

Efektivitas Permainan Sambung Goresan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa Smp X Di Purbalingga

Stevi Yunita Tjokro Wardoyo¹ Budi Hermawan²

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin¹²

Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia¹²

steviyunita12@gmail.com¹, budihermawan@widyakartika.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis aksara Hanzi siswa SMP, khususnya dalam memahami dan menerapkan urutan goresan (笔画笔顺). Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode permainan sambung goresan dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Hanzi pada siswa kelas VII SMP Santo Borromeus Purbalingga. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes tertulis berupa pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menulis Hanzi siswa, baik dari segi ketepatan urutan goresan maupun ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 14,3% pada pra-siklus menjadi 95% yang melampaui kriteria ketuntasan minimum setelah penerapan siklus II. Selain itu, metode permainan sambung goresan terbukti meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, metode permainan sambung goresan dapat disimpulkan efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran menulis huruf Hanzi di tingkat SMP.

Kata Kunci: permainan Sambung Goresan, menulis Hanzi, metode pembelajaran inovatif, PTK, bahasa Mandarin

摘要: 本研究以初中学生汉字书写能力偏低为背景，尤其是在理解和运用笔画笔顺方面存在不足。该问题受到仍以传统教学方法为主、学生参与度和主动性不足等因素的影响。本研究旨在检验“笔画接龙游戏”教学法在提高圣博罗梅乌斯普尔巴灵加初中七年级学生汉字书写能力方面的有效性。本研究采用课堂行动研究（PTK）方法，分为两个循环进行，每个循环均包括计划、实施、观察和反思四个阶段。研究对象为21名学生。数据收集技术包括观察、访谈以及书面测试形式的前测和后测。研究结果表明，学生的汉字书写能力在笔画顺序的准确性和学习达成度方面均有显著提高。学习达成率从前循环的14.3%提升至第二循环后的95%，并超过了最低学习达成标准。此外，笔画接龙游戏教学法还被证明能够有效提升学生的课堂参与度、合作能力以及学习动机。因此，可以得出结论，笔画接龙游戏作为一种教学策略，在初中阶段的汉字书写教学中具有良好的效果，可作为一种有效的替代性教学方法。

关键词: 笔画接龙游戏，汉字书写，创新教学方法，课堂行动研究（CAR），汉语

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial yang hidup dalam jaringan interaksi yang luas, keberadaan bahasa memiliki posisi yang sangat strategis dalam menunjang komunikasi, pertukaran gagasan, serta pembentukan relasi antarmanusia. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, melainkan juga sebagai sarana pembentuk identitas, penopang kebudayaan, dan media integrasi sosial. Dalam konteks globalisasi yang ditandai oleh mobilitas manusia, informasi, dan teknologi

lintas negara, penguasaan bahasa asing menjadi kebutuhan yang semakin mendesak. Dunia pendidikan dituntut untuk merespons perubahan ini dengan menyediakan pembelajaran bahasa asing yang relevan, adaptif, dan efektif guna membekali peserta didik dengan kompetensi abad ke-21.

Salah satu bahasa asing yang mengalami peningkatan signifikansi secara global adalah bahasa Mandarin. Pertumbuhan ekonomi Tiongkok, intensifikasi hubungan internasional, serta perluasan kerja sama bilateral dan multilateral menjadikan bahasa Mandarin sebagai bahasa penting dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan diplomasi. Di Indonesia, bahasa Mandarin tidak lagi dipandang sebagai bahasa komunitas tertentu, melainkan sebagai bahasa internasional yang memiliki nilai strategis. Dalam satu dekade terakhir, minat masyarakat Indonesia terhadap pembelajaran bahasa Mandarin menunjukkan tren peningkatan yang konsisten, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal. Kebijakan pemerintah yang memberikan ruang bagi pengajaran bahasa Mandarin di sekolah, khususnya sebagai muatan lokal, turut memperkuat posisi bahasa ini dalam sistem pendidikan nasional.

Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Mandarin memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri yang membedakannya dari bahasa asing lain seperti bahasa Inggris. Tantangan paling menonjol terletak pada sistem penulisan Hanzi yang bersifat logografis, berbeda dengan sistem alfabet Latin yang bersifat fonetis. Setiap karakter Hanzi memiliki struktur, bentuk, serta urutan goresan tertentu yang harus ditulis secara tepat. Kesalahan dalam urutan goresan tidak hanya memengaruhi kerapian tulisan, tetapi juga dapat menghambat pemahaman makna dan mengganggu proses pengenalan karakter secara visual. Oleh karena itu, keterampilan menulis Hanzi menuntut ketelitian, konsistensi, serta latihan yang berkesinambungan.

