

**EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE 笔画 (bǐhuà) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS URUTAN GORESAN 汉字 (hànzì) PADA SISWA KELAS II-A TAHUN AJARAN 2015/2016 SD KATOLIK PENCINTA DAMAI SURABAYA**

**Sabrina Tertia Djoenaedi**

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, sabrinatertia@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan efektivitas penggunaan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) terhadap kemampuan menulis urutan goresan 汉字 (hànzì) pada siswa kelas II-A SD Katolik Pencinta Damai Surabaya. Media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) merupakan media yang dibuat dari spons dengan tujuan agar para siswa dapat membedakan setiap bentuk goresan yang ada.

**Kata Kunci:** efektivitas, media *puzzle* 笔画 (bǐhuà), goresan 汉字 (hànzì).

**Abstract**

The research discusses about the effectiveness of the media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) using Mandarin scarred writing 汉字 (hànzì) for grade II-A students of Pencinta Damai Elementary School Surabaya. Media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) is made from sponge so students can distinguish any existing form of scratches

**Keywords:** effectiveness, media *puzzle* 笔画 (bǐhuà), scratches 汉字 (hànzì).

**PENDAHULUAN**

Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Secara etimologis, belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Baharudin dan Wahyuni, 2010:37). Pembelajaran bahasa asing saat ini sudah menjadi fenomena yang sudah tidak asing di kalangan tingkat pelajar maupun sampai kepada kalangan orang-orang yang bergerak di bidang bisnis maupun lembaga formal yang lainnya.

Proses pembelajaran bahasa Mandarin tidaklah mudah sehingga penggunaan media sangatlah penting, terutama bagi orang-orang yang baru pertama kali mempelajari bahasa Mandarin, karena hal ini dapat memudahkan siswa untuk belajar. Media juga dapat membantu pembelajaran bahasa Mandarin, terlebih dalam pembelajaran materi pengenalan 笔画 (bǐhuà) pada penulisan 汉字 (hànzì). Untuk huruf 汉字 (hànzì) ini diperlukan penggunaan media, karena siswa perlu mengenal bentuk masing-masing huruf 汉字 (hànzì). Selain untuk mempermudah proses pembelajaran, media juga dapat berfungsi agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran *puzzle* 笔画 (bǐhuà) tradisional huruf 汉字 (hànzì) yang dikembangkan ini memiliki tujuan untuk melatih motorik anak dan membantu anak dalam mengingat urutan goresan dari 汉字 (hànzì). Hal yang mendasari penulis memilih untuk mengembangkan media ini adalah karena selain agar pembelajaran menjadi menyenangkan, juga melatih siswa

untuk tertib dalam menulis urutan goresan 汉字 (hànzì). Penulis memiliki kerinduan agar setiap siswa yang sedang mempelajari bahasa Mandarin, dapat mengetahui aturan penulisan huruf 汉字 (hànzì) dengan cara yang menyenangkan bagi siswa dan mereka dapat belajar sambil bermain. Karena dengan media pembelajaran yang menyenangkan, penulis percaya para peserta didik tidak akan bosan dalam mempelajari urutan goresan tersebut.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) bagaimana pelaksanaan pembelajaran menulis goresan 汉字 (hànzì) dengan menggunakan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà)? (2) bagaimana keefektifitasan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) untuk pembelajaran penulisan urutan goresan huruf 汉字 (hànzì)?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) untuk pembelajaran menulis urutan goresan 汉字 (hànzì) pada siswa kelas II-A SD Katolik Pencinta Damai Surabaya. (2) untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) untuk pembelajaran menulis urutan goresan huruf 汉字 (hànzì) bagi siswa kelas II-A SD Katolik Pencinta Damai Surabaya.

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk mempermudah dan melatih siswa selalu tertib dalam menulis 汉字 (hànzì) dan dengan adanya media pembelajaran ini juga dapat memotivasi siswa bahwa belajar bahasa Mandarin sangat menyenangkan. Manfaat

bagi guru adalah diharapkan dapat memberikan motivasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran dan bagi masyarakat umum, manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan informasi agar masyarakat yang ingin mempelajari bahasa Mandarin dapat mengetahui dasar-dasar yang diperlukan. Sedangkan manfaat bagi peneliti lain agar dapat memberikan inspirasi untuk mengembangkan penelitian yang serupa supaya dapat membantu pembelajaran bahasa Mandarin.

