

Learn & Fun Chinese Class Sebagai Sistem Pengajaran Ilmu Mandarin Yang Efektif Dan Efisien

Heru Wijayanto Aripnadono¹, David Febrian²

Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Manajemen, Universitas Internasional Batam^{1,2}

ABSTRACT

Currently, in Indonesia and several other countries, Mandarin is the second international language after English. This is because China's economy is growing rapidly. Apart from the economic perspective, China is also a source of investment from various countries, one of which is Indonesia. The aim of this research is to create more innovative, relevant and effective solutions. This research updates the game method "Fated Hànyü Card". The aim of this research is to identify and analyze the influence of the "Fated Hànyü Card" game method in improving Mandarin language learning. This study used qualitative research methods. Data collection techniques were carried out by means of observation and interviews, the data collected was analyzed thematically. The results of the research to improve learning Mandarin, namely the "Fated Hànyü Card" game, have proven to be able to increase students' understanding in learning Mandarin because it is considered interesting and fun by students.

Keywords: Mandarin Language, Effective, Efficiency, Game



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Corresponding Author:

Heru Wijayanto

Universitas Internasional Batam

Email: heru.wijayanto@uib.ac.id

PENDAHULUAN

Disaat ini Indonesia maupun beberapa negara yang lainnya Bahasa Mandarin adalah bahasa internasional kedua berdasarkan jumlah penutur dan penyebarannya di berbagai belahan dunia (Rohmatillah, 2013), hal ini dikarenakan Perekonomian Tiongkok yang makin berkembang pesat. Selain dari segi ekonomi, Tiongkok juga merupakan Sumber Investasi dari berbagai Negara, salah satunya adalah Indonesia. Salah satu dari Kota-kota Besar yang diinvestasikan oleh Tiongkok adalah Batam, yang memiliki Investasi paling banyak. Hal tersebut menyebabkan terdapat Syarat yang harus dipenuhi dalam Dunia Pekerjaan Batam, yakni Kemampuan Berbahasa Mandarin (Atlet, 2024).

Maka pada saat ini semakin banyak masyarakat yang sadar akan pentingnya Bahasa Mandarin ini. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa Bahasa Mandarin berbeda dengan Bahasa Indonesia yang bentuknya abjad, pelafalan untuk aksara tersebut juga memiliki nada, maka ketika pelafalan dibacakan salah nada akan menyebabkan maksud atau arti yang berbeda, hal ini jugalah yang membuat menurunkan minat belajar para masyarakat baik siswa/i, mahasiswa/i dan masyarakat lainnya (Ivana, 2023).

Dalam bahasa Mandarin, kosakata dikenal sebagai 词汇 (cí huì). Kosakata ini mencakup seluruh kumpulan unsur bahasa yang terdiri dari kata dan frasa. Oleh karena itu, kosakata merupakan komponen dasar yang sangat penting dalam suatu bahasa. Penguasaan kosakata yang memadai berperan besar dalam mendukung proses pembelajaran bahasa, termasuk Bahasa Mandarin, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien (Hartono, 2017). Namun, penguasaan kosakata bahasa Mandarin bagi banyak orang adalah hal yang susah dilakukan, yang dikarenakan menggunakan sistem penulisan yang berbeda dengan bahasa Indonesia (Santoso & Ginting, 2023).

Persyaratan Kemampuan Berbahasa Mandarin ini membuat banyak remaja dan dewasa berusaha untuk mengikuti Kursus Mandarin. Lembaga kursus adalah bentuk pendidikan non-formal yang diselenggarakan di luar institusi sekolah, bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan individu dalam kurun waktu yang telah ditetapkan (Jericho et al., 2023). Namun, hasil dari mengikuti Kursus Mandarin tersebut tidak memuaskan karena Peserta Didik tidak mengerti apa yang telah dipelajari. Fenomena Pembelajaran Bahasa Mandarin yang ada saat ini adalah pengajar memberikan implikasi *negative* kepada siswa bahwa bahasa Mandarin sangat sulit untuk dipelajari, dan implikasi ini menjadi tertanam dalam diri siswa sehingga membuat mereka sulit menerima materi. Selain itu, Pengajar belum menerapkan Sistematis Pengajaran dengan baik dikarenakan pengajar tidak memiliki pemahaman yang penuh mengenai Sistem Pengajaran Bahasa Mandarin (Tri & Anita, 2020).