Dalam praktik pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya pada peserta didik kelas VII, keterampilan menulis Hanzi sering kali menjadi aspek yang paling sulit dikuasai. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Santo Borromeus Purbalingga, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis aksara Hanzi sesuai dengan aturan urutan goresan (笔画笔顺). Kesulitan ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa, munculnya rasa enggan untuk berlatih menulis, serta menurunnya motivasi belajar bahasa Mandarin secara keseluruhan. Kondisi tersebut diperparah oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, dominan ceramah, dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah berpotensi menciptakan suasana kelas yang monoton dan kurang stimulatif, terutama bagi peserta didik usia remaja awal yang secara psikologis membutuhkan aktivitas belajar yang variatif, menantang, dan menyenangkan. Minimnya variasi metode dan kurangnya integrasi aktivitas kolaboratif menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus dan kurang terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Akibatnya, proses internalisasi konsep, khususnya konsep yang bersifat prosedural seperti penulisan aksara Hanzi, tidak berlangsung secara optimal.

Data hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan menulis aksara Hanzi siswa kelas VII masih berada di bawah standar yang diharapkan. Sebagian besar siswa belum mampu menulis karakter dengan bentuk dan urutan goresan yang benar, sehingga hasil tulisan sulit dibaca dan tidak sesuai dengan kaidah penulisan aksara Hanzi. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi,

tetapi juga pada peningkatan keterlibatan aktif siswa dan penguatan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu alternatif pendekatan yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan metode permainan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Secara teoretis, metode permainan berakar pada pandangan konstruktivistik dan psikologi pendidikan yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif, mengalami langsung proses belajar, serta merasakan suasana yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Permainan edukatif memungkinkan terjadinya pengulangan materi secara alami, meningkatkan interaksi sosial, serta merangsang motivasi intrinsik siswa.

Metode permainan Sambung Goresan merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dirancang untuk melatih keterampilan menulis aksara Hanzi melalui aktivitas kolaboratif dan berkelanjutan. Dalam permainan ini, siswa secara bergiliran melengkapi goresan aksara Hanzi sesuai dengan aturan yang benar, sehingga setiap peserta terlibat langsung dalam proses pembentukan karakter. Aktivitas ini tidak hanya melatih aspek psikomotorik berupa koordinasi tangan dan mata, tetapi juga memperkuat memori visual, pemahaman struktur karakter, serta kerja sama antarsiswa. Melalui suasana permainan, proses latihan menulis yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan diharapkan dapat berubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Secara empiris, berbagai penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Permainan mampu menciptakan konteks belajar yang kontekstual, mengurangi kecemasan belajar, serta mendorong siswa untuk mencoba dan berlatih tanpa takut melakukan kesalahan. Dalam konteks pembelajaran Hanzi, pendekatan ini menjadi semakin relevan mengingat tingginya tuntutan ketepatan dan pengulangan dalam proses penulisan karakter.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran menulis aksara Hanzi di SMP Santo Borromeus Purbalingga tidak hanya terletak pada kompleksitas materi, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian tindakan kelas yang secara sistematis mengkaji efektivitas penerapan metode permainan Sambung Goresan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Hanzi siswa kelas VII. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran bahasa Mandarin yang lebih inovatif, efektif, dan berpusat pada peserta didik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penerapan metode permainan sambung goresan dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Hanzi pada siswa SMP Santo Borromeus Purbalingga?

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menganalisis efektivitas penerapan metode permainan Sambung Goresan dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Hanzi siswa, khususnya pada aspek ketepatan bentuk dan urutan goresan.
- b. Mengembangkan alternatif strategi pembelajaran bahasa Mandarin yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

2. Manfaat penelitian

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penerapan metode permainan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Mandarin, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis aktivitas dan partisipasi siswa.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru bahasa Mandarin dalam merancang pembelajaran menulis aksara Hanzi yang lebih efektif dan menyenangkan, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran bahasa asing yang berorientasi pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Tinjauan Pustaka

Kajian teoretis mengenai metode pembelajaran, permainan bahasa, dan keterampilan menulis menjadi landasan penting dalam penelitian ini. Literatur yang digunakan mencakup teori-teori utama dalam pedagogi, psikologi belajar, pembelajaran bahasa, serta konsep dasar penulisan aksara Mandarin. Bagian ini memaparkan kerangka konseptual, temuan penelitian terdahulu, serta kesenjangan yang melandasi urgensi penelitian.

