

## PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA MANDARIN SISWA SEKOLAH MINGGU METTAYANA BUDDHIST CENTRE

Nuriani

STAB Bodhi Dharma

\*Corresponding Email : [nurianisu@gmail.com](mailto:nurianisu@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin siswa Sekolah Minggu di Mettayana Buddhist Centre, Medan, dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan permainan edukatif bertema bunga teratai (蓮花 liánhuā). Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian berjumlah 20 siswa berusia antara 7 sampai 12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti kartu bergambar tulisan Mandarin (汉字 Hànzì), puzzle bahasa Mandarin bunga teratai, melipat kertas origami menjadi bentuk bunga teratai dapat meningkatkan minat, motivasi, partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga kemampuan penguasaan kosakata dan pelafalan Bahasa Mandarin siswa juga mengalami peningkatan secara signifikan. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan pembelajaran permainan edukatif berbasis nilai Buddhis dalam pendidikan bahasa Mandarin siswa sekolah minggu.

**Kata Kunci:** bahasa Mandarin; sekolah minggu Buddhis; permainan edukatif; minat; kemampuan berbahasa; bunga teratai; penelitian tindakan kelas

### ABSTRACT

*This research aims to improve the Mandarin language skills of Sunday Buddhist Class' students at Mettayana Buddhist Center, Medan, by enhancing their interest and learning motivation through an educational game approach with a lotus flower theme (蓮花 liánhuā). The method used is classroom action research (CAR). The subjects of the research were 20 students aged between 7 and 12 years old. The results of the study showed that educational games such as Mandarin character flashcards (汉字 Hànzì), lotus flower-themed Mandarin puzzles, and origami paper lotus flower folding activities significantly improve students' interest, motivation, participation in learning. Consequently, students' mastery of vocabulary and Mandarin pronunciation also improved significantly. This study recommends an educational game learning approach based on Buddhist values in Mandarin language education for students of Sunday Buddhist Class.*

**Keywords:** Mandarin language; Sunday Buddhist Class; educational games; interest; language skills; lotus flower; classroom action research

### PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa resmi PBB (Adji, 2020) yang juga merupakan bahasa Internasional dengan jumlah petutur terbanyak di dunia (Hermawan, Endang, & Apriana, 2020). Bahasa Mandarin juga menjadi salah satu bahasa asing yang penting dalam konteks pendidikan Buddhis, khususnya di lingkungan vihara karena banyaknya kitab suci agama Buddha yang berbahasa Mandarin. Namun, mempelajari bahasa Mandarin, mengenali huruf Mandarin (Hànzi), dan pelafalan empat nada Mandarin menjadi tantangan yang cukup besar bagi siswa sekolah minggu. Hal ini senada dengan penyampaian Adji (2020) dalam bukunya Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin yang

menyatakan bahwa Bahasa Mandarin merupakan bahasa paling sulit di dunia karena dalam mempelajarinya banyak hal yang harus diperhatikan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Mandarin dibutuhkan pendekatan yang menyenangkan dan bermakna untuk memperkenalkan bahasa Mandarin di lingkungan vihara, khususnya di sekolah minggu dengan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran bahasa Mandarin di vihara, khususnya di sekolah minggu dapat tercapai.

Bai dalam penelitian "Penerapan Metode Permainan dalam Pengajaran Komprehensif Dasar Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing" menyatakan bahwa pengajaran bahasa Mandarin bagi siswa internasional pada tahap dasar pembelajaran bahasa Mandarin, mempelajari pelafalan, kosakata, dan tata bahasa dapat dengan mudah membuat siswa merasa bosan dan takut akan kesulitan pembelajaran Bahasa Mandarin, yang akan melemahkan antusiasme siswa untuk belajar bahasa Mandarin dan bahkan membuat siswa kehilangan minat untuk belajar bahasa Mandarin. Suasana kelas yang santai yang dihadirkan oleh permainan dan karakteristik permainan itu sendiri yang menarik dapat memecahkan masalah tersebut dengan baik (Bai, 2021).

Wang dalam penelitiannya merancang permainan digital untuk pengajaran karakter Mandarin dengan hasil yang signifikan menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal karakter mandarin. Selain itu, penelitian Wang juga menunjukkan bahwa permainan karakter Mandarin secara signifikan meningkatkan pengenalan karakter dan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan kinerja akademis secara keseluruhan (Wang, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan peneliti di Mettayana Buddhist Centre didapatkan informasi bahwa Mettayana Buddhist Centre sebagai salah satu vihara di Medan yang mengadakan kebaktian dengan membaca sutra berbahasa Mandarin, menyelenggarakan kelas Sekolah Minggu Buddhis untuk siswa-siswa yang memadukan nilai keagamaan dan pembelajaran Bahasa Mandarin. Namun dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah minggu, terdapat beberapa kendala di antaranya pelafalan empat nada yang belum tepat, pengenalan karakter mandarin, dan sulitnya mempelajari bahasa Mandarin membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Mandarin.

