

## PENINGKATAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI BAHASA MANDARIN MELALUI PERMAINAN INTERAKTIF UNTUK MEMPERSIAPKAN TENAGA KERJA SIAP PAKAI (STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA SMAIT AL-ICHWAN CIKARANG UTARA)

Haris Herdiyansyah<sup>1</sup>, Riyanto Adji<sup>2</sup>

Universitas Presiden

[riyanto.adji@president.ac.id](mailto:riyanto.adji@president.ac.id)

Informasi atrikel:

Tanggal Masuk: 7 Juli 2022    Tanggal Revisi: 10 Agustus 2022    Tanggal diterima: 10 September 2022

### Abstract

*In the current industrial era, the People's Republic of China is a country that is very aggressively expanding in many industrial fields. This condition has resulted in the opening of many job opportunities for prospective employees, especially those from vocational-based schools such as vocational high schools in companies of the People's Republic of China or those in partnership with the People's Republic of China. However, the high demand for prospective workers requires prospective employees to have special skills, namely communication skills using the Mandarin language. This study aims to see the effect of interactive games, namely guessing words, making sentences, and competing quickly on improving the social skills of students at the Al Ichwan Cikarang Integrated Islamic High School in Bekasi district. This research is quantitative research with experimental method using pre-test post-test control group design, which will be applied to the research subjects as many as fifty students (n=50). The research instrument is the Chinese Language Skills Scale consisting of 39 question items using the Likert model answer choices with five answer options (Strongly Agree, Agree, Neutral, Disagree, Strongly Disagree). Test the validity and reliability of the scale using Pearson and Cronbach's Alpha, classical assumption test using normality test, heteroscedasticity test, multicollinearity test, while hypothesis testing using multiple regression test. The alternative hypothesis (Ha) in this study is "there is a significant effect of interactive games on Mandarin language communication skills in high school children"*

*Key words: Communication-skills, Mandarin-language, SMAIT Al Ichwan, Interactive-game*

### Abstrak

Dalam era industri saat ini, Republik Rakyat Tiongkok adalah negara yang sangat gencar melakukan ekspansi di banyak bidang perindustrian. Kondisi tersebut mengakibatkan terbukanya banyak kesempatan kerja bagi para calon karyawan khususnya yang berasal dari sekolah berbasis vokasional seperti SMK di perusahaan-perusahaan Republik Rakyat Tiongkok atau yang bermitra dengan Republik Rakyat Tiongkok. Namun demikian, tingginya permintaan calon tenaga kerja tersebut mensyaratkan calon karyawan mempunyai skill khusus yakni keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa mandarin. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan interaktif yakni; tebak kata, buat kalimat, adu cepat terhadap peningkatan keterampilan bersosialisasi siswa SMAIT Al Ichwan Cikarang di kabupaten bekasi. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan desain *pre-test post-test control group design*, akan diterapkan kepada subjek penelitian sebanyak lima puluh orang siswa (n=50). Instrumen penelitian adalah Skala Keterampilan Bahasa Mandarin yang terdiri dari 39 aitem pertanyaan menggunakan pilihan jawaban model likert dengan lima pilihan jawaban (SS, S, N, TS, STS). Uji validitas dan uji Reliabilitas skala menggunakan Pearson dan Alpha Cronbach, uji asumsi klasik menggunakan uji Normalitas, uji Heteroskedastisitas, uji Multikolinearitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji regresi berganda. Hipotesis alternative (Ha) dalam penelitian ini adalah "terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan interaktif terhadap keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin pada anak SMA"

Kata kunci: Keterampilan-berkomunikasi, Bahasa-mandarin, SMAIT Al Ichwan, Permainan-interaktif

## PENDAHULUAN

Kebutuhan akan berbahasa asing sudah tidak dapat ditawar-tawar lagi. Ekonomi global mengharuskan semua orang mampu berbahasa asing, setidaknya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Bilingual menjadi syarat banyak perusahaan mensyaratkan demikian bagi calon tenaga kerjanya. Dengan situasi ini, maka mau tidak mau semua orang harus berbekal diri dengan Bahasa asing agar mampu bersaing dalam mencari pekerjaan atau dalam meningkatkan profesionalisme dan karir di bidangnya masing-masing. Namun demikian, saat ini tuntutan Bahasa sudah semakin tinggi. Menguasai Bahasa Inggris saja dianggap tidak cukup kompeten. Perlu mempelajari Bahasa lainnya sebagai modalitas menghadapi daya saing yang semakin ketat, sehingga peluang mendapatkan pekerjaan akan semakin tinggi. Ditambah lagi dengan tuntutan profesionalisme dan permintaan pasar bagi tenaga kerja yang menuntut adanya keterampilan Bahasa lain yang mendukung pekerjaan selain Bahasa Inggris. Keterampilan Bahasa Mandarin adalah salah satu keterampilan Bahasa yang diminati dan dituntut oleh dunia kerja saat ini.

Bahasa Mandarin adalah Bahasa yang sangat berkembang pesat seiring dengan majunya Republik Rakyat Tiongkok dalam perekonomian dunia. Untuk dapat terlibat dalam banyak sektor di perekonomian dunia dimana Republik Rakyat Tiongkok menjadi salah satu negara terbesar yang menguasai bisnis di dunia, kebutuhan menguasai bahasa Mandarin pun turut meningkat sangat signifikan. Bahasa Mandarin menjadi salah satu kebutuhan yang sudah dapat disejajarkan dengan bahasa Inggris, bahkan dalam pertemuan-pertemuan dunia, bahasa Mandarin sudah diakui dan dijadikan bahasa yang perlu dikuasai. Karena kondisi ini pula, maka tidak sedikit sekolah-sekolah yang mulai mengajarkan bahasa Mandarin kepada peserta didiknya. Harapannya adalah dengan menguasai bahasa Mandarin, maka dapat dijadikan modalitas yang baik untuk siswa ataupun lulusannya untuk dapat berkompetisi di dunia internasional dalam banyak aspek dan bidang. Dalam bidang kerja pun, keterampilan bahasa Mandarin masih menjadi daya tarik tersendiri bagi perusahaan-perusahaan dalam mencari tenaga kerja. Calon tenaga kerja yang mempunyai keahlian bahasa Mandarin atau mempunyai sertifikat pelatihan bahasa Mandarin masih dianggap sebagai calon karyawan yang bisa memberikan nilai tambah bagi perusahaan dan kemungkinan untuk dapat diterima kerja menjadi lebih besar. Artinya ada semacam penghargaan tertentu bagi orang-orang yang mempunyai keahlian Bahasa Mandarin. Berbicara tentang metode belajar, masa pandemi Covid-19 sudah relative mereda dan hal tersebut berdampak kepada metode pembelajaran di sekolah. Sebagian sekolah sudah memberanikan diri menerapkan sistem *hybrid* atau bahkan *offline*. Walaupun tidak banyak sekolah yang sudah memberanikan diri menerapkan metode tatap muka langsung (*offline*), tetapi trend tersebut berangsur-angsur diterapkan oleh banyak sekolah di seluruh Indonesia. Salah satu contoh sekolah yang sudah mulai menerapkan metode tatap muka adalah SMAIT Al Ichwan.