Sistem Pembelajaran Bahasa Mandarin untuk Remaja hingga Dewasa menjadi titik fokus untuk Permasalahan yang terjadi. Hal ini disebabkan kebanyakan Peserta Didik untuk Kursus Bahasa Mandarin merupakan yang masih menempuh jenjang Pendidikan Sekolah, serta Dewasa yang menempuh jenjang Pendidikan Perguruan Tinggi maupun yang telah mulai berjuang dalam Dunia Pekerjaan (Kompas, 2020). Permasalahan yang sering terjadi dalam Proses Pembelajaran Mandarin adalah Peserta Didik belum mengenal sama sekali bahasa Mandarin, serta Lembaga Pendidikan Mandarin ataupun Tenaga Pendidik tidak menggunakan Sistem Pengajaran Bahasa Mandarin yang benar saat mengajar. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman terhadap Sistem Pengajaran Bahasa Mandarin, serta tidak mempelajari lebih mendalam (Tri & Anita, 2020).

Penelitian sebelumnya oleh Faruq & Amri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* dalam mode *Gold Quest* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin bagi peserta didik memiliki dampak positif, khususnya dalam meningkatkan efektivitas media pembelajaran serta penguasaan kosakata. Penelitian yang lainnya oleh Purba (2020) menggunakan media permainan *flashcard* untuk menebak kosakata dan membuat kalimat sederhana dari kata-kata dalam *flashcard*, kemudian menggunakan permainan tebak gaya, mencari harta karun, *puzzle*, dan *bomb*. Penelitian yang lainnya oleh Andarista & Subandi (2023) dalam pembelajaran kosakata mandarin menggunakan media kartu berpasangan dapat berpengaruh sangat baik dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik kelas XII SMK Yapalis Krian.

Metode belajar Bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan telah menjadi salah satu faktor yang meningkatkan minat para peserta didik dalam mempelajari Bahasa Mandarin. Terdapat beragam model permainan yang dapat diterapkan dalam proses pengajaran. Penerapan sistem pengajaran Bahasa Mandarin yang efisien dan efektif menjadi solusi untuk Fenomena Pembelajaran Bahasa Mandarin saat ini. Metode ini dapat meningkatkan semangat belajar anak untuk berpartisipasi dalam permainan pengetahuan yang dilaksanakan (莫, 2020).

Learn & Fun Chinese Class merupakan Sistem Pengajaran Bahasa Mandarin yang lebih efektif dan efisien, yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Program *Learn & Fun Chinese Class* mengintegrasikan Culture Learning dan Having Fun dalam kegiatan pembelajaran, yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik serta memupuk rasa ingin tahu peserta didik dalam mempelajari Bahasa Mandarin. Penerapan Culture Learning dan Having Fun akan membantu pada

suasana kelas serta penjelasan materi oleh tenaga pendidik agar peserta didik tidak merasa bosan dan keinginan untuk mempelajari Bahasa Mandarin menjadi semakin tinggi.

Penerapan *Learn & Fun Chinese Class* didasarkan pada Metode Permainan, yang menyajikan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas permainan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serius namun tetap santai, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih antusias. Pendekatan *Fun Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi konsep dasar sebelum kelas dimulai, membekali mereka dengan pengalaman langsung dari kehidupan sehari-hari agar pembelajaran terasa lebih ringan dan tidak membebani. Pada tengah proses pembelajaran, guru dapat memberikan pujian, menyisipkan humor, serta menghadirkan permainan yang relevan dengan isi materi untuk menjaga keterlibatan dan minat siswa (Asmawadi, 2021).

