

Introducing Mandarin Chinese as a Second Foreign Language at Sumbang 2 Junior Highschool

Pengenalan Bahasa Mandarin Melalui Kegiatan Kokurikuler di SMP Negeri 2 Sumbang

Destyanisa Tazkiyah*¹, Nunung Supriadi²

^{1,2}Universitas Jenderal Soedirman

E-mail: destyanisa.tazkiyah@unsoed.ac.id¹, nunung.supriadi@unsoed.ac.id²

Abstract

This community service project aims to implement the Pancasila Student Strengthening Project Program. This is achieved through co-curricular activities within the Merdeka curriculum, specifically by introducing Mandarin Chinese as a second foreign language using a game-based learning approach. The introduction of a second foreign language endeavors to broaden students' perspectives on globalization and highlight the importance of foreign language proficiency. Concurrently, it seeks to instill patriotism, tolerance, politeness, and ethics in students by integrating local cultural wisdom into Mandarin language learning. The methodology employed involves cooperative learning or group-based instruction to facilitate game-based learning, culminating in a project. Through the execution of this community service activity, it is expected that students will gain familiarity with Mandarin Chinese as a beneficial second foreign language for their future, aligning with the global-minded identity of Pancasila students.

Keywords: *Chinese language, co-curricular, game based learning, the freedom curriculum*

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat bertujuan untuk merealisasikan program proyek penguatan pelajar Pancasila melalui kegiatan kokurikuler dalam kurikulum merdeka melalui pengenalan bahasa mandarin sebagai bahasa asing kedua dengan menerapkan game based learning. Pengenalan bahasa asing kedua merupakan upaya dalam membuka wawasan peserta didik terhadap globalisasi dan pentingnya penguasaan bahasa asing dengan tetap menanamkan rasa cinta tanah air, toleransi, sopan santun, dan etika melalui pembelajaran bahasa Mandarin yang berbasis kearifan budaya lokal kepada siswa. Metode yang digunakan adalah menerapkan cooperative learning atau pembelajaran kelompok guna merealisasikan pembelajaran berbasis permainan dan hasil akhir dengan membuat proyek. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan para peserta didik dapat mengenal bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua yang bermanfaat di kemudian hari sesuai dengan jati diri para pelajar Pancasila yang berwawasan global.

Kata kunci: *bahasa mandarin, kokurikuler, game based learning, kurikulum merdeka*

1. PENDAHULUAN

Konten naskah memuat bagian-bagian Pendahuluan, Metode Penerapan, Hasil dan Ketercapaian Sasaran, Kesimpulan, Ucapan Terimakasih, dan Daftar Pustaka. Pastikan dalam konten naskah, kecuali pada bagian ucapan terima kasih, tidak mengandung identitas personal maupun afiliasi para penulis.

Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu upaya untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia, selain itu juga sebagai alat yang menjembatani seseorang agar bisa masuk ke dalam masyarakat global. Di Indonesia selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin menjadi salah satu bahasa asing yang juga diminati. Terbukti dari terdapatnya program studi bahasa Mandarin di berbagai universitas negeri maupun swasta,

terdapat juga sekolah tiga bahasa yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu matapelajaran utama. Di beberapa SMP dan SMA Negeri juga terdapat pembelajaran bahasa Mandarin dalam kegiatan ekstrakurikuler. Tidak bisa dipungkiri bahasa Mandarin menjadi bahasa asing kedua yang bermanfaat sekali untuk menghadapi revolusi industri 5.0.

Sejak pandemi covid-19 melanda dunia, kegiatan belajar mengajar mengalami dampak yang signifikan. Guna menanggulangnya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengusung kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Salah satu tujuan kurikulum merdeka adalah mengejar ketertinggalan pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi *covid-19*. Kurikulum ini dibuat dengan tujuan agar pendidikan di Indonesia bisa seperti di negara maju, yang mana siswa diberi kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran. Kurikulum merdeka juga dinilai lebih relevan dan interaktif. Pembelajaran melalui kegiatan proyek (*project based learning*) memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual, seperti masalah lingkungan, kesehatan, dan lainnya. Proses pembelajaran dengan paradigma baru ini dilaksanakan melalui Kurikulum Merdeka yang memuat kegiatan intrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler, dan proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai kegiatan kokurikuler.

Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan utama yang ada di sekolah, dilakukan dengan menggunakan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan guru dan siswa dalam jam-jam pelajaran setiap hari. Selanjutnya kegiatan ekstrakurikuler atau ekskul adalah kegiatan tambahan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang dilakukan baik di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan dan wawasan serta membantu membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing-masing (Prabowo, 2010:8). Program baru yang ada dalam kurikulum merdeka yaitu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, merupakan pembelajaran berbasis proyek berdasarkan 6 tema yaitu, gaya hidup berkelanjutan, kearifan lokal, bhinneka tunggal ika, bangunlah jiwa dan raganya, suara demokrasi, berekayasa dan berteknologi untuk membangun NKRI, dan kewirausahaan.

Melalui program proyek penguatan profil pelajar Pancasila murid-murid melakukan pembelajaran lintas disiplin ilmu dengan mengamati, memikirkan solusi terhadap permasalahan lingkungan sekitar guna menguatkan berbagai kompetensi sesuai elemen dalam Profil Pelajar Pancasila. Terdapat 6 nilai Profil Pelajar Pancasila yaitu, berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar Pancasila dilakukan secara fleksibel dari segi muatan, kegiatan, dan waktu pelaksanaan. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang dalam kegiatan kokurikuler. Satuan pendidikan dapat melibatkan masyarakat dan/atau dunia kerja untuk merancang dan menyelenggarakan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Dalam kegiatan kokurikuler untuk mewujudkan proyek penguatan profil pelajar Pancasila, kemampuan bahasa asing merupakan salah satu elemen yang dapat dikembangkan. Para peserta didik tidak cukup hanya dibekali dengan satu bahasa saja, demi menunjang persaingan global dengan negara-negara lainnya tentunya kemampuan bahasa asing adalah alat utama dalam berkomunikasi. Melalui kegiatan kokurikuler yang interaktif akan dilakukan pengenalan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua kepada para peserta didik. SMP Negeri 2 Sumbang adalah salah satu sekolah menengah pertama yang tengah mengimplementasikan proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

SMP Negeri 2 Sumbang sudah berdiri sejak 5 Mei 1992. Visi SMP ini adalah Memiliki warga sekolah yang Religius, Berprestasi, dan Peduli Lingkungan. Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) menetapkan bahwa SMP Negeri 2 Sumbang telah diakreditasi dengan nilai 92 peringkat A predikat UNGGUL. Sekolah ini menjadi sekolah favorit di lingkungan Sumbang. Berdasarkan kebijakan Kemendikburistek, pada masa pemulihan pembelajaran tahun 2022 s.d. 2024 SMP Negeri 2 Sumbang pada tahun ajaran 2022-2023 mulai mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Salah satu programnya yaitu dengan kegiatan kokurikuler proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Pada kegiatan intrakurikuler bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang dipelajari oleh peserta didik di SMP Negeri 2 Sumbang. Melalui kurikulum merdeka yang diimplementasikan pada siswa kelas VII, bahasa Mandarin akan dikenalkan sebagai bahasa asing kedua dalam kegiatan kokurikuler sebagai proyek penguatan kemampuan bahasa asing para peserta didik. Kegiatan kokurikuler dilaksanakan di luar jam mata pelajaran wajib, pengenalan bahasa Mandarin dilakukan secara interaktif dengan menerapkan game based learning serta project based learning.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan melalui sektor Pendidikan dengan menerapkan kurikulum terbaru sesuai dengan perkembangan zaman. Telah menjadi keyakinan semua bangsa di dunia, bahwa peran pendidikan sangat besar dalam kemajuan bangsa (Dasna, 2015). Pendidikan menjadi fokus pengembangan utama negara maju dan berkembang. Persoalan yang terjadi pada berbagai aspek kehidupan berasal dari satu aspek yaitu pemerataan pendidikan yang berkeadilan bagi seluruh bangsa. Pendidikan mampu membuka cakrawala wawasan masyarakat untuk secara mandiri berjuang dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari serta berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Pendidikan memberikan paradigma baru dalam menjalani hidup dan pendidikan berfungsi sebagai way of life (Kusuma, R.S., 2018:228). Pendidikan merupakan bagian dari perkembangan masyarakat itu sendiri. Pendidikan mengupayakan manusia agar mampu bertahan hidup serta beradaptasi dengan kondisi dan situasi saat ini. Pendidikan tidak hanya kurikulum yang terdiri dari berbagai mata pelajaran karena pada hakikatnya mata pelajaran merupakan bidang ilmu yang diadopsi dari berbagai bidang kehidupan. Tantangan pendidikan saat ini dihadapkan pada era globalisasi dengan tidak menghilangkan karakteristik manusia Indonesia sebagai jati diri bangsa. Pendidikan dapat mencapai pembelajaran bermakna dengan menguatkan prinsip berpikir dan berawawasan global dengan tindakan yang berdasarkan kearifan lokal (Utari, 2016).

