

**EFEKTIFITAS PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA
TIONGHOA MELALUI PERMAINAN DI KURSUS BAHASA
TIONGHOA ELYON**

游戏在泗水市崇高华教中心南校区的汉语词汇教学效果

Jeanefer

Liejanto Wijaya, S.T. & Wang YiFeng, B.A.

Program Studi Sastra Tionghoa Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

E-mail: jen_vnc61@yahoo.com, loliejanto@gmail.com, &
mail.wangyifeng@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan bahasa Tionghoa sebagai bahasa kedua saat ini semakin meningkat. Pada pengajaran bahasa Tionghoa khususnya pengajaran kosa kata, salah satu cara yang dapat digunakan oleh pengajar bahasa Tionghoa adalah dengan menggunakan metode permainan. Saat ini masih banyak pengajar bahasa Tionghoa yang menggunakan metode pengajaran tradisional. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian mengenai efektifitas pengajaran dengan permainan dalam pengajaran kosakata bahasa Tionghoa di kursus bahasa Tionghoa Elyon. Metode penelitian yang digunakan ialah desain pengukuran berulang dengan penyajian data menggunakan statistik deskriptif dan *t-test*. Subjek penelitian ini ialah siswa-siswi kelas 3 dan pengajar bahasa Tionghoa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran kosakata bahasa Tionghoa dengan permainan lebih efektif bagi siswa dalam belajar bahasa Tionghoa. Dan metode pengajaran dengan permainan ini juga dapat mengembangkan kreativitas bagi pengajar bahasa Tionghoa.

Kata kunci : Efektifitas, metode pengajaran, kosakata, bahasa Tionghoa, permainan

摘要

学汉语的人越来越多。在汉语教学中，尤其是汉语词汇教学，老师可以用游戏教学来教学。但是现在有许多汉语老师仍旧使用传统教学法。因此，笔者进行了游戏在泗水市崇高华教中心南校区的汉语词汇教学效果的研究。所使用的研究方法是使用描述性统计和双样本 T 检验的数据。本研究对象是三年级学生。研究结果表明用游戏教学法对学生学习汉语词汇更有效。游戏教学法可以提高汉语老师的创造性。

关键词：效果，教学法，词汇，汉语，游戏

PENDAHULUAN

Instruksi Presiden No. 14 Tahun 1967 tentang pelarangan seluruh kegiatan yang berhubungan dengan adat istiadat Tionghoa telah dicabut berdasarkan Keputusan Presiden No. 6 Tahun 2000 sehingga banyak sekolah yang kembali mengajarkan bahasa Tionghoa. Penggunaan bahasa Tionghoa sebagai bahasa kedua di Indonesia semakin lama semakin meningkat. Penggunaan bahasa Tionghoa di sekolah khususnya di kota Surabaya terlihat dari banyaknya sekolah yang memasukkan bahasa Tionghoa dalam kurikulum pendidikan. Tidak hanya itu, beberapa sekolah khususnya sekolah tiga bahasa juga mewajibkan para siswanya untuk menggunakan bahasa Tionghoa dalam berkomunikasi ketika berada di lingkungan sekolah. Dengan kondisi demikian, beberapa sekolah dan orang tua tertolong dengan hadirnya tempat-tempat kursus bahasa Tionghoa, salah satunya adalah kursus bahasa Tionghoa Elyon. Sejak berdiri pada tahun 2007, kursus bahasa Tionghoa Elyon sudah menolong banyak siswanya untuk mempelajari bahasa Tionghoa dengan ditunjang guru yang berkualitas dan program pendidikan yang menarik minat anak.