Sehingga berdasarkan latar belakang yang ditemukan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pengajaran Bahasa Mandarin yang lebih efisien dan efektif dengan pendekatan metode permainan, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap bahasa tersebut. Berangkat dari latar belakang ini, penelitian ini menerapkan konsep *Design Thinking* sebagai pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna, yaitu peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi inovatif, relevan, dan efektif bagi pembelajaran. Salah satu inovasi dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan "Fated Hànyü Card", yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran Bahasa Mandarin. Penelitian ini berfokus pada identifikasi serta analisis pengaruh dari metode permainan tersebut dalam proses pembelajaran, dengan harapan bahwa pendekatan ini dapat membawa dampak positif bagi peningkatan penguasaan Bahasa Mandarin peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*. Pada penelitian ini mencakup lima tahapan: *Emphasize*, *Identification Problem*, *Ideation*, *Prototype*, dan *Test*. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena dalam kehidupan individu, dengan melibatkan individu atau kelompok dalam menceritakan pengalaman hidup mereka, yang kemudian akan dikemas oleh peneliti dalam bentuk deskripsi yang mendalam (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Selain itu, *Design Thinking* adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, menantang asumsi-asumsi yang ada, dan mendefinisikan ulang masalah untuk merumuskan strategi serta menemukan solusi alternatif yang inovatif (Combelle C. Lucena P., 2020).

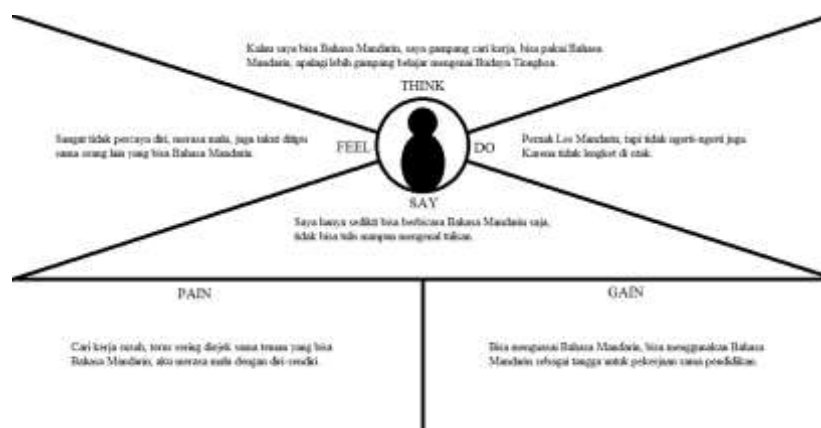
Design Thinking memiliki lima tahapan dimana lima tahapan ini tidak harus dilakukan secara berurutan, namun dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk menggali lebih banyak data dan informasi lagi (Mukhtaromin & Widayaiswara, 2022). Tahapan dalam proses *Design Thinking* dimulai dengan *Emphasize*, tahapan ini adalah memahami situasi atau kondisi yang dialami oleh *user*, pada tahap ini kita harus memahami kebutuhan *user*. Tahap selanjutnya adalah *Identification Problem* atau *Define* adalah memilih dan mendefinisikan permasalahan *user* yang akan diselesaikan, seperti apa permasalahan utama yang dihadapi oleh *user*, serta hambatan yang ditemukan dan apa yang menjadi harapan mereka. Selanjutnya *Ideation* adalah mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi dan memilih solusi yang terbaik. Keempat yaitu *Prototype*, *prototype* adalah mengubah ide menjadi kenyataan. Namun, *prototype* yang dibuat tidak harus sempurna, karena akan diuji pada tahapan selanjutnya kemudian akan diperbaiki sesuai *feedback* yang dikumpulkan. Tahap terakhir yakni *Test*, *Test* adalah mengujicobakan *prototype* dengan *user* untuk mendapatkan umpan balik atau *feedback* terkait solusi yang sudah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan “Fated Hànyü Card”, peneliti menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan sebagai berikut:

Empathize

Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan wawancara dengan orang-orang yang telah atau sedang mempelajari Bahasa Mandarin. Mandarin adalah bahasa yang sering diajarkan di berbagai lembaga pendidikan sebagai bagian dari kurikulum serta memiliki relevansi signifikan dalam dunia kerja. Dalam tahap *empathize* ini. Peneliti juga membuat sebuah *empathy map* yang digunakan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai karakteristik dari *user* yang mempelajari Bahasa Mandarin. Berikut merupakan bentuk dari *empathy map Learn & Fun Chinese Class*.



