

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Hanzi Pada Pelajaran bahasa Mandarin Kelas VIII di MTs Modern Al Azhary Ajibarang

Rina Wigianti¹, Budi Hermawan²

Fakultas Bahasa dan Sastra, Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin,
Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia

Email: rinaweilili@gmail.com, budi_bh1@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi dan kejenuhan murid Kelas VIII MTs Modern Al Azhary Ajibarang dalam belajar membaca Hanzi. Tantangan ini semakin berat karena padatnya jadwal pesantren yang membuat murid kelelahan dan kehilangan fokus, hasil belajar juga rendah. Oleh karena itu rumusan masalah adalah bagaimana penggunaan aplikasi *Wayground* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi murid dan Faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media *Wayground* dalam meningkatkan motivasi untuk membaca Hanzi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan motivasi membaca Hanzi murid. Hasil penelitian selama dua siklus, ditemukan bahwa perubahan strategi dari sekadar hafalan ke fitur interaktif membawa dampak signifikan. Hasil statistik menunjukkan peningkatan signifikan. Hubungan motivasi (R) meningkat dari 0,677 menjadi 0,771, dengan kontribusi aplikasi (R Square) mencapai 59,4%. Keberhasilan ini didorong oleh penerapan prinsip *deep learning* melalui fitur *Wayground* seperti *drag-and-drop*, *sequencing*, *labeled imeage*, dan penggunaan PowerPoint interaktif. Fitur-fitur tersebut terbukti lebih efektif menjaga fokus dan menumbuhkan kemandirian belajar dibandingkan hafalan konvensional. Dukungan sistem *leaderboard* dan umpan balik instan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman kognitif murid.

Kata Kunci: Bahasa Mandarin, *Wayground*, Motivasi Belajar, *Deep Learning*.

摘要: 本研究的背景是阿吉巴朗 Al Azhary 现代初级中学 (MTs Modern Al Azhary Ajibarang) 八年级学生在学习汉字阅读时普遍存在动机低下和厌学情绪。由于寄宿学校课程安排密集, 学生常因疲劳而注意力不集中, 导致学习成绩不理想。因此, 本研究旨在探讨 *Wayground* 应用程序在提升学生学习动机方面的作用, 并分析影响该媒介有效性的相关因素。本研究采用了定性研究方法的教育行动研究 (PTK)。经过两个周期的实验, 结果表明教学策略从传统的死记硬背转变为互动式功能开发, 产生了显著影响。统计数据显示, 学生的学习动机相关系数 (R) 从 0.677 提升至 0.771, 该应用程序的贡献率 (R Square) 达到 59.4%。这一成效主要归功于通过 *Wayground* 实现的深度学习原则, 其中包括拖拽 (*drag-and-drop*)、排序 (*sequencing*)、图片标注 (*labeled image*) 以及互动式课件的使用。与传统记忆法相比, 这些功能能更有效地保持学生的注意力并培养其自主学习能力。此外, 排行榜系统和即时反馈机制在营造愉快学习氛围的同时, 也进一步强化了学生对汉字认读的认知理解。

关键词: 汉语; *Wayground*; 学习动机; 深度学习

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



PENDAHULUAN

Di MTs Modern Al Azhary Ajibarang, pembelajaran bahasa Mandarin, terutama penguasaan Hanzi, merupakan komponen penting dari kurikulum. Namun, murid menghadapi masalah besar, seperti motivasi yang rendah untuk belajar karena kesulitan mempelajari Hanzi, kurangnya variasi sumber belajar, dan perbedaan kemampuan awal. Sekolah ini adalah boarding school terintegrasi pesantren, sehingga jadwal harian murid sangat padat dengan tanggung jawab akademik dan keagamaan,

seperti menghafal Al-Qur'an dan beribadah. Ini membuat masalah ini lebih sulit. Hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester (ASTS) kelas VIII B, dengan rata-rata nilai rendah (48,93) dan mayoritas murid belum mencapai KKTP, menunjukkan bahwa banyak murid merasa lelah, jenuh, dan sulit untuk fokus di kelas. Penelitian ini berkonsentrasi pada pembuatan dan penerapan metode pembelajaran baru yang menggunakan aplikasi Wayground untuk mengatasi masalah motivasi dan hasil belajar yang rendah.