Dalam pembelajaran bahasa Tionghoa, salah satu pembelajaran yang paling dasar yaitu pembelajaran kosa kata. Menurut Yáng (2005), pengajaran kosa kata dalam bahasa Tionghoa merupakan pengajaran yang paling dasar. Pada pengajaran kosa kata, para pengajar akan mengajarkan tulisan, cara pengucapaan, dan arti dari kosa kata tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa Tionghoa, pengajar lebih banyak menggunakan metode pengajaran tradisional. Metode pengajaran tradisional memang mudah digunakan dalam proses belajar mengajar dan tentu saja dapat menyampaikan informasi secara cepat. Namun metode pengajaran tradisional juga memiliki kelemahan yaitu menitik-beratkan upaya untuk menghabiskan materi pelajaran sehingga terjadi kesulitan dalam menjaga siswa untuk tertarik dan fokus terhadap apa yang diajarkan. Selain itu, metode pengajaran tradisional lebih mengarah pada metode pengajaran *Teacher Centered* yaitu guru bertugas mengajar dan murid hanya mendengarkan saja. Penggunaan metode pengajaran tradisional ini masih banyak digunakan oleh pengajar bahasa Tionghoa dalam menyampaikan materi.

Kesulitan siswa untuk tertarik pada materi pelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Tionghoa juga dialami oleh siswa-siswi kelas 3 di kursus bahasa Tionghoa Elyon. Pengajar bahasa Tionghoa lebih banyak menjelaskan materi yang diajarkan sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan. Untuk itulah penulis memilih siswa-siswi kelas 3 di kursus bahasa Tionghoa Elyon sebagai objek dalam penelitian ini.

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pengajar bahasa Tionghoa dalam penyampaian materi adalah dengan menggunakan metode permainan. Metode permainan dapat disesuaikan dengan kemampuan murid dan juga sesuai dengan materi pelajaran. Metode permainan yang telah dipakai adalah *flash card*, tebak kata, *chinese whisper*, dan lain-lain. Dengan adanya metode permainan tersebut, para murid akan merasa bahwa belajar bahasa Tionghoa sangatlah menyenangkan. Selain itu, cara ini juga dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar bahasa Tionghoa.

Dikarenakan metode pengajaran dengan permainan ini belum dilakukan tes yang disesuaikan dengan karakteristik siswa-siswi di Indonesia khususnya di Surabaya maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan mengenai metode permainan dalam mengajar bahasa Tionghoa bagi siswa-siswi kelas 3.

Seberapa efektif pengajaran kosakata bahasa Tionghoa melalui permainan dibandingkan dengan pengajaran secara tradisional. Efektifitas diukur melalui seberapa signifikan perbandingan nilai tes setelah pengajaran dengan permainan (T3 dan T4) dan pengajaran tradisional (T1 dan T2).

KAJIAN PUSTAKA

Sub Kajian Pustaka

Sejarah Pendidikan Bahasa Tionghoa di Indonesia

Bangsa Tionghoa telah masuk ke Indonesia sebelum masuknya bangsa Barat. Selain menetap di Indonesia, mereka juga mewariskan budaya dan bahasa Tionghoa kepada keturunannya. Ketika Indonesia memperjuangkan kemerdekaan, beberapa pejuang dari kalangan Tionghoa juga turut serta memperjuangkan kemerdekaan. Pada masa pemerintahan Presiden Soekarno, hubungan antara Presiden Soekarno dan tokoh dari kalangan Tionghoa sangat baik. Namun tanpa diduga pada tahun 1959, Presiden Soekarno mengeluarkan Peraturan Pemerintah No. 10 tahun 1959 yang berisi larangan bagi WNA Tionghoa untuk berdagang eceran di luar ibukota provinsi dan kabupaten. Hal tersebut sangat berdampak bagi kehidupan orang Tionghoa di Indonesia. Lalu pada masa pemerintahan Presiden Soeharto, beliau mengeluarkan Instruksi Presiden no.14 tahun 1967 yaitu adanya pelarangan kegiatan apapun yang berhubungan dengan adat istiadat Tionghoa. Wēn Guǎng Yì (1997) juga mengatakan bahwa pada tahun 1967 sebanyak 629 sekolah bahasa Tionghoa ditutup secara paksa.

