

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penulisan.

Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu; mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seperti diketahui di era globalisasi pendidikan merupakan salah satu kebutuhan sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Ketertinggalan bangsa Indonesia di bidang pendidikan dibandingkan negara-negara tetangga menyebabkan pemerintah terdorong untuk memacu diri untuk memiliki standar internasional. Dorongan tersebut bahkan dicantumkan di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 50 ayat (3) yang berbunyi, "Pemerintah dan/atau pemerintah daerah menyelenggarakan sekurang-kurangnya satu satuan pendidikan pada semua jenjang pendidikan, untuk dikembangkan menjadi satuan pendidikan yang bertaraf internasional"

Salah satu pendidikan yang bertaraf internasional yaitu dalam pembelajaran bahasa asing. Belajar bahasa asing membutuhkan pemahaman dan teknik yang memadai, contohnya seperti pada pembelajaran bahasa Mandarin. Sekarang bahasa Mandarin merupakan bahasa dengan pengguna terbanyak di dunia. Hal ini disebabkan oleh banyaknya orang-orang Tiongkok yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Oleh sebab itu, di bidang pendidikan bahasa Mandarin telah ditambahkan dalam pelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris, Jepang, dan Perancis.

Dalam belajar bahasa Mandarin pembelajar diharapkan mampu mengucapkan setiap huruf dengan baik agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Mandarin. Hal utama yang harus diperhatikan adalah *hanyu pinyin* (汉语拼音) yaitu cara pengucapan yang baik dan benar sesuai dengan tinggi rendahnya nada baca. Bahasa Mandarin juga memiliki keunikan dalam penulisan hurufnya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *hànzì*

(汉字). Hal ini dirasa akan menambah kesulitan bagi pembelajar. Dalam hal ini pengajar harus menemukan solusi yang tepat untuk membimbing pembelajar agar lebih mudah dalam belajar bahasa Mandarin.

Pengajaran bahasa Mandarin di tingkat taman kanak-kanak sudah mulai banyak diminati. Salah satunya di TK Borobudur yang terletak di Jalan Belimbing, Malang. Murid-murid diajarkan bahasa Mandarin sebagai bahasa internasional selain bahasa Inggris. Pelajaran bahasa Mandarin dicantumkan sebagai pelajaran ekstra kulikuler di sekolah tersebut. Pelajaran tersebut diadakan setiap hari Sabtu selama 45 menit. Terdapat satu orang pengajar dengan 4 kelas yaitu A1, A2, B1, dan B2. Sejak tahun 2004 TK Borobudur memasukkan bahasa Mandarin ke dalam kurikulum belajar mengajar. Bahasa Mandarin telah dipelajari di TK tersebut selama 11 tahun.

Karena di TK Borobudur mempunyai populasi murid yang lebih banyak dari kalangan keturunan Tionghoa, maka di sekolah tersebut diadakan kurikulum pembelajaran bahasa Mandarin. Pemimpin Yayasan TK Borobudur, yaitu H.A Moedjib Yoesoef, BA adalah salah satu investor yang tinggal di Hongkong, sedangkan kepala sekolah TK Borobudur, Megawati adalah pengajar yang ditunjuk langsung oleh pemimpin yayasan tersebut. Kurikulum yang diterapkan adalah hasil diskusi antara pihak yayasan dan sekolah. Bahasa Mandarin mulai diterapkan mengingat perkembangan negara Indonesia yang mulai memasuki bahasa Mandarin sebagai salah satu kurikulum pembelajaran.

Pada proses belajar mengajar yang terjadi di Taman Kanak-kanak khususnya TK Borobudur tidak terlepas dari persoalan bagaimana metode mengajar yang dapat mengatasi keadaan kelas sesuai dengan yang diharapkan. Jika keadaan kelas menjadi bosan dan tidak teratasi tentunya akan membawa dampak negatif dalam penyampaian proses pembelajaran bahasa Mandarin itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan kajian untuk mengetahui pemecahan dalam mengatasi model pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片).

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengaruh media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) dalam menunjang pembelajaran urutan goresan bahasa Mandarin di TK Borobudur Malang?
2. Bagaimana keefektifan proses belajar urutan goresan bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) di TK Borobudur Malang?

1.3 TUJUAN

1. Untuk mengetahui pengaruh media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) dalam menunjang pembelajaran urutan goresan bahasa Mandarin di TK Borobudur Malang.
2. Untuk mengetahui hasil keefektifan proses belajar urutan goresan dengan menggunakan media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) di TK Borobudur Malang.

1.4 MANFAAT PENULISAN

1. Manfaat teoretis

- a. Dapat memperkaya konsep teoritis mengenai ilmu pendidikan, khususnya dalam penulisan model strategi pengajaran dengan menggunakan *flash card* (*kǎpiàn*/卡片). Penulisan ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan referensi terkait bagi penulis yang tertarik terhadap proses pengajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada para pengajar bahasa Mandarin.
- b. Dapat sebagai bahan referensi atau acuan bagi penulis lain tentang cara penggunaan *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) di kelas dalam belajar bahasa Mandarin.
- c. Dapat menciptakan gagasan baru yang dikembangkan dalam bidang pendidikan untuk model pengajaran.

1.5 DEFINISI ISTILAH KUNCI

1. **Model Pengajaran:** Salah satu cara untuk untuk meyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada kecerdasan dan memberikan keluasaan pada siswa untuk mendidik diri mereka sendiri (Joyce, 2009:1)

2. **Strategi Pengajaran:** Suatu serangkaian rencana kegiatan yang termaksud didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber

daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran (Djamarah, 2002:4)

3. *Flash Card* :

Kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata kata, yang diperkenalkan oleh dokter ahli otak dari Philadelphia, Pennsylvania, Glenn Doman, yang juga merupakan lulusan dari Universitas Pennsylvania tahun 1940 (Windura, 2010:139)



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pemerolehan Bahasa

Menurut Kiparsky (2011:1) pemerolehan bahasa adalah suatu proses yang digunakan oleh anak-anak untuk menyesuaikan serangkaian hipotesis dengan ucapan orang tua sampai dapat memilih kaidah tata bahasa yang paling baik dan paling sederhana dari bahasa bersangkutan. Kapasitas bawaan sejak lahir mempelajari bahasa, tentu saja tidak terbatas pada suatu bahasa tertentu. Kita semua dilengkapi dengan kemampuan mempelajari suatu bahasa sejak lahir, tetapi ternyata kita masih harus mempelajarinya dari seseorang, yaitu dari anggota masyarakat tempat kita hidup.

2.1.1 Pemerolehan Bahasa Pertama

Menurut Tarigan (2011:96) Pemerolehan Bahasa Pertama (PBI) memang bersifat primer dalam dua hal: dari segi urutan (memang yang pertama atau primer) dan dari segi kegunaan (yang hampir dipakai selama hidup). Pemerolehan bahasa pertama dapat dibagi atau dibedakan atas: (1) PBI ekabahasa (memperoleh satu dan hanya satu bahasa), (2) PBI dwibahasa (memperoleh dua bahasa secara serentak).

Pemerolehan bahasa pertama terjadi apabila pembelajar yang biasanya seorang anak yang sejak semula tanpa bahasa dan kini memperoleh satu bahasa. Kalau sejak memperoleh satu dan hanya satu bahasa, dikatakan bahwa memperoleh bahasa pertama ekabahasa atau *monolingual first language acquisition*. Walaupun jumlahnya sedikit,

misalnya pada masyarakat Eropa Barat, pada masyarakat Tongging di tepi Danau Toba yang berbahasa Karo dan Simalungun, seorang anak justru mempelajari dua bahasa secara serentak dan sejajar, yang dikenal sebagai pemerolehan bahasa pertama dwibahasa atau *bilingual first language acquisition*.

2.1.2 Pemerolehan Bahasa Kedua

Secara umum, pemerolehan bahasa kedua (PB2) mengacu kepada mengajar dan belajar bahasa asing atau bahasa kedua lainnya. Berbicara mengenai mengajar dan belajar bahasa, otomatis teringat pada kelas di sekolah. Dalam belajar bahasa, terkandung makna bahwa hal tersebut merupakan proses sosial belajar yang utama. Belajar dan pemerolehan bahasa kedua, terjadi dalam hubungan antar pribadi antara guru dan sekelompok siswa, dan juga hubungan antarsesama siswa itu sendiri. Pemerolehan bahasa memang bersamaan dengan proses yang digunakan oleh anak-anak dalam pemerolehan bahasa menuntut interaksi yang berarti dalam bahasa sasaran (*target language*). Komunikasi yang alamiah merupakan wadah para pembicara memerhatikan bukan bentuk ucapan-ucapan, tetapi pesan-pesan yang disampaikan dan dipahami.

2.1.3 Pemerolehan Bahasa Asing

Dalam kaitannya dengan bahasa asing, Chaer (2009:37) mengemukakan adanya istilah bahasa target yang merupakan bahasa yang sedang dipelajari dan ingin dikuasai. Wujud bahasa dapat berupa bahasa ibu (bahasa pertama/B1), bahasa kedua (B2), maupun bahasa asing (BA).

Pengertian bahasa kedua tidak sama dengan bahasa asing. Di Indonesia misalnya, pertama kali pembelajar belajar bahasa pertama (bahasa daerah), kemudian belajar bahasa kedua (bahasa Indonesia).