Gambar 1. *Empathy Map Learn & Fun Chinese Class*

Peta empati (*empathy map*) terdiri dari empat elemen utama, yaitu *says*, *thinks*, *does*, dan *feels*, di mana setiap elemen memiliki makna yang spesifik. Elemen pertama, *says*, menggambarkan apa yang diungkapkan oleh pengguna. Elemen kedua, *thinks*, mencerminkan apa yang dipikirkan oleh pengguna. Elemen ketiga, *does*, berfokus pada tindakan yang dilakukan oleh pengguna sebelum menemukan produk tersebut. Elemen terakhir, *feels*, menggambarkan perasaan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau merek yang dimaksud. Selain itu, peta empati ini juga mencakup dua konsep tambahan, yaitu *pain*, yang merujuk pada tantangan atau kesulitan yang dihadapi pengguna sebelum menemukan merek tersebut, dan *gain*, yang menggambarkan manfaat atau keuntungan yang diperoleh pengguna setelah menggunakan merek tersebut. Tujuan dari elemen-elemen ini adalah untuk menggambarkan dampak atau pengaruh produk atau merek terhadap pengalaman dan persepsi pengguna.

Identification Problem

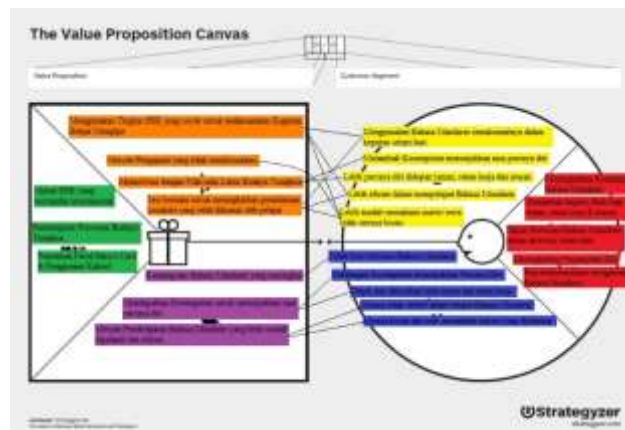
Pada tahap ini, peneliti menentukan dan mengolah beberapa hal untuk mengatasi permasalahan yang ada dari tahap *empathize* sebelumnya seperti pembelajaran Bahasa Mandarin yang tidak efisien, merasa bosan akan penjelasan pelajaran Bahasa Mandarin di sekolah, kurang memahami Bahasa Mandarin sehingga takut akan berpengaruh pada pekerjaan. Maka, penelitian ini akan mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Mandarin dengan menggunakan permainan “Fated Hànyü Card”. Solusi ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengingat kosakata dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran.

Ideation

Pada tahap ini, peneliti memikirkan beberapa ide untuk memecahkan permasalahan yang disebutkan pada tahap sebelumnya yakni ada permainan “Fated Hànyũ Card” serta Kahoot. “Fated Hànyũ Card” berasal dari permainan UNO, perancangan dari aturan permainan serta pembuatan kartu radikal aksara atau tulisan Mandarin terinspirasi dari kartu remi. Diharapkan melalui ide ini dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat kembali materi kelas yang telah di pelajari sebelumnya.

Nama ide *Learn & Fun Chinese Class* memiliki maksud yakni *Learn* bertuju pada *Culture Learning* yang didasari Wawasan Kebudayaan Suku Tionghoa, sedangkan *Fun* bertuju pada *Fun Class* yang menjunjung prinsip Belajar dengan Bermain.

Learn & Fun Chinese Class mengedepankan efisiensi dan efektivitas dalam penerapan standar dan sistem pengajaran selama proses kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pendekatan ini dirancang agar proses pembelajaran berlangsung lebih terstruktur dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa. *Learn & Fun Chinese Class* tidak hanya mengajarkan Ilmu Bahasa Mandarin saja, melainkan juga mengajarkan Budaya Tionghoa. Peserta Didik juga akan menikmati Proses Pembelajaran yang seru. Permainan yang disediakan tidak hanya sekedar untuk hiburan, melainkan juga sebagai media penyalur Ilmu Bahasa Mandarin serta Wawasan Pengetahuan Budaya Tionghoa. Selain itu, dapat membantu Peserta Didik yang ingin belajar Ilmu Bahasa Mandarin dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih efisien serta membentuk suasana kelas yang senang dan seru dalam pembelajaran, dimana tidak seperti Kursus Bahasa Mandarin lainnya yang hanya fokus dalam mengajar saja.