Masa pemerintahan Presiden Abdul Rahman Wahid atau yang lebih dikenal dengan Presiden Gus Dur dimulai sejak tahun 1999-2001. Pada tahun 2000, Presiden Gus Dur mengeluarkan Keputusan Presiden Nomor 6 tahun 2000 tentang pencabutan Inpres No 14 Tahun 1967 tentang agama, kepercayaan, dan adat istiadat Tionghoa (Lina, 2006). Dan pada tahun 2001, pemerintahan Presiden Gus Dur tergantikan oleh Presiden Megawati Soekarnoputri. Pada masa pemerintahannya, Presiden Megawati Soekarnoputri mengeluarkan Keputusan Presiden No 19 tahun 2002 mengenai peresmian Imlek sebagai hari libur nasional. Sejak saat itu, orang Tionghoa tidak hanya mendapatkan kebebasan untuk melaksanakan adat istiadatnya, tetapi juga dapat mengembangkan pembelajaran bahasa Tionghoa di Indonesia. Beberapa sekolah di Indonesia juga kembali mengajarkan bahasa Tionghoa. Hal ini membuat perkembangan bahasa Tionghoa di Indonesia semakin meningkat.

Pengajaran Tradisional

Pada pengajaran tradisional, guru lebih banyak menggunakan cara menjelaskan secara lisan dan tulisan dalam mengajar. Dalam hal ini bentuk

pengajaran tradisional dalam pengajaran bahasa Tionghoa menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan dan tidak sesuai dengan pengajaran bahasa (Zhào, 2008). Pengajaran tradisional sangat menekankan pada pengajaran dengan menggunakan papan tulis. Pengajar menggunakan papan tulis untuk menjelaskan tentang materi pelajaran. Dalam pengajaran bahasa Tionghoa dengan metode tradisional, pengajar dapat mengajarkan cara menulis huruf *hanzi* secara langsung di papan tulis dengan urutan penulisan yang benar. Dengan cara seperti ini, siswa akan melihat dengan jelas cara penulisan yang benar. Pada pengajaran tradisional ini, fokus siswa juga lebih terarah pada pengajar.

Kelemahan dalam pengajaran tradisional yaitu interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa bersifat satu arah dikarenakan guru lebih banyak menjelaskan materi yang diajarkan sehingga murid hanya akan menerima informasi secara pasif. Kesulitan yang akan dialami oleh guru yaitu pada pengajaran tradisional tidak semua murid dapat belajar dan menerima pengetahuan dengan baik dengan cara mendengarkan saja. Hal tersebut akan membuat guru mengalami kesulitan dalam menjaga murid untuk tertarik pada materi pelajaran.

Pengajaran Permainan

Permainan merupakan alat yang bisa digunakan untuk mengajar dan mendidik siswa (Ismail, 2006). Pengajaran dengan menggunakan permainan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Djuanda, 2006). Pengajar dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan permainan. Permainan merupakan salah satu cara belajar bagi siswa. Dengan adanya permainan, maka siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar. Permainan juga merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan diiringi dengan emosi yang positif (Péng, 2014). Selain itu, pengajaran dengan permainan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar (Padmono, 2011). Pengajaran dengan permainan selain dapat mengembangkan kognitif, emosi, dan sosial, tetapi juga dapat memotivasi anak dalam pembelajaran bahasa kedua (Bredenkamp & Copple, 1999).

Permainan yang dilakukan juga harus mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa apakah sudah sesuai dengan permainan yang akan dilakukan. Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, namun pengajar yang akan melakukan kegiatan harus benar-benar mengetahui dengan jelas tingkat kemampuan dari para siswa. Jika permainan yang telah dilakukan tidak sesuai dengan kemampuan siswa maka pengajar harus mengevaluasi permainan tersebut.

Pada saat melakukan kegiatan permainan, pengajar harus menjelaskan tujuan dalam permainan, peraturan permainan, dan waktu permainan. Pengajar harus mengingatkan siswa bahwa tujuan dalam kegiatan permainan ialah untuk belajar (Bao, 2010).

Kesulitan yang harus diperhatikan oleh guru dalam metode pengajaran dengan permainan yaitu guru harus mempersiapkan permainan dengan baik karena tanpa persiapan yang matang maka tujuan pembelajaran tidak tercapai, selain itu juga tidak semua materi dapat disajikan dengan permainan dan memerlukan waktu yang cukup panjang.

