

**PENERAPAN PERMAINAN *DOBBLE* DALAM  
PEMBELAJARAN KARAKTER BAHASA TIONGHOA  
(STUDI KASUS DI KALANGAN MAHASISWA  
*INTERNATIONAL BUSINESS ACCOUNTING* UNIVERSITAS  
KRISTEN PETRA)  
使用 *Dobble* 卡游戏认汉字  
(彼得拉基督教大学国际会计系学生的研究案例)**

WINONA  
LIEJANTO WIJAYA      KUO CHUN I

Program Studi Sasta Tionghoa Universitas Kristen Petra,  
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236  
Email: [winonam95@gmail.com](mailto:winonam95@gmail.com)

**ABSTRAK**

Dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Tionghoa ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Pada kenyataannya, di dalam kelas seorang pengajar hanya meminta para siswanya untuk mempelajari sendiri kosakata yang diberikan dengan metode menulis karakter karakter bahasa Tionghoa berulang kali, hal ini seringkali membuat siswa merasa jenuh dan tidak efisien. Pada penulisan skripsi ini, penulis menggunakan media permainan *dobble* untuk membantu mahasiswa *International Business Accounting* untuk belajar karakter bahasa Tionghoa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (pemberian *pre test* dan *post test*) dan kualitatif (wawancara). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kartu permainan *dobble* efektif bagi para pelajar untuk mengenal karakter bahasa Tionghoa karena metode ini berhasil menciptakan suasana yang kondusif, yaitu: komunikasi dilakukan tidak hanya melalui pengajar namun siswa berperan aktif di dalam kelas dan menumbuhkan daya saing terhadap masing-masing siswa untuk berlomba menjadi pemenang dengan menyebutkan *pinyin* dari karakter bahasa Tionghoa. Permainan ini tidak hanya mampu menciptakan hubungan yang baik antara siswa namun juga antara pengajar dan siswa sehingga pengajar dapat lebih mengetahui letak kesulitan yang dihadapi siswa.

**Kata kunci:** Bahasa Tionghoa, karakter bahasa Tionghoa, permainan *dobble*, *International Business Accounting*

## 摘要

在学外语过程中，特别汉语，有些重要的因素，其中之一是理解词汇。事实上若教师只让学习者重复练习书写的方法背生词表，会使学习者感到无聊而成效不佳。本论文对国际会计系学生使用 Dobble 游戏卡，测试其是否能提高学生认字效率。这项研究同时采用定量与定性研究法。研究过程中表现出下列情况：创造有助学习的气氛、不仅是教师，与同学的交流程度也高、为了胜利，学习者不得不表现出积极性。研究结果显示，Dobble 游戏卡对学习者的认字有所帮助。这种游戏不仅能加深师生的交流，也使教师更理解学生面对的问题。

**关键词：**汉语，汉字，Dobble 游戏卡，国际会计系学生

## PENDAHULUAN

Bahasa Tionghoa mempunyai empat aspek penting sama seperti bahasa lainnya, yaitu: aspek mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Di samping itu, ada faktor-faktor yang membuat bahasa Tionghoa berbeda dengan bahasa lain yaitu empat nada yang berbeda, tata bahasa dan aksara bahasa Tionghoa atau yang disebut karakter bahasa Tionghoa. Dalam proses pembelajaran, pemahaman karakter bahasa Tionghoa adalah unsur utama yang tidak boleh diabaikan (Zhou & Li, 2005). Aksara Tionghoa diciptakan sejak ribuan tahun yang lalu, ditemukan pada masa *Huáng dì*, berawal dari piktograf yaitu tulisan yang mirip dengan aslinya, namun seiring berkembangnya jaman, karakter bahasa Tionghoa mengalami perubahan bentuk untuk memudahkan menghafal dan mengingat tulisan. Hingga saat ini, karakter bahasa Tionghoa mempunyai lebih dari 50.000 huruf yang berbeda dimana masing-masing huruf mempunyai arti dan pelafalan yang berbeda.