Menurut Richards and Schmidt (2002:206) bahasa asing didefinisikan sebagai bahasa yang digunakan oleh sekelompok orang dalam suatu negara dimana bahasa tersebut bukanlah bahasa ibu. Bahasa asing biasanya diajarkan sebagai mata pelajaran di sekolah yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan orang asing atau untuk memahami buku dalam bahasa tersebut. Bahasa asing dalam penggunaannya juga masih jarang digunakan oleh pengguna dikarenakan bahasa asing tersebut tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari melainkan menggunakan bahasa ibu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa asing biasanya dipelajari dalam kelas formal, seperti sekolah, universitas dan tempat kursus.

2.2 Pengertian Pengajaran

Menurut Majid (2005:16) pengajaran adalah suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi siswa. Dengan demikian pengajaran adalah proses memperoleh, mengelola, dan menjelaskan informasi dengan baik yang dilakukan oleh para pengajar dalam perancangan siswa untuk proses belajar mengajar. Siswa juga dapat belajar dengan cara berinteraksi dengan lingkungan dan dapat belajar bagaimana cara belajar (*learn how to learn*) dengan baik.

2.2.1 Strategi Pengajaran

Dalam konteks umum strategi merupakan pola umum tatanan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks KBM dikatakan sebagai pola umum yang berisi tentang tatanan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pembelajaran berasal dari bahasa Yunani yaitu *instructus* atau "*intruere*" yang mempunyai arti menyampaikan pikiran, oleh karena itu arti instruksional adalah penyampaian pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih memfokuskan kepada pengajar sebagai pelaku perubahan dalam mengajar.

Menurut Zain (2002:5-6) pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi di lingkungannya.

Ada empat strategi dasar dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu meliputi hal-hal sebagai berikut.

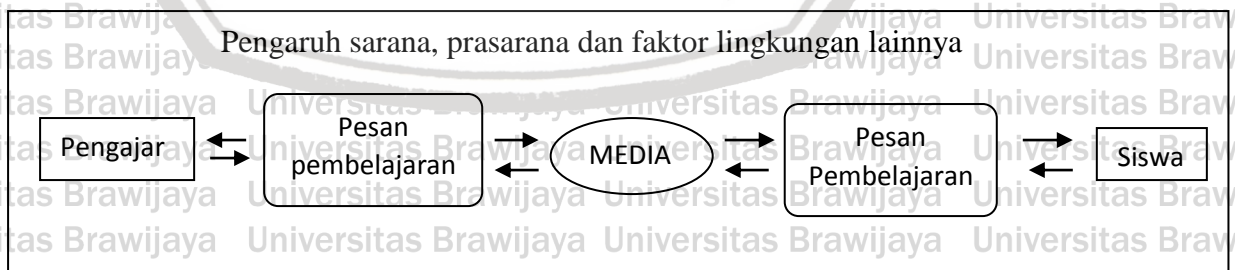
- a. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi masyarakat.
- b. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh pengajar dalam kegiatan mengajar.

- c. Menetapkan norma-norma dan batas kriteria keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh pengajar dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar untuk penyempurnaan sistem instruksional secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rencana yang dilakukan pengajar untuk mencapai hasil yang diharapkan.

2.2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti peranan atau pengantar. Media merupakan jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media pembelajaran menurut Zain (2010:51) adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Berikut adalah skema kedudukan media dalam penyampaian pesan pembelajaran.



Gambar 1. Gambar Skema Kedudukan Media dalam Penyampaian Pesan (Zain, 2010:51)

Dalam proses pembelajaran pengajar merupakan penyampai pesan pembelajaran, sedangkan siswa sebagai obyek penerima pesan pembelajaran tersebut. Maka dalam proses pengajaran kehadiran media sangat diperlukan, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan media sebagai perantara. Dengan media siswa akan lebih mudah mencerna materi pembelajaran daripada tanpa bantuan media. Karenanya pesan pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar bisa tersampaikan dengan baik oleh siswa dan sesuai dengan tujuannya.

Menurut Mukminan (2004:4) istilah pembelajaran merupakan pandangan dari kata *instruction* dalam bahasa Inggris, yang berarti proses membuat orang belajar. Pengajaran dan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Oleh sebab itu metode merupakan salah satu aspek pokok dalam pendidikan dan merupakan masalah khusus dalam mengajar.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dan yang paling terpenting dalam sistem pembelajaran, karena hal tersebut akan membawa alam berfikir siswa-siswa dalam proses pembelajaran tersebut ke arah yang diinginkan.

Mengenai komponen pembelajaran Sanjaya (2009:60)

menyatakan bahwa proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi (berhubungan). Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. Ada beberapa komponen dalam proses pembelajaran yang harus dilakukan pengajar agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai yaitu sebagai berikut.

- a) Menentukan tujuan yang spesifik, tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik dalam bentuk perilaku akhir siswa. Setiap pengajar harus menyadari bahwa penentuan tujuan dalam proses pembelajaran adalah penting. Perumusan tujuan itu harus jelas yaitu bagaimana seharusnya siswa berperilaku pada akhir pembelajaran.
- b) Pelaku pembelajaran secara langsung yaitu pengajar dan siswa.
- c) Metode pembelajaran.
- d) Media pembelajaran, keberhasilan program pembelajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh pengajar.
- e) Mengadakan penilaian pendahuluan, pengajar memeriksa perilaku awal siswa, langkah ini didasarkan dalam perubahan.

Hal tersebut untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan pada diri siswa dengan membandingkan antara kondisi awal dengan kondisi akhir setelah belajar. Dengan penilaian pendahuluan, pengajar dapat mengetahui apakah siswa sudah atau belum memiliki jenis perilaku yang hendak dikembangkan, karena mungkin kemampuan siswa jauh lebih besar daripada yang diperkirakan pengajar, demikian pula sebaliknya. Selain itu dengan penilaian pendahuluan, pengajar dapat mengetahui keadaan setiap siswa yang mungkin memerlukan variasi tujuan dan prosedur pembelajaran. Bahwa dengan tindakan penilaian pendahuluan, pengajar dapat mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan siswa agar tidak terjadi pemberian materi ajar yang tidak dibutuhkan.

Tujuan yang telah dirumuskan dengan jelas sangat membantu pengajar dalam membuat program perencanaan. Evaluasi, untuk menetapkan apakah tujuan telah tercapai atau belum maka penilaian harus memainkan fungsi dan peranannya. Dengan kata lain, penilaian berperan sebagai barometer untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan.

Komponen-komponen yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar meliputi: siswa, pengajar, konsep, tempat, dan waktu.

2.3 Metode Pengajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2007:76) sumber metode pengajaran adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar-mengajar, baik secara langsung maupun secara tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode merupakan daya yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan kegiatan pembelajaran oleh pengajar.

Pengajar bahasa Mandarin hendaknya mencari solusi agar saat proses belajar keadaan kelas dapat diatasi. Seiring perjalanan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi, telah menuntut pengajar untuk menguasai strategi pembelajaran (*models of teaching*). Menurut Joyce (2009:15) *models of teaching* disusun untuk menghubungkan para pengajar yang telah berpengalaman dengan berbagai cara pengajaran yang telah dikembangkan secara sempurna. Model-model pengajaran yang tidak hanya masuk akal, tetapi juga model-model yang menganjurkan seorang pengajar melakukan penulisan pada setiap aktivitas pengajaran. Model-model pengajaran yang dikembangkan dari tahun ke tahun sudah tumbuh subur seperti media pembelajaran cetak dan elektronik, model-model tersebut menjadi lebih kaya daripada sebelumnya. Pendidikan bukan hanya menyangkut kehidupan masa kini, tapi juga kehidupan masa depan.

Seluruh model-model pengajaran secara besar-besaran akan diubah atau diganti dengan model-model lain yang lebih baik.

2.3.1 *Models Of Teaching*

Models of teaching merupakan salah satu cara untuk menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada kecerdasan (*intelligence-oriented education*), dan memberikan keluasaan pada siswa untuk mendidik diri siswa sendiri. Kunci efektivitas model-model pengajaran ini adalah melatih siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih handal (*more powerful learners*). Kunci kerja pengajar adalah melakukan penulisan tentang model-model pengajaran tersebut untuk memberikan kemampuan pembelajaran pada siswa. Dengan demikian, kecerdasan siswa sebagai pembelajar akan meningkat (Joyce, 2009:1).

Meskipun banyak model pengajaran yang memiliki sejarah panjang yang terus dikembangkan oleh para penggagasnya, terdapat model baru yang bagus dan inovatif. Model tersebut adalah model induktif kata bergambar (*picture-word inductive model*) yang merupakan salah satu strategi pengajaran yang sangat menarik dan luar biasa kreatif, utamanya dalam hal keluasaan landasan dan penerapannya dalam proses belajar mengajar.

Menurut Joyce (2009:9) jenis model induktif kata-bergambar, didasarkan pada pendekatan pengalaman berbahasa. Model induktif kata bergambar dapat membantu pembaca (siswa) mengembangkan huruf, sehingga siswa dapat mengerti

pembelajaran bahasa. Salah satu contoh pembelajaran bahasa dengan adalah *flash card* (*kǎpiàn/卡片*).