Oleh karena itu, dalam penelitian pembelajaran Bahasa Mandarin yang dilakukan peneliti di sekolah minggu Mettayana Buddhist Centre, penulis memilih tema Bunga Teratai (蓮花 liánhuā) karena Bunga Teratai merupakan salah satu simbol penting dalam ajaran Buddha yang melambangkan kesucian dan pencerahan. Untuk pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual agar dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa, maka digunakan media kartu bergambar, puzzle dan melipat kertas origami untuk pendekatan permainan edukatif.

Penelitian ini berfokus pada penerapan permainan edukatif sebagai pendekatan pembelajaran bahasa Mandarin, dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin siswa Sekolah Minggu di Mettayana Buddhist Centre, Medan, dengan tema bunga teratai (蓮花 liánhuā) yang memadukan nilai keagamaan dan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga dapat menjadi pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif yang lebih menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Mettayana Buddhist Centre dengan subjek penelitian adalah 20 siswa sekolah minggu dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Instrumen yang digunakan adalah Lembar observasi, catatan harian guru, kuis lisan, dokumentasi foto.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research merupakan suatu penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tindakan tertentu yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar agar lebih baik dari sebelumnya dengan memperbaiki proses pembelajaran (Riadi, 2022). Dalam penelitian ini, diharapkan pendekatan permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga kemampuan berbahasa Mandarin siswa sekolah minggu di Mettayana Buddhist Centre juga meningkat. Penelitian pada pembelajaran di sekolah minggu ini menggunakan media kartu kosakata Bahasa Mandarin, puzzle, dan kertas origami dengan tema bunga Teratai untuk pembelajaran Bahasa mandarin dengan pendekatan permainan edukatif.

Menurut Widayati, Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang diadakan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Widayati, 2008). Beberapa masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah minggu dalam pembelajaran bahasa Mandarin adalah kurangnya bahan ajar, media pembelajaran, pelafalan empat nada yang belum tepat, sulitnya pengenalan karakter mandarin, sulitnya mempelajari bahasa Mandarin membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Mandarin.

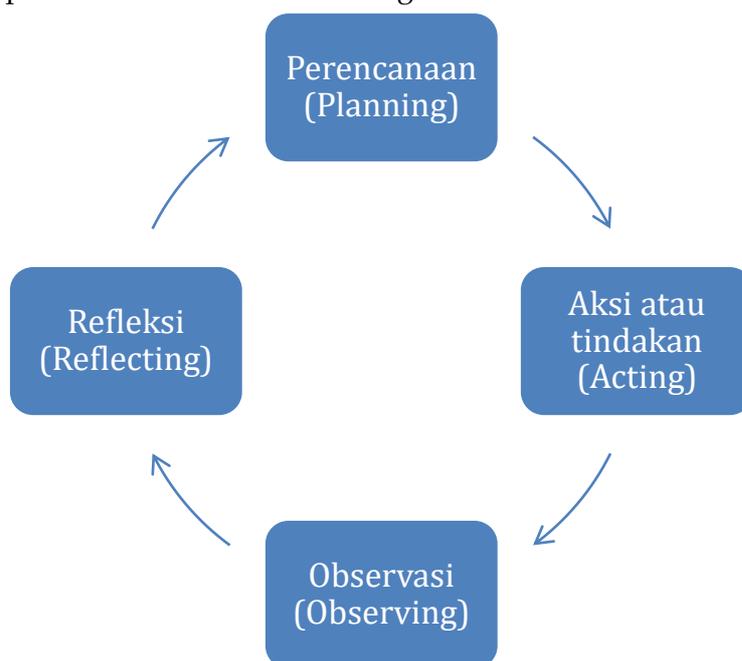
Penelitian ini dilakukan untuk membuat pembelajaran bahasa Mandarin menjadi pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin siswa-siswa sekolah minggu sekaligus meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran bahasa Mandarin di Mettayana Buddhist Centre dan siswa-siswa tidak hanya dibekali pengetahuan tentang bahasa Mandarin, namun juga mendapat pengetahuan tentang ajaran Buddha khususnya tentang Bunga teratai yang menjadi salah satu simbol penting dalam ajaran Buddha.

