

Kumawula, Vol. 5, No.3, Desember 2022, Hal 522 – 528

DOI: <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.38207>

ISSN 2620-844X (online)

ISSN 2809-8498 (cetak)

Tersedia online di <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/index>

PENGENALAN BAHASA MANDARIN DENGAN MEDIA E-FLASHCARD QUIZLET DI PONDOK PESANTREN TAMADDUN JATINANGOR

Tri Bigrit Cleveresty^{1*}, Uray Afrina²^{1,2}Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran*Korespondensi : tri.bigrit@unpad.ac.id

ABSTRACT

The era of globalization has increased public awareness of the importance of learning foreign languages as a preparation to entering the world of work. One of the foreign languages that is often required to develop competence in the world of work is the Chinese Language. Based on the needs, the learning of the Chinese Language in educational institutions has also become increasingly needed. In this community service activity, the activity implementer will introduce the Chinese Language by using Quizlet e-flashcard as learning media in Tamaddun Islamic Boarding School Jatinangor. The use of e-flashcard media itself aims to help students understand Chinese Language vocabulary through the form of words, animations, and audio of Quizlet e-flashcard. The methods used in the activities are counseling, learning, mentoring, observation and evaluation. The subjects of this activity were 22 junior high school students of Tamaddun Islamic Boarding School Jatinangor. The result of the activity showed that learning the Chinese Language activity by using Quizlet e-flashcard as a learning medium is quite effective. The test results showed that as many as 73% of the students had a good level of understanding of the Chinese Language basic vocabulary with an average score above 80, and about 27% of students had a pretty good level of understanding of the Chinese Language Basic vocabulary with an average score of 77-79. During the activity, students showed active participation and also showed enthusiasm for learning the Chinese Language through using Quizlet e-flashcard.

Keywords: : Introducing Chinese Language; E-Flashcard; Quizlet

ABSTRAK

Era globalisasi telah meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mempelajari bahasa asing sebagai suatu persiapan untuk memasuki dunia kerja. Salah satu bahasa asing yang sering kali dibutuhkan dalam kompetensi dunia kerja adalah bahasa Mandarin, seiring dengan kebutuhan tersebut pembelajaran bahasa Mandarin di lembaga pendidikan pun semakin diperlukan. Pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini pelaksana akan melaksanakan kegiatan pengenalan bahasa Mandarin dengan media *e-flashcard* Quizlet yang dilaksanakan di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor, pemilihan media *e-flashcard* sendiri bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Mandarin dalam bentuk kata, animasi, serta audio dalam *e-flashcard* Quizlet. Metode yang digunakan pada

RIWAYAT ARTIKEL

Diserahkan : 05/08/2022
Diterima : 09/10/2022
Dipublikasikan : 26/12/2022

kegiatan yaitu penyuluhan, pembelajaran, pendampingan, observasi serta evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa-siswi sekolah menengah pertama di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor. Hasil data menunjukkan bahwa penggunaan media *e-flashcard* Quizlet dalam pengenalan bahasa Mandarin cukup efektif. Hasil dari tes menunjukkan dari 73% siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik dengan rata-rata nilai di atas 80, serta sekitar 27% siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan cukup baik dengan rata-rata nilai 77-79. Selama kegiatan siswa sangat aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan *e-flashcard* Quizlet.