SMAIT Al Ichwan Adalah sekolah menengah atas Islam Terpadu yang beralamat di Jalan Raya Simpang Tiga, Pasir Gombang, Kec. Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17530 sekolah ini mengajarkan mata pelajaran Bahasa Mandarin sebagai salah satu mata pelajaran wajib bagi seluruh siswanya. Namun demikian, mata pelajaran ini memiliki tantangan tersendiri dan tidak semudah itu mengajarkannya kepada seluruh siswa. Menurut wawancara peneliti pada tanggal 5 April 2022 dengan RA sebagai guru pengampu mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMAIT Al Ichwan, RA menyatakan beberapa tantangan dalam belajar Bahasa Mandarin, antara lain; **pertama**, karakter hurufnya (Hanzi) yang sangat kompleks dengan jumlah guratannya, **kedua**, nada baca (Shengdiao) dalam bahasa Mandarin yang memiliki perbedaan dan menjadi sangat sulit untuk dipelajari adalah ketika satu kata terdiri dari dua nada, sehingga dalam satu kalimat memiliki nada yang cukup banyak, **ketiga**, pengucapan (fayin), dalam mengucapkan kata dalam bahasa Mandarin memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, karena ada beberapa huruf konsonan yang dibaca hampir mirip, dan yang membedakan adalah hembusan anginnya, **keempat**, arti dan maksud kadang bisa berbeda. Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh RA diatas, dapat dikatakan dibutuhkan sebuah terobosan baru dalam hal metode pembelajaran Bahasa Mandarin yang menarik bagi siswa dan juga mampu mencapai tingkat keberhasilan maksimal dalam penguasaan Bahasa Mandarin yang pada akhirnya mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi Bahasa Mandarin bagi siswa SMAIT Al Ichwan. Salah satu yang dianggap menarik bagi siswa adalah metode permainan, khususnya permainan interaktif.

Menurut Desmita, manusia adalah homo ludens yang berarti makhluk bermain. Sepanjang rentang kehidupan manusia, permainan selalu digemari dan menjadi bagian dari kehidupan manusia, terlebih lagi pada masa kanak-

kanak hingga dewasa. Manusia pada hakikatnya sangat menyukai permainan untuk memberikan rasa senang karena permainan secara fisiologis sangat efektif memicu kadar hormon endorfin di otak yang memberikan rasa senang sekaligus melepaskan stress bagi secara fisik maupun psikologis [1]. Penggunaan metode permainan sudah sering dilibatkan dalam dunia pendidikan, sehingga boleh jadi metode permainan ini sangat cocok digunakan dalam mata pelajaran bahasa mandarin. Mengingat bahwa bahasa mandarin merupakan bahasa asing dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi karena mempunyai banyak aspek pembelajaran yang harus dipahami secara komprehensif dan mendalam.

Menurut Liliweri permainan merupakan kegiatan pokok dalam masa pembelajaran yang merupakan sarana improvisasi dan kombinasi serta sebagai sarana bagi siswa untuk memahami aturan-aturan sesuai dengan kaidah yang ada. Kolomyjec (dalam tulisan Liliweri) menyampaikan bahwa permainan dapat mendukung perkembangan pembelajaran dan kemampuan siswa yang mampu menjembatani pikiran dan tindakannya untuk disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Lebih lanjut dikemukakan, bahwa permainan mampu menghubungkan imajinasi siswa dengan lingkungan belajarnya dan mampu mendorong anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan [2]. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan beragam permainan untuk menstimulasi potensi siswa baik secara verbal, motorik, dan juga kognitif yang bersama-sama diaktifkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Mengingat bahwa mata pelajaran bahasa mandarin perlu menggunakan keterampilan verbal, motorik, dan juga kognitif. Dengan demikian, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah; apakah permainan interaktif mampu menstimulasi keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin pada siswa SMAIT Al-Ichwan Cikarang?

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan interaktif terhadap peningkatan keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin pada siswa SMAIT Al-Ichwan Cikarang. Jika penelitian ini terbukti, maka permainan interaktif dapat dijadikan metode pembelajaran yang terbaik bagi mata pelajaran bahasa mandarin, dan dapat juga diterapkan kepada mata pelajaran bahasa asing lainnya seperti bahasa Inggris, Perancis, dan lainnya.

Untuk menjawab rumusan penelitian yang dibuat peneliti, maka Hipotesis Penelitian yang digunakan antara lain:

- $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin antara siswa yang diberi perlakuan berupa permainan interaktif dengan siswa yang tidak diberi permainan interaktif. Siswa yang diberi permainan interaktif memiliki keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin yang sama dengan siswa yang tidak diberi permainan interaktif.
- $H_1$ : Terdapat perbedaan keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin antara siswa yang diberi perlakuan berupa permainan interaktif dengan siswa yang tidak diberi permainan interaktif. Siswa yang diberi permainan interaktif memiliki keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi permainan interaktif.

### **Pengertian keterampilan berkomunikasi**

Sethi & Seth mendefinisikan keterampilan berkomunikasi sebagai serangkaian keterampilan berbahasa dan mengolah kata yang memiliki makna tertentu yang dapat disampaikan kepada penerima serta mendapatkan feedback yang sesuai dengan makna yang terkandung dalam kata atau kelompok kata tersebut. Sethi & Seth juga mengatakan bahwa keterampilan berkomunikasi perlu dilatih dan dibiasakan sehingga akan terbentuk pola-pola komunikasi efektif dalam diri individu yang dapat membantunya ketika berkomunikasi dengan orang lain. Tidak ada keterampilan berkomunikasi yang langsung matang dengan sendirinya, melainkan hasil pembelajaran, baik pembelajaran formal di sekolah maupun pembelajaran otodidak, bahkan pembelajaran sosial yang diperoleh dari melihat dan meniru orang lain ketika sedang berkomunikasi [3]. Sedangkan Hardjana mendefinisikan keterampilan berkomunikasi sebagai keterampilan menyusun kata dan kalimat untuk dapat diterima dengan baik sesuai dengan makna yang terkandung didalamnya [4]. Keterampilan berkomunikasi bervariasi antara satu orang dengan orang lainnya, hal ini menjadikan keterampilan berkomunikasi sebagai variabel yang dapat ditingkatkan dan diusahakan untuk mencapai optimal.

## Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berkomunikasi

Tubbs & Moss menyatakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berkomunikasi [5] antara lain; **pertama**, Faktor pembelajaran mandiri yang bersumber dari keaktifan dari individu dalam belajar berkomunikasi. Motivasinya berasal dari internal individu, bukan karena faktor paksaan atau adanya ancaman yang menekan. Semakin individu aktif belajar berinteraksi dan berkomunikasi, maka hasil belajar akan berjalan seimbang. **kedua**, Faktor pengaruh orang lain ini dalam ilmu psikologi dikenal dengan istilah “vicarious experience” yang artinya belajar dengan menggunakan model sukses orang lain. Pada banyak kasus belajar berkomunikasi, dibutuhkan adanya model sukses dari orang lain, yang kemudian ditiru atau diikuti untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan model tersebut. **ketiga**, Metode belajar juga memainkan peranan penting dalam kesuksesan pembelajaran. Metode belajar yang disukai cenderung menstimulasi hormon endorfin dalam otak yang mampu menimbulkan rasa senang dan gairah dalam belajar. Sebaliknya semakin tidak disukai suatu metode belajar, justru akan menimbulkan hormon oksitosin atau hormon stress yang pada akhirnya akan menurunkan performa hasil belajar. Salah satu metode yang optimal dalam menstimulasi munculnya hormon endorfin ini adalah metode permainan (games) karena jika rasa senang muncul melalui hormon endorfin ini, maka orang akan belajar dengan suasana hati yang senang, sehingga tantangan dalam belajar akan dipersepsi sebagai sebuah hal yang ringan dan tanpa beban. **keempat**, Faktor lingkungan ini dapat berarti lingkungan sosial dan lingkungan fisik. Lingkungan sosial misalnya disekitar individu banyak orang-orang yang membantu proses pembelajaran. Contohnya seorang anak yang didukung penuh oleh keluarganya, ketika sedang belajar bahasa asing, orangtuanya ikut menstimulasi menggunakan bahasa asing, disediakan peralatan belajar, diberikan kursus bahasa, dan sebagainya maka hasil capaian pembelajarannya akan maksimal. Sebaliknya jika orang-orang disekitarnya tidak mendukung atau justru mengganggu proses belajar, maka hasil belajarnya tidak akan maksimal. Sedangkan lingkungan fisik berarti lingkungan dimana individu belajar. Semakin tenang lingkungan belajar, maka hasil pembelajaran akan semakin baik. Sebaliknya, semakin bising, kotor, dan tidak nyaman, maka hasil belajar pun akan rendah. **kelima**, Banyak teori belajar bahasa mengemukakan pentingnya pengulangan (repetisi). Keterampilan berkomunikasi membutuhkan latihan yang intensif untuk mendapatkan hasil yang optimal. Semakin sering dilakukan pengulangan maka hasilnya akan semakin optimal. Sebaliknya, semakin jarang dilakukan pengulangan, maka hasilnya tidak akan terlalu baik. **keenam**, Faktor penguat (*reinforcements*), Terkadang dalam belajar apapun, tidak terkecuali hanya pada belajar komunikasi dan bahasa, diperlukan sebuah penguat. Penguat dapat pula diartikan sebagai hadiah/reward. Setiap kali kita mencapai tingkat keberhasilan tertentu dalam belajar, jika ada penguat yang diterima, maka motivasi belajar akan semakin meningkat, dan pada akhirnya akan meningkatkan munculnya perilaku belajar yang lebih intensif. Otomatis, hasil belajar pun akan semakin meningkat.

## Mata Pelajaran Bahasa Mandarin

Berawal dari semakin meningkatnya investor dari Republik Rakyat Tiongkok di dunia industri, dan SMAIT Al Ichwan berada di lingkungan kawasan industri Jababeka, maka ini menjadi peluang bagus, terutama bagi siswa yang berorientasi setelah tamat SMA ingin mencari kerja. Untuk membekali siswanya dalam menangkap peluang terhadap maraknya investor dari Republik Rakyat Tiongkok, maka SMAIT Al Ichwan ingin menerapkan pelajaran Bahasa Mandarin di dalam kurikulum pembelajarannya. Jadwal pembelajaran awal akan dilakukan satu kali pertemuan dalam seminggu dengan durasi setiap pertemuan 45 menit, dan jumlah kelas yang diajar sebanyak 5 kelas dengan jumlah rata-rata siswa per kelas adalah 20 siswa. Target awal dalam pembelajaran dua semester adalah seluruh siswa dapat memperoleh sertifikat kemampuan bahasa Mandarin (HSK) level 1 dengan jumlah kosakata yang dikuasai sebanyak 150 kata. Sepintas target HSK level 1 sangat ringan, namun apakah akan efektif jika pembelajaran dilakukan selama seminggu sekali dengan durasi 45 menit dan mampu menghafal 150 kata.

Jika metode pembelajaran dilakukan secara konvensional, target tersebut akan sangat sulit terealisasi karena pelajaran bahasa Mandarin memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Beberapa kesulitan yang dialami oleh orang yang pernah belajar bahasa Mandarin: **pertama**, Bahasa Mandarin tidak memiliki huruf alfabet seperti dalam bahasa

Indonesia atau bahasa Inggris, melainkan menggunakan karakter. **kedua**, Karakter hurufnya yang sulit untuk dihafal karena memiliki jumlah goresan yang cukup banyak, selain itu langkah cara atau metode menulis yang harus sesuai aturan karena jika tidak sesuai tahapan goresan, maka akan menjadi salah. Salah satu cara yang selalu digunakan dalam belajar karakter huruf Republik Rakyat Tiongkok (Hanzi) yaitu setiap kata ditulis berulang-ulang minimal 20 kali sehingga kita hafal langkah penulisannya. Cara ini akan sangat efektif jika diajarkan kepada orang yang fokus belajar bahasa Mandarin, dan apakah hal ini akan efektif jika diterapkan kepada anak-anak remaja di tingkat sekolah menengah atas? dan pertanyaan ini sudah dapat dijawab dari hasil pembelajaran bahasa Mandarin yang sudah dilakukan di SMAIT Al Ichwan di bulan pertama dan hasilnya kurang efektif. **ketiga**, Intonasi nada, selain karakter hurufnya (Hanzi) yang menjadi kendala dalam mempelajari bahasa Mandarin, faktor lainnya yaitu intonasi nadanya atau sering disebut Shengdiao, secara umum penjelasan mengenai intonasi nada dalam bahasa Mandarin yaitu: (a). Tanda nada berada pada huruf vokal, (b). Huruf vokal dalam bahasa Mandarin yaitu a, i, u, e, o, dan ü, (c). Nada satu, nadanya datar agak panjang ketika diucapkan, nada ini disimbolkan dengan tanda setrip di atas huruf vokal dari karakter yang ditulis, seperti berikut ini ā, ē, ī, ō, ū. (d). Nada kedua, nadanya naik seperti suara ketika tertimpa benda berat atau tercabut, nada ini disimbolkan dengan bentuk seperti tanda layar dalam aksara Jawa di atas huruf vokal dari karakter yang ditulis, seperti berikut ini á, é, í, ó. (e). Nada ketiga, nadanya mengayun dari atas ke bawah lalu naik lagi, nada ini disimbolkan seperti huruf v di atas huruf vokal dari karakter yang ditulis, seperti berikut ini ä, ë, ï, ö, ü. (f). Nada keempat, nadanya turun menghentak seperti membentak, nada ini disimbolkan seperti garis diagonal di atas huruf vokal dari karakter yang ditulis, seperti berikut ini à, è, ì, ò, ù. (g). Nada kelima, nada ini sama dengan pengucapan huruf vokal di Indonesia, nada ini disimbolkan seperti titik di atas huruf vokal dari karakter yang ditulis dan dalam Bahasa Mandarin ada 3 huruf vokal yang memiliki nada kelima ini yaitu huruf a, e, dan i, seperti berikut ini â, ê, î. **keempat**, Pengucapan, dalam bahasa Mandarin ada beberapa teknik pengucapan huruf konsonan, dan dalam pengucapan ini ada beberapa huruf yang diucapkan hampir mirip, dan yang membedakan adalah tekanan anginnya seperti: (a). Huruf D dengan huruf T, huruf D diucapkan seperti huruf T, dan huruf T diucapkan juga layaknya huruf T namun ada dorongan anginnya. (b). Huruf B dengan huruf P, huruf B diucapkan seperti huruf P pada umumnya, sedangkan huruf P diucapkan juga layaknya huruf P namun ada dorongan anginnya. (c). Huruf G dengan huruf K, huruf G diucapkan seperti huruf K pada umumnya, sedangkan huruf K diucapkan juga layaknya huruf K namun ada dorongan anginnya. (d). Huruf J dengan huruf Q huruf J diucapkan seperti huruf C, dan huruf Q diucapkan juga layaknya huruf C namun ada dorongan anginnya. (e). Huruf Z dengan huruf C, huruf Z diucapkan seperti huruf C pada umumnya, sedangkan huruf C diucapkan juga layaknya huruf C namun ada dorongan anginnya. (f). Huruf ZH dengan huruf CH, huruf ZH diucapkan seperti huruf CH pada umumnya, sedangkan huruf CH diucapkan juga layaknya huruf CH namun ada dorongan anginnya. (g). Huruf S dengan huruf SH, huruf S diucapkan seperti orang Indonesia umumnya mengucapkan huruf S, dan untuk huruf SH diucapkan seperti aksara hijaiyah yaitu sha. (h). Huruf S dengan huruf X, Gerakan mulut ketika mengucapkan huruf S dan X, pada pengucapan huruf S diucapkan seperti orang Indonesia umumnya mengucapkan huruf S dengan posisi mulut ke depan dan untuk huruf X diucapkan seperti mengucapkan huruf S namun posisi mulut ditarik ke belakang seperti orang senyum. **kelima**, Radikal, setiap kata yang ada dalam bahasa Mandarin muncul atau lahir berdasarkan sifat dan karakter dari kata tersebut kemudian diterjemahkan dalam bentuk radikal, dan dalam bahasa Mandarin ada sekitar >250 radikal seperti radikal orang, radikal api, radikal tanah, radikal rumput, radikal air dan masih banyak radikal lainnya [6].