Di dalam kelas, tantangan mempelajari karakter bahasa Tionghoa tidak hanya dialami oleh pelajar, seorang pengajar pun mempunyai peranan dan tanggung jawab yang besar terhadap perkembangan bahasa muridnya. Nyatanya, di dalam kelas pengajar meminta para siswa untuk mempelajari dan mengingat setiap kosakata yang diberikan. Hal ini membuat para siswa seringkali merasa jenuh dan sulit, karena dalam mempelajari kosakata bahasa Tionghoa pelajar tidak hanya mempelajari arti katanya saja tetapi juga harus mempelajari karakter bahasa Tionghoa. Selain masalah tersebut, masalah lainnya yang dihadapi oleh pelajar pemula adalah metode pembelajaran karakter bahasa Tionghoa yang kurang efisien, yaitu dengan menulis karakter karakter bahasa Tionghoa berulang kali, hal ini membutuhkan waktu yang lama dan dapat membuat siswa yang bersangkutan merasa jenuh (Sri Retnoningsih, dkk, 2015).

Menurut Suprihatiningrum (2013, p. 319) “Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran”. Di dalam kelas, mempelajari karakter bahasa Tionghoa dapat menggunakan banyak cara salah satunya adalah permainan kartu. Kathy Charner (2006) mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu komponen terpenting agar siswa dapat sukses di sekolah karena melalui permainan siswa dapat belajar berkomunikasi, bernegosiasi, memperoleh pengetahuan dan mengasah keahlian berpikir mereka. Jenis permainan kartu yang dapat digunakan beragam, penulis tertarik untuk menganalisis penerapan permainan menggunakan kartu *dobble*<sup>1</sup> untuk membantu para pembelajar pemula mengingat karakter bahasa Tionghoa.

## KAJIAN PUSTAKA

### Penelitian tindakan kelas

Penelitian tindakan kelas adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus. Penelitian tindakan

---

<sup>1</sup> Dobble adalah permainan pengamatan kartu dimana pemain berjumlah dua hingga lima orang akan berlomba untuk mencari simbol yang sama untuk meraih kemenangan.

kelas biasanya terkait dengan persoalan praktik pembelajaran yang dihadapi oleh para guru. Empat tahapan penelitian tindakan kelas:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah tahap paling mendasar dalam penelitian tindakan kelas, dalam tahap ini peneliti fokus menentukan pokok permasalahan yang akan diteliti, kemudian membuat perangkat pembelajaran untuk mendapatkan data dan fakta yang terjadi pada waktu proses tindakan berlangsung.

2. Pelaksanaan

Pada tahapan ini, strategi dan rencana pembelajaran yang telah disiapkan pada tahap perencanaan dilakukan, peneliti harus ingat dan menaati apa yang dirumuskan dalam rencana pembelajaran.

3. Pengamatan

Pengamatan dan pencatatan semua hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, nilai tugas, dll) atau data kualitatif (keaktifan siswa, antusiasme siswa, kreativitas siswa, dll).

4. Refleksi

Pada tahapan terakhir ini, refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang terkumpul kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

### **Media pendidikan**

Media adalah salah satu aspek yang penting dalam metode pengajaran, yaitu sebagai alat bantu mengajar untuk membantu para siswa untuk lebih mudah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus didasarkan kepada pemilihan yang tepat, sehingga dapat menunjang efisiensi proses belajar mengajar. Menurut Harjanto (2005) ada tiga alasan media pendidikan bermanfaat dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi: tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, namun siswa juga berperan aktif sehingga siswa tidak bosan.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan yaitu: mengamati, melakukan latihan dan mendemonstrasikan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mendalami materi yang bersangkutan.

### **Permainan sebagai media pendidikan**

1. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan.
2. Permainan meningkatkan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata.
4. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.