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu aktivitas penelitian yang dapat dilakukan baik secara individu maupun kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas individual adalah suatu penelitian yang dilakukan seorang pendidik di kelasnya maupun kelas pendidik lain, sedangkan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif adalah penelitian yang dilakukan oleh beberapa pendidik secara sinergis di kelasnya dan pendidik lain yang saling berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan (Widayati, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian individual di kelas peneliti sendiri, yakni di kelas sekolah minggu Mettayana Buddhist Centre untuk pembelajaran bahasa Mandarin dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

Sanjaya dalam buku Penelitian Tindakan Kelas menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara terus menerus melakukan refleksi diri sehingga dapat menemukan kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Sanjaya, 2010). Oleh karena itu, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk menemukan kelemahan proses pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di Mettayana Buddhist Centre agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah minggu untuk

meningkatkan kemampuan berbahasa mandarin siswa-siswa sekolah minggu dengan pendekatan pembelajaran permainan edukatif yang lebih menarik.

Pada penelitian ini, siklus Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Aksi atau tindakan (acting), (3) Observasi (observing), dan (4) Refleksi (reflecting) (Machali, 2022). Kegiatan dengan empat langkah pokok ini berproses membentuk sebuah lingkaran secara terus menerus (Syarifudin, 2021).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan model Kurt Lewin adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan (Planning)

Perencanaan (planning) dilakukan setelah peneliti mendiagnosis masalah yang ada dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, yaitu adanya kesulitan dalam mengenali huruf Mandarin (Hànzi) dan pelafalan empat nada Mandarin juga menjadi tantangan yang cukup besar bagi siswa sekolah minggu, serta pendekatan pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan diagnosis masalah tersebut, peneliti merumuskan penyelesaian masalah dengan mengadakan pembelajaran Bahasa Mandarin dengan pendekatan permainan edukatif yang sesuai untuk siswa sekolah minggu dengan tema bunga Teratai dengan mempertimbangkan bahwa bunga Teratai merupakan salah satu simbol dalam ajaran Buddha.

Perencanaan yang dilakukan penulis berupa:

#### A. Skenario tindakan.

Skenario tindakan yang dipersiapkan berupa skenario pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif yang berisi langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dan kegiatan yang akan dilakukan siswa-siswa ketika peneliti menerapkan tindakan, yaitu:

- 1.) Memperkenalkan media pembelajaran berupa kartu gambar, huruf Hanzi dan Pinyin bertema “Bunga Teratai” beserta Puzzle dan Kertas Origami untuk melipat Bunga Teratai yang akan digunakan.



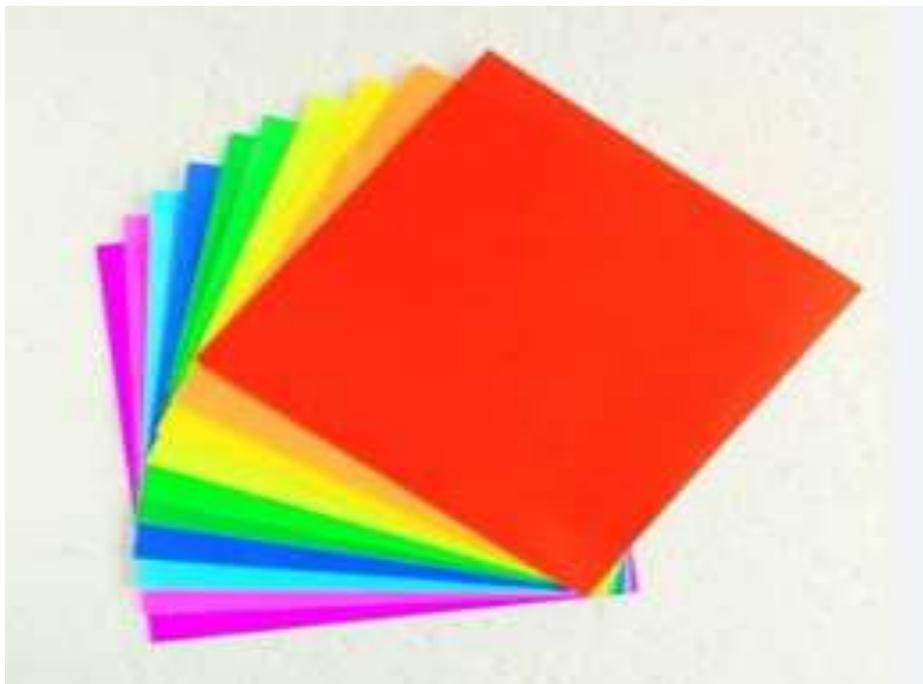
Gambar 2. Kartu Permainan Bergambar Bunga Teratai