### Dimensi ukur mata pelajaran bahasa mandarin

Untuk mengukur keberhasilan capaian pembelajaran bahasa Mandarin dapat dilihat dari tingkatan/level yang ingin dicapai, dan dalam bahasa Mandarin ada 6 level, untuk mengetahui bahwa seseorang telah lolos pada level tertentu, maka indikatornya adalah dengan memiliki sertifikat kemampuan bahasa Mandarin atau yang lebih dikenal dengan nama HSK (Hanyu Shuiping Kaoshi). Untuk masing-masing level ada batasan jumlah kata yang harus dikuasai baik tulisannya, pengucapannya, arti dan maknanya atau penggunaannya dalam kalimat, dan untuk masing-masing level kata yang wajib diketahui, dihafal dan dimengerti adalah sebagai berikut: (a). HSK Level 1 (Minimal 150 kata): Mengenal dan menggunakan kosakata dalam bahasa Mandarin yang sangat sederhana, yang akan digunakan untuk belajar Mandarin di level selanjutnya. (b). HSK Level 2 (Minimal 300 kata): Dapat menggunakan bahasa Mandarin

untuk topik-topik sederhana sehari-hari. (c). HSK Level 3 (Minimal 600 kata): Dapat berkomunikasi secara dasar dalam bahasa Mandarin dalam kehidupan sehari-hari, contohnya untuk belajar dan bekerja. (d). HSK Level 4 (Minimal 1200 kata): Dapat berkomunikasi dalam bahasa Mandarin untuk topik-topik yang lebih kompleks, mengekspresikan diri dalam standar yang lebih kompleks. (e). HSK Level 5 (Minimal 2500 kata): Dapat mendiskusikan topik yang lebih abstrak dan profesional, mudah untuk merespon berbagai pembicaraan, seperti memberikan komentar. (f). HSK Level 6 (Minimal 5000 kata): Dapat berkomunikasi secara luas dalam bahasa Mandarin dengan penuturan dan kefasihan mendekati penutur asli.

Mempelajari bahasa Mandarin di luar negara Republik Rakyat Tiongkok sangat berat tantangannya karena siswa yang belajar hanya memiliki waktu belajar satu kali pertemuan dalam seminggu dengan durasi waktu 45 menit, dan tentu hal ini akan berdampak pada daya mengingat kata dan karakter Hanzi-nya, berbeda dengan kita belajar bahasa Mandarin di negara Republik Rakyat Tiongkok, dimana setelah selesai kelas kita dipaksa berinteraksi dengan orang Republik Rakyat Tiongkok, sehingga secara tidak langsung kita dipaksa untuk memperbanyak kosakata agar dapat berkomunikasi dengan penduduk lokal di sana. Hambatan inilah yang dapat dijadikan sebagai tantangan pengajar bahasa Mandarin sehingga perlu ada sebuah terobosan baru mengenai metode belajar bahasa Mandarin, dengan target terpenuhinya salah satu level yang sudah disepakati bersama oleh pihak sekolah. Target pembelajaran yang diinginkan pihak sekolah tidak terlalu tinggi karena ini merupakan tahap awal bagi anak SMA, maka target awal adalah mereka yang belajar bahasa Mandarin pada akhir Tahun Ajaran adalah lolos HSK 1. Untuk mencapai target tersebut, maka langkah yang dilakukan adalah membuat sebuah permainan interaktif yang dapat memancing daya ingat anak-anak dalam menghafal kata dalam bahasa Mandarin.

### **Definisi permainan Interaktif**

Permainan interaktif adalah jenis permainan yang melibatkan lebih dari satu orang peserta dalam proses mainannya yang bertujuan untuk merangsang kreatifitas daya tangkap dalam suatu pembelajaran. Permainan interaktif ini bukan semata sebagai hiburan, melainkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang memiliki tujuan dan capaian luaran yang telah ditentukan dengan harapan dapat merangsang otak dan menstimulasi motoriknya siswa dalam belajar suatu materi pelajaran. Bahasa Mandarin adalah bahasa yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, oleh karena itu perlu sebuah terobosan baru dalam pembelajarannya, dan terobosan yang diambil adalah pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan interaktif untuk membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin sesuai target yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu lolos HSK level 1 dengan jumlah kata yang dihafal adalah 150 kata. Harapannya adalah dengan menggunakan metode berbeda dalam pembelajaran bahasa Mandarin yaitu tidak secara konvensional, siswa menjadi semakin tertarik belajar bahasa Mandarin, mampu mengenal kosakata bahasa Mandarin meliputi hanzi per kata, pinyin per kata, arti dan maksud serta penggunaan kata tersebut dalam kalimat.