Metode pengajaran dengan permainan mempunyai kelebihan yaitu dapat mendorong minat anak untuk belajar karena dengan bermain anak secara tidak

sadar sedang belajar sesuatu, mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar, meningkatkan daya ingat murid, dan dapat mengembangkan kognitif anak.

Dasar Perencanaan Permainan

Tujuan Permainan

Pengajar harus memiliki tujuan dalam membuat sebuah permainan dalam pembelajaran. Pengajar tidak boleh merencanakan permainan dengan sembarangan (Bao, 2010). Dalam menentukan kegiatan permainan, pengajar harus terlebih dahulu melihat isi dan tujuan pengajaran serta tingkat kemampuan para siswa. Oleh karena itu, pengajar harus benar-benar menentukan permainan yang sesuai dengan pokok pembelajaran.

Pada saat merencanakan permainan, pengajar harus menekankan inti dari permainan itu sendiri. Jangan sampai membuat siswa tidak mengerti dengan tujuan permainan tersebut. Jika pengajar tidak menekankan tujuan dari permainan tersebut, maka permainan tersebut akan kehilangan tujuannya dan membuat siswa berpikir untuk bersenang-senang.

Kreativitas Permainan

Dalam merencanakan sebuah permainan, pengajar harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Dengan adanya kreativitas dalam membuat permainan, akan membuat suasana dalam kelas menjadi lebih hidup dan para siswa tidak akan mudah merasa bosan (Bao, 2010).

Permainan yang sama jika dilakukan berulang kali akan membuat siswa kehilangan ketertarikan terhadap permainan tersebut. Maka dari itu, pengajar harus memiliki kreativitas dalam permainan, jika permainan tersebut sudah dilakukan beberapa kali, pengajar dapat memakai cara yang baru dalam merencanakan permainan tersebut. Pengajar dapat mencoba beberapa permainan yang berbeda, tidak hanya harus selalu memakai permainan yang sama (Bao, 2010).

Permainan yang telah dibuat harus dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa merasa tertantang, sehingga siswa tertarik untuk ikut dalam permainan tersebut dan berharap untuk menang dalam permainan. Jadi, kreativitas dalam permainan itu sangat penting, agar siswa merasa tertarik dalam mengikuti kegiatan permainan.

Fleksibilitas dan Penyesuaian Permainan

Dalam menentukan permainan harus berdasarkan pada tingkat kemampuan mengajar dari pengajar dan kemampuan dari para siswa. Meskipun banyak permainan yang bisa dilakukan namun harus tetap juga memilih permainan yang paling sesuai dengan kemampuan, umur, dan karakteristik siswa. Selain itu juga harus sesuai dengan kondisi pada saat proses belajar mengajar berlangsung (Bao, 2010).

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, pengajar dapat mengadakan permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Ketika permainan itu sudah sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

maka pengajar dapat memulai mengadakan kegiatan permainan. Suasana kelas dan peraturan permainan juga sangat penting untuk diperhatikan. Dalam kegiatan permainan, pengajar juga dapat melakukan interaksi dengan siswa.

Ketika kegiatan permainan telah usai, pengajar harus mampu mengevaluasi permainan tersebut bersama siswa, dalam hal ini siswa dapat menyampaikan pendapatnya mengenai permainan tersebut.

Motivasi Permainan

Permainan yang menarik akan membuat para siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan permainan. Tujuan dalam mengadakan permainan ialah untuk belajar dan memperkuat pengetahuan siswa. Pengajar dapat mengadakan permainan yang menarik dan dapat memotivasi siswa. Permainan yang menarik dapat bermakna bagi siswa (Bao, 2010).

Jika permainan telah usai maka pengajar bisa memberikan penghargaan pada siswa dalam permainan. Hal ini juga dapat memotivasi siswa agar mau semangat mengikuti kegiatan permainan tersebut. Permainan yang memotivasi siswa akan membuat siswa semakin ingat akan pembelajaran tersebut dan membuat mereka terpacu dengan belajar.