KERANGKA TEORETIS

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dipahami sebagai strategi sistematis yang digunakan guru untuk mengelola lingkungan belajar dan membangun interaksi bermakna dengan peserta didik (Sudjana, 2016). Sanjaya (2016) menekankan bahwa metode merupakan tahap aplikatif yang mengoperasionalkan rencana pembelajaran menjadi kegiatan belajar yang konkret. Ragam metode seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, inkuiri, permainan, hingga latihan (drill) memiliki karakteristik dan tujuan berbeda sehingga penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Kurniati et al., 2020).

Metode ceramah berfungsi menyampaikan informasi secara terstruktur dan efisien (Sagala, 2010), sedangkan metode drill menekankan penguatan keterampilan melalui latihan berulang secara sistematis (Sudjana, 2021). Kombinasi metode sering kali diperlukan karena tidak ada satu metode yang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran secara menyeluruh.

Metode Permainan Bahasa

Permainan sebagai pendekatan pembelajaran membawa unsur kesenangan sekaligus kompetensi instruksional (Ardini & Lestaringrum, 2018). Suparno (2007) memandang permainan sebagai aktivitas yang dirancang untuk memperoleh keterampilan tertentu melalui pengalaman yang menyenangkan. Permainan bahasa mengintegrasikan aturan, interaksi sosial, dan tujuan pedagogis untuk meningkatkan kemampuan berbahasa secara alami.

Dewey (2004) menegaskan bahwa permainan seharusnya menjadi bagian integral proses pendidikan karena mampu menciptakan pengalaman belajar positif. Namun demikian, permainan bahasa tidak ideal sebagai alat evaluasi karena kandungan spekulatif yang tinggi (Soepamo dalam Suyatna, 2008). Efektivitas permainan dipengaruhi oleh kondisi kelas, aturan main, karakteristik siswa, serta kemampuan guru sebagai fasilitator.

Dalam perkembangannya, metode permainan dalam pembelajaran juga berkaitan dengan konsep gamifikasi. Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen-elemen permainan (game elements) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi diterapkan melalui pemberian tantangan, sistem poin, kompetisi sehat, kolaborasi kelompok, serta aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Pendekatan gamifikasi sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa cenderung lebih aktif, fokus, dan tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, gamifikasi juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menarik dan menantang.

Dalam penelitian ini, permainan Sambung Goresan mengandung unsur-unsur gamifikasi karena melibatkan aktivitas kolaboratif, tantangan menyusun urutan goresan Hanzi secara tepat, kerja sama kelompok, serta pemberian apresiasi terhadap hasil permainan siswa. Oleh karena itu, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis Hanzi.

Permainan Sambung Goresan Dalam Pembelajaran Mandarin

Permainan 接龙绘画 (*Jiélóng huìhuà*) atau Sambung Goresan diadaptasi menjadi strategi pembelajaran menulis Hanzi dengan menggabungkan unsur kreatif, kolaboratif, dan berulang. Li Hua (2021) menyebut permainan ini sebagai aktivitas menggambar berantai yang mendorong kreativitas, interaksi, serta koordinasi motorik halus.

Landasan teorinya mencakup:

1. **Teori Kreativitas Guilford (1967)** – permainan merangsang divergent thinking melalui aktivitas penyambungan goresan.
2. **Behaviorisme Skinner (1957)** – penguatan dan pengulangan meningkatkan retensi bentuk dan struktur Hanzi.
3. **Teori Interaksi Sosial Vygotsky (1978)** – aktivitas berkelompok memungkinkan pembelajaran dalam Zona Perkembangan Proksimal.
4. **Teori Bermain Piaget (1962)** – anak belajar melalui permainan dengan mengasimilasi pengalaman baru secara natural.

Permainan ini diterapkan untuk meningkatkan pemahaman bentuk dasar Hanzi, ketepatan urutan goresan, keterampilan motorik, dan kerja sama sosial.

Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin

Menulis merupakan keterampilan produktif yang menuntut kemampuan menuangkan gagasan secara sistematis melalui simbol tulis (Cahyani & Hodijah, 2013). Tarigan (1986) menyebut menulis sebagai bentuk komunikasi tidak langsung yang memerlukan penguasaan bahasa dan logika berpikir.