Kata Kunci: Pengenalan Bahasa Mandarin ; *E-Flashcard*; Quizlet

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman, mempelajari bahasa asing pun merupakan salah satu urgensi sebagai bekal dalam karir. Salah satu bahasa asing yang sering dibutuhkan dalam lowongan kerja adalah bahasa Mandarin. Hal ini tidak terlepas dari hubungan ekonomi yang erat antara Indonesia dan Tiongkok. Bahasa yang menempati nomor dua sebagai bahasa dengan penutur terbanyak di dunia ini telah mendominasi berbagai aspek seperti teknologi, pendidikan, politik, perdagangan, bahkan di sebagian besar negara Asia, bahasa Mandarin merupakan satu dari banyak bahasa asing yang wajib dipelajari. Di Indonesia sendiri pembelajaran bahasa Mandarin mulai menjadi luas dan berkembang sejak zaman Reformasi. Setelah Pemerintah mengeluarkan Keputusan Presiden Nomor 6 Tahun 2000 tentang pencabutan Inpres No 14 Tahun 1967. Perlahan mulai banyak institusi formal yang memasukkan pelajaran bahasa Mandarin dalam kurikulum pembelajaran, selain itu juga mulai didirikannya tempat-tempat kursus yang memberikan pelajaran bahasa Mandarin.

Pembelajaran bahasa termasuk bahasa Mandarin tidak terlepas dari media belajar, pengaplikasian media belajar dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan perkembangan psikologis serta tingkat kemampuan siswa sebagai peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dapat membangkitkan motivasi anak didik dalam belajar. Hal ini ditegaskan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991: 2) mengenai beberapa kelebihan dari penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu dapat

meningkatkan motivasi dalam proses belajar, selain itu materi yang diajarkan dinilai akan lebih mudah diterima sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Media pembelajaran yang menarik juga dapat merangsang kegiatan belajar yang lebih beragam, selain mendengarkan uraian dengan metode konvensional, dengan media pembelajaran pengajar juga dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran lainnya seperti mengamati, mengerjakan, mendemonstrasikan, dan lainnya.

Menurut Heinich, dkk (1996) media merupakan alat dalam transfer komunikasi. Kata “media” yang dalam bahasa Latin bermakna “perantara” atau disebut juga sebagai perantara dari pemberi pesan dengan penerima pesan. Beberapa contoh media transfer pesan yang biasa digunakan antara lain yaitu film, televisi, mesin pencetak, komputer, dan lain-lain. Media-media pembelajaran tersebut juga dapat digunakan sebagai media untuk mentransfer pesan atau materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dapat disimpulkan media yang digunakan dalam pembelajaran adalah suatu alat pembawa pesan yang digunakan untuk mencapai untuk tujuan pembelajaran. Perancangan media pembelajaran yang sesuai maka akan memudahkan murid dalam menyerap dan memahami materi yang diberikan dalam proses belajar (Wardhani & Krisnani, 2020).

Komponen media pembelajaran terdiri dari bahan dan peralatan pembelajaran. Saat ini, hampir seluruh aspek kehidupan manusia sudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Agustina, Suprianto, & Rosalin, 2019). Seiring

berkembangnya teknologi, media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga turut mengalami perkembangan. Salah satunya adalah media digital yang apabila diterapkan dalam proses pembelajaran akan membantu pendidik dan peserta didik mengelola dan membagikan informasi dengan lebih cepat (Wijayanti, Hermanto, Novitasari, & Liesdiani, 2021). Salah satunya adalah dengan menggunakan media kartu bergambar yang berkembang menjadi media belajar berbasis *e-flashcard*. Kartu gambar sebagai media pembelajaran merupakan kumpulan gambar-gambar yang memuat materi berupa gambar, tulisan yang mewakili serentetan cerita. Penggunaan *flashcard* sebagai media bertujuan untuk mempermudah stimulasi gagasan, gagasan ini nantinya akan berkembang seiring kemampuan siswa dalam berpikir, bertindak dan menciptakan ide baru. Penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran sangat umum digunakan karena bersifat praktis, mudah dan menyenangkan. *Flashcard* juga memiliki kelebihan dengan sifatnya yang konkret, dan tak terbatas ruang dan waktu, serta dengan materi berupa gambar yang sifatnya jelas dapat menghindari kesalahpahaman