2.3.2 Pengertian *Flash Card*

Flash card (*kǎpiàn/卡片*) adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh seorang dokter ahli otak dari Philadelphia, Pennsylvania, Glenn Doman, yang juga merupakan lulusan dari Universitas Pennsylvania tahun 1940. Menurut Windura (2010:139) media ini sangat cocok di dalam memahami huruf bahasa asing baru yaitu kata yang belum diketahui artinya sehingga harus diubah terlebih dahulu menjadi bahasa otak yaitu gambar. Dengan demikian alasan *flash card* (*kǎpiàn/卡片*) menjadi media pembelajaran yang sangat efektif dan menyenangkan yaitu sebagai berikut.

a. Asosiasi yang kuat bagian depan dan belakang.

Bagian depan dan belakang kartu mempunyai hubungan asosiasi yang kuat, baik hubungan sebab-akibat maupun yang lain. Hubungan depan dan belakang ini bisa membuat daya tahan anak menjadi lebih lama.

b. Satu kartu mempunyai satu ide.

Satu kartu *flash card* (*kǎpiàn/卡片*) berisi satu ide. Dengan media ini membantu dalam memecahkan permasalahan yang banyak terurai satu persatu tanpa kehilangan fokusnya.

c. Manajemen otak.

Warna dan gambar dapat membuat ingatannya kedua belah otak terlibat secara aktif. Karena otak kanan berfungsi dalam perkembangan *Emotional Quotient* (EQ). Misalnya kemampuan intuitif, kemampuan merasakan, memadukan, dan ekspresi tubuh, seperti menyanyi, menari, melukis dan segala jenis kegiatan kreatif lainnya.

Jika dilihat dari sisi pendidikan, kebanyakan sistem pendidikan di dunia lebih menjurus kepada aliran pemikiran otak kiri. Para pelajar di seluruh dunia dilatih untuk membuat keputusan dan melakukan tindakan berdasarkan logika, rasional. Para pelajar tidak bebas berfikir dan tidak mampu dan tidak berani melahirkan ide-ide baru apalagi ide-ide yang amat bertentangan oleh individu-individu yang berfikiran konvensional. Pendidik harus mendukung dan membantu perbedaan yang di alami oleh peserta didik, juga memperhatikan karakteristik gaya belajar peserta didik. Oleh sebab itu, sebaiknya gunakan dan ajarkan teknik visualisasi dan penetapan tujuan (*goal-setting*), scenario penyelesaian masalah, studi kasus, dan mengerjakan latihan yang membutuhkan pemikiran logis, *brain-storming* dan *mind-mapping* (pemetaan pikiran) agar otak kanan dan kiri dapat seimbang. Salah satu perbandingan otak kanan dan otak kiri yaitu simbol dan gambar

d. Fleksibel.

Flash card (kǎpiàn/卡片) mudah dibawa kemana-mana/fleksibel, kemudahan ini dapat membuat anak merasa nyaman belajar dimanapun berada.

e. Bermain sambil belajar.

Media *flash card* (kǎpiàn/卡片) dapat dimainkan sambil belajar baik sendiri maupun kelompok.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan *flash card* (kǎpiàn/卡片), tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh pengajar, supaya pengajar dapat merancang atau mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar, keberhasilannya diukur dari segi proses dan hasilnya. Artinya, bagaimana pengajaran itu diberikan dan bagaimana siswa menerima pelajaran itu sendiri. Penyampaian materi pelajaran akan sangat penting untuk menentukan hasil dari proses belajar. Jadi diperlukan keterampilan pengajar dalam penyampaian materi dengan kreatif. Hal itu disampaikan agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar khususnya belajar bahasa Mandarin. Keberagaman metode yang digunakan pada pembelajaran sebelumnya cukup memberi manfaat bagi pengajar-pengajar bahasa Mandarin. Namun tetap diperlukan suatu acuan, strategi pembelajaran yang baru dan pendekatan yang dapat

digunakan untuk mengembangkan minat dalam meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya terhadap bahasa Mandarin.

Strategi pembelajaran baru yang kreatif, sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Diharapkan dalam pengajaran itu dapat menciptakan strategi pembelajaran yang baru dan *fresh* seperti pendekatan belajar yang ceria menggunakan *flash card* (*kǎpiàn*/卡片).

2.4 Pengajaran Induktif Kata Bergambar

Pengajar sangat berperan penting dalam menciptakan kelas yang komunikatif. Bahwa peran pengajar adalah sebagai fasilitator dalam proses yang komunikatif, bertindak sebagai partisipan, dan yang ketiga bertindak sebagai pengamat, sehingga siswa akan mencapai hasil pembelajaran yang baik. Model pengajaran dengan menggunakan induktif kata bergambar salah satunya dengan menggunakan media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) termaksud kedalam Pengajaran Bahasa Komunikatif (PBK). Menurut Brown (2007:241) bahwa PBK sebaiknya dipahami sebagai pendekatan, bukan metode. Pendapat ini juga didukung Iskandarwassid&Sunendar (2008:55). Menurut Brown (2007:241) hal ini dikarenakan PBK adalah sebuah pendirian teoretis terpadu (*unified*) tetapi memiliki basis luas tentang watak bahasa (*the nature of language*) dan tentang pembelajaran dan pengajaran bahasa.

Menurut Brown (2007: 241) empat karakteristik yang terkait sebagai definisi PBK adalah sebagai berikut.

1. Sasaran kelas difokuskan pada semua komponen kompetensi komunikatif (*communicative competence*) dan tidak terbatas pada kompetensi gramatikal atau linguistik.
2. Teknik-teknik bahasa dirancang untuk melibatkan para pembelajar dalam penggunaan pragmatik, otentik, dan fungsional bahasa untuk tujuan bermakna. Bentuk-bentuk bahasa yang tertata rapi bukan merupakan fokus sentral melainkan aspek-aspek bahasa yang membantu pembelajar mewujudkan tujuan-tujuan komunikatif.
3. Kefasihan dan akurasi dipandang sebagai prinsip-prinsip pelengkap saja yang mendasari teknik-teknik komunikatif. Terkadang kefasihan harus dikedepankan daripada akurasi untuk membuat pembelajar tetap terlibat secara bermakna dalam penggunaan bahasa.
4. Dalam kelas komunikatif, para murid pada akhirnya harus menggunakan bahasa secara produktif dan reseptif, dalam konteks spontan.

Menurut Bruce (2009:125) membentuk konsep dengan mengumpulkan dan mengelola informasi. Manusia dilahirkan untuk membangun berbagai konsep. Masuknya informasi dalam jumlah besar disaring dan dikelola, serta berbagai susunan

konseptual yang menuntun kehidupan kita dikembangkan secara terus menerus. Pengajaran dengan konsep induktif kata bergambar ini berusaha untuk membangun dan meningkatkan kapasitas siswa yang sudah ada sejak lahir tersebut. Konsep merupakan proses mencari dan mendaftar sifat-sifat yang dapat digunakan untuk membedakan contoh-contoh yang tepat dengan contoh-contoh yang tidak tepat dari berbagai kategori. Dengan demikian penemuan konsep yang mengharuskan pengajar menyediakan kemungkinan-kemungkinan untuk menganalisis proses-proses berpikir siswa dan membantu siswa mengembangkan strategi-strategi yang lebih efektif. Pendekatan ini dapat melibatkan berbagai tingkat partisipasi siswa sebagai bahan kompleksitas yang bervariasi.

Pendekatan belajar dengan menggunakan (*kǎpiàn*/卡片) telah banyak digunakan sebagai salah satu strategi pengajaran yang mampu mempercepat penghafalan siswa dalam huruf bahasa Mandarin. *Flash card* (*kǎpiàn*/卡片) ini mampu memberikan penyegaran bagi siswa yang selama ini beranggapan, bahwa belajar bahasa Mandarin sangat susah. *Flash card* (*kǎpiàn*/卡片) dapat memberikan inovasi baru pada penyampaian materi. Suasana yang diberikan juga mampu menarik perhatian dan dapat menghilangkan kebosanan siswa yang belajar bahasa Mandarin.

Jadi belajar bahasa Mandarin akan menyenangkan serta lebih mudah diserap ke otak.

Metode pengajaran dengan menggunakan media *flash card* (*kāpiàn*/卡片) semakin banyak digunakan dalam tataran lembaga pendidikan formal seperti di TK Borobudur Malang yang telah menerapkan pengajaran dengan menggunakan *flash card* (*kāpiàn*/卡片) semenjak tahun 2005. Selain itu *flash card* (*kāpiàn*/卡片) juga sering digunakan di lembaga informal (bimbingan belajar) tersebut untuk pembelajar di tingkat taman kanak-kanak.

TK borobudur mempunyai satu orang pengajar yang mengampu empat kelas yaitu A1, A2, B1 dan B2. Selama 11 tahun pembelajaran bahasa Mandarin di TK Borobudur hanya mempunyai satu pengajar yang mengampu empat kelas tersebut dengan kapasitas yang tiap tahunnya siswa-siswi di TK Borobudur meningkat. Di tahun ini setiap satu kelas mempunyai 20 siswa. Pengajar memberikan pengajaran dasar-dasar dalam bahasa Mandarin. Pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan dari mulai menyanyi, berpuisi, dan bermain dalam bahasa Mandarin.