Dalam konteks Mandarin, menulis aksara Hanzi menuntut pemahaman struktur, bentuk dasar, serta urutan goresan. Wulandari (2007) menjelaskan bahwa Hanzi berakar dari piktograf dan berkembang menjadi sistem visual yang kompleks. Suparto (2002) menguraikan delapan goresan dasar (*diǎn, héng, shù, piě, nà, tì, gōu, zhè*) yang menjadi komponen utama pembentuk karakter.

Penguasaan goresan melalui latihan berulang memungkinkan siswa menulis dengan lebih cepat, tepat, dan seimbang.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Santo Borromeus Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan akademik dan empiris, yaitu adanya permasalahan nyata dalam pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya pada keterampilan menulis aksara Hanzi siswa kelas VII. Selain itu, sekolah ini telah menerapkan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran muatan lokal, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025, yaitu dalam rentang waktu Februari hingga Juni 2025. Rentang waktu tersebut mencakup seluruh tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, observasi, hingga refleksi. Penentuan waktu ini disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar proses penelitian tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar dan dapat berlangsung secara optimal serta terkontrol.

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan-tindakan terencana dan reflektif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan menulis aksara Hanzi siswa melalui penerapan metode permainan Sambung Goresan secara langsung dalam konteks pembelajaran nyata.

Secara teoretis, PTK berpijak pada pandangan reflektif-kritis yang menempatkan guru sebagai peneliti sekaligus praktisi. Proses penelitian tidak hanya berfokus pada pengumpulan data, tetapi juga pada perbaikan berkelanjutan terhadap kualitas pembelajaran. Model PTK yang digunakan mengacu pada konsep siklus yang meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut dilaksanakan secara berulang dalam dua siklus penelitian untuk memperoleh hasil yang optimal dan berkelanjutan.

Desain Penelitian

1. Desain penelitian tindakan kelas

Desain penelitian ini menggunakan model siklus PTK yang bersifat spiral. Setiap siklus terdiri atas perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, proses penelitian berlangsung secara dinamis dan adaptif terhadap kondisi pembelajaran di kelas.

Pada siklus I, metode permainan Sambung Goresan mulai diterapkan sebagai strategi pembelajaran menulis aksara Hanzi. Hasil pelaksanaan siklus I dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan tindakan. Selanjutnya, pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Diagram Alur Penelitian

Alur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

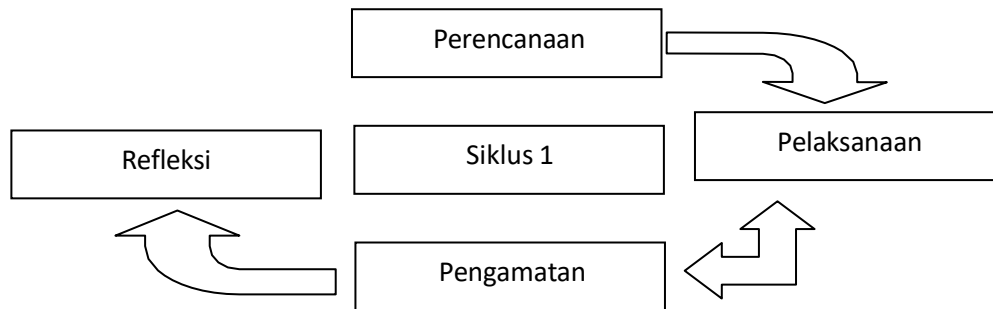


Diagram alir tersebut menunjukkan bahwa analisis data dilakukan secara berkelanjutan pada setiap siklus, sehingga keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan tindakan didasarkan pada capaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII B SMP Santo Borromeus Purbalingga yang berjumlah 21 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kelas VII B memiliki tingkat kemampuan menulis aksara Hanzi yang relatif rendah dibandingkan kelas lain. Kondisi tersebut menjadikan kelas VII B relevan sebagai subjek penelitian tindakan kelas.

Objek penelitian ini adalah kemampuan menulis aksara Hanzi siswa, khususnya pada aspek ketepatan bentuk karakter, urutan goresan (笔画笔顺), dan kerapian tulisan. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan kemampuan tersebut melalui penerapan metode permainan Sambung Goresan dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah metode permainan Sambung Goresan yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Variabel ini diposisikan sebagai faktor yang diduga memengaruhi perubahan dalam proses dan hasil belajar siswa.