Proses globalisasi sudah memasuki sendi-sendi kehidupan masyarakat, proses globalisasi sudah ditandai dengan adanya Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) dan perdagangan bebas yang sudah ditandatangani oleh sebagian besar negara-negara di dunia termasuk Indonesia. globalisasi teknologi komunikasi dan informasi sudah dimulai sejak adanya teknologi canggih yang dapat menghubungkan manusia di berbagai belahan dunia melalui jaringan internet. Masyarakat Indonesia tidak dapat menolak kehadiran globalisasi di berbagai aspek/bidang kehidupan. tantangan tersebut yang mendasari perubahan kurikulum dalam pendidikan, akan tetapi pemerintah pusat lupa bahwa setiap daerah memiliki cara/budaya tersendiri dalam menghadapi kebutuhan dan tantangan zaman yaitu dengan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal. Penguatan pada nilai luhur seperti Pancasila berfungsi dan bermakna sebagai pelestarian tradisi dan nilai-nilai yang bermakna untuk kelangsungan dan kesejahteraan masyarakat dengan mempertahankan budaya yang ada (Permana, Nasution, dan Gunawijaya dalam Kusuma, R.S., 2018:230).

Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong perkembangan penggunaan berbagai macam media dalam proses pembelajaran termasuk dalam mempelajari bahasa Mandarin yang berbasis kearifan lokal. Penerapan IPTEKS pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah penerapan pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran bahasa Mandarin guna memberikan pengenalan bahasa Mandarin kepada siswa.

Bahasa Asing Kedua adalah bahasa yang dipelajari oleh seseorang setelah mereka mempelajari bahasa ibu mereka atau bahasa pertama. Proses pembelajaran bahasa asing kedua berbeda dari pembelajaran bahasa pertama (bahasa ibu) dan membutuhkan pendekatan yang berbeda. Proses pembelajaran bahasa asing kedua dapat beragam, tergantung pada tujuan individu, konteks pembelajaran, dan metode yang digunakan. Proses pembelajaran tersebut melibatkan pemahaman dan produksi bahasa yang tidak merupakan bahasa ibu individu. Proses ini dapat dimulai dari tingkat pemula hingga tingkat yang lebih mahir, tergantung pada tujuan pembelajaran dan pengalaman sebelumnya (Lightbown, 2006).

Ada berbagai faktor yang memengaruhi kemampuan seseorang dalam mempelajari bahasa asing kedua, termasuk motivasi, lingkungan pembelajaran, dan metode pengajaran yang digunakan (Gardner, 2001). Berikut penjelasan mengenai masing-masing faktor ini secara lebih rinci:

a. Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing Kedua:

Motivasi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran bahasa asing kedua. Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan minat dan komitmen seseorang dalam mempelajari bahasa baru (Dörnyei, 2001). Beberapa aspek motivasi dalam pembelajaran bahasa asing kedua meliputi:

- 1) Motivasi Instrinsik: Ini adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Misalnya, ketertarikan pada budaya, rasa ingin tahu, atau keinginan untuk berkomunikasi dengan penutur asli bahasa tersebut.
- 2) Motivasi Ekstrinsik: Motivasi ini berasal dari faktor-faktor eksternal, seperti penghargaan atau pengakuan dari orang lain, atau dorongan untuk mencapai tujuan tertentu.
- 3) Motivasi Integratif: Ini terkait dengan keinginan individu untuk mengidentifikasi diri dengan kelompok penutur asli bahasa tersebut atau dengan budaya yang berhubungan.
- 4) Motivasi Instrumental: Terkait dengan motivasi untuk mencapai tujuan praktis, seperti meningkatkan peluang karier atau pendidikan.

b. Lingkungan Pembelajaran Bahasa Asing Kedua

Lingkungan pembelajaran memiliki dampak signifikan pada kemampuan seseorang dalam mempelajari bahasa asing kedua (Lightbown, 2006). Lingkungan ini bisa mencakup:

- 1) Paparan Bahasa: Menciptakan kesempatan untuk terpapar secara rutin dengan bahasa yang dipelajari, baik melalui kontak dengan penutur asli atau melalui media, seperti buku, film, atau internet.
- 2) Kelas dan Pengajar: Kualitas pengajaran dan suasana di kelas dapat memengaruhi motivasi dan kemajuan siswa.
- 3) Konteks Sosial: Lingkungan sosial di mana seseorang belajar bahasa asing kedua juga berperan penting, termasuk kemungkinan untuk berinteraksi dengan penutur asli dan penutur bahasa asing lainnya.

c. Metode Pengajaran Bahasa Asing Kedua

Metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing kedua juga memiliki dampak besar (Richards, 2001). Beberapa metode yang umum digunakan meliputi:

- 1) Metode Komunikatif: Fokus pada pengembangan kemampuan berbicara dan berkomunikasi dalam bahasa target.
- 2) Metode Tugas: Berpusat pada penyelesaian tugas-tugas bahasa yang nyata dan bermanfaat.
- 3) Metode Audio-Visual: Menggunakan materi visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara.
- 4) Metode Pengajaran Gramatikal: Memusatkan perhatian pada aturan tata bahasa.

Ketika siswa belajar bahasa asing kedua, faktor-faktor di atas dapat saling berinteraksi. Motivasi yang tinggi dapat memotivasi individu untuk mencari lingkungan pembelajaran yang cocok dan mengadopsi metode pengajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Sebaliknya, lingkungan yang mendukung dan metode pengajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan pembelajaran bahasa asing kedua.

2. METODE

Metode yang dilakukan adalah dengan melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru SMP Negeri 2 Sumbang guna menentukan materi bahan ajar yang akan dimasukkan dalam kegiatan kokurikuler untuk mendukung penguatan profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka. Selanjutnya menerapkan *cooperative learning* atau pembelajaran kelompok pada kegiatan pembelajaran berlangsung dengan hasil akhir berupa proyek pengenalan bahasa Mandarin. Memberikan penjelasan cara mengikuti kuis pada aplikasi *Kahoot* yang dapat diakses melalui telepon genggam atau *smartphone* para siswa sebagai salah satu bentuk kuis interaktif. Menentukan peraturan jalannya kuis secara sistematis. Setiap kelompok hanya diperkenankan menggunakan satu *smartphone*.

Pengadaan kuis online *Kahoot* berkala dengan memberikan variasi pertanyaan berbeda dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan pembelajar pemula bahasa Mandarin. Menambahkan materi bahan ajar berbasis kearifan budaya lokal yang sesuai dengan minat siswa agar hasil pembelajaran menjadi tepat guna dalam mewujudkan penguatan profil pelajar pancasila.

Pemecahan masalah yang dilakukan dalam pengenalan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua adalah dengan berfokus pada metode pembelajaran serta bahan ajar tingkat pemula yang menjadi kompetensi dasar penguasaan bahasa Mandarin berbasis kearifan budaya lokal. Merancang kegiatan *case based learning* yang mendukung penguatan pelajar Pancasila.

Penerapan *game based learning* dengan aplikasi belajar *online* interaktif aplikasi *kahoot*, merancang permainan tebak kata bahasa Mandarin serta kuis interaktif dengan audio saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan persebaran kemampuan akademik siswa yang merata untuk membuat *project* pengenalan bahasa Mandarin. Memberikan pendampingan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dilakukannya 3 (tiga) kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi solusi efektif dalam penerapan IPTEKS di bidang pendidikan dalam pengenalan bahasa Mandarin. Selain itu siswa juga dapat memperoleh pengetahuan dasar mengenai penanaman nilai Pancasila yang menjunjung kearifan budaya lokal dalam menghadapi globalisasi yang dimasukkan ke dalam bahan ajar bahasa Mandarin melalui aplikasi *Kahoot* dan proyek pengenalan bahasa Mandarin.

Evaluasi akan dilakukan pada setiap kali selesai melakukan kegiatan kokurikuler melalui kuis online pada aplikasi *Kahoot*, selain itu dilakukan juga evaluasi terhadap progress pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Kriteria yang digunakan dalam evaluasi yang dilakukan adalah apakah apakah siswa mampu mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*; dan apakah jalannya kegiatan belajar mengajar tetap kondusif dengan sistem *cooperative learning* serta semua siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan.