5. Permainan memicu siswa untuk menjadi pemenang.
6. Permainan membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.

Sedangkan kelemahan media permainan yaitu:

1. Isi dari permainan tergantung dari materi yang dipilih secara khusus, dalam penelitian ini hanya 30 kosakata yang digunakan.
2. Pengajar yang tidak dapat mengontrol siswanya akan membuat tujuan dari permainan tidak tersampaikan dengan baik
3. Dapat terjadi pertengkaran antara 2 orang atau lebih
4. Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat yang sesuai dengan kesulitan yang sedang dihadapi siswa.
5. Membutuhkan ruang dan suasana yang mendukung sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.

### **Teori Pengajaran *Cardgame***

Dalam pengajaran bahasa termasuk bahasa asing, seorang guru membutuhkan suatu metode pengajaran untuk menghindari kejenuhan dalam proses pembelajaran. Setiap metode pengajaran bahasa pada dasarnya menginginkan hasil yang sama, yakni agar para pembelajar dapat membaca, berbicara, memahami, menterjemahkan dan mengenal penerapan-penerapan tata bahasa yang dipelajari. Pengajaran melalui permainan sudah lama digunakan sebagai instrumen yang membantu dalam pengajaran bahasa, berikut ini adalah beberapa alasan mengapa permainan menjadi faktor yang instrumental (Wright, Betteridge, & Buckby, 2005):

1. Permainan menambah ketertarikan murid dalam pembelajaran bahasa.
2. *Games* juga menyediakan konteks komunikasi yang bermakna. *Games* apapun termasuk yang sederhana seperti *cardgame* dapat menyediakan komunikasi antar murid, dikarenakan murid akan berusaha mengerti game yang bersangkutan.
3. Emosi – emosi yang muncul ketika memainkan game akan menambah keragaman dalam pengajaran, dibandingkan dengan situasi kelas yang serius.
4. Keberagaman dalam bermain akan menurunkan tingkat kegugupan terutama bagi murid – murid yang pemalu, terutama jika dimainkan di dalam kelompok yang kecil.
5. *Games* dapat melibatkan semua kemampuan bahasa seperti kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan metode, yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif sebagai pendukung. instrumen yang digunakan dalam penelitian kali ini berupa pemberian tes dan menganalisis data setelah selesai melakukan pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2014) metode eksperimen *one-group pretest-posttest design* adalah metode yang hasil perlakuan penelitian akan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan hasil setelah diberi perlakuan.

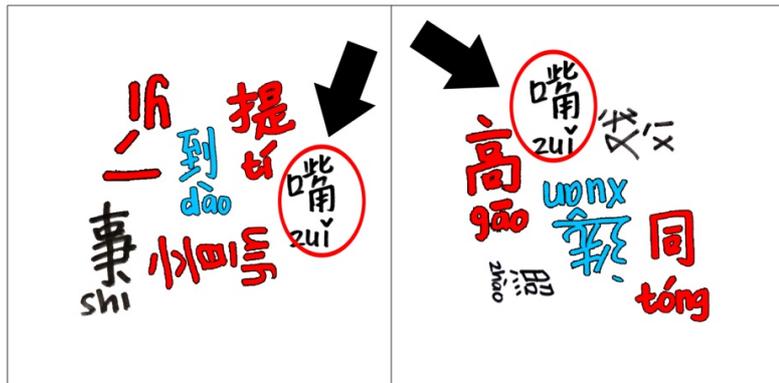
Wawancara adalah komunikasi antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan peneliti. Tujuan pokok dari penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan, mempelajari, dan menjelaskan fenomena sosial dan prespektif individu yang diteliti. Pemahaman fenomena ini dapat diperoleh dengan cara mengobservasi, mendeskripsikan dan mengeksplorasi dalam sebuah narasi. Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis wawancara semistruktur. Tujuan wawancara semistruktur adalah narasumber dapat memberikan pendapat dan idenya terhadap penelitian yang dilakukan.

