.