Indikator keberhasilan pencapaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah kemampuan respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam proses pengenalan Bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua, dan hasil akhir tes. Tolak ukur yang digunakan adalah peningkatan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran setelah menerapkan penggunaan aplikasi *Kahoot* dan keberhasilan tes dasar kemampuan bahasa Mandarin.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sumbang dilakukan dengan beberapa tahapan mulai dari koordinasi awal, sosialisasi, hingga pelaksanaan pembelajaran bahasa Mandarin dasar dalam kegiatan kokurikuler proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pengenalan bahasa asing kedua merupakan upaya dalam membuka wawasan peserta didik terhadap globalisasi dan pentingnya penguasaan bahasa asing dengan tetap menanamkan rasa cinta tanah air, toleransi, sopan santun, dan etika melalui pembelajaran

bahasa Mandarin yang berbasis kearifan budaya lokal kepada siswa.. Beberapa tahapan kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut :

3.1 Sosialisasi dan Persiapan

Sosialisasi merupakan kegiatan awal yang dilaksanakan dalam Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) skim Penerapan Ipteks tentang pengenalan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua. Sosialisasi program dilakukan kepada Kepala Sekolah, guru-guru pendamping proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Persiapan selanjutnya adalah koordinasi, yang dilakukan antara tim pengabdian dengan kepala sekolah, dan guru-guru. Koordinasi dilakukan di antaranya untuk menentukan materi bahan ajar yang akan digunakan selama pengabdian. Kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi kegiatan pengabdian kepada guru dan siswa kelas VII. Harapannya siswa sebagai target pengabdian dapat ikut berpartisipasi aktif pada pelaksanaan program pengabdian, sementara guru ikut mendukung kelancaran seluruh kegiatan pengabdian tersebut.



Gambar 1. Sosialisasi Pelaksanaan Kegiatan Bagi Para Siswa
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi

Persiapan yang dilakukan yaitu pemilihan materi bahan ajar yang akan digunakan selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Bahasa Mandarin dasar Bagi pemula dipilih sebagai bahan ajar yang akan digunakan. Dalam materi disisipkan kajian terkait kearifan budaya lokal Banyumas. Pada materi ajar terdiri dari beberapa bab yang berisi penggunaan bahasa Mandarin pada kegiatan sehari-hari dan di lingkungan sekolah. Persiapan selanjutnya yaitu pemilihan metode pengajaran. Metode pengajaran yang dipilih yaitu game based learning, atau pembelajaran berbasis permainan. Permainan yang dipilih yaitu permainan interaktif dan kuis online dengan aplikasi Kahoot. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran juga dipadukan dengan case based learning untuk mewujudkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

3.2 Pelaksanaan

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengenalan bahasa Mandarin dalam Kegiatan Kokurikuler Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. kegiatan ini dilaksanakan setiap seminggu sekali pada hari Kamis yang difungsikan sebagai kegiatan kokurikuler yang mendukung kurikulum utama. Kegiatan pengenalan bahasa Mandarin dilaksanakan selama 7 tatap muka pertemuan. Setiap pertemuan akan mempelajari satu tema pembelajaran. Terdapat tujuh tema yaitu: 1) Perkenalan diri, 2) Tempat tinggal, 3) Sekolah, 4) Negeraku, 5) Berteman, 6) Makanan khas, 7) Wisata.



Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini juga melibatkan teman-teman Mahasiswa Prodi D3 Bahasa Mandarin yang turut serta mengajar. Selama kegiatan berlangsung para siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama jika dilakukan permainan.



Gambar 3. Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning)
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Selain permainan interaktif juga dilakukan kuis online dengan aplikasi Kahoot yang dilaksanakan secara berkelompok atau cooperative learning. Siswa secara berkelompok mengakses laman Kahoot dan menjawab soal-soal yang ada sesuai dengan waktu yang ditentukan secara berkelompok. Hasil perolehan nilai akan dapat langsung dilihat dan muncul sesuai peringkat. Metode kuis online Kahoot yang berbasis game-based-learning tergolong metode baru bagi siswa, sehingga para siswa sangat antusias mengikuti kegiatan belajar, metode ini semakin memotivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