### Alat Permainan

Kartu *dobble* adalah permainan pengamatan kartu yang berjumlah 30 kartu dimana dalam setiap kartu terdapat enam simbol yang berbeda. Permainan kartu ini dapat dimainkan untuk 2-5 orang dalam satu kelompok. Keunikan dari permainan ini adalah hanya terdapat satu simbol yang sama dalam setiap kartu dengan kartu lainnya dan juga simbol dalam kartu dapat mempunyai bentuk dan ukuran yang berbeda-beda sehingga dapat mengecoh konsentrasi pemain. Dalam memainkan permainan ini, pemain harus berlomba menjadi yang pertama mencari satu simbol diantara dua atau lebih kartu yang berbeda dan mengucapkan simbol yang dimaksud.

Pada penelitian ini, penulis mengganti simbol yang ada dalam kartu *dobble* dengan karakter bahasa Tionghoa. Isi kosakata yang terdapat dalam kartu mencangkup dari buku pelajaran *Business Chinese* dan kosakata dari HSK 3.

Gambar 1: kartu *Dobble*



Sumber: foto dari penulis

### Cara bermain *cardgame*

Sebelum memulai permainan, penulis akan memberikan *pre-test*, kemudian populasi siswa dibagi menjadi 5 kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 orang) setelah itu membacakan peraturan permainan *Dobble*. Setelah selesai bermain, penulis memberikan *post test*.

### Pemberian tes

Tes dilakukan pada kelas berupa tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*). Hasil *pre test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan hasil *post test* digunakan untuk mengetahui hasil dari penerapan permainan dengan menggunakan kartu *dobble* dalam pembelajaran karakter bahasa Tionghoa. Dalam

penelitian ini, *pre test* dan *post test* menggunakan bentuk yang sama, yang terdiri dari 25 soal: 20 soal menghubungkan dan mencari *pinyin* dan 5 soal memilih *pinyin* yang tepat.

## ANALISIS

### 1. Penelitian pertama

Tabel 4.1. Hasil penelitian pertama

No	Kosakata	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	办	17	19
2	举	15	13
3	会	17	20
4	饭	18	12
5	店	16	18
6	画	11	12
7	廊	10	11
8	宴	13	20
9	烤	17	18
10	鸭	16	15
11	愉	11	15
12	快	11	15
13	庆	14	11
14	祝	14	11
15	同	13	12
16	事	13	12
17	随	10	12
18	意	10	12
19	成	15	11
20	功	13	11
21	合	14	16
22	理	13	16
23	进	11	16
24	口	16	15
25	质	13	11
26	量	9	11
27	为	9	13
28	了	10	13
29	商	12	14
30	务	12	10
		<b>Peningkatan</b>	<b>18</b>
		<b>Penurunan</b>	<b>12</b>

Pada pertemuan pertama sebanyak empat siswa dari 25 siswa tidak hadir. Pada saat bermain dibagi menjadi lima kelompok (tiga kelompok dengan jumlah lima orang dan dua kelompok lainnya dengan jumlah tiga orang). Saat permainan berlangsung, para siswa mengalami kesulitan bermain karena suasana kelas sangat gaduh sehingga tidak bisa berkonsentrasi dengan baik. Hal ini dikarenakan mereka tidak mendengar dengan jelas instruksi yang diberikan, sehingga timbul banyak pertanyaan untuk memainkan satu jenis permainan. Penulis mendatangi satu per satu kelompok untuk membantu mereka memainkan kartu *dobble*. Tabel diatas menunjukkan bahwa 18 kosakata mengalami peningkatan, sedangkan 12 kosakata mengalami penurunan. Karakter yang mengalami peningkatan adalah: 办(bàn), 会(huì), 店(diàn), 画(huà), 廊(láng), 宴(yàn), 烤(kǎo), 愉(yú), 快(kuài), 随(suí), 意(yì), 合(hé), 理(lǐ), 进(jìn), 量(liàng), 为(wèi), 了(le), 商(shāng); sedangkan karakter yang mengalami penurunan adalah: 举(jǔ), 饭(fàn), 鸭(yā), 庆(qìng), 祝(zhù), 同(tóng), 事(shì), 口(kǒu), 质(zhì), 成(chéng), 功(gōng), 务(wù).