## METODE

(1) Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan teknik kuantitatif. Penelitian ini termasuk dalam kelompok pre-experimental design kategori one-group pretest-posttest design, dimana pada desain ini terdapat pre-test, sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini sederhana karena subjek penelitian adalah kelompok tunggal atau jamak dan tidak memiliki kelompok control, sehingga disebut one-group pretest-posttest desain yang merupakan pengembangan dari one-shot case study, yaitu dengan cara melakukan satu kali pengukuran dengan adanya perlakuan dan setelah diberi perlakuan. (2) Dalam penelitian ini populasinya adalah kelas II dan berjumlah 2 kelas yaitu kelas II-A dan II-B. Sampel dari penelitian ini adalah kelas II-A yang berjumlah 28 siswa. (3) Teknik pengumpulan data yaitu dengan tahap persiapan, menyiapkan instrumen yaitu observasi dan tes (pre-test dan post-test). Setelah itu ada tahap pelaksanaan yaitu diantaranya ada 4 kali pertemuan diantaranya adalah pertemuan I untuk pre-test, pertemuan II dan III untuk pemberian perlakuan dan pertemuan IV untuk post-test.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data observasi adalah menggunakan teknik deskriptif dan teknik persentase. Sedangkan analisis data pre-test dan post-test diambil dari penghitungan tes hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* 笔画 (*bǐhuà*) pada siswa kelas II-A Tahun Ajaran 2015/2016 SD Katolik Pencinta Damai Surabaya. Observasi dilakukan pada kedua dan ketiga yaitu ketika peneliti memberikan materi atau *treatment* untuk mengisi lembar observasi guru dan siswa. Berdasarkan hasil persentase aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Mandarin mencapai 98%. Hasil persentase tersebut menunjukkan hasil yang sangat baik. Data diatas menunjukkan bahwa selama observer mengamati, guru telah melaksanakan pembelajaran di dalam kelas II-A dengan sangat baik. Dari mulai berdoa mengawali pelajaran, mengecek kesiapan mengajar dan

mengabsen, memberikan materi, menuntun siswa dalam melafalkan dengan benar sampai di akhir pelajaran guru mengakhiri dengan berdoa bersama, semuanya dilaksanakan dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin mencapai hasil 92%. Data tersebut menunjukkan bahwa selama observer, yaitu Ibu Loni mengamati siswa mengikuti pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas II-A dengan sangat baik. Dari mulai berdoa mengawali pelajaran, mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan guru, melafalkan kosakata dengan benar sampai di akhir pelajaran siswa mengikuti guru untuk mengakhiri pelajaran dengan berdoa bersama, semuanya dilaksanakan dengan sangat baik.

Sumber dari penelitian ini adalah satu kelas eksperimen, yaitu kelas II-A Tahun Ajaran 2015/2016 SD Katolik Pencinta Damai Surabaya. Kelas eksperimen ini terdiri dari 28 siswa; 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Langkah-langkah untuk penyajian data pada kelas eksperimen ini adalah (1) melakukan pre-test sebelum diberi perlakuan (*treatment*). (2) memberikan materi tentang benda-benda langit dan binatang menggunakan *puzzle* 笔画 (*bǐhuà*) yang sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pertemuan ini dilakukan selama 4x35 menit, dilaksanakan selama 4 hari di dalam minggu yang berbeda. (3) setelah diberi perlakuan (*treatment*), maka siswa diberikan post-test untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Dari 28 siswa, 15 siswa mendapatkan perolehan nilai jauh melebihi standar KKM. Selisih tersebut dikarenakan pada saat diberikan perlakuan (*treatment*), kebanyakan dari para siswa memperhatikan dengan baik juga mempraktekkan penggunaan media sesuai perintah guru dengan sangat antusias. Selain itu, para siswa juga memiliki kemampuan penguasaan bahasa Mandarin yang sangat baik. Banyak dari para siswa mengerjakan soal post-test dengan sangat baik sehingga hasilnya pun sangat memuaskan. Selain 15 siswa mendapat nilai yang memuaskan, 3 siswa lainnya mendapatkan perolehan nilai hanya sebatas melampaui nilai standar dari KKM. Peningkatan yang tidak terlalu jauh ini dikarenakan 3 siswa tersebut belum terlalu mahir dalam mata pelajaran bahasa Mandarin, tetapi siswa-siswa tersebut dapat dikatakan sudah menguasai pelajaran menulis urutan goresan dengan baik meskipun belum terlalu bagus dibandingkan 15 siswa sebelumnya. Hal ini dijadikan maklum karena daya tangkap setiap siswa tidak dapat disamakan. Ada yang cepat menangkap, ada juga yang lambat, tetapi ada juga yang tidak terlalu cepat.

5 siswa lainnya mendapatkan perolehan nilai belum mencapai nilai standar KKM. Penyebab dari hal ini ada yang hanya sebatas itu saja, belum mencapai nilai yang

diharapkan. Ada juga salah satu dari kelima siswa tersebut memang termasuk anak yang memiliki kurang fokus sehingga nilai siswa tersebut sangat kurang dibandingkan siswa yang lainnya. Tetapi hal ini masih dinilai baik karena meskipun belum mencapai nilai standar KKM namun hasil selisih dari nilai pre-test dan post-test tetap ada peningkatan yang signifikan.

Ada 2 siswa yang mengalami penurunan nilai. Nilai pre-test sangat baik tetapi pada saat post-test nilai berkurang namun tetap melebihi nilai standar KKM. Hal ini terjadi karena efek cara belajar siswa. Sedangkan 2 siswa yang tersisa adalah siswa yang tidak masuk kelas karena izin sakit sehingga tidak ada nilai post-test dari kedua siswa tersebut. Berdasarkan hasil hitungan secara statistik, maka rata-rata nilai pre-test adalah 39,1 dan nilai post-test adalah 73,1. Selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test adalah 34.