2.5 Pembelajaran Bahasa Mandarin

Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2003

menerbitkan Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Mandarin untuk satuan sekolah. Dengan penerbitan dokumen tersebut, maka diharapkan sekolah dapat menggunakannya sebagai acuan dalam pengembangan perencanaan pembelajaran di sekolah masing-masing.

Area pelajaran utama dari pembelajaran bahasa Mandarin meliputi empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Keempat aspek tersebut saling berhubungan. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Mandarin ini memberikan kontribusi terhadap penulisan ini berupa teori pembelajaran bahasa Mandarin untuk sekolah.

2.6 Aksara Mandarin dan Urutan Goresan

Menurut Suparto (2003:7) aksara Mandarin adalah simbol bentuk yang tertulis dari bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin adalah bahasa yang dipakai oleh suku Han yang digunakan sebagai alat bantu untuk berkomunikasi dari zaman dahulu sampai sekarang.

Aksara mandarin dengan pembentukannya dapat berdiri sendiri, yaitu sebagai aksara yang awalnya berasal dari bentuk gambar. Aksara Mandarin telah mengalami perubahan bentuk dari tradisional karakter sampai menjadi modern karakter dan lebih dikenal dengan sebutan *simplified* China.

Bentuk goresan aksara Mandarin dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu bentuk goresan dasar aksara dan goresan gabungan aksara Mandarin. Dalam penulisan ini mempelajari bentuk goresan dasar aksara. Dasar-dasar bentuk goresan pada aksara Mandarin adalah bentuk yang sederhana yaitu terbentuk dari goresan titik dan garis. Bentuk goresan dasar ada 8 jenis.

No	笔顺 (<i>bǐshùn</i>) Goresan	Persyaratan	Nama Goresan	Contoh Huruf
1	一	Dari kiri ke kanan	<i>Héng</i>	三
2	丨	Dari atas ke bawah, harus lurus	<i>Shù</i>	十
3	丿	Dari atas ke kiri bawah	<i>Piě</i>	月
4	㇇	Dari kiri ke kanan bawah	<i>Nà</i>	大
5	丶	Arah kekanan bawah	<i>Diǎn</i>	六
6	㇇	Dari bawah ke kanan atas	<i>Tí</i>	江
7	冫	Mendatar dari kiri ke kanan, lalu ke bawah	<i>Zhé</i>	口
8	㇇	Goresan berkait	<i>Gōu</i>	九

Tabel 1. Tabel Urutan Goresan Dasar (Suparto, 2003:32)

Urutan goresan dalam pembelajaran bahasa Mandarin sangat penting. Menurut Suparto (2003:36) peraturan dasar penulisan goresan adalah menulis dengan jumlah urutan goresan yang benar dan perlu memperhatikan 2 syarat berikut ini.

1. Aksara yang ditulis harus aksara yang standar.
2. Harus mematuhi tata cara dasar-dasar penulisan aksara

Peraturan dasar penulisan goresan adalah sebagai berikut.

1. Pada satu goresan, ujung pena hanya boleh melewati satu tempat sekali, tidak boleh berbalik arah.
2. Goresan *héng* adalah goresan yang arahnya dari kiri ke kanan, tidak boleh dari kanan ke kiri.
3. Arah goresan *shù*, *piě* dan *nà* selalu dari atas ke bawah, tidak boleh dari bawah ke atas.
4. Goresan *tí* adalah dari bawah ke atas.

Urutan goresan adalah tata cara urutan dalam penulisan.

Dengan mengikuti urutan penulisannya, siswa dapat menuliskannya dengan baik dan benar serta mempermudah siswa dalam mencarinya didalam kamus bahasa Mandarin. Dengan demikian, kesalahan penulisan dapat dihindari.

2.7 Penulisan yang Relevan

Berikut adalah penelitian-penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

Pertama, skripsi Hermawaty yang berjudul "*Strategi Media Flash card untuk Mengatasi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin di TK Tripusaka Surakarta*". Hasil penulisan menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash card* dapat mengatasi kebosanan siswa di dalam kelas, khususnya di TK Tripusaka Surakarta.

Kedua, penulisan Yudiana yang berjudul "*Strategi Pembelajaran dan Media*". Hasil penulisan menyimpulkan strategi pembelajaran dan

istilah-istilah yang terkait yaitu pendekatan, model, strategi, metode, teknik dan taktis.

Ketiga, skripsi Kurniawati yang berjudul “Peran Penggunaan Media Flash card Dalam Penguasaan Huruf Bahasa Inggris (Vocabulary)

pada Materi Family Kelas I di MIN Yogyakarta”. Hasil penulisan menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* dapat lebih efektif dalam pengajaran penguasaan huruf bahasa Inggris (*vocabulary*) pada materi Family kelas I di MIN Yogyakarta tidak menggunakan media sama sekali.

Dapat disimpulkan dari setiap sub-sub penulisan dengan tema *flash card* (*kǎpiàn/卡片*), semua berfokus sama pada pandangan fungsi dari *flash card* (*kǎpiàn/卡片*) dalam pembelajaran huruf bahasa. Keunggulan penelitian ini dibandingkan dengan peneliti-peneliti sebelumnya adalah terdapat di metode penelitian dengan mengukur keefektifan siswa dalam belajar urutan goresan serta belajar mengenal setiap nama pada urutan goresan yang dipelajari dengan menggunakan *flash card* (*kǎpiàn/卡片*).

BAB III

METODE PENULISAN

3.1. Jenis Penulisan

Sebuah penulisan ilmiah yang baik akan mampu menampilkan desain dan rencana penulisannya dengan baik. Menurut Mukhtar (2013:1) hal ini menunjukkan bahwa penulisan yang baik dilakukan dengan cara yang logis, sistematis, dan objektif untuk mencapai suatu kegunaan dan kebenaran secara keilmuan. Secara umum metode penulisan terbagi menjadi dua, yaitu penulisan kualitatif dan penulisan kuantitatif. Dalam penulisan ini penulis menggunakan jenis penulisan deskriptif kualitatif.

Menurut Winarta (2006:155) metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Disebut kualitatif karena sifat data yang dikumpulkan bercorak kualitatif dan tidak menggunakan alat pengukuran. Sumber data yang utama dalam penulisan kualitatif adalah kata-kata atau tindakan.

Menurut Basrowi&Suwandi (2008:1) bahwa penulisan kualitatif adalah *conducted through an intense and or prolonged contact with a "field" or life situation. These situations are typically "banal" or*

normal ones, reflective of the everyday life individuals, groups, society, and organizations.

Menurut Basrowi&Suwandi (2008:8) metode kualitatif memungkinkan penulis untuk berinteraksi langsung dengan partisipan, pengajar yang terlibat mampu mendeskripsikan hal-hal yang menjadi tolak ukur dalam metode pengajaran yang digunakan. Metode kualitatif ini digunakan untuk mencapai dan memperoleh suatu cerita, pandangan yang segar dan cerita mengenai segala sesuatu yang sebagian besar sudah dan dapat diketahui.

Pengertian metode deskriptif menurut Sugiyono (2009:21) adalah metode deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penulisan tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Dalam penulisan ini juga menganalisis fenomena yang terjadi di kelas mata pelajaran bahasa Mandarin TK Borobudur. Oleh karena itu, jenis penulisan kualitatif dengan pendekatan deskriptif dianggap tepat digunakan dalam penulisan ini.

3.2. Sumber Data

Menurut Arikunto (2006:129) sumber data dalam penulisan adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penulisan merupakan hal terpenting dan utama. Menurut Mukhtar (2013:107) sumber data adalah sumber-sumber yang memungkinkan seorang penulis mendapatkan sejumlah informasi atau data-data yang

dibutuhkan dalam sebuah penulisan, baik data primer maupun data sekunder. Dengan demikian sumber data semua informasi yang diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa dokumen, foto, ataupun hasil wawancara dan observasi penulis. Adapun jenis sumber data menurut Mukhtar (2013:100) adalah data primer dan data sekunder yaitu sebagai berikut.

1. Data primer pada penulisan ini adalah data yang dihimpun langsung dari hasil observasi di TK Borobudur Malang terhadap situasi sosial dan hasil wawancara dengan informan (pengajar) secara langsung.
2. Data sekunder pada penulisan ini adalah data yang diambil secara tidak langsung di TK Borobudur, Malang. Data sekunder dikenal juga sebagai data pendukung atau pelengkap data utama yang dapat digunakan.

Dapat diasumsikan bahwa data primer yaitu data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan atau data yang diperoleh langsung dari informan (pengajar) yang digunakan sebagai pendukung dalam melakukan analisis pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* (kǎpiàn/卡片) pada saat di dalam kelas. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen dan arsip-arsip yang dimiliki TK Borobudur khususnya dalam pelajaran bahasa Mandarin, buku-buku ilmiah, dan peraturan perundang-undangan yang terkait dengan fokus penulisan.