## 2. Penelitian kedua

Tabel 4.2 Hasil penelitian kedua

No	Kosakata	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	可	12	11
2	爱	11	14
3	电	7	13
4	脑	11	8
5	东	11	13
6	西	12	9
7	上	6	8
8	下	9	11
9	开	12	11
10	关	10	10
11	兴	8	10
12	趣	8	10
13	聊	8	10
14	天	10	11
15	机	7	8
16	场	7	8
17	介	8	5
18	绍	8	5
19	便	9	12
20	宜	9	12
21	跑	10	12
22	步	10	12
23	忘	12	10
24	记	14	14

25	应	8	7
26	该	8	9
27	周	11	13
28	末	12	14
29	锻	6	9
30	炼	7	6
		<b>Peningkatan</b>	<b>21</b>
		<b>Penurunan</b>	<b>9</b>

Pada pertemuan kedua sebanyak sembilan siswa dari 25 siswa tidak hadir. Pada saat bermain dibagi menjadi empat kelompok (dua kelompok dengan jumlah lima orang dan dua kelompok lainnya dengan jumlah tiga orang). Saat permainan berlangsung, kondisi kelas lebih tenang sehingga siswa dapat bermain dengan tenang dan fokus. Tabel diatas menunjukkan bahwa 21 kosakata mengalami peningkatan, sedangkan 9 kosakata mengalami penurunan. Karakter yang mengalami peningkatan adalah: 爱(ài), 电(diàn), 东(dōng), 上(shàng), 下(xià), 关(guān), 兴(xìng), 趣(qù), 聊(liáo), 天(tiān), 机(jī), 场(chǎng), 便(piàn), 宜(yí), 跑(pǎo), 步(bù), 记(jì), 该(gāi), 周(zhōu), 末(mò), 锻(duàn); sedangkan karakter yang mengalami penurunan adalah: 可(kě), 脑(nǎo), 西(xī), 开(kāi), 介(jiè), 绍(shào), 忘(wàng), 应(yīng), 炼(liàn).

### 3. Penelitian ketiga

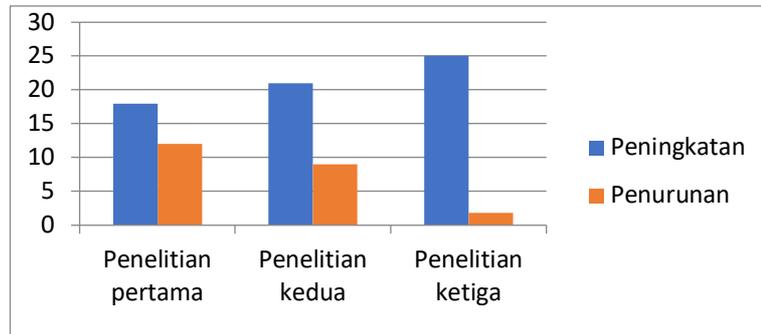
Tabel 4.3. Hasil penelitian ketiga

No	Kosakata	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	网	11	13
2	络	7	10
3	会	12	12
4	议	11	10
5	清	12	11
6	楚	8	11
7	折	9	8
8	扣	8	10
9	过	5	6
10	程	9	5
11	简	5	4
12	单	6	6
13	地	7	9
14	址	7	9
15	提	3	7
16	交	3	7