E-flashcard sendiri merupakan pengembangan media kartu bergambar konvensional dengan berbasis teknologi yang berisi informasi mengenai kata, gambar ataupun suara. Penggunaan media *e-flashcard* bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi, dalam hal ini dengan media kartu digital yang menawarkan pemahaman materi khususnya kosakata dalam bentuk kata, animasi, serta audio. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ikhwati, 2015) bahwa *e-flashcard* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang berisi gambar dengan animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau sejumlah pengetahuan serta berisikan suara yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu platform yang menyediakan media pembelajaran *e-flashcard* yang dapat diakses secara global yaitu Quizlet. Situs website Quizlet menyediakan media untuk mempelajari kosakata melalui seperangkat *e-*

flashcard dengan beberapa cara seperti latihan, permainan, dan tes. Quizlet dapat diakses perangkat Android, iOS ataupun PC, sehingga memudahkan pengguna baik itu pengajar ataupun siswa. Menurut penelitian sebelumnya mengenai penggunaan Quizlet yang dilakukan oleh Durratul Hikmah (2017) Quizlet sebagai media transfer informasi dipercaya mampu mengembangkan 4 keterampilan dalam belajar bahasa (keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis). Keterampilan mendengar dapat diasah dengan fitur *speller* yaitu fitur audio kosakata dalam *flashcard*, keterampilan berbicara dapat diasah dengan pelafalan kosakata secara berulang, keterampilan membaca dapat diasah dengan menuturkan tulisan dalam *flashcard* yang tersedia dalam fitur *scatter* dan *space race*, dan keterampilan menulis dapat dikembangkan dengan latihan menjawab kosakata. Fitur-fitur yang terdapat dalam media Quizlet dapat memudahkan *feedback* antara siswa dan pengajar dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan ini penulis tertarik untuk mengenalkan bahasa Mandarin dengan media *e-flashcard* Quizlet di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor. Alasan pemilihan Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor sebagai tempat pelaksanaan kegiatan PPM didasari dengan kesesuaian target kegiatan pengenalan bahasa Mandarin pada siswa-siswa menengah pertama, dimana Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor terdiri dari 37 siswa yang berjenjang dari sekolah menengah pertama, kedua dan ketiga. Selain itu fakta bahwa siswa-siswi di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor sebelumnya belum pernah mempelajari bahasa Mandarin juga menjadi salah satu alasan yang menarik untuk melihat bagaimana pengimplementasian pengenalan bahasa Mandarin dengan media *e-flashcard* Quizlet terutama untuk pelajar baru bahasa Mandarin.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat (PPM) pengenalan bahasa Mandarin dengan media *e-flashcard* Quizlet dilaksanakan dengan metode

penyuluhan, pembelajaran, pendampingan, observasi, serta evaluasi. Observasi yang dilakukan terfokus pada implementasi penggunaan media belajar Quizlet dalam pengenalan bahasa Mandarin. Subjek penelitian ini adalah siswa siswi Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor yang berjumlah 22 siswa, terdiri atas siswa-siswi kelas VII dan VIII Sekolah Menengah Pertama.

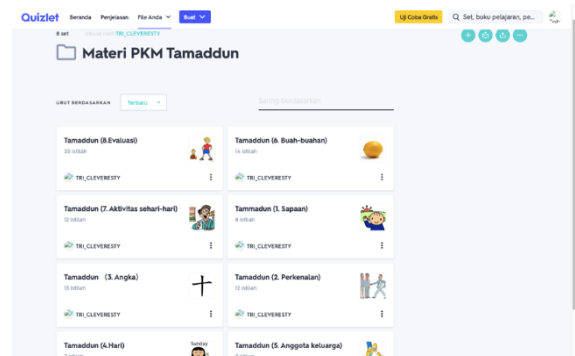
Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah observasi dan soal latihan. Kegiatan observasi terdiri dari pengamatan kondisi kelas, proses belajar, serta respon siswa dalam proses pengaplikasian media Quizlet dalam pengenalan bahasa Mandarin. Sementara soal latihan kosakata digunakan sebagai tolak ukur bagaimana pemahaman siswa terhadap kosakata yang telah dipelajari dengan menggunakan media Quizlet.