Gambar 3. Kartu Permainan Bergambar Bunga Teratai Putih



Gambar 4. Kartu Permainan Bergambar Bunga Teratai Merah



Gambar 5. Kertas Origami untuk Melipat Bunga Teratai

- 2.) Menyampaikan capaian pembelajaran bahasa Mandarin tema Bunga Teratai, yaitu: menguasai intonasi nada pertama, nada kedua, nada ketiga, nada keempat, beserta aturan penulisan Hanyu Pinyin, menguasai kosa kata baru dan memahami cerita "Bunga Teratai" serta dapat meneladani sifat-sifat dan nilai moral dari cerita "Bunga teratai".
- 3.) Memberikan pretest (membaca kosakata "Bunga Teratai").
- 4.) Menuntun dan membaca kosakata baru dari kartu gambar, huruf Hanzi dan Pinyin.
- 5.) Siswa mencari kartu bergambar yang sesuai dengan Gambar, Hanzi dan Pinyin-nya.
- 6.) Siswa menyusun potongan puzzle gambar Bunga Teratai lengkap dengan huruf Hanzi dan Pinyin secara berkelompok.
- 7.) Melipat Bunga Teratai sambil menyebut kosakata yang berhubungan dengan "Bunga Teratai".
- 8.) Memberikan posttest (membaca kosakata "Bunga Teratai").

#### B. Instrumen pengumpulan data penelitian.

Peneliti mempersiapkan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan perangkat tes yang sesuai dengan materi "Bunga Teratai" yaitu:

1. Lembar observasi untuk pelafalan intonasi: nada pertama, nada kedua, nada ketiga, nada keempat.
2. Lembar observasi untuk pengenalan kosakata:

a. 莲花	Liánhuā	Bunga Teratai
b. 红色	Hóngsè	Merah
c. 白色	Báisè	Putih
d. 蓝色	Lánsè	Biru
e. 黄色	Huángsè	Kuning
f. 橙色	Chéngsè	Jingga
g. 绿色	Lǜsè	Hijau

h. 我	Wǒ	Saya
i. 看	Kàn	Melihat
j. 美丽	Měilì	Cantik
k. 静	Jìng	Tenang
l. 干净	Gānjìng	Bersih

C. Perangkat tindakan.

Perangkat tindakan yang disiapkan berupa kartu bergambar dan huruf Hanzi serta pinyin, puzzle bunga Teratai, kertas origami, laptop, ppt.



Gambar 6. Puzzle Bunga Teratai

D. Simulasi tindakan

Simulasi tindakan dilaksanakan pada kelas kecil yang terdiri dari beberapa siswa sekolah minggu.



Gambar 7. Simulasi Melipat Bunga Teratai

## 2. Aksi atau tindakan (acting)

Peneliti mengadakan tindakan penelitian kelas sesuai skenario, instrumen, dan perangkat yang telah dipersiapkan. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah minggu Mettayana Buddhist Centre dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.



Gambar 8. Kegiatan Melipat Bunga Teratai

## 3. Observasi (observing)

Peneliti melakukan observasi pada pembelajaran Bahasa Mandarin dengan pendekatan permainan edukatif. Dari hasil observasi terlihat jelas bahwa siswa-siswa antusias dalam permainan mencari pasangan kartu bergambar dan karakter mandarin serta pinyin yang sesuai. Untuk permainan menyusun puzzle Bunga Teratai berkelompok, siswa-siswa juga sangat antusias berusaha agar kelompok masing-masing dapat menyelesaikan puzzle tersebut dengan cepat. Sedangkan untuk melipat bunga Teratai dengan kertas origami, siswa-siswa bekerja mandiri masing-masing melipat sebuah bunga Teratai, dan beberapa siswa setelah berhasil membuat sebuah bunga Teratai, juga berusaha membantu teman yang belum selesai melipat bunga Teratai.

Dari hasil observasi yang dilakukan diperoleh data:

1. Dalam hal peningkatan motivasi terlihat bahwa 95% siswa menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif.
2. Dalam hal penguasaan kosakata baru didapatkan rata-rata siswa mampu menyebutkan 8-10 kata dengan pelafalan yang benar.
3. Dalam hal partisipasi terlihat bahwa siswa-siswa aktif dalam kegiatan kelompok untuk mencari pasangan kartu bergambar dan karakter Mandarin, siswa juga sangat antusias dalam menyusun puzzle bunga Teratai dan berpartisipasi aktif melipat kertas origami membentuk bunga Teratai.