Gambar 2. *Value Proposition Canvas*

Kanvas yang ditampilkan pada Gambar 2 merupakan *Value Proposition Canvas*, sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan proposisi nilai dalam bentuk visual/gambar (Yudizwara, 2024). Kanvas ini terdiri dari dua komponen utama, yaitu profil pelanggan dan *value map*, yang masing-masing menggambarkan kebutuhan konsumen dan nilai yang ditawarkan oleh produk atau layanan. Pada bagian profil pelanggan, terdapat tiga elemen utama: 1) *Customer Jobs*, yang menjelaskan tugas sosial, fungsional, dan emosional yang dihadapi konsumen, masalah yang ingin diselesaikan, serta kebutuhan yang ingin dipenuhi; 2) *Pains*, yang menggambarkan tantangan atau hambatan yang dialami pelanggan dalam menyelesaikan masalah; dan 3) *Gains*, yang menguraikan manfaat atau harapan yang ingin dicapai oleh konsumen. Sementara itu, pada *value map*, terdapat tiga tahapan: 1) *Products and Services*, yang menjelaskan produk atau layanan yang ditawarkan dan bagaimana hal tersebut dapat membantu konsumen dalam melaksanakan tugas sosial, fungsional, dan emosional mereka; 2) *Pain Relievers*, yang

menggambarkan cara produk atau layanan mengatasi masalah atau risiko negatif yang dihadapi konsumen, dengan tujuan mengurangi *pains* yang dialami; dan 3) *Gain Creators*, yang menjelaskan bagaimana produk atau layanan dapat menciptakan pengalaman positif yang memberikan manfaat tambahan bagi konsumen.

The Business Model Canvas

<p>Key Partners Who are key partners?</p> <p>Learn and Fun Chinese Class akan bekerjasama dengan Lembaga Pendidikan Bahasa Mandarin lainnya, khususnya dengan Lembaga Pendidikan Bahasa Mandarin yang didirikan oleh Soeharto dalam Kegiatan diluar Kegiatan Belajar Mengajar seperti Seminar Interaktif Budaya Tiongkok dan Lamba</p>	<p>Key Activities What Key Activities do our Value Propositions require?</p> <p>Kelas Bahasa Mandarin Learn and Fun menggunakan Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Mandarin yang akan dilakukan dengan Wawasan Budaya Tiongkok dan Permainan yang dilakukan oleh para Pendidik</p>	<p>Value Propositions What value do we deliver to the customer?</p> <p>Learn and Fun Chinese Class menyediakan Sistem Pembelajaran yang mencakup Pembelajaran bilangan Budaya Tiongkok dan Permainan Unik yang memudahkan siswa dalam meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin serta menarik minat siswa agar tidak bosan di kelas.</p>	<p>Customer Relationships What type of relationship does each of our Customer?</p> <p>Learn and Fun Chinese Class menggunakan Materi HSK yaitu Materi Mandarin Berstandar Internasional dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa agar lebih memahami dan meningkatkan kemampuan Bahasa</p>	<p>Customer Segments For whom are we creating value?</p> <p>Kelas Bahasa Mandarin Belajar dan Menyenangkan menciptakan nilai bagi mereka yang merupakan remaja berusia 15 - 21 tahun.</p>
	<p>Key Resources What Key Resources do our Value Propositions require?</p> <p>Learn and Fun Chinese Class menyediakan Fasilitas, Tempat, Zoom, Sistem Belajar dan Menyenangkan, Materi HSK, dan Permainan untuk digunakan di Kelas.</p>		<p>Channels Through which Channels do our Customer segments?</p> <p>Learn and Fun Chinese Class mendistribusikan Sistem Pembelajaran Wawasan Budaya dan Permainan melalui Lembaga</p>	
<p>Cost Structure What are the most important costs inherent in our business model?</p> <p>Biaya operasional Kelas Bahasa Mandarin Learn and Fun diperkirakan sekitar Rp3.500.000,00 per bulan, sudah termasuk Biaya Gaji Pendidik, serta Perlengkapan dan Perlengkapan Kelas.</p>		<p>Revenue Streams For what value are our customers really willing to pay?</p> <p>Learn and Fun Chinese Class memiliki 3 Tingkat Kelas. Tingkatan kelas ini adalah Dasar, Menengah, dan Lanjutan. Setiap kelas dikelompokkan berdasarkan tingkat HSK yang diperoleh dari Tes Kemahiran Bahasa Mandarin. Tiap kelas dikenakan biaya masing-masing mulai dari Rp 250.000,00 untuk Kelas Dasar, Rp 275.000,00 untuk Kelas Menengah, dan Rp 300.000,00 untuk Kelas Lanjutan.</p>		