Data dikumpulkan berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dan dijelaskan melalui deskripsi singkat. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil latihan soal menjawab kosakata bahasa Mandarin untuk mengetahui bagaimana penguasaan kosakata dengan metode pembelajaran menggunakan *flashcard*. Tujuan dari kegiatan ini yaitu mendeskripsikan fenomena yang ditemukan secara natural dalam praktik pengenalan bahasa Mandarin khususnya kosakata dasar bahasa Mandarin dengan media *e-flashcard* Quizlet di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan, sehingga kegiatan ini bisa berjalan dengan cukup lancar adalah sebagai berikut:

1. Melakukan persiapan materi dan survei awal subjek penelitian



Gambar 1. Materi Pembelajaran yang Digunakan

(Sumber: Laman Quizlet Tim PKM, 2021)

2. Pengenalan bahasa Mandarin dapat dilaksanakan dengan lancar. Hal ini dilihat dari antusiasme para peserta kegiatan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin dengan media kartu bergambar berbasis *e-flashcard* Quizlet.





Gambar 2. Suasana Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar berbasis *e-flashcard* Quizlet.
4. Pengamatan kegiatan pembelajaran dan evaluasi telah dilakukan dengan baik, dengan hasil tes penghafalan kosakata lewat kartu bergambar siswa yang sesuai rencana, target, dan luaran.

Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor yang dilakukan setiap hari Sabtu pukul 09:00 hingga 10:30 telah berhasil dilaksanakan dengan materi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Kegiatan dan Materi Mengajar

No	Pertemuan ke-	Tanggal	Materi
1	I	9 Oktober 2021	Pengenalan bahasa Mandarin dasar dan sapaan
2	II	16 Oktober 2021	Pengenalan bahasa Mandarin dasar dan pengenalan

3	III	23 Oktober 2021	Materi kosakata angka
4	VI	30 Oktober 2021	Materi kosakata hari
5	V	6 November 2021	Materi kosakata keluarga
6	VI	13 November 2021	Materi kosakata buah-buahan
7	VII	20 November 2021	Materi aktivitas sehari-hari
8	VIII	27 November 2021	Evaluasi dan tes soal tertulis dan lisan

(Sumber: Diolah oleh Penulis, 2021)

Indikator keberhasilan yang telah dicapai dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil tes soal tertulis dan tes lisan siswa. Tes lisan dilakukan dengan cara setiap anak maju ke depan kelas, melafalkan kosakata sesuai dengan kartu bergambar yang tampak di Quizlet. Tes tertulis dilakukan dengan mengerjakan pengisian kosakata sesuai pertanyaan. Adapun hasil tes lisan dari keseluruhan 22 siswa mendapat nilai rata-rata 81,7 dengan nilai tertinggi yaitu 86 dan nilai terendah yaitu 77, sementara untuk tes tertulis keseluruhan siswa mencapai nilai rata-rata 82,4, dengan nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah 75.

a. Faktor Pendukung

Faktor yang mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah adanya dukungan dari pihak Fakultas Ilmu Budaya Unpad serta dukungan baik dari pengelola dan pengajar di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor. Faktor lain yang turut membawa pengaruh yaitu motivasi siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir secara konsisten dan bersemangat.

b. Faktor Penghambat

Dalam praktik kegiatan tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Dari segi akses lokasi dan dukungan pengelola Pesantren serta motivasi siswa-

siswi dalam mengikuti kegiatan, animo peserta ditunjukkan dengan permintaan dari pihak pengelola dan siswa untuk keberlanjutan kegiatan pengenalan pembelajaran dapat terus dilaksanakan kedepannya.

