

Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar Menggunakan Permainan Tradisional untuk Menanamkan Nilai Multikultural di Komunitas Aih (Anak Indonesia Hebat)

Yohanna Nirmalasari^{1*}, Dhatu Sitaresmi², Anggrah Diah Airlinda³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Universitas Ma Chung, Villa Puncak Tidar N1 - Malang

*Korespondensi Penulis. Email: yohanna.nirmalasari@machung.ac.id, +6285646616840

Abstrak

Kegiatan pengenalan bahasa Mandarin dasar yang dimodifikasi melalui permainan tradisional seperti egrang batok, lompat tali, kelereng, dan congklak ini bertujuan untuk menanamkan nilai multikultural bagi para anak di AIH sehingga mereka dapat lebih toleran saat bertemu dengan orang lain yang memiliki agama, suku, atau ras yang berbeda. Metode yang digunakan adalah metode Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan tim pengusul, mahasiswa, dan pendiri AIH. 25 anak AIH mengikuti kegiatan berupa 1. pengenalan kosakata Bahasa Mandarin dasar berupa angka, perlombaan dan permainan tradisional yang dibagi dalam tiga tahap, yaitu presentasi dengan PPT, pemodelan, dan latihan; 2. praktik berbahasa Mandarin dengan permainan tradisional; dan 3. praktik menulis *Hanzi*. Hasil dari kegiatan abdimas adalah adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap kosakata bahasa Mandarin dasar yang diajarkan, peserta dapat menulis *Hanzi* dengan benar, peserta memahami cara memainkan permainan tradisional, dan peserta dapat menerima kehadiran tim yang secara tidak langsung menanamkan nilai multikultural pada para peserta.

Kata kunci: Bahasa Mandarin, permainan tradisional, multikultural

Abstract

This modified basic Mandarin language introduction activity was carried out through traditional games such as coconut shell stilts, jump rope, marbles, and congklak, aimed to instill multicultural values in the AIH children so that they could become more tolerant when interacting with others from different religions, ethnicities, or races. The method employed was the Focus Group Discussion (FGD) method, involving the proposing team, students, and AIH founders. 25 AIH children were participated in the activity, which consisted of: 1. introduction to basic Mandarin vocabulary including numbers, competitions, and traditional games, divided into three stages which were presentation with PowerPoint (PPT), modeling, and practice; 2. practicing Mandarin through traditional games; and 3. practicing Hanzi writing. The results of this community service activity included an improved understanding of the basic Mandarin vocabulary which had been taught to participants, participants being able to write Hanzi correctly, understanding of how to play traditional games, and participants being receptive to the presence of the team, indirectly instilling multicultural values in them.

Keyword: Chinese Language, traditional games, multicultural

PENDAHULUAN

Anak Indonesia Hebat (AIH) merupakan komunitas yang beralamat di Jalan Kemantren 1. Komunitas ini awalnya dibentuk berdasarkan analisis situasi di sekitar tempat tinggal pendiri yang melihat bahwa banyak anak tidak dapat belajar dengan baik karena kemajemukan latar belakang, seperti alasan ekonomi, tidak memiliki orang tua, tidak memiliki ayah karena harus dipenjara, ditinggal oleh salah satu orang tua, atau orang tua yang minim pendidikan. Atas dasar itulah, Ibu Farida mengusulkan dengan mengajak relawan untuk membentuk rumah belajar sederhana yang dapat memfasilitasi anak-anak belajar dan berkreasi. Oleh sebab itu, setiap kegiatan dari AIH juga dilaksanakan di rumah Ibu Farida.

Walaupun terbilang baru, tetapi sudah ada banyak kegiatan bersama yang sudah dilakukan dengan mengajak para relawan. Kegiatan-kegiatan tersebut seperti, berbagi takjil gratis, belajar bersama, belajar tari, belajar gitar, belajar berenang, atau pun kelas memasak. Semua kegiatan ini merupakan perwujudan visi, yaitu “Menjadi anak Indonesia yang hidup rukun saling menghormati, tolong menolong, dan menyayangi dalam kebhinekaan”. Dari visi tersebut sudah tampak bahwa AIH memang dibentuk dengan berlandaskan hal-hal yang diperlukan bagi generasi milenial saat ini.