### **Jenis-jenis dan aturan permainan Interaktif**

Dalam pembelajaran di kelas waktu yang tersedia adalah 45 menit, dibagi menjadi tiga bagian yaitu pre test, permainan dan post test. Tujuan dari pre test dan post test adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata bahasa Mandarin sebelum dan sesudah permainan. Durasi untuk pre test dan post test total 15 menit. Untuk permainan di waktu yang disediakan adalah 30 menit dan dibagi dalam dua permainan jenis permainan dilakukan secara berkelompok maksimal anggota kelompok adalah 5 siswa, sehingga durasi setiap permainan adalah 15 menit. Jenis permainan yang ditawarkan adalah permainan bertanya dan menjawab, permainan tebak kata bersambung, permainan batu gunting kertas, permainan menulis

## **METODE**

### **Pendekatan penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan desain eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti [7]. Ahli lain yang juga mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati [8]. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*) [9].

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Rancangan ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama adalah kelompok eksperimen (KE) yang diberikan perlakuan berupa permainan interaktif, kemudian kelompok kedua adalah kelompok kontrol (KK) yang tidak diberi perlakuan apapun. Kedua kelompok ini diberikan *pretest* dan *posttest* yang sama. Hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok tersebut kemudian dibandingkan, dan dilihat perbedaan tingkat keterampilan berbahasa mandarin antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Rancangan Eksperimen

Dibawah ini adalah gambar rancangan eksperimen *pretest-posttest control group design* dengan keterangan sebagai berikut;

Pretest	Treatment	Posttest
KE (1)	X	KE (2)
KK (1)	--	KK (2)

Keterangan:

- KE (1) = pretest untuk kelompok eksperimen
- KE (2) = posttest untuk kelompok eksperimen
- X = treatment berupa permainan kooperatif
- = tidak diberikan treatment apapun
- KK (1) = pretest untuk kelompok kontrol
- KK (2) = posttest untuk kelompok kontrol

Variable penelitian yang ada dalam penelitian ini adalah **pertama** Variabel bebas yaitu Permainan Interaktif, **kedua**, Variabel terikat yaitu Keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin. Untuk unit analisis didasarkan atas **pertama**, Populasi dimana diambil populasi seluruh siswa kelas X dan XI SMAIT Al-Ichwan Cikarang yang berjumlah 100 siswa. **kedua**, Sample dalam penelitian ini terdiri dari 50 orang responden Dengan kriteria: (a). Tercatat sebagai siswa aktif dari SMAIT Al-Ichwan Cikarang, (b). Sedang mengikuti mata pelajaran Bahasa Mandarin, (c). Bersedia berpartisipasi penuh dalam penelitian secara sukarela.

Setelah subjek yang masuk dalam kriteria diatas, selanjutnya menentukan subjek yang masuk dalam kelompok eksperimen (KE) yaitu kelompok yang mendapat perlakuan berupa permainan interaktif dan subjek yang masuk dalam kelompok kontrol (KK) yang tidak mendapat perlakuan permainan interaktif. Pembagian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan dengan prosedur: Subjek dibagi menjadi dua kelompok yang sama jumlahnya, yaitu 25 subjek untuk kelompok kontrol dan 25 subjek untuk kelompok eksperimen. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan undian hitungan. Sample yang terpilih sebagai kelompok eksperimen akan dikenakan perlakuan (treatment) berupa permainan interaktif selama 4 minggu berturut-turut.

Untuk teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini masuk ke dalam kelompok Teknik Non-Probability Sampling yaitu purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik sampling non-probability yang memilih sample

atas dasar pertimbangan peneliti akan tujuan penelitiannya [10]. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh permainan interaktif terhadap keterampilan berkomunikasi menggunakan bahasa mandarin bagi siswa SMAIT Al-Ichwan. Maka dari itu, sampel yang dipilih adalah siswa SMAIT Al-Ichwan kelas 11 karena kelas tersebutlah yang saat ini sedang mengambil mata pelajaran bahasa mandarin. Untuk itu maka teknik purposive sampling dianggap lebih mewakili kondisi riil di lapangan.

Alat ukur penelitian atau instrumen ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Skala yang digunakan adalah Skala Keterampilan Berkomunikasi Bahasa Mandarin yang disusun oleh peneliti. Skala terdiri dari lima dimensi ukur dengan jumlah total butir aitem sebanyak 40 butir aitem. Prosedur pengisian skala ini, subjek diberikan skala dalam format digital dengan menggunakan aplikasi google form. Subjek diminta untuk menyelesaikan seluruh aitem dengan merespon salah satu dari lima opsi pilihan yang ada di setiap butir aitem. Skala yang digunakan adalah Likert dengan lima preferensi pilihan jawaban yakni; Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dibawah ini adalah blueprints Skala Keterampilan Berkomunikasi Bahasa Mandarin.

Sebelum digunakan dalam penelitian, skala Keterampilan Berkomunikasi Bahasa Mandarin terlebih dahulu akan dilakukan uji coba untuk mengetahui besarnya validitas dan reliabilitasnya. Azwar menyatakan bahwa pengukuran atau pengujian validitas diperlukan untuk mengetahui kecermatan dan ketepatan alat ukur tersebut sesuai atau tidak dengan tujuan penelitian [10]. Santoso menyatakan bahwa suatu alat ukur dinyatakan valid jika mampu mengungkap sesuatu yang akan diukurinya [10]. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan software SPSS, terdapat satu butir aitem yang gugur dan tidak valid (aitem no.14) sehingga peneliti mengeliminasi butir aitem tersebut sehingga jumlah aitem Skala setelah uji validitas dan reliabilitas berjumlah total 39 butir item.

Untuk uji statistik yang digunakan adalah: **pertama, Uji validitas dan reliabilitas**. Tujuan penggunaan uji ini adalah Untuk menguji keakuratan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu melakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk uji validitas, peneliti menggunakan skor pearson, dan untuk menguji reliabilitas, peneliti menggunakan skor alpha Cronbach. Jika terdapat butir aitem kuesioner yang tidak valid, maka peneliti melakukan revisi terhadap aitem tersebut sehingga jumlah aitem pada kuesioner akan tetap jumlahnya. Skor reliabilitas yang dijadikan patokan adalah diatas 0.6 kedua uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan software SPSS. **kedua, Uji Asumsi klasik, menggunakan** uji Normalitas dan Uji Homogenitas. **Tujuan penggunaan uji ini adalah** sebagai syarat utama untuk melihat apakah sebaran data responden penelitian memenuhi kaidah kurve normal. Sedangkan uji Homogenitas digunakan untuk melihat apakah variansi dari data responden bervariasi atau tidak. Idealnya variansi tidak bervariasi dan dikatakan homogen. Kedua uji asumsi klasik diatas dilakukan dengan bantuan software SPSS. **ketiga, Uji Hipotesis** dengan menggunakan metode *t-test of equality of means* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Uji hipotesis tersebut dilakukan dengan bantuan software SPSS