Rank	Players	Total Score (points)	Q1	Q2	Q3	Q4
1	徐超45	8894	595	595	595	595
2	Jellybinn 024	7480	570	570	570	570
3	LesahJomblo La	7404	570	577	577	577
4	El 16	7399	570	577	577	577
5	Yonad40	7288	570	577	577	577
6	elipenteng028	7288	570	577	577	577
7	Vi 029	7245	570	577	577	577
8	Real_pay015	7229	570	577	577	577
9	gemantidy021	7159	570	577	577	577
10	sulet tati44	7111	570	577	577	577
11	野野27	7041	570	577	577	577
12	张开48	7035	570	577	577	577
13	dawinad	6995	570	577	577	577
14	Bayang33	6954	570	577	577	577
15	Experte5	6958	570	577	577	577
16	hasa052	6925	570	577	577	577
17	Kim Joon Jo 34	6900	570	577	577	577

Gambar 4. Tabel Nilai dan Akumulasi Jawaban Siswa
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi

Metode cooperative-learning diterapkan dalam pelaksanaan kuis online Kahoot, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2 sampai 3 siswa. Para siswa saling bekerjasama dalam menjawab soal dalam kuis online. Hasil perolehan nilai kuis online dapat diunduh oleh para guru secara langsung, perolehan nilai secara akumulasi diunduh dalam bentuk 84. Selain akumulasi nilai, juga terdapat jawaban siswa benar atau salah, guru dapat melihat siswa menjawab salah pada tipe soal apa sehingga dapat menguatkan materi tersebut pada pertemuan berikutnya.

Selanjutnya melalui case based learning, siswa mampu memperkenalkan diri menggunakan bahasa Mandarin. Perkenalan diri mencakup memperkenalkan daerah tempat tinggalnya, identitas negaranya, serta mengangkat kearifan lokal berupa makanan khas dan objek wisata. Pengenalan bahasa Mandarin dasar sebagai bahasa Asing kedua dapat menjadi penunjang terwujudnya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, di mana saat ini bahasa asing menjadi penting dalam komunikasi global. Adanya hubungan dengan dunia luar tidak boleh menghilangkan identitas asli yang dimiliki dari daerah asal.

3.3 Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melakukan tes bahasa Mandarin tingkat dasar. Soal yang diujikan disesuaikan dengan kemampuan siswa, yaitu tingkat pemula dasar. Hasil tes digunakan sebagai tolok ukur hasil pembelajaran.



Gambar 5. Pelaksanaan Tes
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi

Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan kokurikuler pengenalan bahasa Mandarin tergolong tinggi. Selain itu pembelajaran berbasis permainan interaktif dan kuis online Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Pengenalan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua melalui kegiatan kokurikuler dalam kurikulum Merdeka yang dilakukan dengan pembelajaran berbasis permainan dan kasus (*game based learning* dan *case based learning*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 2) Bahan ajar berbasis kearifan lokal pada tema-tema pembelajaran bahasa Mandarin dapat mendukung terlaksananya program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila,
- 3) Pengenalan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing kedua dengan metode pembelajaran yang interaktif menjadi pengalaman baru dan membuka wawasan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Jenderal Soedirman yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini. Penulis tak lupa juga sangat berterima kasih kepada pihak SMP Negeri 2 Sumbang, Banyumas yang telah menjadi mitra kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasna, I.W.(2015). *Modul:Desain dan Model Pembelajaran Inovativ dan Interaktif*. Universitas Terbuka.(online).(<https://repository.ut.ac.id/4324/1/MPDR5203-M!.pdf>)
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gardner, R. C. (2001). *Language Learning Motivation: The Student, the Teacher, and the Researcher*. Canada: University of British Columbia Press.
- Graham, Kristi. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *LOEX Quarterly*: Vol. 42 : Iss.3,Article 4.
- Jaelani, Aceng.(2015). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya. IAIAN Syekh Nurjati.(online)(Downloads/189-551-1-PB.pdf),
- Kusuma, R.S. (2018). Peran sentral kearifan lokal dalam peningkatan kualitas pendidikan. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 5 (2), 228-239.
- Lightbown, P. M. (2006). *How Languages Are Learned*. Oxford: Oxford University Press.
- Richards, J. C. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rofiq, M.Nafiur. (2012). Cooperative Learning Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Falasifa*.Vol.1.No.1.
- Prabowo, S.L, Nurmaliyah.F. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Utari, R, dkk. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Berbantuan Lingkungan Alam Sekitar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Dalam *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. [Online], Vol 4 (1), 10 halaman.