Sikap Adil dan Keamanan dalam Permainan

Dalam mengikuti permainan, setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam hal ini, para pengajar harus benar-benar adil dalam membuat peraturan. Pada saat memulai permainan, pengajar harus melihat situasi dan keadaan dalam kelas. Semua siswa harus aktif dalam mengikuti kegiatan permainan, menikmati permainan, dan mendapatkan pelajaran dalam permainan tersebut (Bao, 2010).

Pengajar juga harus memilih permainan yang aman bagi para siswa. Di manapun tempatnya, pengajar harus memperhatikan masalah keamanan permainan, karena keamanan dalam permainan adalah hal yang paling utama (Bao, 2010). Jika permainan tersebut tidak aman dan terjadi masalah, akan mempengaruhi siswa dan juga membuat siswa kehilangan ketertarikan untuk bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen pada pembelajaran bahasa biasanya dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan desain pengukuran berulang. Pada desain pengukuran berulang, kelompok yang sama bisa mendapatkan lebih dari satu kali perlakuan (Phakiti, 2014). Kemudian partisipan akan diberikan tes akhir dan hasilnya akan dilakukan perbandingan, hasil perbandingan yang diperoleh akan dilakukan analisa. Data-data yang dikumpulkan merupakan data statistik berupa nilai hasil tes yang diberikan di setiap akhir pertemuan.

Pada penelitian ini, penulis juga menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data. Teknik wawancara yang digunakan ialah wawancara terstruktur. Pada teknik wawancara terstruktur pertanyaan-pertanyaan telah dipersiapkan dulu (Moleong, 2007). Penulis melakukan wawancara dengan pengajar bahasa Tionghoa yaitu Novita. Wawancara ini dilakukan untuk

mengetahui tentang pemahaman dan penilaian pengajar terhadap penelitian mengenai metode pengajaran dengan permainan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui pendapat dari pengajar ketika menggunakan metode pengajaran dengan permainan sebagai salah satu alternatif dalam mengajar.

Pada penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data mentah selama proses eksperimen. Adapun untuk menyajikan data, penulis menggunakan software SPSS untuk mendapatkan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk menggambarkan objek yang diteliti melalui data sampel yang telah diperoleh (Sugiyono, 2007).

Kemudian untuk menganalisis data, penulis akan memasukan hasil tes pertama (T1), tes kedua (T2), tes ketiga (T3), dan tes keempat (T4) ke dalam tabel nilai menggunakan uji T (*T-test*). Uji T (*T-test*) yang digunakan adalah uji T (*T-test*) sampel berpasangan. Menurut Sarwono (2009), uji T (*T-test*) sampel berpasangan digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua variabel dalam satu kelompok. Dalam uji T (*T-test*) sampel berpasangan, sampel yang digunakan sama tetapi pengujian yang dilakukan ialah dengan memberikan suatu perlakuan terhadap sampel tersebut.

Adapun nilai tes pertama (T1) akan dibandingkan dengan nilai tes ketiga (T3), nilai tes kedua (T2) akan dibandingkan dengan nilai tes ketiga (T3), nilai tes pertama (T1) akan dibandingkan dengan nilai tes keempat (T4), dan nilai tes kedua (T2) akan dibandingkan dengan nilai tes keempat (T4). Hasil perbandingan yang diperoleh akan dilakukan analisa untuk diambil kesimpulan.

ANALISIS

Pada penelitian ini, penulis melaksanakan empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2016, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 02 April 2016, pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 20 April, dan pertemuan keempat pada tanggal 04 Mei 2016. Pada pertemuan pertama dan kedua menggunakan metode pengajaran tradisional, sedangkan pada pertemuan ketiga dan keempat menggunakan metode pengajaran dengan permainan. Setiap akhir pertemuan akan diberikan tes dan hasil tes tersebut dibandingkan dengan menggunakan uji T (*T-test*) sampel berpasangan.

Namun pada saat pelaksanaan pertemuan yang ketiga terjadi banyak kontaminasi yaitu keterlambatan kedatangan pengajar, waktu permainan dan waktu pengerjaan tes yang menjadi lebih singkat sehingga hasil tes dari pertemuan ketiga menjadi tidak valid untuk dilakukan analisa. Karena hal tersebutlah maka data yang dipakai adalah nilai tes pertama, kedua, dan keempat.