3.2.1 Lokasi dan Situs Penulisan

Lokasi yang layak dipilih untuk diteliti merupakan lokasi atau situasi yang menarik untuk diteliti secara substantif maupun teoritik. Oleh karena itu dipilih TK Borobudur, Jalan Juanda no 6, Kabupaten Kota Malang, Provinsi Jawa Timur sebagai lokasi penulisan karena dua hal sebagai berikut. Pertama secara umum Yayasan Borobudur adalah yayasan mulai tingkat Play Group sampai TK yang memiliki pelajaran Bahasa Mandarin. Kedua secara khusus Yayasan Borobudur sebagai lokasi penulisan, yaitu:

- a) letak yayasan yang berada pada kalangan masyarakat keturunan Tionghoa.
- b) pembelajaran dan pengajar bahasa Mandarin di TK Borobudur tersebut.

3.2.2 Fokus Penulisan

Menurut Mukhtar (2013:58) penetapan fokus penulisan dapat dipastikan apabila peneliti sudah berada di lapangan penulisan. Meskipun rumusan masalah peneliti sudah cukup baik dan telah dirumuskan berdasarkan penelaahan kepustakaan dan telah ditunjang dengan sejumlah pengalaman tertentu, namun bisa jadi situasi di lapangan tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mengadakan penulisan mengenai masalah yang telah difokuskan. Dengan demikian dapat disimpulkan fokus penulisan dalam penulisan kualitatif masih bersifat sementara dan dapat berubah sesuai data atau fenomena di lapangan yang terjadi ketika

penulisan. Kemudian, jika berpusat dari pengertian diatas, dapat diasumsikan bahwa fokus memiliki fungsi dapat membatasi wilayah dalam sebuah penulisan. Hal ini diperjelas dengan pendapat Mukhtar (2013:59) bahwa penetapan fokus dapat membatasi wilayah penulisan dan penetapan fokus bertujuan untuk memenuhi kriteria *inklusi-eksklusi* (memasukan-mengeluarkan). Jadi dapat diasumsikan dengan penetapan fokus secara jelas akan membantu dalam membuat keputusan yang tepat antara data yang akan dikumpulkan atau data yang harus dibuang.

Berdasarkan pengertian dan tujuan dari fokus penulisan yang telah dijelaskan di atas maka ditentukan fokus penelitian adalah sebagai berikut. Tujuan strategi metode pengajaran dengan media *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) oleh pengajar bahasa Mandarin di TK Borobudur, yaitu sebagai berikut.

- a) Metode pembelajaran yang diterapkan.
- b) Bagaimana hasil pemahaman urutan goresan dalam huruf bahasa Mandarin untuk siswa.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Emzir (2013:37) teknik pengumpulan data merupakan rencana yang paling strategis dalam penulisan, karena tujuan utama penulisan adalah mendapatkan data untuk diolah dan disajikan dalam karya ilmiah. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Secara umum teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi pribadi dan resmi, foto, rekaman, gambar, dan percakapan

informal semua merupakan sumber data kualitatif. Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang valid dan relevan dalam penulisan, maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut.

1. Teknik *interview*/wawancara yaitu suatu metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab atau dialog langsung dengan narasumber atau informan serta pihak-pihak yang terkait dan berkompeten dalam penelitian ini. Wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini dilakukan wawancara dengan kepala sekolah TK Borobudur, Megawati. Hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Faktor-faktor tersebut ialah : prawawancara, responden, topik penulisan, dan situasi wawancara.
2. Teknik observasi yaitu pengamatan secara langsung yaitu dengan pembelajaran urutan goresan huruf bahasa Mandarin di tingkat TK B terhadap objek yang diteliti yaitu 20 siswa tingkat B dan segenap fenomena serta peristiwa yang terjadi di lokasi penulisan untuk mendapatkan data yang aktual dan relevan.
3. Teknik dokumentasi yaitu dengan melakukan pencatatan data selamat proses pembelajaran yang diperoleh dari dokumen-dokumen atau sumber-sumber tertulis dan arsip-arsip yang relevan dengan fokus penulisan seperti: gambar, buku, dan *flash card* (*kāpiàn*/卡片).
4. Teknik evaluasi yaitu adanya tindakan dan proses dari awal hingga akhir penulisan, hasil yang dilakukan adalah deskriptif penilaian dan

perbandingan pembelajaran dari sebelum belajar dan sesudah belajar

urutan goresan menggunakan *flash card* (*kāpiàn*/卡片).

3.3 Analisis Data Soal

Langkah-langkah analisis soal yang berupa soal ujian urutan goresan dalam huruf bahasa Mandarin pada penulisan ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan hasil ujian pertama urutan goresan dalam huruf bahasa Mandarin di awal masuk penulisan dan ujian kedua setelah belajar urutan goresan oleh semua siswa tingkat B TK Borobudur.
- b. Memeriksa setiap hasil soal pertama dan kedua yang telah di kerjakan oleh siswa dengan cermat kemudian karangan diberi kode atau garis pada kalimat yang salah.
- c. Menganalisis ujian pertama dan kedua setiap urutan huruf yang dikerjakan untuk mengetahui jenis kesalahannya dalam urutan goresan.
- d. Mendeskripsikan pemahaman siswa dengan pembahasan secara umum dari tes ujian awal dan terakhir.
- e. Menarik kesimpulan dan saran.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

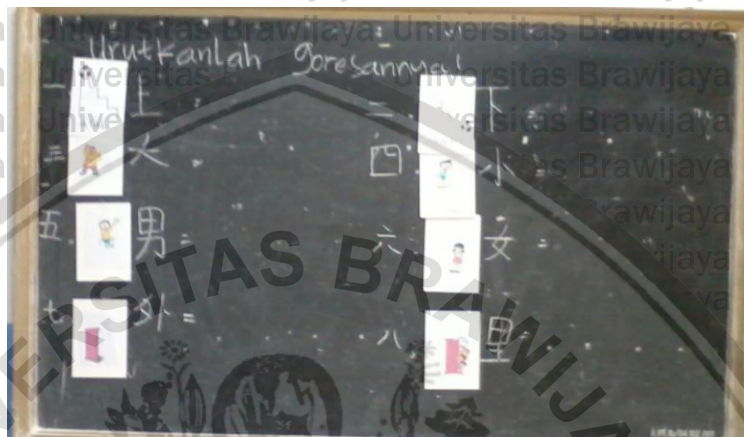
1.1 Strategi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penulisan, strategi metode pembelajaran urutan goresan huruf bahasa Mandarin dengan menggunakan media *flash card* (*kāpiàn*/卡片) yang dilakukan di TK Borobudur adalah sebagai berikut.

Strategi pembelajaran dalam skenario untuk mengembangkan kemampuan baca tulis. Strategi ini dilakukan di dalam kelas tingkat B1 Tk Borobudur yang berjumlah 20 siswa, penulisan *induktif* kata bergambar ini dibagi menjadi 6 sesi pengajaran, masing-masing berdurasi 45 menit, selama satu bulan pembelajaran ekstrakurikuler bahasa Mandarin, yang dilakukan dalam waktu satu minggu sekali, yaitu dari 28 Maret sampai 9 Mei 2015. Tahap-tahap strategi pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

Objek gambar adalah media gambar yang digunakan adalah gambar yang menunjukkan salah satu tempat yaitu perpustakaan. Pada putaran pertama, siswa diminta untuk mempelajari gambar tersebut dan kemudian mengidentifikasi objek-objek dan kegiatan-kegiatan yang berlangsung disana. Siswa mempunyai waktu 1 menit untuk mengamati gambar itu dan mengidentifikasi segala hal yang ada dan berlangsung di dalamnya. Di samping gambar tersebut diletakkan kata-kata sebagai identifikasi untuk hal-hal yang ditemukan oleh siswa. Saat objek-objek dalam gambar tersebut telah diberi nama, kemudian diberi sebuah garis pada gambar yang mengarah ke

objek-objek tersebut dengan kata-kata (nama-nama) yang sudah ada di belakang gambar *flash card* (kǎpiàn/卡片). Berikut ini adalah gambar media *flash card* (kǎpiàn/卡片) yang digunakan.



Gambar 1. Gambar Media *Flash card* (kǎpiàn /卡片).

Gambar media *flash card* (kǎpiàn/卡片) diatas menunjukkan huruf 上(shàng)¹,下(xià)²,男(nán)³,女(nǚ)⁴,大(dà)⁵,小(xiǎo)⁶,外(wài)⁷ dan 里(lǐ)⁸. Langkah selanjutnya adalah penulis mengeja huruf tersebut, dan kemudian meminta siswa mengeja dan membacanya. Siswa mengulang kata-kata tersebut itu secara terus menerus, mengeja, membaca, mencari kesejajaran antara kata dan gambar dan mempelajari urutan goresannya.