Variabel terikat adalah kemampuan menulis aksara Hanzi siswa, yang diukur melalui hasil tes menulis sebelum dan sesudah tindakan, serta pengamatan terhadap proses penulisan karakter Hanzi selama pembelajaran berlangsung.

Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, serta media pendukung berupa

kartu Hanzi dan papan tulis. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, dokumentasi pembelajaran, serta tes menulis aksara Hanzi yang digunakan pada tahap pre-test dan post-test.

Penggunaan alat dan bahan tersebut disesuaikan dengan karakteristik metode permainan Sambung Goresan, yang menekankan aktivitas kolaboratif, keterlibatan aktif siswa, serta latihan menulis secara bertahap dan berulang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara terbatas untuk memperoleh informasi pendukung mengenai respons dan motivasi siswa terhadap pembelajaran.

Dokumentasi digunakan untuk merekam proses dan hasil pembelajaran, sedangkan tes menulis Hanzi digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa secara kuantitatif melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test pada setiap siklus.

Teknik Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai tes menulis aksara Hanzi dianalisis menggunakan rumus nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa secara keseluruhan, sedangkan persentase ketuntasan digunakan untuk mengetahui jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rumus nilai rata-rata digunakan sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \quad (3.1)$$

Keterangan:

S: Nilai yang dicari/diharapkan

R: jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar

N: skor maksimal ideal dari tes tersebut.

Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase Ketuntasan} : P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa maksimal}} \times 100\% \quad (3.2)$$

2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan cara menafsirkan data berdasarkan pola perilaku, tingkat partisipasi, serta respons siswa selama penerapan metode permainan Sambung Goresan. Data kualitatif digunakan untuk memperkuat temuan kuantitatif dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses pembelajaran.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan menulis huruf Hanzi siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata kelas dan tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal minimal 75%

siswa mencapai KKM. Selain itu, keberhasilan juga ditinjau dari peningkatan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin melalui metode permainan Sambung Goresan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

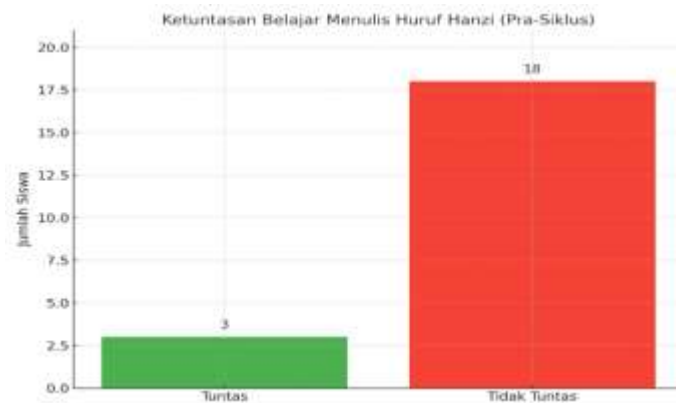
1. Pra siklus

Tahap pra siklus dilaksanakan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan menulis aksara Hanzi siswa kelas VII B SMP Santo Borromeus Purbalingga sebelum diterapkannya metode permainan Sambung Goresan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan melalui tes awal (pre-test) yang berfokus pada kemampuan menulis aksara Hanzi sesuai dengan bentuk karakter dan urutan goresan (笔画笔顺).

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan menulis aksara Hanzi siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu menuliskan karakter dengan urutan goresan yang benar, sehingga bentuk tulisan kurang proporsional dan sulit dikenali. Rendahnya hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh rendahnya motivasi siswa serta minimnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Rata – rata dan Ketuntasan Belajar Pra Siklus

NO	Indikator	Pra Siklus
1	Jumlah Siswa	21
2	Rata – rata	48,71
3	Ketuntasan belajar klasikal	14%



Gambar 1. Grafik Tingkat Ketuntasan Belajar Bahasa Mandarin (Menulis Aksara Hanzi) Siswa Kelas VII B SMP Santo Borromeus Purbalingga Pra Siklus

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menegaskan perlunya tindakan perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif.

2. Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan menerapkan metode permainan Sambung Goresan dalam pembelajaran menulis aksara Hanzi. Pada tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 4–5 siswa. Setiap kelompok diminta menyambung goresan Hanzi secara bergiliran sesuai aturan penulisan yang benar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya

permainan, memberikan contoh penulisan Hanzi, serta memberikan umpan balik secara langsung apabila terjadi kesalahan urutan goresan.