Analisis Tes Pertama (T1) dan Tes Keempat (T4)

Tabel 1. Uji T (*T-test*) Sampel Berpasangan T1 dan T4

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	test1 - test4	-21,182	21,628	6,521	-35,712	-6,652	-3,248	10	,009

Sumber : Data Software SPSS

Perbedaan rata-rata antara tes pertama (T1) dan tes keempat (T4) yaitu sebesar -21,182 dan simpangan baku sebesar 21,628. Dalam tabel uji T (*t-test*) sampel berpasangan diatas menunjukkan bahwa p.value sebesar 0,009 dengan alfa sebesar 0,05. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa p.value lebih kecil daripada 0.05 yang menyatakan bahwa nilai yang didapatkan pada tes pertama (T1) berbeda dari nilai pada tes keempat (T4). Maka hal tersebut berarti terdapat perbedaan secara statistik yang signifikan antara nilai tes pertama (T1) dengan nilai yang didapatkan pada tes keempat (T4).

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran dengan permainan menunjukkan adanya pengaruh terhadap pengajaran kosakata bahasa Tionghoa. Metode pengajaran dengan permainan memiliki pengaruh untuk memotivasi murid dalam belajar bahasa Tionghoa sehingga murid menjadi lebih aktif dalam belajar khususnya belajar kosakata bahasa Tionghoa.

Analisis Tes Kedua (T2) dan Tes Keempat (T4)

Tabel 2. Uji T (*T-test*) Sampel Berpasangan T2 dan T4

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	test2 - test4	-13,800	19,089	6,037	-27,456	-,144	-2,286	9	,048

Sumber : Data Software SPSS

Perbedaan rata-rata antara tes kedua (T2) dan tes keempat (T4) yaitu sebesar -13,8 dan simpangan baku sebesar 19,089. Dalam tabel uji T (*t-test*) sampel berpasangan diatas menunjukkan bahwa p.value sebesar 0,048 dengan alfa sebesar 0,05. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa p.value lebih kecil daripada 0.05 yang menyatakan bahwa nilai yang didapatkan pada tes kedua (T2) berbeda dari nilai pada tes keempat (T4). Maka hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan secara statistik yang signifikan antara nilai tes kedua (T2) dengan nilai yang didapatkan pada tes keempat (T4).

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran dengan permainan menunjukkan adanya pengaruh terhadap pengajaran kosakata bahasa Tionghoa yaitu mendorong minat murid untuk belajar bahasa Tionghoa sehingga mereka menjadi lebih aktif dan senang dalam belajar bahasa Tionghoa.

Hasil Wawancara

Kesulitan yang paling sering dihadapi oleh siswa dalam belajar bahasa Tionghoa yaitu belajar *hanzi* dan *shengdiao*. *Hanzi* dalam bahasa Tionghoa memiliki banyak goresan sehingga siswa sulit untuk mengingatnya. Tidak hanya itu, dalam belajar *shengdiao*, jika terjadi kesalahan pengucapan maka akan mengakibatkan salah pengertian ataupun orang yang diajak berbicara akan sulit untuk mengerti.

Pengajaran bahasa Tionghoa memberikan respon yang berbeda-beda bagi setiap siswa. Berbagai macam respon yang diberikan oleh siswa terhadap bahasa Tionghoa yaitu beberapa siswa terutama yang masih kecil akan kurang menunjukkan minatnya dalam belajar bahasa Tionghoa. Namun ada beberapa siswa yang cukup antusias dalam belajar bahasa Tionghoa sehingga mereka mudah mengerti pelajaran yang diajarkan. Tetapi saat ini pengajaran bahasa Tionghoa dengan metode permainan membuat para siswa menjadi tidak cepat bosan, mereka menjadi lebih semangat dan aktif dalam belajar bahasa Tionghoa. Selain itu permainan dengan melibatkan gerakan dan adanya gambar membuat siswa dengan mudah menangkap pelajaran.