Kemudian huruf ditulis di papan tulis dan menempelkan (*kǎpiàn*/卡片) disamping huruf tersebut, *flash card* (kǎpiàn/卡片) yang ditunjukkan masih dalam bentuk gambar. Ada tiga aktivitas yang terus dilakukan secara bergantian selama beberapa hari selanjutnya. Pertama adalah siswa mengulang huruf dengan mengeja huruf sampai siswa mengerti bacaan serta *pīnyīn* (拼音) dengan baik dan benar, dan diulang

sampai 3 kali. Kedua, setelah siswa bisa mengucapkan *pīnyīn* (拼音) dalam huruf dengan baik dan benar, *flash card* (*kāpiàn*/卡片) yang terdapat *hànzi* (汉字) dan urutan goresan dibalik. Ketiga, semua siswa menyiapkan buku dan pensilnya untuk mengikuti cara menulis urutan goresan serta mengajari cara pengucapan dalam setiap urutan goresan yang ditulis satu persatu dengan pengucapan setiap urutan goresan tersebut dalam bahasa Mandarin pada huruf dengan baik dan benar. Hal ini diulang sampai 3 kali dan terakhir meminta siswa untuk menulis urutan goresan serta cara pengucapan urutan goresan tersebut sebanyak 5 kali penulisan pada buku siswa. Kemudian nilai diberikan kepada siswa.

Pada akhir minggu pertama dilakukan ujian menulis urutan goresan 8 huruf tersebut dengan baik dan benar. Siswa mengerjakan urutan goresan secara individual sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pemahaman siswa pada huruf tadi dikoreksi menurut konteks urutan goresan.

Pada akhir minggu kedua, diajarkan huruf yang menjadi pelajaran hari itu yaitu 上 (*shàng*) dan 下 (*xià*) yang telah dihimpun sesuai dengan gambar yang ada. Huruf di papan tulis ditulis dan ditempelkan *flash card* (*kāpiàn*/卡片) di samping huruf tersebut, *flash card* (*kāpiàn*/卡片) yang ditunjukkan masih dalam keadaan gambar. Siswa mengulang huruf untuk mengeja huruf sampai siswa mengerti bacaan serta *pīnyīn* (拼音) dengan baik dan benar, hal ini diulang sampai 3 kali. Setelah siswa bisa

mengucapkan *pīnyīn* (拼音) dalam huruf dengan baik dan benar, *flash*

card (*kǎpiàn*/卡片) yang terdapat *hànzì* (汉字) 上 (*shàng*) dan 下 (*xià*)

beserta pemahaman urutan goresannya dibalik. Berikutnya ditulis kembali

urutan goresannya satu persatu di papan tulis supaya terlihat jelas.

Penulisan diulang sampai 3 kali dan siswa diminta untuk menulis urutan

goresan pada buku selanjutnya nilai diberikan kepada siswa.

Pada akhir minggu ketiga, diajarkan huruf yang menjadi pelajaran

hari itu yaitu 大 (*dà*) dan 小 (*xiǎo*). Huruf ditulis di papan tulis dan

menempelkan *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) di samping huruf tersebut, *flash*

card (*kǎpiàn*/卡片) yang ditunjukkan masih dalam bentuk gambar. Siswa

mengulang huruf untuk mengeja huruf sampai siswa mengerti bacaan serta

pīnyīn (拼音) dengan baik dan benar. Hal ini diulang sampai 3 kali.

Setelah siswa bisa mengucapkan *pīnyīn* (拼音) dalam huruf dengan baik

dan benar, *flash card* (*kǎpiàn*/卡片) yang terdapat *hànzì* (汉字) 大 (*dà*)

dan 小 (*xiǎo*) beserta pemahaman urutan goresannya dibalik. Selanjutnya

menulis kembali urutan goresannya satu persatu di papan tulis supaya

terlihat jelas. Penulisan diulang sampai 3 kali dan siswa diminta untuk

menulis urutan goresan pada buku selanjutnya nilai diberikan kepada

siswa.

Pada akhir minggu keempat, penulis mengajarkan huruf yang

menjadi pelajaran hari itu yaitu 男 (*nán*) dan 女 (*nǚ*). Huruf ditulis di

papan tulis dan menempelkan *flash card* (kǎpiàn/卡片) di samping huruf tersebut, *flash card* (kǎpiàn/卡片) yang ditunjukkan masih dalam bentuk gambar. Siswa mengulang huruf untuk mengeja huruf sampai siswa mengerti bacaan serta *pīnyīn* (拼音) dengan baik dan benar. Hal ini diulang sampai 3 kali. Setelah siswa bisa mengucapkan *pīnyīn* (拼音) dalam huruf dengan baik dan benar, *flash card* (kǎpiàn/卡片) yang terdapat *hànzì* (汉字) 男 (*nán*) dan 女 (*nǚ*) beserta pemahaman urutan goresannya dibalik. Selanjutnya menulis kembali urutan goresannya satu persatu di papan tulis supaya terlihat jelas. Penulisan diulang sampai 3 kali dan siswa diminta untuk menulis urutan goresan pada buku selanjutnya nilai diberikan kepada siswa.

Pada akhir minggu kelima, penulis mengajarkan huruf yang menjadi pelajaran hari itu yaitu 外 (*wài*) dan 里 (*lǐ*). Huruf ditulis di papan tulis dan menempelkan *flash card* (kǎpiàn/卡片) di samping huruf tersebut, *flash card* (kǎpiàn/卡片) yang ditunjukkan masih dalam bentuk gambar. Siswa mengulang huruf untuk mengeja huruf sampai siswa mengerti bacaan serta *pīnyīn* (拼音) dengan baik dan benar. Hal ini diulang sampai 3 kali. Setelah siswa bisa mengucapkan *pīnyīn* (拼音) dalam huruf dengan baik dan benar, *flash card* (kǎpiàn/卡片) yang terdapat *hànzì* (汉字) 外 (*wài*) dan 里 (*lǐ*) beserta pemahaman urutan goresannya dibalik. Selanjutnya menulis kembali urutan goresannya satu persatu di papan tulis

supaya terlihat jelas. Penulisan diulang sampai 3 kali dan siswa diminta untuk menulis urutan goresan pada buku selanjutnya nilai diberikan kepada siswa.

Pada akhir minggu keenam, diadakan ujian menulis urutan goresan 8 huruf yang sudah diajarkan dengan menggunakan media *flash card* (*kāpiàn*/卡片). Siswa mengerjakan urutan goresan secara individual sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Materi	Jam
1	Sabtu, 28 Maret 2015	Ujian urutan goresan	上,下,男,女,大,小,外 dan 里	07.20 08.20
2	Sabtu, 4 April 2015	Mengajar bahasa Mandarin	上 dan 下	07.20 08.20
3	Sabtu, 11 April 2015	Mengajar bahasa Mandarin	大 dan 小	07.20 08.20
4	Sabtu, 25 April 2015	Mengajar bahasa Mandarin	男 dan 女	07.20 08.20
5	Sabtu, 2 Mei 2015	Mengajar bahasa Mandarin	外 dan 里	07.20 08.20
6	Sabtu, 9 Mei 2015	Ujian urutan goresan	上,下,男,女,大,小,外 dan 里	07.20 08.20

Tabel 2. Tabel Jadwal Kegiatan Mengajar Ekstrakurikuler Bahasa Mandarin.

4.2 Hasil Efektivitas Pembelajaran Urutan Goresan dengan Media *Flash card* (kǎpiàn/卡片)

4.2.1 Hasil Penulisan

A. Berikut adalah tabel hasil ujian urutan goresan pertama sebelum belajar menggunakan *flash card* (kǎpiàn/卡片).

Soal No	Huruf	Benar	Salah
1	上 <i>shàng</i> (atas)	14 orang	6 orang
2	下 <i>xià</i> (bawah)	12 orang	8 orang
3	大 <i>dà</i> (besar)	10 orang	10 orang
4	小 <i>xiǎo</i> (kecil)	12 orang	8 orang
5	男 <i>nán</i> (pria)	5 orang	15 orang
6	女 <i>nǚ</i> (perempuan)	0 orang	20 orang
7	外 <i>wài</i> (luar)	7 orang	13 orang
8	里 <i>lǐ</i> (dalam)	9 orang	11 orang

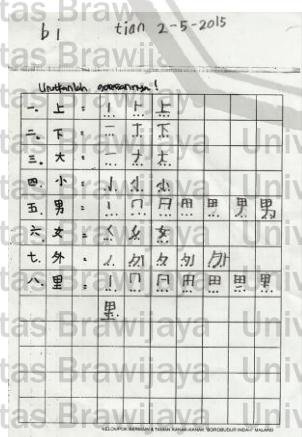
Tabel 3. Tabel Hasil Ujian Urutan Goresan Pertama Sebelum Belajar Menggunakan *Flash Card* (kǎpiàn/卡片).

B. Melalui media *flash card* (kǎpiàn/卡片) siswa mampu menulis urutan goresan dengan baik dan benar, selain itu siswa juga mampu mengucapkan *hànzi* (汉字) dari huruf tersebut. Berikut adalah tabel hasil ujian urutan goresan dengan menggunakan *flash card* (kǎpiàn/卡片).

Soal No	Huruf	Benar	Salah
1	上 <i>shàng</i> (atas)	20 orang	0 orang
2	下 <i>xià</i> (bawah)	20 orang	0 orang
3	大 <i>dà</i> (besar)	20 orang	0 orang
4	小 <i>xiǎo</i> (kecil)	20 orang	0 orang
5	男 <i>nán</i> (pria)	19 orang	1 orang
6	女 <i>nǚ</i> (perempuan)	20 orang	0 orang
7	外 <i>wài</i> (luar)	20 orang	0 orang
8	里 <i>lǐ</i> (dalam)	20 orang	0 orang

Tabel 4. Tabel Hasil Ujian Urutan Goresan dengan Menggunakan Flash Card (kǎpiàn/卡片).