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Asumsi klasik yang terdiri dari: **pertama**, Uji Normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data subjek pada penelitian ini mengikuti sebaran kurve normal. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan menggunakan metode parametrik dari Kolmogorov-Smirnov (KS-Z). Hasil pengujian normalitas sebaran data selisih post-test (KE, KK) dan pre-test (KE, KK) dinyatakan normal dengan kriteria normalitas sebesar  $p > 0, 05$ . hasil uji normalitas sebaran data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini

**Tabel 3. Hasil Tests of Normality**

---

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	Shapiro-Wilk
-------	---------------------------------	--------------

---

		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Mandarin	Pretest Klp Eksperimen	.121	25	.200*	.968	25	.601
	Posttest Klp Eksperimen	.119	25	.200*	.935	25	.114
	Pretest Klp Kontrol	.102	25	.200*	.962	25	.465
	Posttest Klp Kontrol	.121	25	.200*	.926	25	.069

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas berdasarkan table 3 diatas dapat dinyatakan bahwa seluruh kelompok subjek memenuhi kaidah sebaran kurve normal dimana seluruh skor Sig. pada kolom test of normality Kolmogorov-Smirnov berada pada poin 0,200 ( $p > 0,05$ ). Dengan demikian uji prasyarat normalitas sebaran data selisih keterampilan bersosialisasi pre-test dan post-test (KE, KK) dapat terpenuhi dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis selanjutnya.

*Kedua, Uji Homogenitas* yang dilakukan untuk mengetahui apakah data kelompok subjek penelitian memiliki variansi yang bervariasi atau tidak. Idealnya, data kelompok subjek dalam penelitian tidak memiliki variansi yang berbeda-beda sehingga data dikatakan homogeny. Pengujian homogenitas varian antar kelompok dilakukan dengan menggunakan metode *Test of Homogeneity of Variance*. Hasil pengujian homogenitas secara rinci dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Test of Homogeneity of Variance**

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Mandarin	Based on Mean	.509	3	96	.677
	Based on Median	.510	3	96	.676
	Based on Median and with adjusted df	.510	3	92.016	.676
	Based on trimmed mean	.508	3	96	.677

Hasil uji homogenitas sebaran data selisih keterampilan bersosialisasi *pre-test* dan data *post-test* (KE, KK) diperoleh hasil skor Sig. yang homogen dengan  $p > 0, 05$ . berarti seluruh data subjek penelitian tidak memiliki variansi yang bervariasi atau berbeda-beda.

*ketiga, Uji Hipotesis* dengan menggunakan metode *Independent sample t-test (equal variances assumed)* dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Hasil skor Sig.(2-tailed) menunjukkan nilai Sig. 0.000 ( $< 0.05$ ) dengan skor tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin antara kelompok eksperimen (KE) dengan kelompok kontrol (KK). Selisih nilai pre-test dan post-test (KE, KK) menunjukkan nilai  $t = 7,550$  hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan bersosialisasi antara KE dengan KK setelah diberikan perlakuan berupa permainan interaktif. Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah **“Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Dari Permainan Interaktif Terhadap Keterampilan Berkomunikasi Mandarin Pada Siswa SMA.** Pengujian hipotesis secara rinci dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

**Tabel 5. Hasil uji Hipotesis Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Mandarin	Equal variances assumed	.305	.584	7.550	48	.000	28.800	3.815	21.130	36.470
	Equal variances not assumed			7.550	47. 174	.000	28.800	3.815	21.126	36.474

Berdasarkan hasil uji statistika yang dilakukan oleh peneliti, hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen (KE) yang diberi perlakuan berupa permainan interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin subjek dibanding kelompok kontrol (KK) yang tidak diberi perlakuan berupa permainan interaktif. Hasil uji ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan interaktif dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi bahasa mandarin siswa.

Hasil diatas relevan dengan pendapat Khojanazarova yang menyatakan bahwa keterampilan berbahasa (dalam konteks ini bahasa mandarin) berhubungan erat dengan stimulasi lingkungan yang potensial yang dapat mendukung dan menstimulasi keterampilan berbahasa individu – permainan interaktif diibaratkan sebagai stimulasi lingkungan yang dikreasi sedemikian rupa menjadi suatu model pembelajaran yang tidak formal, namun menyenangkan sekaligus efektif meningkatkan keterampilan berbahasa mandarin bagi para siswa. Khojanazarova juga menambahkan bahwa proses peningkatan keterampilan berbahasa memerlukan situasi yang dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk berkompetisi [11]. Dengan demikian individu akan tertantang untuk meningkatkan kualitas dirinya. Permainan interaktif mengandung unsur kompetisi didalamnya, sehingga efektif memunculkan efek kompetisi dalam hal penguasaan kosakata maupun keterampilan berbicara bahasa mandarin.

Permainan interaktif dengan beberapa macam permainan melalui penelitian eksperimen ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbahasa mandarin pada siswa SMA. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi pembelajaran bahasa mandarin yang diberikan dalam bentuk permainan menjadi hal yang menarik bagi siswa dan tidak menjemukan/membosankan. Secara rinci, keempat permainan dalam materi permainan interaktif mempengaruhi aspek-aspek keterampilan berbahasa siswa.

Permainan pertama yaitu bertanya dan menjawab, permainan ini dilakukan berpasangan, untuk pasangan yang lancar dalam permainan tanya jawab mendapatkan poin sedangkan pasangan yang tidak lancar mendapat poin nol, poin akan dimasukan sebagai nilai tugas, dan permainan ini sangat berpengaruh terhadap keterampilan siswa dalam memulai percakapan dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan tujuan dari permainan tanya jawab itu sendiri yaitu untuk melatih siswa agar mampu berkomunikasi dengan siswa lain, dan sesuai dengan salah satu aspek keterampilan berbahasa yaitu mampu memulai pembicaraan dengan orang lain. Menurut Mayumi, salah satu cara menstimulasi siswa untuk berani berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain (dalam hal ini menggunakan bahasa mandarin) yaitu dengan stimulasi berupa permainan-permainan yang memiliki aturan main menuntut siswa untuk berbicara dengan lawan mainnya (siswa lain) dengan menggunakan kemampuan bahasa yang dimilikinya [12]. Ketika subjek memainkan permainan tanya jawab, siswa “dipaksa” untuk berkomunikasi berbahasa mandarin melalui aturan main yang telah ditetapkan. Dalam permainan tersebut siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari kata yang diberikan peneliti, kemudian lawannya menjawab dengan kata yang menjadi petunjuk dari peneliti, dengan demikian semua siswa yang memainkan permainan tersebut mau tidak mau harus berkomunikasi dengan lawan mainnya untuk dapat memainkan permainan tersebut. Maka berdasarkan hasil analisis peneliti menyimpulkan bahwa permainan

tanya jawab terbukti efektif untuk menstimulasi siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa mandarin dengan siswa lainnya, hal ini diindikasikan dengan adanya komunikasi yang lebih aktif dari masing-masing siswa setelah memainkan permainan tanya jawab.