Selain observasi selama permainan berlangsung, evaluasi pada akhir siklus I juga dilakukan melalui tes tertulis untuk mengukur kemampuan menulis Hanzi siswa setelah penerapan metode permainan Sambung Goresan.

Tes evaluasi pada siklus I berbentuk tes menulis Hanzi dengan jumlah 10 soal yang terdiri atas:

1. Menulis Hanzi berdasarkan pinyin sebanyak 4 soal.
2. Menentukan urutan goresan Hanzi sebanyak 2 soal.
3. Melengkapi bagian Hanzi yang belum lengkap sebanyak 2 soal.
4. Menyalin Hanzi sesuai contoh dengan urutan goresan yang benar sebanyak 2 soal.

Waktu pengerjaan tes adalah 40 menit. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup:

- Ketepatan bentuk Hanzi sebesar 40%
- Ketepatan urutan goresan (笔顺) sebesar 40%
- Kerapian tulisan sebesar 20%

Selain tes tertulis, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama permainan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, kerja sama kelompok, keberanian mencoba menulis Hanzi, serta kemampuan siswa mengikuti aturan urutan goresan.

Hasil evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis aksara Hanzi dibandingkan dengan pra siklus. Siswa mulai memahami konsep urutan goresan dan menunjukkan keberanian untuk mencoba menulis karakter secara mandiri. Namun, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang konsisten dalam mengikuti aturan goresan dan masih memerlukan bimbingan guru.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

NO	Indikator	Pra Siklus	Siklus 1
1	Rata - rata	48,71	81,04
2	Ketuntasan Belajar Klasikal	14%	67%



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata - rata Pra Siklus dan Siklus 1

Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pada siklus I yang dari pra siklus hanya 14% menjadi 67% menunjukkan bahwa metode permainan Sambung Goresan mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, pelaksanaan siklus II dilakukan dengan beberapa perbaikan, antara lain memperjelas aturan permainan, meningkatkan pengawasan terhadap urutan goresan, memberikan contoh penulisan Hanzi yang lebih sistematis, serta mendorong siswa untuk saling mengoreksi hasil tulisan teman dalam kelompok. Guru juga memberikan penguatan terhadap kesalahan-kesalahan yang masih sering muncul pada siklus I, khususnya terkait ketepatan bentuk karakter dan urutan goresan Hanzi.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II tetap menggunakan metode permainan Sambung Goresan secara berkelompok. Siswa diminta melanjutkan dan menyempurnakan penulisan Hanzi secara bergiliran sesuai aturan 笔画笔顺 yang benar. Dibandingkan siklus I, siswa pada siklus II terlihat lebih aktif, lebih percaya diri, dan lebih memahami mekanisme permainan.

Evaluasi pada akhir siklus II dilakukan melalui observasi selama permainan berlangsung serta tes tertulis menulis Hanzi setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Bentuk tes pada siklus II terdiri atas 10 soal dengan tipe soal yang sama seperti pada siklus I agar hasil evaluasi dapat dibandingkan secara objektif. Jenis soal meliputi:

1. Menulis Hanzi berdasarkan pinyin sebanyak 4 soal.
2. Menentukan urutan goresan Hanzi sebanyak 2 soal.
3. Melengkapi bagian Hanzi yang belum lengkap sebanyak 2 soal.
4. Menyalin Hanzi sesuai contoh dengan urutan goresan yang benar sebanyak 2 soal.

Waktu pengerjaan tes adalah 40 menit. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang sama dengan siklus I, yaitu:

- Ketepatan bentuk Hanzi sebesar 40%
- Ketepatan urutan goresan (笔顺) sebesar 40%
- Kerapian tulisan sebesar 20%

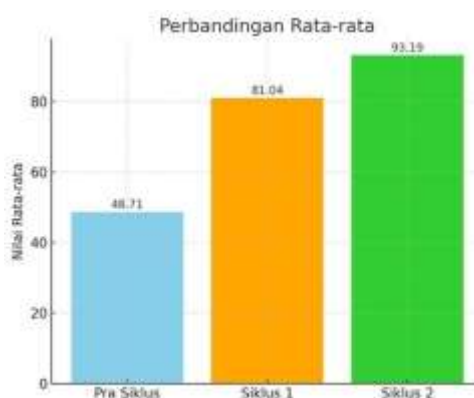
Meskipun bentuk dan jumlah soal pada siklus II sama dengan siklus I, tingkat kesulitan soal sedikit ditingkatkan dengan menggunakan Hanzi yang memiliki jumlah goresan lebih banyak dan struktur karakter yang lebih kompleks. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi kemampuan siswa dalam menerapkan aturan penulisan Hanzi setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan Sambung Goresan.