Tabel 1. Model Businies Canvas

Tabel yang ditampilkan pada Gambar 3 menggambarkan *Business Model Canvas*, sebuah kerangka kerja manajerial yang dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang konsep bisnis dan memungkinkan penerapannya dalam waktu yang relatif singkat. *Business Model Canvas* ini terdiri dari sembilan elemen utama, yaitu: *key partners* (mitra utama), *key activities* (aktivitas utama), *key resources* (sumber daya utama), *value proposition* (proposisi nilai), *customer relationships* (hubungan pelanggan), *channels* (saluran distribusi), *customer segments* (segmen pelanggan), *cost structure* (struktur biaya), dan *revenue streams* (alur pendapatan). Setiap elemen ini memiliki peran penting dalam membentuk dan mengoperasikan model bisnis secara keseluruhan.

Prototype

Bagian ini merupakan bagian mengubah konsep pemikiran menjadi bentuk nyata. *Prototype* dalam ide “Fated Hànyǔ Card” ini berbentuk kartu. Dalam permainan ini dibutuhkan minimal berjumlah 2 pemain hingga maksimal 4 pemain, setiap peserta akan diberikan 7 lembar kartu yang memiliki poin positif dan juga *negative* yang berbeda-beda. Permainan ini dimainkan dengan cara mengumpulkan poin tertinggi untuk menjadi pemenang.

Aturan dalam permainan ini adalah pembagi kartu akan meletakkan selebar kartu sebagai pembuka permainan kemudian urutan peserta dilihat dari kartu yang diberi oleh pembagi kartu. Setiap peserta minimal menggunakan 2 kartu untuk membentuk tulisan mandarin yang terverifikasi, jika benar peserta akan mendapatkan 1 poin tambahan dan dapat memilih kartu sendiri sebagai pembuka permainan selanjutnya. Poin tidak berlaku apabila peserta membentuk tulisan mandarin yang tidak terverifikasi dan pemain wajib mengambil selebar kartu, sesi pemain akan dilewati secara otomatis apabila kartu yang diambil tetap tidak bisa membentuk tulisan mandarin. Berikut *prototype* dari kartu yang dideskripsikan.



Gambar 3. Kartu “Fated Hànyǔ Card”

Dalam “Fated Hànyǔ Card” juga memiliki beberapa kartu special, yakni kartu spesial ini tidak dapat digunakan untuk membentuk tulisan mandarin, namun peserta dapat menggunakan kartu spesial ketika tidak ingin membentuk tulisan mandarin. Kartu spesial yang disebutkan adalah kartu poin 0 yaitu kartu ini tidak mempengaruhi nilai peserta, kemudian kartu lahir, kartu ini akan menambahkan 10 poin pada peserta. Selanjutnya ada kartu mati yang akan mengurangi 10 poin lawan, serta ada kartu takdir, kartu ini dapat menambah 5 poin kepada peserta dan mengurangi 5 poin pada lawan. Yang terakhir adalah kartu pengabul impian, kartu ini dapat digunakan peserta untuk memilih tulisan mandarin maupun radikal tulisan mandarin apapun tanpa mempengaruhi poin yang dimilikinya. Berikut gambar *prototype* dari “Fated Hànyǔ Card” kartu spesial.



Gambar 4. Kartu “Fated Hànyǔ Card” Spesial

Test

Pada tahap ini, dilakukan *testing* produk kartu “Fated Hànyǔ Card” kepada peserta didik, peserta didik yang melakukan *testing* produk merupakan anak remaja dan dewasa yang berumur 15 sampai 21 tahun sebanyak 5 orang. *Testing* yang dilakukan adalah mencoba permainan kartu ini untuk mengenal kosakata dengan metode permainan. Maka, dari hasil percobaan produk ini penulis menanyakan kepada peserta didik, apakah dapat membantu mereka dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Mandarin dengan mendapatkan beberapa *feedback* atau umpan balik dari peserta didik. Dari beberapa umpan balik yang diberikan dilakukan beberapa tinjauan kembali. Perbaikan dan pengembangan yang dilakukan adalah penambahan kartu radikal dan peraturan permainan, dikarenakan pada awal percobaan peraturan dari kartu “Fated Hànyǔ Card” belum terlalu cocok.