Pada penghitungan nilai *pre-test* diketahui bahwa dari 28 siswa yang ada di kelas II-A SD Katolik Pencinta Damai Surabaya, 2 siswa tidak masuk kelas karena sakit dan 26 siswa lainnya mengalami kenaikan nilai. Hal ini disebabkan karena pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga, kelas II-A menggunakan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) yang menyebabkan siswa aktif dan semangat dalam belajar urutan goresan 汉字 (hànzì) dan juga menyebabkan suasana kelas menjadi hidup bahkan bersemangat. Hal lain yang mempengaruhi kenaikan nilai siswa adalah karena dengan menggunakan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) siswa dapat bermain dan belajar, juga suasana pada saat pelajaran tidak menegangkan.

Dari hasil penghitungan nilai *pre-test* dan *post-test* ada beberapa anak yang mendapat nilai tertinggi yaitu nilai >90 ada 3 siswa dan >80 ada 8 siswa. Jika dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* mereka, kenaikan yang dialami sangat drastis. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa-siswa tersebut memang lebih memperhatikan dengan baik dan mereka lebih menguasai pelajaran bahasa Mandarin dibandingkan dengan siswa yang lain. Siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM yaitu <50 ada 3 siswa, >60 ada 4 siswa disebabkan siswa-siswa tersebut kurang menguasai pelajaran bahasa Mandarin sehingga ketika diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà), kenaikan nilai yang ditunjukkan tidak terlalu banyak. Kenaikan nilai yang tidak terlalu besar ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran, siswa-siswa tersebut kurang memperhatikan dengan baik dan penguasaan bahasa Mandarin siswa-siswa tersebut tidak terlalu menonjol. Jadi jika dibandingkan dengan siswa yang mendapat nilai lebih dari standar KKM pelajaran bahasa Mandarin, kenaikan nilai yang didapat juga tidak terlalu tinggi.

Setelah diperoleh nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan guna menguji apakah kelas eksperimen dan penggunaan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) efektif atau tidak dalam proses pembelajaran menulis urutan goresan 汉字 (hànzì). Dari hasil efektivitas pembelajaran kelas eksperimen dengan uji t-signifikansi dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai  $t = 23,07$  dan rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* adalah  $35, db = (\text{jumlah subjek} - 2) = 28 - 2 = 26$ . Diperoleh batas penerimaan ( $5\%;26$ ). Karena  $t = 23,07 < SD_{\text{bm}} > t (5\%;26) = 1,3$  maka  $H_0$  ditolak karena tidak ada faktor keefektifitasan dari media yang ada.  $H_1$  diterima karena adanya efektivitas dari media *puzzle* 笔画 (bǐhuà), maka t-signifikansi berarti penggunaan media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) efektif dalam pembelajaran menulis goresan 汉字 (hànzì).

### Persamaan

Mencari rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* siswa:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Menghitung efektivitas perlakuan (*treatment*)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

### Gambar dan Tabel

Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

### PENUTUP

#### Simpulan

Peningkatan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah terutama karena faktor ketertarikan para siswa pada media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran (*treatment*). Nilai rata-rata *pre-test* 39,1 dan nilai *post-test* 73,1. Selisih poin yang terdapat dalam rata-rata tersebut adalah 34. Hal ini dikatakan bahwa media *puzzle* 笔画 (bǐhuà) dalam proses pembelajaran menulis urutan goresan 汉字 (hànzì) pada siswa kelas II-A Tahun

Ajaran 2015/2016 SD Katolik Pencinta Damai Surabaya dinilai sangat efektif.

### Saran

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para guru, sekolah, siswa dan peneliti lain agar setelah penelitian ini, muncul penelitian lain yang membahas tentang pembelajaran dasar bahasa Mandarin. Agar pembelajaran bahasa Mandarin semakin lebih maju dan kreatif terutama dalam setiap pembelajaran dasar, karena pembelajaran dasar merupakan fondasi untuk bahasa asing bisa berkembang dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Austitasari, Bella. 2015. "Efektivitas Penggunaan Media Dalam Aplikasi "Guratan" terhadap Kemampuan Menulis Goresan Hanzi pada Siswa Kelas X4 MAN Mojokerto tahun ajaran 2014-2015. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pps Universitas Negeri Surabaya

Beijing Pers. 2000. *Karakter 汉字 (hànzì)*. Beijing: Beijing Language and Culture

Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media

黄怕荣. 2001. 现代汉语. 青島

<http://image.baidu.com/>汉字历史的图片 diakses pada tanggal 5 Desember 2015 09:50AM

<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/146/44> diakses pada 5 Desember 2015 01:36AM

Saraswati, Santi. 2012. "Pengaruh Penggunaan Permainan Bingo Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Hiragana pada siswa kelas X SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2011/2012". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pps Universitas Negeri Surabaya

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung. Alfabeta