Di bawah ini terdapat 5 sampel hasil ujian menulis urutan goresan dengan baik dan benar pada tanggal 02 Mei 2015. Sampel menunjukkan siswa dapat menulis urutan goresan dengan baik dan benar secara baik. 20 siswa mengerjakan dengan sempurna dikarenakan latihan penulisan urutan goresan bahasa Mandarin selama belajar.



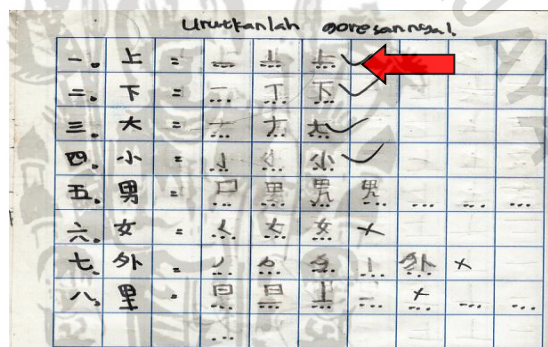


Gambar 2. Gambar Hasil Ujian Siswa Setelah Belajar Huruf Dengan Menggunakan Media *Flash Card* (kǎpiàn/卡片).

Hasil yang diperoleh dari penulisan ini adalah keefektifan siswa dalam memahami cara menulis urutan goresan 上 (*shàng*), 下 (*xià*), 男 (*nán*), 女 (*nǚ*), 大 (*dà*), 小 (*xiǎo*), 外 (*wài*) dan 里 (*lǐ*) dengan menggunakan media *flash card* (kǎpiàn/卡片) dan dengan strategi latihan menulis huruf tersebut sebanyak 1 lembar dan hasilnya sangat efisien. Semua siswa dapat menulis urutan goresan dengan baik dan benar, selain itu siswa juga mampu menghafal setiap nama dalam urutan goresan tersebut. Siswa dapat menyebutkan *hànzì* (汉字) urutan goresan seperti *héng shù, piě, nà, diǎn, tì, zhé, dan gōu*. Penyebutan setiap urutan *hànzì* (汉字) ini belum pernah diajarkan kepada siswa.

4.2.2 Pembahasan Hasil Keefektifan Proses Belajar

1. Huruf 上 (*shàng* = atas). Pada huruf ini 14 dari 20 siswa dapat menulis urutan goresan serta memahami nama goresan *héng* dan *shù* dengan baik dan benar. Dikarenakan dengan konteks tulisan yang mudah dalam bentuknya dan gambar dalam *flash card* (*kǎpiàn*/卡片). Setelah belajar urutan goresan 上 (*shàng*) dengan baik dan benar siswa lebih memahami huruf dengan cepat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tulisan yang selesai dalam waktu kurang dari 10 menit.



Gambar 3. Gambar Urutan Goresan pada Huruf 上 (*shàng*).

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 上 (*shàng*) adalah 6 siswa.

Jika dipersentasekan berdasarkan hitungan jumlah seluruh kesalahan urutan goresan pada jenis kesalahannya, maka hasilnya adalah 20% kesalahan penulisan urutan goresan 上 (*shàng*), sedangkan hasil yang benar menulis urutan goresan 上 (*shàng*) adalah 70%. Berikut adalah bentuk diagram persentase kesalahan urutan goresan 上 (*shàng*).

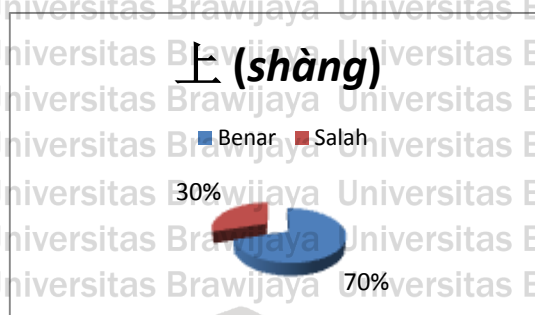


Diagram 1. Diagram Persentase Kesalahan Urutan Goresan 上(shàng).

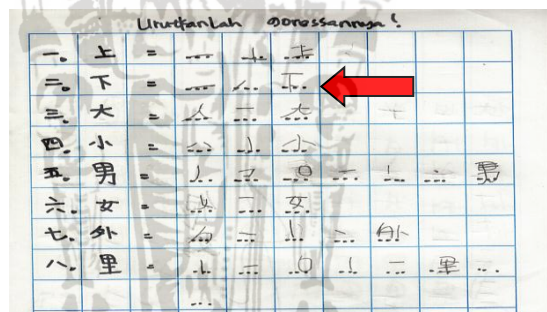
2. Huruf 下 (xià = bawah). Pada huruf ini 12 dari 20 siswa dapat menulis

urutan goresan serta memahami nama goresan *héng*, *shù* dan *diǎn* dengan

baik dan benar. Dikarenakan dengan konteks tulisan dan gambar dalam

flash card (kǎpiàn/卡片). Setelah belajar urutan goresan 下 (xià) dengan

baik dan benar siswa lebih memahami huruf dengan cepat.



Gambar 4. Gambar Urutan Goresan pada Huruf 下 (xià).

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan

bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 下

(xià) yang mengalami kesalahan urutan goresan adalah 8 siswa. Jika

dipersentasekan berdasarkan hitungan jumlah seluruh kesalahan urutan

goresan pada jenis kesalahannya, maka hasilnya adalah 40% kesalahan,

sedangkan hasil yang benar menulis urutan goresan 下 (xià) adalah 60%.

Berikut adalah bentuk diagram persentase kesalahan urutan goresan 下 (xià).

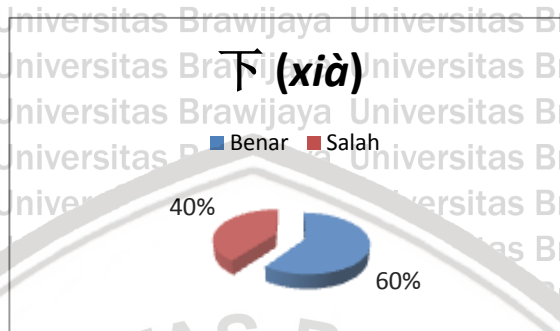


Diagram 2. Diagram Persentase Kesalahan Urutan Goresan 下 (xià).

- Huruf 大 (dà = besar). Pada huruf ini 10 dari 20 siswa dapat menulis urutan goresan serta memahami nama goresan *héng*, *piě* dan *nà* dengan baik dan benar. Terdapat 10 dari 20 siswa tidak dapat menulis urutan goresan dengan baik dan benar. Dikarenakan kurang memahami antara penulisan *piě* atau *nà* terlebih dahulu. Konteks kesalahan paling banyak terjadi pada saat menulis goresan tersebut. Setelah belajar urutan goresan 大 (dà) dengan baik dan benar siswa lebih memahami huruf dengan cepat.

Dapat dibuktikan dengan hasil tulisan yang dikumpulkan kurang dari 20 menit.

Urutan dan goresannya!

一	上	=	一	上	一	上		
二	下	=	二	下	二	下		
三	大	=	三	大	三	大		
四	小	=	四	小	四	小		
五	男	=	五	男	五	男		
六	女	=	六	女	六	女		
七	外	=	七	外	七	外		
八	里	=	八	里	八	里		

Gambar 5. Gambar Urutan Goresan pada Huruf 大 (dà).

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 大 (*dà*) yang mengalami kesalahan urutan goresan adalah 10 siswa.

Jika dipersentasekan berdasarkan hitungan jumlah seluruh kesalahan urutan goresan pada jenis kesalahannya, maka hasilnya terdapat 50% kesalahan, sedangkan hasil yang benar menulis urutan 大 (*dà*) terdapat 50%. Berikut adalah bentuk diagram persentase kesalahan urutan goresan 大 (*dà*).

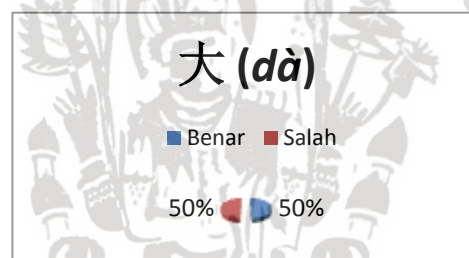


Diagram 3. Diagram Persentase Kesalahan Urutan Goresan 大 (*dà*).

- Huruf 小 (*xiǎo* = kecil). Pada huruf ini 12 dari 20 siswa dapat menulis urutan goresan serta memahami nama goresan *shù gōu*, *piě*, dan *nà* dengan baik dan benar. Dikarenakan dengan konteks huruf yang mudah dalam bentuknya. Setelah belajar urutan goresan 小 (*xiǎo*) dengan baik dan benar siswa lebih memahami dengan cepat. Dapat dibuktikan dengan hasil tulisan yang selesai dalam waktu kurang dari 10 menit.

5. Huruf 男 (*nán* = laki-laki) Pada huruf ini 5 dari 20 siswa dapat menulis urutan goresan serta memahami nama goresan *héng*, *shù*, *piě*, *héngzhé* dan *héngzhégōu*. dengan baik dan benar. Dalam huruf ini lebih dari 15 siswa tidak dapat menulis urutan goresan 男 (*nán*) dengan baik dan benar. Huruf 男 (*nán*) memiliki 7 goresan, jumlah goresan juga mempengaruhi tingkat kesulitan siswa. Menganalisis tingkat kesulitan yang didapati oleh siswa.