c. Evaluasi Kegiatan

Berangkat dari pentingnya pengembangan ilmu dalam bidang bahasa, maka dilakukan program PPM pengenalan bahasa Mandarin dengan media *e-flashcard* Quizlet di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor. Program PPM ini telah dilaksanakan selama 4 bulan, dengan 2 bulan kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin. Dari materi yang disampaikan serta hasil tes yang dilakukan, sekitar lebih dari 73% siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin baik lisan maupun tulisan dengan baik dengan rata-rata nilai diatas 80, serta sekitar 27% siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin baik lisan maupun tulisan dengan cukup baik, dengan rata-rata nilai 77-79. Siswa sangat bersemangat mengikuti pembelajaran karena kartu bergambar berbasis *e-flashcard* Quizlet yang diberikan dirasa menarik dan memudahkan dalam proses pembelajaran khususnya penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Selama 2 bulan tersebut, peserta kegiatan yaitu para siswa di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor telah berhasil melafalkan dan mengingat materi-materi kosakata yang telah diberikan. Pada tes akhir baik secara lisan maupun tertulis, dapat dilihat siswa di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor yang mengikuti pembelajaran tersebut dapat dengan baik menjawab soal dan melakukan tes lisan. Melihat pentingnya bahasa Mandarin saat ini maka pengelola Pondok Pesantren memberikan saran untuk melakukan kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin lagi, sehingga diharapkan kualitas siswa Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor sebagai generasi penerus bangsa dapat ditingkatkan.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan pengenalan dan pembelajaran bahasa Mandarin di Pondok Pesantren Tamaddun Jatinangor selama kurang lebih 8 minggu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *e-flashcard* cukup efisien dan dapat memudahkan siswa/i mengenal dan mempelajari kosakata bahasa Mandarin. Hal ini tercermin dari hasil tes peserta selama kegiatan PPM mengenal bahasa Mandarin berlangsung. Berdasarkan hasil tes, baik itu tertulis maupun tes secara lisan, sebagian besar siswa mendapat hasil yang sangat baik. Hasil dari tes menunjukkan dari 73% siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik dengan rata-rata nilai di atas 80, serta sekitar 27% siswa dapat menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan cukup baik, dengan rata-rata nilai 77-79. Selain itu animo dari masyarakat akan kegiatan ini terlihat dari masukan yang diberikan pihak pengelola pondok pesantren dan keinginan dari siswa yang mengikuti kegiatan, perlu diadakan lagi pembelajaran bahasa Mandarin seperti ini. Agar siswa yang mengikuti ke depannya dapat lebih luas dan mendalam belajar serta menguasai bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Suprianto, D., & Rosalin, S. (2019). PELATIHAN INTERNET DAN PROGRAM MICROSOFT OFFICE UNTUK MEMBANTU ADMINISTRASI DI KELURAHAN MERJOSARI KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 129–144. <https://doi.org/DOI:http://10.24198/kumawula.v1i3.23473>
- Hikmah, D. 2017. Penggunaan Quizlet Sebagai Media Pengenalan Informatics Terms. Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER) 2017 – Universitas Widya Kartika, B06-1 - B06-6.
- Ikhwati, H. 2015. Pengembangan Media Flashcard Ipa Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara. USEJ - Unnes

- Science Education Journal, 3(2), 481–486.
- Madyawati, L. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Prenada Media Group.
- Molenda, Heinich, Smaldino. 2005. Instructional Technology and Media For Learning. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Putra, R. S., & Ayuningsih, W. (2020). Pembelajaran Digital Menggunakan Quizlet. PROSIDING SAMASTA.
- Romdani, R., & Andriyani, L. (2021). Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet untuk Pembelajaran Al-Mufradat. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, (7), 730-742.
- Sadiman, Arief. 2008. Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1), 9–15.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. Media Pengajaran. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H. (2020). OPTIMALISASI PERAN PENGAWASAN ORANG TUA DALAM PELAKSANAAN SEKOLAH ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48–59.
- Wijayanti, R. A. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN SOAL MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN KAHOOT SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN MASA PANDEMI. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 557–560.