Gambar 9. Guru Menyampaikan Tata Cara Permainan Mencari Pasangan Kartu

#### 4. Refleksi (reflecting).

Refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir (Mulyatiningsih, 2011). Refleksi mempunyai fungsi untuk menetapkan keputusan keberlanjutan setelah tindakan dilaksanakan (Mulyatiningsih, 2011).

Berdasarkan pengkajian terhadap hasil observasi, dilakukan refleksi bahwa pembelajaran Bahasa Mandarin dengan tema bunga Teratai yang menggunakan pendekatan permainan edukatif efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan secara signifikan menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa Mandarin siswa yang nampak jelas dari hasil permainan bahwa setiap kelompok dapat menunjukkan pasangan kartu bergambar dengan karakter Mandarin dan pinyin yang tepat. Oleh karena itu pembelajaran dengan pendekatan permainan edukatif ini berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan pendekatan ini dapat dilanjutkan untuk tema-tema lainnya di sekolah minggu Mettayana Buddhis Centre.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi dalam penelitian ini, penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media kartu bergambar, puzzle, dan kertas Origami untuk tema "Bunga Teratai" dengan pendekatan permainan edukatif dapat menyelesaikan beberapa masalah yaitu:

- a. Untuk kesulitan mengenali karakter Mandarin (Hanzi), permainan kartu bergambar membuat siswa-siswa dapat mengingat karakter Mandarin dengan baik karena dalam permainan berkelompok, siswa-siswa bermain dengan antusias untuk mencari pasangan dari kartu-kartu tersebut sehingga secara tidak langsung mengingat banyak kosakata baru.
- b. Untuk tantangan melafalkan empat nada dalam Bahasa Mandarin juga teratasi dengan permainan kartu bergambar dan menyusun puzzle Bunga Teratai.

- c. Untuk masalah materi pembelajaran yang belum terintegrasi dengan ajaran Buddha, karena sebelumnya siswa hanya belajar pengetahuan tentang Bahasa Mandarin, maka penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dan puzzle “Bunga Teratai” dengan pendekatan permainan edukatif membuat siswa selain mempelajari Bahasa Mandarin juga mendapatkan pengetahuan tentang ajaran Buddha yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Untuk masalah media pembelajaran yang monoton hanya melalui buku pembelajaran Bahasa Mandarin, penggunaan kartu bergambar dan puzzle “Bunga Teratai” dengan pendekatan permainan edukatif membuat media pembelajaran menjadi lebih beragam, lebih seru, dan lebih menarik.
- e. Untuk masalah bahan ajar yang kurang menarik dan tidak berwarna, penggunaan kartu bergambar, puzzle, dan kertas origami yang berwarna membuat media pembelajaran menjadi lebih indah dan menarik.

## KESIMPULAN

Permainan edukatif bertema bunga teratai mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa-siswa sekolah minggu sehingga menumbuhkan pemahaman kosakata Mandarin siswa secara efektif dan meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin siswa. Penelitian ini merekomendasikan pendekatan tematik berbasis ajaran Buddhis dan aktivitas kreatif dalam permainan edukatif untuk pendidikan bahasa Mandarin siswa-siswa sekolah minggu.

Mengkaji hasil evaluasi di atas, maka pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar, puzzle “Bunga Teratai”, melipat kertas origami dengan pendekatan permainan edukatif yang dapat mengintegrasikan ajaran Buddha dalam pembelajaran meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga kemampuan berbahasa Mandarin siswa sekolah minggu Mettayana Buddhist Centre juga mengalami peningkatan.



Gambar 10. Foto Bersama

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji, R. (2020). *Metode Dasar Belajar Bahasa Mandarin*. Bekasi: President University.
- Bai, Y. (2021). Penerapan Metode Permainan dalam Pengajaran Komprehensif Dasar Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing. *Wanfang*, 1.
- Hermawan, B., Endang, L., & Apriana, M. (2020). Peran Media PPT untuk Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 184.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *IJAR : Indonesian Journal of Action Research*, 320.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Riadi, M. (2022, 3 8). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Retrieved from KajianPustaka.com: <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Syaifudin. (2021). Penelitian Tindakan kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 9.
- Wang, T. (2024). Designing a Digital Game for Chinese Character Learning: A Theory-Driven Practice Approach. *Education Sciences*, 1366.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 89-93.