Selain tes tertulis, observasi juga dilakukan untuk melihat perkembangan aktivitas belajar siswa selama permainan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa, ketepatan mengikuti aturan permainan, kerja sama kelompok, kemampuan mengoreksi kesalahan teman, serta keterampilan menulis Hanzi secara mandiri.

Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dari segi nilai rata-rata maupun ketuntasan belajar. Sebagian besar siswa telah mampu menulis aksara Hanzi dengan urutan goresan yang benar dan bentuk karakter yang lebih rapi. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus 2

NO	Indikator	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata - rata	48,71	81,04	93,19
2	Ketuntasan Belajar Klasikal	14%	67%	95%



Gambar 3. Perbandingan Nilai Rata - rata Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu ketuntasan belajar klasikal melebihi 75% dan adanya peningkatan kemampuan menulis Hanzi secara signifikan.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa, digunakan analisis nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Perhitungan nilai rata-rata menggunakan persamaan berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \quad (3.3)$$

Keterangan:

S: Nilai yang dicari/diharapkan

R: jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar

N: skor maksimal ideal dari tes tersebut.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan bertahap dari pra siklus ke siklus I dan siklus II, yang mengindikasikan bahwa metode permainan Sambung Goresan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Hanzi siswa. Bentuk permainan Sambung Goresan yang paling efektif dalam penelitian ini adalah permainan berantai secara kelompok kecil dengan sistem giliran menulis goresan Hanzi pada papan tulis atau lembar kerja kelompok.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 orang dengan kemampuan yang heterogen. Setiap kelompok memperoleh satu lembar kerja atau papan tulis kecil yang berisi Hanzi belum lengkap atau hanya berupa goresan awal. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan dasar urutan goresan (笔顺) dan memberikan contoh penulisan Hanzi secara perlahan di depan kelas.

Setelah itu, permainan dimulai secara bergiliran. Siswa pertama menuliskan goresan pertama Hanzi, kemudian dilanjutkan oleh siswa kedua untuk menambahkan goresan berikutnya, dan seterusnya hingga karakter selesai ditulis secara lengkap. Setiap anggota kelompok wajib melanjutkan goresan sesuai aturan penulisan Hanzi yang benar. Apabila terjadi kesalahan urutan goresan, anggota kelompok lain

diberikan kesempatan untuk mendiskusikan dan memperbaiki kesalahan tersebut bersama-sama.

Agar permainan lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa, guru memberikan sistem poin pada setiap kelompok. Kelompok memperoleh poin apabila mampu:

1. Menulis Hanzi dengan urutan goresan yang benar.
2. Menyelesaikan karakter dengan bentuk yang tepat dan rapi.
3. Menyelesaikan penulisan lebih cepat dibanding kelompok lain.
4. Menunjukkan kerja sama dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok.

Dalam penelitian ini, penggunaan sistem poin dan kerja sama kelompok terbukti menjadi bagian paling efektif karena membuat seluruh siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani mencoba menulis Hanzi karena mendapat dukungan dari anggota kelompoknya. Selain itu, diskusi antarsiswa saat memperbaiki kesalahan goresan membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur karakter Hanzi.

Permainan Sambung Goresan juga dilakukan secara bertahap, dimulai dari Hanzi sederhana dengan jumlah goresan sedikit pada siklus I, kemudian meningkat pada Hanzi yang lebih kompleks pada siklus II. Strategi bertahap ini membantu siswa membangun pemahaman dasar terlebih dahulu sebelum menulis karakter yang lebih sulit.

Berdasarkan hasil observasi, model permainan yang paling efektif adalah ketika guru tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi juga aktif memberikan umpan balik langsung, demonstrasi penulisan, serta penguatan terhadap kesalahan urutan goresan yang sering muncul. Dengan demikian, permainan Sambung Goresan tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi juga menjadi latihan menulis Hanzi yang sistematis, kolaboratif, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin di tingkat SMP maupun jenjang pendidikan lainnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan Sambung Goresan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis aksara Hanzi siswa kelas VII B SMP Santo Borromeus Purbalingga. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kuantitatif berupa nilai rata-rata dan ketuntasan belajar, tetapi juga pada aspek kualitatif seperti keaktifan, motivasi, dan kerja sama siswa selama pembelajaran.

Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menurunkan tingkat kecemasan siswa. Permainan Sambung Goresan memungkinkan terjadinya pengulangan penulisan aksara Hanzi secara alami, sehingga memperkuat daya ingat siswa terhadap struktur dan urutan goresan. Hal ini selaras dengan teori behaviorisme yang menekankan pentingnya pengulangan dan penguatan dalam proses belajar.

Selain itu, interaksi antarsiswa dalam permainan mendukung teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui kerja sama dan interaksi sosial. Siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sekelompoknya, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah, metode permainan Sambung Goresan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Siswa menjadi lebih berani mencoba, tidak takut melakukan kesalahan, dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa metode permainan merupakan alternatif efektif dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya pada keterampilan yang bersifat prosedural seperti menulis aksara Hanzi. Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode permainan Sambung Goresan tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Hanzi, tetapi juga berkontribusi positif terhadap kualitas proses pembelajaran bahasa Mandarin secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan Sambung Goresan secara konsisten meningkatkan keterampilan menulis Hanzi siswa kelas VII SMP Santo Borromeus Purbalingga. Hasil kuantitatif memperlihatkan peningkatan bertahap yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II—nilai rata-rata meningkat dari 48,71 menjadi 81,04 pada siklus I dan mencapai 93,19 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 14% menjadi 67% dan akhirnya 95%. Selain aspek kognitif, terjadi perubahan positif dalam dinamika kelas melalui peningkatan partisipasi, kolaborasi, dan rasa percaya diri siswa dalam menulis karakter Hanzi dengan urutan goresan yang tepat.

Temuan ini memperkuat teori behavioristik tentang pentingnya pengulangan dan penguatan, serta mengonfirmasi pandangan Vygotsky bahwa interaksi sosial dalam kelompok kecil dapat mempercepat pencapaian kompetensi baru. Aspek permainan yang bersifat visual-motorik juga mendukung teori konstruktivis yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas langsung dan pengalaman multisensorik. Dengan demikian, hasil penelitian memberikan kontribusi teoretis bahwa pendekatan berbasis permainan dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran bahasa logografis seperti Mandarin, terutama pada tahap awal penguasaan Hanzi.

Secara praktis, penelitian ini memperlihatkan bahwa strategi yang memadukan unsur permainan, kolaborasi, dan latihan penulisan sistematis mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Metode Sambung Goresan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang aplikatif bagi guru Bahasa Mandarin untuk meningkatkan ketelitian, motivasi, serta koordinasi visual-motorik siswa dalam menulis Hanzi. Temuan ini juga memperkuat peran guru sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas dan tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya dapat memperluas konteks ke berbagai jenjang atau sekolah yang berbeda, membandingkan beberapa metode pembelajaran Hanzi, dan mengevaluasi dampak permainan terhadap keterampilan bahasa Mandarin lainnya seperti membaca atau berbicara. Pengembangan permainan berbasis teknologi digital atau integrasi dengan pembelajaran seni dan budaya Tiongkok juga menjadi area yang potensial untuk diteliti lebih lanjut agar pendekatan ini semakin relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini: Sebuah kajian teori dan praktik*. Adjie Media Nusantara.
- Azizah, S. N., Anggraeni, A., Prasetiani, D., & Marsuki, R. R. (2021). Analisis kebutuhan materi mata kuliah Shangwu Kouyu untuk mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin UNNES. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 4(1), 18–24.
- Cahyani, I., & Hodijah. (2013). *Kemampuan berbahasa Indonesia di sekolah dasar*. UPI Press.
- Dewey, J. (2004). Pendidikan progresif. In A. Nata (Ed.), *Pendidikan progresif John Dewey*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
- Guilford, J. P. (1967). Creativity: Yesterday, Today, and Tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar tematik materi penjumlahan puluhan menggunakan metode permainan media ular tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407–414.
- Li, Hua. (2021). *接龙绘画在课堂教学中的应用研究*. Beijing Normal University Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York : Norton
- Sagala, S. (2010). *Supervisi pembelajaran dalam profesi pendidikan*. Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Suparno, P. (2007). *Metodologi pembelajaran fisika konstruktivistik dan menyenangkan*. Universitas Sanata Dharma.
- Suyatno. (2005). *Permainan pendukung pembelajaran bahasa dan sastra*. Grasindo.
- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge : Harvard University Press.
- Wulandari, D. (2007). *Pembelajaran Aksara Mandarin di Sekolah Menengah*. Jakarta: Rineka Cipta.