Dalam hasil percobaan pertama *testing prototype* ini dengan sistem pengajaran *Learn & Fun Chinese Class* serta Permainan “Fated Hànyǔ Card” dan Kahoot mencapai 78% dari Penilaian Para Pelajar. Walaupun pada awal uji coba hanya terdapat 67% Ketertarikan dari para pelajar terhadap *prototype*, tetapi kepuasan dari para pelajar jatuh pada 75% dari penilaian

para pelajar yang telah mengikuti uji coba. Maka, penulis mengambil kesimpulan bahwa peraturan peserta didik.



Gambar 4. Peserta didik sedang mencoba permainan dengan “Fated Hànyǔ Card”

KESIMPULAN

Hasil penelitian dalam Kegiatan Belajar Mengajar Bahasa Mandarin, *Learn & Fun Chinese Class* dapat menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Dimana peserta didik merasa Bahasa Mandarin sangat susah dipelajari. Maka, *Learn & Fun Chinese Class* mencari solusi supaya peserta didik tidak merasa bahwa Bahasa Mandarin susah untuk dipelajari dengan cara membuat permainan berupa kartu “Fated Hànyǔ Card”. Pada akhirnya, saat metode permainan ini diterapkan kepada peserta didik, peserta didik dapat meningkatkan kosakata Bahasa Mandarin dan juga dapat dengan mudah mempelajarinya. Penerapan pendekatan *Culture Learning* dan *Having Fun* telah memberikan kontribusi positif terhadap suasana kelas serta cara penyampaian materi oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh. Pendekatan ini turut meningkatkan minat belajar mereka, khususnya dalam mempelajari Bahasa Mandarin, yang pada gilirannya memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andarista, O. K., & Subandi. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berpasangan dalam Pembelajaran Pemahaman Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XII SMK Yapalis Krian Tahun Ajaran 2022 / 2023. In *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA* (Vol. 4, Issue 2, pp. 1–11).
- [2] Asmawadi, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.
- [3] Atlet, M. (2024). *Perusahaan di Batam Cari Karyawan yang Bisa Bahasa Mandarin , Pemko Minta ASN*.
- [4] Combelles C. Lucena P., A. E. (2020). Design Thinking 디자인 사고 (Design Thinking). *IEEE Software*, 37(2), 21–24.
- [5] Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 1–8.
- [6] Hartono, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 3 Lamongan Tahun Ajaran 2016 / 2017. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/18281>, 1–6.
- [7] Ivana. (2023). Peningkatan Minat Belajar Dengan Metode Permainan Dalam Belajar Bahasa Mandarin. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 397–402.

- [8] Jericho, J., Tampinongkol, F. F., & Suryantara, I. G. N. (2023). Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi Learn Chinese for Kids Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mandarin Siswa. *Journal of Animation and Games Studies*, 9(2), 145–158. <https://doi.org/10.24821/jags.v9i2.9110>
- [9] Mukhtaromin, & Widyaiswara. (2022). Mengenal Design Thinking. *Balai Diklat Keuangan Pontianak*.
- [10] Purba, S. E. D. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Belajar Bahasa Mandarin Di Smp Swasta Sultan Agung Pematang Siantar. *Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 467–476.
- [11] Rohmatillah, R. (2013). Implementasi Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2), 156–165.
- [12] Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- [13] Santoso, J., & Ginting, D. (2023). Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin melalui Metode Mnemonic. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i2.3939>
- [14] Yudizwara, M. (2024). Value Proposition Canvas Adalah: Definisi, Manfaat, dan Contoh. *Everpro*.
- [15] 莫娟娟. (2020). 游戏化教学在幼儿园教学中的应用初探. *教育研究*, 3(6), 78–79. <https://doi.org/10.32629/er.v3i6.2898>