17	免	7	9
18	费	7	9
19	电	7	8
20	子	7	8
21	销	4	9
22	售	4	9
23	跟	7	9
24	上	11	13
25	联	7	9
26	系	7	7
27	购	5	6
28	物	7	8
29	供	8	8
30	站	7	8
		<b>Peningkatan</b>	<b>25</b>
		<b>Penurunan</b>	<b>5</b>

Pada pertemuan ketiga sebanyak 11 siswa dari 25 siswa tidak hadir. Pada saat bermain dibagi menjadi tiga kelompok (dua kelompok dengan jumlah lima orang dan satu kelompok lainnya dengan jumlah empat orang). Saat permainan berlangsung, kondisi kelas sudah sangat stabil, penulis tidak perlu membacakan peraturan permainan lagi. Tabel di atas menunjukkan bahwa 25 kosakata mengalami peningkatan, sedangkan 5 kosakata mengalami penurunan. Karakter yang mengalami peningkatan adalah: 网(wǎng), 络(luò), 会(huì), 楚(chǔ), 扣(kòu), 过(guò), 单(dān), 地(dì), 址(zhǐ), 提(tí), 交(jiāo), 免(miǎn), 费(fèi), 电(diàn), 子(zǐ), 销(xiāo), 售(shòu), 跟(gēn), 上(shàng), 联(lián), 系(xì), 购(gòu), 物(wù), 供(gōng), 站(zhàn); sedangkan karakter yang mengalami penurunan adalah: 议(yì), 清(qīng), 折(zhé), 程(chéng), 简(jiǎn).

#### 4. Analisis data



Grafik 4.4 perbandingan ketiga penelitian

Berdasarkan grafik diatas, dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan pemahaman karakter bahasa Tionghoa secara bertahap. Menurut teori pengajaran *cardgame*, peningkatan pemahaman karakter bahasa Tionghoa dapat terjadi karena beberapa faktor berikut:

1. Emosi–emosi yang muncul ketika memainkan game akan menambah keragaman dalam pengajaran, dibandingkan dengan situasi kelas yang serius.
2. Keberagaman dalam bermain akan menurunkan tingkat kegugupan terutama bagi murid–murid yang pemalu, terutama jika dimainkan di dalam kelompok yang kecil.
3. Tantangan membuat pemain mengeluarkan usaha yang lebih untuk meraih kemenangan.

Namun, penurunan pemahaman karakter bahasa Tionghoa terjadi karena beberapa faktor berikut:

1. Pemain tidak melihat karakter bahasa Tionghoa, hanya melihat ejaan (*pinyin*).
2. Komposisi tulisan dalam kartu yang kurang pas: tulisan sulit dibaca atau masalah teknis dari percetakan.
3. Adanya tantangan untuk menjadi yang tercepat untuk menemukan satu karakter bahasa Tionghoa yang sama, terlebih tidak hanya berlomba satu lawan satu namun tiga hingga lima orang sekaligus.

#### 5. Wawancara

Dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan teknik wawancara untuk lebih mengetahui keefektifan permainan *dobble* dalam pembelajaran karakter bahasa Tionghoa di kalangan mahasiswa *International Business Accounting* Universitas Kristen Petra. Berikut adalah hasil wawancara dari tujuh siswa:

Tabel 4.5 tabel hasil wawancara

No	Nama (disamarkan)	Jawaban dan alasan	
		Iya	Tidak
1	Ade		Hanya melihat pinyinnya saja, agak susah melihat hanzi dan pinyin bersamaan.
2	Gani	Asik dan unik, ada tantangan untuk menjadi pemenang	
3	Lani		Hanya melihat pinyinnya saja, tidak sempat melihat secara bersamaan karena berlomba dengan yang lain.
4	Adi	Adanya daya saing dengan teman	
5	Fifi	Terpacu untuk mencari 1 karakter bahasa Tionghoa yang sama	
6	Grace	Metode konvensional tidak menarik. Metode kartu lebih mudah dan tidak tegang .	
7	Toni	Permainannya seru, komunikasi tidak hanya berasal dari guru saja.	