Gambar 1. Aktivitas Siswa Siswi Dalam Mempersiapkan Permainan Tanya Jawab

Permainan kedua yaitu permainan tebak kata bersambung, dalam permainan ini, siswa dituntut untuk berfikir memecahkan permasalahan dalam kelompoknya. Kerjasama sangat dituntut dalam permainan ini. Aspek yang ditekankan dalam permainan ini adalah agar siswa mampu untuk bekerjasama dengan orang lain dalam satu kelompoknya. Pennazio menyatakan bahwa siswa akan terdorong untuk bekerjasama dengan siswa lain jika dalam suatu kelompok atau komunitas, terdapat pembagian tugas yang jelas tanpa disertai dengan keaburan tanggung jawab (*diffusion of responsibility*) [13]. Dalam permainan tebak kata bersambung, kata yang disebutkan oleh semua anggota kelompok akan menjadi satu kalimat yang mengandung arti dan makna sesuai yang telah dipelajari siswa, oleh karena itu perlu ada pembagian tugas yang jelas dari masing-masing anggota kelompok, sehingga tanggung jawab tiap tugas dibebankan oleh siswa yang bersangkutan, dan untuk kelompok yang mampu menebak kata dan dapat disusun menjadi kalimat yang benar, maka akan memperoleh poin dan poin akan sebagai nilai tugas dan kuis pembelajaran Bahasa mandarin, Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata bersambung sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkerjasama. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kekompakan dalam tiap kelompok subjek dalam menyelesaikan tugas permainan tersebut.



Gambar 2. Aktivitas Siswa Siswi Dalam Mempersiapkan Permainan Tebak Kata Bersambung

Permainan ketiga yaitu permainan batu gunting kertas, permainan ini dilakukan secara berkelompok dan diwakili oleh satu siswa yang kemudian diadu dengan perwakilan kelompok lain untuk bermain permainan batu gunting kertas, dalam permainan ini bagi perwakilan yang kalah dalam permainan batu gunting kertas harus menjawab kata atau kalimat yang diberikan oleh peneliti, dan dalam menjawab, wakil kelompok dapat bertanya atau minta bantuan kepada kelompoknya. Aspek yang ditekankan dalam permainan ini adalah agar siswa mampu bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk menjawab kata atau kalimat yang diberikan oleh peneliti, dan mampu melatih keterdekatan secara personal dengan orang lain dengan menggunakan bahasa mandarin. Melalui permainan ini, siswa dituntut untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya secara lebih dekat. Berdasarkan analisis peneliti, permainan batu gunting kertas ini terbukti mampu meningkatkan keakraban siswa dengan siswa lainnya. Mereka berani untuk berbicara, bertanya dan berkomunikasi dengan lebih akrab dan lebih dekat kepada kelompoknya.



Gambar 3. Aktivitas Siswa Siswi Dalam Pelaksanaan Permainan Batu Gunting Kertas

Permainan yang keempat adalah permainan menulis, cara permainan ini adalah dengan menebak gerakan gestur tubuh dari peneliti, kemudian oleh perwakilan kelompok ditulis kata mandarinnya dari gerakan gestur tubuh peneliti. Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa mampu memahami gerakan gestur tubuh peneliti, kemudian dituangkan dalam kata berbahasa mandarin berupa tulisan Hanzhi Sehingga pada akhirnya siswa akan menjadi berusaha mengingat kosakata dan hanzinya, karena menurut Scassellati *et al*, jika siswa dilatih untuk menulis kata baru maka akan berpengaruh pada memori/ingatan dalam penguasaan kosakata baru [14]. Berdasarkan hasil analisis peneliti, permainan ini terbukti efektif dalam menghafal kosakata baru, hal ini terbukti dalam bentuk kejadian nyata yaitu siswa mampu dengan cepat menghafal kosakata baru.



Gambar 4. Aktivitas Siswa Siswi Dalam Pelaksanaan Permainan Menulis

Hal lain yang juga ikut mempengaruhi meningkatnya keterampilan berkomunikasi berbahasa mandarin siswa adalah faktor lingkungan. Lingkungan dimana siswa biasa berinteraksi dengan orang lain adalah tempat yang paling penting untuk anak melakukan imitasi dan adaptasi dalam hal berinteraksi dengan orang lain. Lingkungan yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung, sangat mendukung proses pembelajaran bagi siswa dalam hal bersosialisasi dengan menggunakan bahasa mandarin [13]. Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya lagi rasa malu-malu antara siswa dalam berinteraksi menggunakan bahasa mandarin walaupun bahasa mandarin yang digunakan sangat sederhana dan sesuai dengan kemampuan siswa saja.

Mengenai kontribusi lingkungan sekolah atau lingkungan kelas terhadap peningkatan keterampilan berbahasa asing secara umum, Kumazaki *et al*. menyatakan bahwa proses pembentukan keterampilan berbahasa asing tidak lepas dari proses belajar secara individual maupun sosial. Proses secara individual tersebut menyangkut pengalaman psikologis yang didapat secara timbal balik dari lingkungan, semakin sering individu berkomunikasi dua arah dengan orang-orang yang ada di lingkungannya, maka akan semakin menstimulasi otak dan syaraf-syaraf mulut dan lidah untuk semakin terbiasa melafalkan kosa kata dalam bahasa asing yang sedang dipelajarinya. Sedangkan proses belajar secara sosial diperoleh dari berbagai aktifitas (termasuk belajar dengan metode konvensional atau melalui permainan) sebagai hasil interaksi pribadi seseorang dengan lingkungan [15].

Fernandes menyatakan bahwa keterampilan berbahasa bukan merupakan keterampilan bawaan yang telah ada semenjak manusia dilahirkan. Walaupun potensinya sudah dipetakan dalam teori Multiple-intelligence yang didalamnya terdapat kecerdasan linguistic, tetapi tanpa stimulasi dan latihan secara konstan, kecerdasan linguistic tidak akan berkembang. Keterampilan berbahasa merupakan bagian dari kepribadian yang terbentuk dari

hasil interaksi dan perkembangan melalui proses belajar individu dan sosial [16]. berdasarkan interaksi langsung, maka akan diperoleh informasi tentang kemampuan diri sendiri dalam berbahasa, sedangkan dari pengalaman sosial individu dapat mengevaluasi diri dan membandingkannya dengan kemampuan berbahasa orang lain. Evaluasi diri ini akan membuat seseorang paham akan kemampuan dirinya dalam berbahasa asing dan dapat mengukur seberapa jauh kemampuan dirinya dengan orang lain. Bharatharaj, juga menyatakan bahwa keterampilan berbahasa asing bukan merupakan sesuatu yang sifatnya bawaan, tetapi merupakan sesuatu yang terbentuk karena interaksi [17]. Attawibulkul menambahkan bahwa kepercayaan diri sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbahasa asing. Ada yang memiliki kepercayaan diri penuh dan ada yang kepercayaan diri rendah. Semakin tinggi tingkat kepercayaan diri, maka semakin berani dalam berlatih berbahasa asing walaupun kemampuan bahasanya tidak terlalu baik. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kepercayaan diri, maka individu makin merasa minder dalam berkomunikasi dalam bahasa asing karena merasa dirinya kurang mampu [18].