Berikutnya diberikan penjelasan tentang *hànzì* (汉字) laki-laki tersebut dengan memberikan narasi ‘mengapa laki-laki dapat digambarkan dengan *hànzì* (汉字) seperti ini 男 (*nán*). Berikutnya diajarkan urutan goresan secara perlahan, teliti, dan teratur supaya para siswa mampu mempelajari dengan baik.



Gambar 7. Gambar Urutan Goresan pada Huruf 男 (*nán*).

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 男 (*nán*) yang mengalami kesalahan urutan goresan adalah 15 siswa.

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 女 (*nǚ*) yang mengalami kesalahan urutan goresan adalah sebanyak 20 siswa.

Jika dipersentasekan berdasarkan hitungan jumlah seluruh kesalahan urutan goresan pada jenis kesalahannya, maka hasilnya adalah terdapat 100% kesalahan, sedangkan hasil yang benar menulis urutan goresan pada jenis penulisan urutan goresan yang baik dan benar adalah 0%. Berikut adalah bentuk diagram persentase kesalahan urutan goresan 女 (*nǚ*).

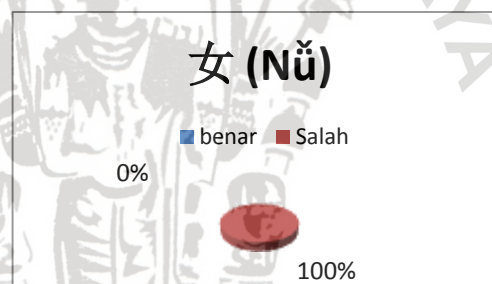
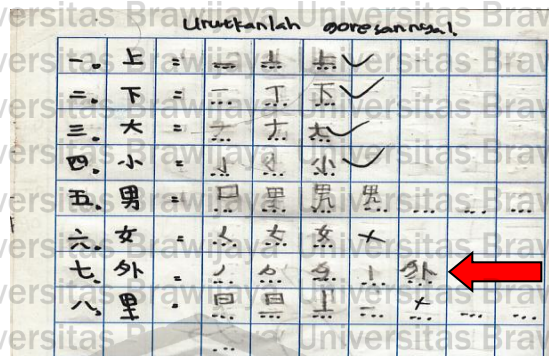


Diagram 6. Diagram Persentase Kesalahan Urutan Goresan 女 (*nǚ*)

7. Huruf 外 (*wài* = luar). Pada huruf ini 7 dari 20 siswa dapat menulis urutan goresan serta memahami nama goresan *héngpiě*, *piě*, *héng*, *shù* dan *diǎn* dengan baik dan benar. Huruf 外 (*wài*) memiliki 5 goresan. penjelasan diberi kepada siswa untuk menulis goresan dari depan ke belakang.

Karena kesalahan terbanyak siswa menulis goresan tidak teratur.



Gambar 9. Gambar Urutan Goresan pada Huruf 外 (wài).

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 外 (wài) yang mengalami kesalahan urutan goresan adalah sebanyak 13 siswa.

Jika dipersentasekan berdasarkan hitungan jumlah seluruh kesalahan urutan goresan pada jenis kesalahannya, maka hasilnya adalah terdapat 65% kesalahan, sedangkan hasil yang benar menulis urutan goresan pada jenis penulisan urutan goresan yang baik dan benar adalah sebanyak 35%. Berikut adalah bentuk diagram persentase kesalahan urutan goresan 外 (wài).

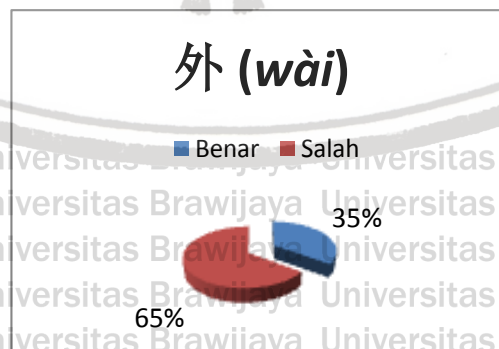
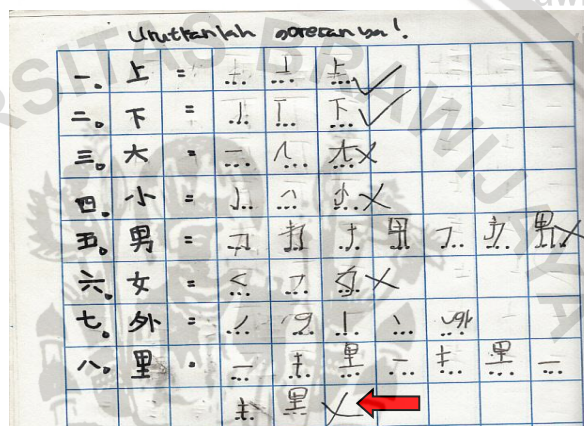


Diagram 7. Diagram Persentase Kesalahan Urutan Goresan 外 (wài).

8. Huruf 里 (*lǐ* = Dalam). Pada huruf ini 9 dari 20 siswa dapat menulis urutan goresan serta memahami nama goresan *héng*, *shù*, dan *héngzhé* dengan baik dan benar. Huruf 里 (*lǐ*) memiliki 8 goresan. berikutnya diberikan penjelasan kepada siswa mengenai penulis goresan dari atas ke bawah.

Karena kesalahan terbanyak siswa adalah 3 goresan terakhir dalam huruf tersebut.



Gambar 10. Gambar Urutan Goresan pada Huruf 里 (*lǐ*).

Dari hasil temuan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa total kesalahan siswa dalam menulis urutan goresan pada huruf 里 (*lǐ*) yang mengalami kesalahan urutan goresan adalah 11 siswa.

Jika dipersentasekan maka hasilnya adalah terdapat 55% kesalahan, sedangkan hasil yang benar menulis urutan goresan pada jenis penulisan urutan goresan yang baik dan benar adalah sebanyak 45%. Berikut adalah bentuk diagram persentase kesalahan urutan goresan 里 (*lǐ*).

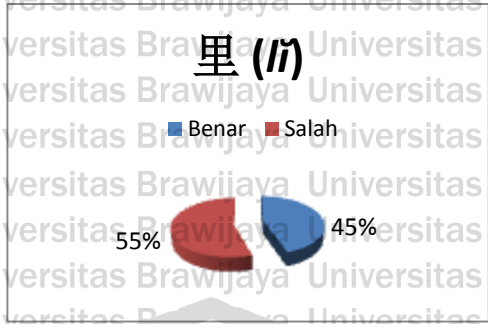


Diagram 8. Diagram Persentase Kesalahan Urutan Goresan 里 (li).



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan penerapan pembelajaran urutan goresan dengan menggunakan media *flash card*, nilai yang diperoleh oleh kelas tingkat B mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media, dengan media *flash card* dapat menunjang pembelajaran urutan goresan menjadi lebih mudah.

Meskipun ada banyak model pengajaran yang memiliki sejarah panjang yang terus dikembangkan oleh para penggagasnya, hanya ada beberapa model-model baru perlu dimasukkan ke dalam model pengajaran. Model induktif kata bergambar merupakan salah satu strategi pengajaran tambahan yang sangat menarik dan luar biasa, keutamaannya dalam hal keluasan landasan dan penerapannya.

Model induktif kata bergambar *flash card* (*kāpiàn*/卡片) ini dirancang untuk menghadapi tantangan pembelajaran, dan fondasi konseptualnya menggambarkan penulisan tentang bagaimana kemampuan menulis diperoleh dan menggarisbawahi model pembelajaran yang telah digambarkan sebelumnya. Walaupun model ini cukup berguna dalam kajian ilmu pengetahuan, fokus penerapan

dalam penulisan dengan menggunakan media induktif kata bergambar ini lebih pada upaya meningkatkan membaca dan menulis.

5.2 Saran

1. Bagi siswa belajar dengan mendengarkan dan mengucapkan bahasa-bahasa yang diucapkan pada mereka dengan cara yang alamiah dapat mempermudah proses belajar. Di rumah yang setiap harinya berbahasa Cina, mereka akan belajar mendengarkan dan menghasilkan tulisan Cina, begitupun dengan bahasa yang digunakan setiap hari di lingkungannya, dimana huruf yang luas dan struktur yang rumit sering digunakan, mereka akan mengembangkan huruf dan struktur itu.
2. Bagi para pengajar bahasa Mandarin khususnya pengajaran untuk siswa tingkat Taman Kanak-Kanak, pembelajaran dengan penggunaan media *flash card* (*kǎpiàn* / 卡片) harus mempunyai strategi yang tertata rapih dan pandai bercakap dengan murid dalam mengajarkan bahasa Mandarin khususnya huruf.
3. Diharapkan ada penulisan lebih lanjut mengenai strategi metode pengajaran dengan menggunakan media *flash card* (*kǎpiàn* / 卡片) dengan objek lain di sekolah-sekolah yang mengajari bahasa Mandarin.