Hasil wawancara diatas membuktikan bahwa sistem pengajaran hanzi yang menggunakan kartu sebagai instrumen pengajaran berupa *games* (dobble), memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dikarenakan:

1. Adanya daya saing dan saling berlomba untuk menjadi pemenang.

Menurut pendapat penulis faktor ini adalah faktor yang paling mempengaruhi siswa bermain kartu dobbble. Penullis mengamati khususnya pada penelitian kedua dan ketiga, para siswa sangat antusias untuk bermain dan berlomba untuk menjadi yang tercepat. Faktor ini selaras dengan kelebihan media permainan, yaitu: permainan memicu siswa untuk menjadi pemenang dan teori pengajaran *cardgame*, yaitu keberagaman dalam bermain akan menurunkan tingkat kegugupan terutama bagi murid – murid yang pemalu, terutama jika dimainkan di dalam kelompok yang kecil.

2. Metode konvensional dan pengajaran yang berasal dari guru:

Menurut Harjanto (2005) metode pengajaran lebih bervariasi jika komunikasi dilakukan tidak hanya melalui guru, namun siswa juga harus berperan aktif, sedangkan metode konvensional membuat para siswa bosan dan tidak efisien. Di dalam kelas siswa sebaiknya lebih banyak melakukan kegiatan yaitu: mengamati, melakukan latihan dan mendemonstrasikan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mendalami materi yang bersangkutan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui media permainan kartu *dobble* efektif dalam pembelajaran karakter bahasa Tionghoa. Metode ini berhasil menciptakan suasana yang kondusif, yaitu: komunikasi dilakukan tidak hanya melalui pengajar namun siswa berperan aktif di dalam kelas dan menumbuhkan daya saing terhadap masing-masing siswa untuk berlomba menjadi pemenang dengan menyebutkan *pinyin* dari karakter bahasa Tionghoa. Adanya media kartu *dobble* memberikan pengalaman belajar yang mudah, santai namun tetap efektif.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah variasi permainan yang digunakan kurang beragam, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan semua variasi dari permainan *dobble* yang ada agar siswa lebih mempunyai banyak waktu untuk melihat karakter bahasa Tionghoa dan juga menghilangkan *pinyin* pada kartu agar siswa dapat lebih terpacu untuk mempelajari karakter bahasa Tionghoa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hanum, Farida. 2016. *Pedoman Lengkap Membuat Karya Tulis Penelitian dan Nonpenelitian untuk Guru Guna Menaikkan Pangkat Golongan Profesi Guru*.  
Harjanto (2005). [repository.upi.edu/1284/3/s\\_c0551\\_11995\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/1284/3/s_c0551_11995_chapter2.pdf).  
Diakses 11 November 2017
- Kathy Charner, dkk. (2006). *Brain Power Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga Kids.
- Richards, Jack C.; Theodore S. Rodgers (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge UK: [Cambridge University Press](http://www.cambridge.org).
- Sri Retnoningsih, dkk. (2015). *Visualisasi Tulisan 14 Hanzi Dasar Berupa Piktograf Sebagai Metode Belajar Mudah Mengenal Aksara China*. Bandung: FSRD Itenas | No.3 | Vol. 3
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*,Jogjakarta : AR-Rutz Media.
- Susanto, *Pengembangan KTSP Dengan Perspektif Manajemen Visi*, (Mata Pena, 2007), h.41-42
- Uberman, A. (1998, January-March). The use of games for vocabulary
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). *Games for language learning* (3<sup>rd</sup> ed.). New York: Cambridge University Press. presentation and revision. *Forum*, 36(1), 20-27. Retrieved February 12, 2006.
- Zhou, X.B. & Li., H.O. (2005). *Dui Wai Han Yu Jiao Xue Ru Men*. Guangzhou: *Zhong Shan Daxue Chu Ban She*.