Gambar 1. Tampilan Wayground

Menurut Mannahali, M., Usman, M., Saleh, N. (2023), aplikasi Wayground dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis serta dalam pembelajaran kosakata dan juga tata bahasa Mandarin. Penerapan metode tersebut berdampak positif pada murid. Murid memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bahasa Mandarin, karena pembelajaran menjadi interaktif, mudah, dan menyenangkan. Murid juga sangat tertarik dan ingin belajar. Metode ini tidak hanya dapat membantu memperbaiki pelafalan, tetapi juga membantu murid lebih memahami tanda baca dan intonasi saat berbicara bahasa Mandarin. Dengan berbagai fasilitas dan fitur-fitur seperti kuis, survey, game, kuis, maupun diskusi yang tersedia pada aplikasi ini. Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang paling memengaruhi keinginan belajar murid Kelas VIII MT Modern Al Azhary Ajibarang dan bagaimana penggunaan aplikasi Wayground meningkatkan motivasi mereka untuk membaca Hanzi.

Dua pertanyaan utama menentukan penelitian ini: (1) Bagaimana penggunaan aplikasi Wayground mempengaruhi keinginan murid untuk membaca Hanzi? dan (2) Apa saja komponen yang mempengaruhi penggunaan media Wayground dalam meningkatkan keinginan murid untuk membaca Hanzi? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut, menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi guru, dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian ini terbatas pada Al Azhary Ajibarang, murid Kelas VIII MT Modern, yang menggunakan materi Hanzi dan menggunakan aplikasi Wayground sebagai satu-satunya media intervensi.

Wayground adalah media pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar. Citra & Rosy (2020) mengatakan bahwa aplikasi Wayground dapat membantu evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru. Guru dapat menggunakan berbagai media evaluasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi murid. Selain itu, Supriadi, Tazkiyah dan Isro (2021) mengatakan bahwa aplikasi wayground (Quizizz) membuat pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan membantu murid memahami bahasa Mandarin.

Mereka juga mengatakan bahwa metode bermain dengan aplikasi Wayground sangat cocok untuk murid yang baru belajar Bahasa Mandarin.

Kegiatan membaca, menurut Nurhadi (2021), dapat dilihat dari dua sisi. Dalam arti terbatas, membaca hanya sekedar memahami isi tekstual. Namun, dalam cakupan yang lebih luas, membaca merupakan sebuah proses aktif dan kompleks yang mencakup pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif untuk memperoleh pemahaman yang utuh, yang lantas dilanjutkan dengan penilaian mendalam terhadap nilai, fungsi, dan konsekuensi dari bacaan yang diolah.

Ungkapan Thorndike pakar Psikologi Kognitif yang terkenal, menyebutkan bahwa “reading as thinking dan reading as reasoning”. Artinya bahwa ketika seseorang membaca pada hakekatnya ia sedang berpikir dan bernalar. Dalam proses membaca, jelaslah terlibat aspek – aspek berpikir seperti mengingat, memahami, membedakan, menganalisis, mengorganisasi, dan pada akhirnya menerapkan segala hal yang terkandung dalam bacaan (Seknun, M. F, dkk. 2023).

Menurut Hajandi, J. P. S., (2024) Hanzi adalah aksara bahasa Mandarin. Hanzi terbagi menjadi dua kategori, yaitu hanzi tradisional dan hanzi sederhana. Hanzi tradisional memiliki karakter yang lebih rumit, sedangkan hanzi sederhana memiliki karakter yang lebih sederhana dan lebih mudah dipelajari. Pinyin memiliki arti ejaan fonetik bahasa Mandarin. Pinyin membantu kita untuk lebih mudah mempelajari Bahasa Mandarin. Selain membantu kita untuk mengetahui cara membaca Hanzi, pinyin juga dilengkapi nada pengucapan Hanzi. Sedangkan menurut Ying (2023) pinyin adalah tanda bunyi untuk huruf Mandarin, tanda bunyi untuk satu suku kata. Satu suku kata biasanya terdiri dari tiga bagian: konsonan, vokal, dan nada akhir.