Jumlah anak-anak yang terdaftar di AIH adalah sekitar 30 anak, tetapi saat ada kegiatan seperti berbagi takjil atau berenang bisa mencapai 50 anak. Namun, setiap harinya jumlah itu tidak bisa tetap. Saat dilakukan wawancara dengan pencetus AIH, beliau menyatakan bahwa selama ini ada beberapa orang tua yang tidak mengizinkan anak-anak untuk ikut karena takut diagamakan dengan agama yang lain atau takut apabila membayar. Oleh sebab itulah, relawan yang ada di AIH pun tidak hanya satu agama saja. Selama wawancara, beliau juga menyampaikan bahwa anak-anak sangat senang ketika belajar hal yang baru, tetapi terkadang mereka tidak bisa menghargai ketika ada agama atau suku lain dari para relawan. Melihat situasi tersebut, tim pengusul mengusulkan kegiatan yang mengemas pembelajaran bahasa Mandarin yang dimodifikasi melalui permainan tradisional untuk menanamkan nilai multikultural bagi para anak di AIH sehingga mereka dapat lebih toleran saat bertemu dengan orang lain yang memiliki agama, suku, atau ras yang berbeda. Tim abdimas memilih permainan tradisional karena memiliki keunikan tersendiri. Di samping itu, permainan tradisional juga dapat menjadi sarana internalisasi nilai budaya yang perlu dilestarikan. Sebagai nilai tambah mengapa menggunakan permainan tradisional adalah dengan tetap memainkan permainan ini berarti ikut serta dalam melestarikan budaya bangsa (Syamsurrijal, 2020). Inilah yang menjadi alasan tim abdimas untuk memilih permainan tradisional sebagai sarana untuk mengenalkan bahasa Mandarin.

Dalam mempelajari bahasa Mandarin terdapat tiga hal yang harus diperhatikan, diantaranya metode pengucapan, nada dan karakter mandarin (*Hanzi*). Bagi pemula pengucapan nada dalam bahasa Mandarin bisa menjadi tantangan tersendiri. Ketika mempelajari nada, maka pemelajar harus terlebih dahulu mampu membedakan bunyi nada 1, nada 2, nada 3 dan nada 4. Apabila salah mengucapkan nada maka artinya pun juga akan berbeda. Wulan (2015) mengatakan bahwa salah satu cara yang efektif untuk mempelajari nada adalah dengan membuat pemelajar memiliki kesadaran kebahasaan bahwa bahasa Indonesia berbeda dengan bahasa Mandarin dalam hal nada atau intonasi. Selain itu pengajar juga dapat melakukan teknik *drilling* untuk melatih pengucapan pemelajar. Teknik *drilling* merupakan teknik pengajaran kosakata dengan menekankan proses latihan secara berulang (Ningsih & Afningsih, 2019). Teknik ini dilakukan dengan cara meminta pemelajar untuk menirukan nada yang diucapkan oleh pengajar serta melakukan pengulangan berkali-kali. Saat menggunakan teknik *drilling* dibutuhkan juga kreativitas pengajar agar pemelajar antusias dan tidak merasa cepat bosan (Fitria, 2022).

Mempelajari karakter Mandarin atau biasa disebut *hanzi* juga memiliki tantangan yang sama. *Hanzi* merupakan sistem tulisan yang berbasis makna, yang berarti setiap karakter mewakili suatu makna. *Hanzi* terbentuk atas gabungan dari satu atau lebih goresan. Saat mempelajari *hanzi* pemelajar harus memperhatikan arah dan langkah goresan. Pemahaman tentang jumlah dan urutan langkah goresan sangat penting dalam mempelajari *hanzi*. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajar *Hanzi* adalah dengan metode resitasi. Menurut Suprihatiningrum (2013), metode resitasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara pemberian tugas kepada siswa, baik selama di kelas maupun di luar kelas. Utama (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa metode resitasi memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan menulis *hanzi*. Oleh karena itu, tim abdimas melakukan inovasi penggabungan metode resitasi dengan permainan tradisional agar dapat lebih menarik minat anak-anak dalam mempelajari *hanzi*.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat abdimas IbM Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar Menggunakan Permainan Tradisional Indonesia untuk Menanamkan Nilai Multikultural di Komunitas AIH (Anak Indonesia Hebat). Kegiatan pengenalan ini melibatkan satu mitra, yaitu Komunitas Anak Indonesia Hebat dengan menggunakan metode Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan tim pengusul, mahasiswa, dan pendiri AIH. Metode ini dilaksanakan dengan tiga tahapan, yakni observasi, berdiskusi, dan eksekusi. Pada tahapan observasi, tim pengusul melakukan observasi tempat dan

wawancara dengan pendiri terkait permasalahan yang ada di AIH. Pada tahapan diskusi, tim pengusul mengidentifikasi permasalahan mitra lebih detail serta berdiskusi untuk menentukan target dan luaran kegiatan. Pada tahapan terakhir, tim pengusul melakukan pemantapan kegiatan bersama pihak mitra sehingga dapat menentukan waktu dan materi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah komunikatif PBL atau *Project Based Learning*. Pendekatan ini dipilih karena pada kegiatan pertama, anak-anak AIH akan mendapatkan materi tentang bahasa Mandarin dasar yang terkait dengan permainan tradisional. Selanjutnya, pada kegiatan berikutnya dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan PBL karena pengenalan bahasa Mandarin dasar dikenalkan melalui permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk misi 1, misi 2, dan seterusnya. Misi-misi tersebut harus diselesaikan oleh anak-anak AIH.