Peningkatan keterampilan berbahasa mandarin yang diperoleh subjek eksperimen sebenarnya telah diperkuat oleh pendapat Cheung & Vijayakumar bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan subjek dalam berbahasa asing adalah keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa. Keempat faktor tersebut sangat potensial dalam perkembangan dasar-dasar keterampilan berbahasa mandari siswa karena dari situlah siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam berlatih menggunakan bahasa mandarin yang dimilikinya [19].

Elflein menambahkan bahwa perkembangan keterampilan berbahasa asing sangat terkait dengan aspek perkembangan bahasa secara umum yaitu: *connectedness, information exchange, establishing common ground, conflict resolution, positive reciprocity and self disclosure* [20]. Hal itu semua bisa didapatkan jika siswa berinteraksi baik secara langsung maupun distimulasi dengan permainan. Interaksi sosial yang menstimulasi dan merangsang keterampilan berbahasa merupakan salah satu pendorong utama perkembangan berbahasa individu dibanding individu belajar secara mandiri atau autodidak. Interaksi sosial yang merangsang ini akan mendorong perkembangan perbendaharaan kosakata sekaligus pelafalan kata demi kata dalam bahasa asing [21]. Sedangkan pembelajaran mandiri hanya akan mengasah keterampilan berbahasa pada satu sisi saja, sementara tidak ada semacam latihan komunikasi dua arah yang justru sangat penting bagi percepatan perkembangan keterampilan berbahasa asing, dalam hal ini adalah bahasa mandarin.

Konsep bermain sambil belajar menurut Tedjasaputra bahwa bermain sambil belajar merupakan bentuk aktivitas yang sangat potensial untuk mengembangkan tiga aspek dalam diri individu yakni; aspek sosial, aspek emosi, dan aspek kognisi secara simultan. Melalui bermain/permainan peserta didik dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman bermainnya yang dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien. Sehingga peserta didik dapat mengemukakan isi pesan maupun perasaannya melalui bahasa yang dipelajarinya, dengan demikian peserta didik dapat saling bertukar informasi dan berkomunikasi satu sama lain. Dengan permainan siswa juga akan mengukur dan membandingkan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam berbahasa asing sehingga dapat membantu melakukan evaluasi diri yang positif dan akan menumbuhkan kepercayaan diri yang positif [22].

Siswa juga dapat belajar dari pengalaman yang ia peroleh dari metode belajar sambil bermain. Ketika belajar melalui permainan interaktif, siswa merasa tidak jenuh untuk menyerap materi pembelajaran bahasa mandarin, bahkan mereka merasa lebih menikmati belajar dengan metode permainan interaktif. Permainan interaktif akan menstimulasi siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa mandarin dengan teman sepermainannya. Hal ini akan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa mandari, keberanian siswa dalam berbahasa mandarin akan menjadi dasar untuk meningkatkan keterampilan bahasa mandarin siswa dengan orang lain diluar sekolah atau ketika melamar pekerjaan di perusahaan dengan tuntutan kemampuan berbahasa mandarin. Dari penelitian eksperimen ini, permainan interaktif bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat dipergunakan para pendidik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mandarin siswa secara khusus, atau keterampilan bahasa asing lainnya secara umum.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan permainan interaktif benar-benar memiliki pengaruh dan sesuai untuk membantu meningkatkan keterampilan berbahasa mandarin pada siswa

SMA. Melalui permainan interaktif, siswa terstimulasi untuk memulai pembicaraan dan berkomunikasi dengan siswa lain dalam situasi yang non-formal dan penuh keceriaan. Dengan kondisi tersebut, siswa tidak merasa cemas dan malu untuk berinteraksi dengan menggunakan bahasa mandarin yang dimilikinya. Kepercayaan diri dapat tumbuh dengan positif karena permainan memberikan rasa aman dan nyaman dalam berlatih bahasa mandarin. Terbuktinya hipotesis yang diajukan oleh peneliti dapat menarik kesimpulan yang lebih besar bahwa permainan interaktif juga dapat dipakai untuk meningkatkan keterampilan bahasa asing lainnya seperti bahasa inggris, arab, perancis, dan lain sebagainya karena mekanismenya sangat mendukung dan kondusif bagi pembelajaran bahasa apapun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Desmita. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2007.
- [2] Liliweri A. Komunikasi: Serba Ada Serba Makna. Jakarta: Kencana; 2011.
- [3] Sethi D, Seth M. Interpersonal Communication: Lifeblood of an organization. IUP J Soft Ski 2009;Vol. III:32–40.
- [4] Hardjana AM. Komunikasi Intrapersonal dan Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: Kanisius; 2003.
- [5] Tubbs SL, Moss S. Human Communication. Konteks-konteks Komunikasi (Penerjemah Dedi Mulyana). Bandung: PT. Remaja Rosda Karya; 2001.
- [6] Adji R. Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin (monograf). Bekasi: President University Press; 2020.
- [7] Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. 21st ed. Bandung: Alfabeta; 2015.
- [8] Latipun. Psikologi Eksperimen. Malang: UMM Press.; 2002.
- [9] Sukardi. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: PT Bumi Aksara; 2011.
- [10] Herdiasyah H. Metodologi Penelitian Kualitatif - Perspektif Konvensional dan Kontemporer. Jakarta: Salemba Humanika; 2019.
- [11] Khojanazarova. N. The Essence of Socialization of Children in Preschool Educational Institutions on the Basis of a Systematic Approach. World Bull Soc Sci 2022;7:5–7.
- [12] Mayumi A. The Role Of The Adult In The Child's Early Music Socialization: A Vygotskian Perspective. Visions Res Music Educ 2021;16.
- [13] Pennazio V. Social robotics to help children with autism in their interactions through imitation. Res Educ Media 2017;9:10–16.
- [14] Scassellati B, Boccanfuso L, Huang C-M, Mademtzi M, Qin M, Salomons N, et al. Improving social skills in children with ASD using a long-term, in-home social robot. Sci Robot 2018;3.
- [15] Kumazaki H, Yoshikawa Y, Yoshimura Y, Ikeda T, Hasegawa C, Saito DN, et al. The impact of robotic intervention on joint attention in children with autism spectrum disorder. Mol Autism 2018;9:2–10.
- [16] Fernandes C. The relationship between teacher communication, and teacher credibility, student motivation, and academic achievement in India (UMI No. 10980753). Dr Diss Concordia Univ Portl 2019;ProQuest.

- 
- [17] Bharatharaj J, Huang L, Mohan RE, Al-Jumaily A, Krägeloh C. Robotassisted therapy for learning and social interaction of children with autism spectrum disorder. *Robotics* 2017;6:4.
  - [18] Attawibulkul S, Sornsuwonrangsee N, Jutharee W, Kaewkamnerdpong B. Using storytelling robot for supporting autistic children in theory of mind. *Int J Biosci Biochem Bioinforma* 2018;9:100–108.
  - [19] Cheung MWL, Vijayakumar R. A guide to conducting a meta-analysis. *Neuropsychology* 2016;Rev 26:121–128.
  - [20] Elflein J. Prevalence of autism spectrum disorder among children in select countries worldwide as of 2020. *Statista* 2020.
  - [21] Hurlock E. *Perkembangan Anak*. 1st ed. Jakarta: Erlangga; 191AD.
  - [22] Tedjasaputra M. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo; 2001.