Dengan adanya metode permainan, siswa memang menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan dan dari metode tersebut mereka juga dapat diajak untuk berpikir mengenai materi baru yang akan dijelaskan.

Diskusi Hasil Penelitian

Dari hasil tes yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa metode pengajaran dengan permainan lebih unggul dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Keunggulan metode pengajaran dengan permainan tersebut meningkatkan motivasi murid dalam belajar khususnya belajar kosakata bahasa Tionghoa. Murid menjadi lebih semangat untuk belajar bahasa Tionghoa. Penulis juga melakukan wawancara kepada pengajar bahasa Tionghoa. Dari hasil wawancara terlihat bahwa suasana kelas menjadi berubah. Murid sangat antusias untuk belajar sambil bermain dan mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Pengajar juga memberikan respon yang positif yaitu pengajar merasa senang telah diperkenalkan dengan satu metode pengajaran yang baru dan dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam mengajar.

Dari penelitian ini tidak hanya memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam belajar kosakata bahasa Tionghoa tetapi juga memberikan manfaat yang baik bagi pengajar bahasa Tionghoa.

KESIMPULAN

Penulis melakukan penelitian mengenai efektifitas pengajaran kosakata bahasa Tionghoa melalui permainan yaitu untuk mengetahui efektifitas hasil pengajaran dengan permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Tionghoa. Melalui hasil penelitian terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran dengan permainan mampu meningkatkan kemampuan murid dalam pembelajaran kosakata bahasa Tionghoa.

Hasil perbandingan juga menunjukkan bahwa metode pengajaran dengan permainan lebih efektif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Keunggulan metode pengajaran dengan permainan ini terlihat bahwa murid menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar bahasa Tionghoa. Pengajar bahasa Tionghoa juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai alternatif dalam mengajar kosakata bahasa Tionghoa.

Untuk meningkatkan pengajaran bahasa Tionghoa, penulis ingin memberikan saran yaitu para pengajar bahasa Tionghoa yang masih menggunakan

cara tradisional dapat menggunakan metode pengajaran dengan permainan dalam mengajar bahasa Tionghoa. Selain bisa meningkatkan kreativitas dalam mengajar, hal tersebut juga dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Tionghoa khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Penulis berharap melalui penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengajaran kosakata bahasa Tionghoa melalui permainan. Penulis menyarankan untuk melakukan lebih banyak pertemuan ketika melaksanakan penelitian sehingga perbedaan hasilnya terlihat lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bao, V. S., Bao, S., & Tian, J. (2010). *The Vault of Teaching Games*. Beijing: Peking University Press.
- Bredenkamp, S., Copple, C. (1999). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C: National Association for the Education of Young Children.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades (6th ed.)*. Boston: Allyn dan Bacon.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Dirjen DIkti.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kartono, K. (1979). *Psikologi Anak*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Lina. (2006). *Perkembangan Pengajaran Bahasa Tionghoa di Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Moleong, L.J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Padmono, Y. (2011). *Manajemen Pembelajaran di Kelas*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Péng, J. Y., et al. (2014). *Organization and Instruction of Kindergarten Game Activities*. Beijing: Educational Science Publishing House.
- Phakiti, A. (2014). *Experimental Research Methods in Language Learning*. London, UK dan New York, USA: Bloomsbury Publishing Plc.
- Rapar, J. (1996). *Filsafat Politik Plato*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarwono, J. (2009). *Statistik Itu Mudah: Panduan Lengkap untuk Belajar Komputasi Statistik Menggunakan SPSS 16*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Talak-Kiryk, A. (2010). *Using Games in A Foreign Language Classroom*. MA Tesol Collection.
- Wēn, G. Y. (1997, 03). *The Ups and Downs of Chinese Education in Indonesia since 1967*. Retrieved 03 23, 2016, from <http://www.cnki.com.cn/>
- Yáng, J. Z. (2005). *Chinese Classroom Teaching Skills*. Beijing: Beijing Language and Culture University.
- Zhào, J. M. (2008). *Introduction to Teaching Chinese as a Foreign Language*. Beijing: Beijing Shang Wu Yin Shu Guan Chu Ban.