Kegiatan pengenalan bahasa Mandarin dasar ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yang akan dibagi menjadi 3 sesi, yakni sesi pertama tentang pengenalan kosakata dasar, sesi kedua tentang penyelesaian misi melalui permainan tradisional Indonesia, dan sesi 3 untuk praktik bermain tradisional menggunakan bahasa Mandarin dasar. Pada masing-masing sesi tersebut, tim pengabdian akan menjadi narasumber utama yang didampingi oleh mahasiswa.



Gambar 2. Metode Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar Menggunakan Permainan Tradisional Indonesia untuk Menanamkan Nilai Multikultural di Komunitas AIH

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengenalan bahasa Mandarin dasar pada anak-anak yang ada di komunitas AIH merupakan kegiatan yang mengombinasikan antara pengenalan bahasa Mandarin dasar dengan permainan tradisional Indonesia. Kegiatan ini sudah selesai dilakukan dan dapat berjalan dengan baik dengan diikuti oleh 25 anak dan 5 pendamping komunitas. Aktivitas pengenalan ini dilakukan mulai pukul 08.00 hingga 12.30 WIB yang dibagi menjadi tiga sesi, yaitu sesi pengenalan materi, praktik berbahasa dengan bermain, dan praktik menulis bahasa Mandarin. Berikut adalah paparan pelaksanaan kegiatan tersebut.

1. Pengenalan Kosakata Bahasa Mandarin Dasar

Pada kegiatan ini, pemateri memberikan dan mengajarkan belasan kosakata bahasa Mandarin. Pembelajaran berlangsung selama 1 jam 30 menit. Daftar kosakata yang diajarkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Daftar Kosakata yang Diajarkan

No.	Kosakata yang Diajarkan	Materi yang Diajarkan
1	Angka	satu (一 yī), dua (二 èr), tiga (三 sān), empat (四 sì), lima (五 wǔ) dan enam (六 liù)
2	Perlombaan	menang (赢 yíng), kalah (输 shū), mulai (开始 kāishǐ), selesai (结束 jiéshù)
3	Permainan tradisional	egrang batok (高跷 gāoqiāo), lompat tali (跳皮筋 tiàopíjīn), kelereng (弹珠 dānzhū) dan congklak (马来播棋 mǎláibōqí)

Sebelum pemateri menyampaikan materi, anak-anak diajak untuk *ice breaker* terlebih dulu. Langkah selanjutnya adalah mengajarkan kosakata dengan menerapkan teknik *drilling*. Penerapan teknik ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

Pertama, membuat presentasi dalam bentuk PPT. Pengajar menampilkan *pīnyīn*, *hànzì*, gambar serta arti kosakata. Kemudian pengajar menyebutkan kosakata baru di depan anak-anak sebanyak 3 kali dan anak-anak diminta untuk mendengarkan. Misalnya saat mengajarkan kosakata yang berhubungan dengan perlombaan pengajar mengucapkan *yīng* (赢) sebanyak 3 kali, setelah itu disebutkan dengan arti terjemahannya.

Kedua, pemodelan. Di sini sama seperti presentasi, hanya saja saat pengajar mengucapkan kosakata bahasa Mandarin, anak-anak mengikuti apa yang dikatakan pengajar. Proses ini diulang sebanyak 3 kali. Misalnya saat mengajarkan kosakata angka, pengajar mengucapkan *yī* (一) sebanyak 3 kali dan anak-anak segera mengikuti apa yang dikatakan pengajar.

Ketiga, latihan. Setelah melakukan tahapan di atas, maka selanjutnya adalah proses review. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menampilkan *hanzi* dan meminta anak-anak untuk menyebutkan kosakata beserta artinya dalam bahasa Indonesia. Berikut adalah foto-foto kegiatan tersebut.



Gambar 1. Belajar angka 五



Gambar 2. Belajar angka 一



Gambar 3. Anak-anak AIH praktek menulis *hanzi*

Berdasarkan foto-foto kegiatan di atas, anak-anak di komunitas AIH belajar kata lima (五 wǔ) dan satu (一 yī). Terjadinya peningkatan pemahaman peserta terhadap kosakata bahasa Mandarin khususnya kosakata angka ditandai dengan peserta mampu menjawab dengan benar pertanyaan dari tim abdimas. Namun, masih ada beberapa kosakata yang sulit untuk diingat peserta, yaitu kosakata yang berhubungan dengan permainan tradisional seperti lompat tali (跳皮筋) dan congklak (马来播棋). Hal ini dapat terjadi karena selain terdiri lebih dari dua suku kata, tetapi juga mengandung suku kata yang memiliki lebih dari 2 fonem.

2. Praktik Berbahasa dengan Bermain Permainan Tradisional

Kegiatan praktik berbahasa dengan bermain permainan tradisional ini dipilah menjadi dua kelompok, yakni kelompok anak yang berusia 4-5 tahun dan anak yang berusia 6-12 tahun. Untuk anak-anak yang berusia 4-5 tahun diminta untuk mewarnai gambar permainan tradisional dan *hanzi* yang sudah ada. Sementara itu, untuk anak-anak yang berusia 6-12 tahun dibagi lagi menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang. Mereka akan diminta bermain permainan tradisional engklek dan egrang batok kelapa. Berikut adalah paparan dari masing-masing sub kegiatan tersebut.

Pertama, mewarnai permainan tradisional. Pada saat sub aktivitas ini, anak-anak bersemangat untuk menyelesaikan pewarnaan gambarnya. Berikut adalah bukti foto-foto hasil mewarnai gambar permainan tradisional congklak (马来播棋), engklek (跳房子) dan egrang batok (高跷).



Gambar 4. Hasil mewarnai gambar engklek (跳房子)



Gambar 5. Hasil mewarnai gambar congklak(马来播棋)

Kedua, bermain engklek. Pada saat aktivitas ini, anak-anak diminta engklek dengan membaca bola di tangan dan melompat di tiap angka secara berurutan dengan satu kaki. Namun, saat sudah melompat dan menginjak sebuah kotak yang ada angkanya, Saat melompat ke kotak dengan angka 1, maka harus berbicara yī (一), saat menginjak kotak angka 2, maka mereka harus berbicara èr (二), saat menginjak kotak angka 3, maka mereka harus berbicara sān (三), saat menginjak kotak angka 4, maka mereka harus berbicara sì (四), saat menginjak kotak angka 5, maka mereka harus berbicara wǔ (五), dan saat menginjak kotak angka 6, maka mereka harus berbicara liù (六). Berikut adalah bukti foto saat melakukan permainan engklek.



Gambar 6. Kegiatan bermain engklek

Ketiga, bermain egrang batok. Pada saat aktivitas ini, anak-anak harus melangkah dengan egrang batok dari satu nomor ke nomor yang lain. Saat mereka sudah sampai di satu titik, maka mereka harus melafalkan angka dengan bahasa Mandarin. Misalnya., Saat melangkah ke kotak dengan angka 1, maka harus berbicara yī (一), saat melangkah ke kotak angka 2, maka mereka harus berbicara èr (二), saat melangkah ke kotak angka 3, maka mereka harus berbicara sān (三), saat melangkah ke kotak angka 4, maka mereka harus berbicara sì (四), saat melangkah ke kotak angka 5, maka mereka harus berbicara wǔ (五), dan saat melangkah ke kotak angka 6, maka mereka harus berbicara liù (六). Berikut adalah bukti foto-foto saat melakukan permainan egrang batok.



Gambar 7. Kegiatan bermain egrang



Gambar 8. Kegiatan bermain egrang

3. Praktik Menulis *Hanzi*

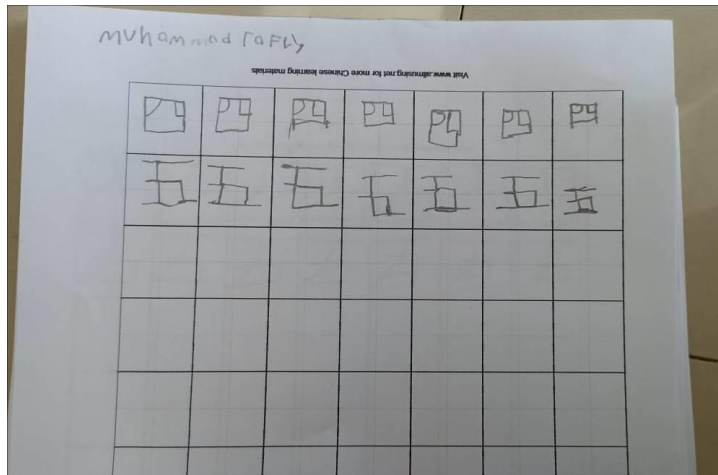
Praktik menulis *Hanzi* ini hanya dilakukan oleh anak-anak yang sudah dapat menulis. Mereka diminta menulis *Hanzi* sesuai dengan urutan goresan yang tepat. Di sini anak-anak hanya diminta untuk menulis kosakata angka, yaitu angka satu (一), dua (二), tiga (三), empat (四), lima (五), dan enam (六). Sebelum menerapkan metode resitasi pengajar terlebih dahulu memberikan materi menggunakan PPT dan menampilkan video urutan goresan dari kosakata tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan penerapan metode resitasi yang dilakukan dalam beberapa fase antara lain:

Pertama, pemberian tugas. Di sini pengajar menjelaskan kepada anak-anak tujuan dari tugas yang akan dikerjakan serta menentukan tugas yang akan diberikan. Tugasnya adalah menyelesaikan misi menulis *hanzi* sebanyak 3 baris dengan benar untuk mendapatkan poin.

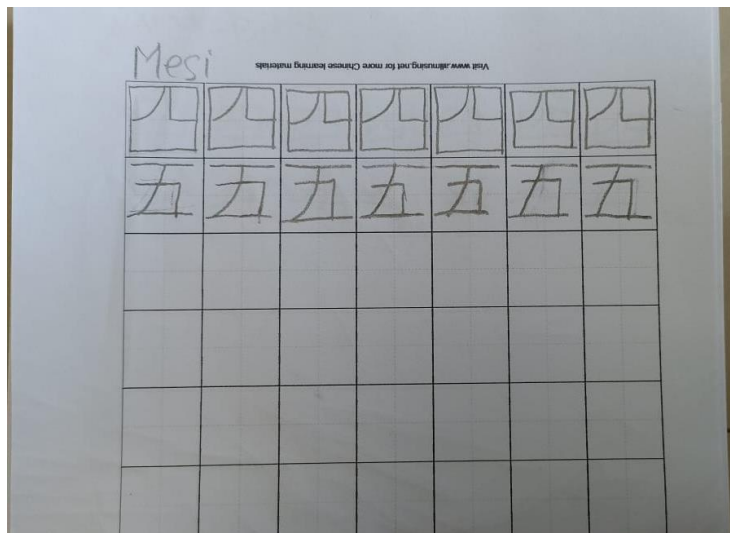
Kedua, pelaksanaan tugas. Di sini pengajar membimbing dan mengawasi anak-anak saat mengerjakan tugas. Anak-anak dapat dengan bebas bertanya kepada pengajar apabila tidak mengetahui cara penulisan maupun urutan goresannya.

Ketiga, pertanggungjawaban tugas. Anak-anak mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan. Pengajar memberi nilai serta memberikan umpan balik secara langsung kepada anak-anak.

Berdasarkan kegiatan yang sudah ditemukan dapat diketahui bahwa anak-anak yang sama sekali belum pernah belajar bahasa Mandarin dapat berhasil menulis *Hanzi* dengan urutan goresan yang tepat walaupun mereka baru saja belajar bahasa Mandarin. Berikut adalah contoh hasil tulisannya.



Gambar 9. Hasil tulisan *hanzi* anak-anak AIH



Gambar 10. Hasil tulisan *hanzi* anak-anak AIH

SIMPULAN

Berdasarkan pengenalan bahasa Mandarin yang sudah dilaksanakan di komunitas AIH dapat diperoleh simpulan bahwa bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin dapat diajarkan dengan mudah kepada anak-anak yang berusia 6-12 tahun dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan permainan tradisional seperti egrang batok atau pun engklek.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitira, T. N. (2022). Pengajaran kosakata dasar bahasa Inggris (*English Basic Vocabulary*) dengan metode drilling untuk anak-anak desa kalangan Mulur Sukoharjo. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1 (2), 67-72.
- Ningsih, A.M., & Afningsih, N. (2019). Pelatihan teknik “drilling” dalam pengajaran pengucapan bahasa Inggris di sekolah dasar. Prosiding seminar hasil pengabdian 2. <https://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/144/149>
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi pembelajaran. Ar-ruzz Media*.
- Sutama, H. (2016). Keefektifan penggunaan metode resitasi terhadap keterampilan menulis Hanzi siswa kelas ix Ak 5 SMKN 1 Mojoagung tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa*, 1(1). Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/1774>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambal belajar: Permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *Zahra: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Wulan, D. A. (2015). Problem pembelajaran nada atau intonasi dalam bahasa Mandarin. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 9 (1).