Kristina, A., dkk (2019) menyatakan bahwa setiap suku kata/ silabel dalam tulisan 音节 yīnjié terdiri dari konsonan (声母 shēngmǔ), vokal (韵母 yùnmǔ) dan diberi tanda nada/ intonasi (声调 shēngdiào). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Haryanti, S., Mei, T. F (2020) yang menyatakan bahwa suku kata adalah satuan pengucapan aksara Han yang terdiri dari inisial, final, dan ton. Inisial adalah konsonan pertama pada kata yang diikuti oleh final. Final dalam bahasa Mandarin terdiri dari final sederhana dan final majemuk, serta Sebagian final yang berakhir dengan konsonan. Beberapa suku kata tidak memiliki awalan inisial. Suku kata seperti itu dinamakan suku kata tanpa inisial (suku kata yang bebas dari awalan inisial). Selain memiliki inisial dan final, pengucapan suku kata juga memiliki ton, yaitu tanda untuk nada. Sesuai dengan penjelasan di atas, maka peranan 声母 shēngmǔ, 韵母 yùnmǔ, dan 声调 shēngdiào dalam Bahasa Mandarin sangatlah penting.

Menurut Xun dalam Supriadi, N. (2014). Alfabet dalam Bahasa Mandarin disebut pin yin (拼音), pin yin dalam BM memiliki 21 konsonan, yaitu b[p], p[p^h], m[m], f[f], d[t], t[t^h], n[n], l[l], g[k], k[k^h], h[h], z[c], c[c^h], s[s], zh[tʂ], ch[tʂ^h], sh[ʃ], r[r], j[tɕ], q [tɕ^h], x [ç]. Ada 8 vokal tunggal yaitu a, o, e, ɿ, ɿ, i, u, ü, dan 30 vokal rangkap er, ai, ei, ao, ou, an, en, ang, eng, ong, ia, iao, ie, iu, ian, in, iang, ing, iong, ua, uo, uai, iu, uan, un, uang, ueng, üe, üan, ün. Sistem penempatan konsonan pada BM merupakan konsonan open sylabel atau silabel terbuka, yaitu konsonan dengan letak distribusi hanya pada awal kata.

Mempelajari cara membaca aksara Han yang dirumuskan dalam bentuk hànyǔ pinyin bahasa Mandarin berbeda dengan pembelajaran bahasa asing lainnya. Nada berfungsi untuk membedakan arti dari setiap suku kata bahasa Mandarin. Konsonan, vokal, dan nada menjadi sangat penting dalam pembelajaran membaca maupun berbicara bahasa Mandarin. Tanpa pelafalan yang tepat, informasi tidak akan

diterima dengan baik oleh si penerima pesan. Oleh karena itu, bagi pemula harus mengetahui dasarnya terlebih dahulu untuk bisa menguasai Bahasa Mandarin.

Aulia, L. A (2023) menerangkan bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk membuat suatu perubahan pada sikap dan perilaku yang dilaksanakan secara sadar. Kaitannya dengan ini diperlukan adanya motivasi supaya tercapai keberhasilan. Hal ini karena kesuksesan murid dalam proses belajar bergantung pada kemampuan mereka dan seberapa besar mereka ingin menggunakannya. Dapat disimpulkan bahwa potensi keterampilan yang dimiliki seseorang tidak akan memberikan hasil maksimal apabila tidak disertai dengan kemauan (motivasi). Motivasi sendiri sangat erat kaitannya dengan Upaya individu dalam merealisasikan pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam hal belajar, motivasi untuk belajar juga meningkat Ketika ada kebutuhan untuk belajar yang tinggi. Pembelajaran tidak hanya merupakan proses antara murid dan sumber belajar mereka. Itu juga merupakan interaksi antara murid dan guru. Pembelajaran melibatkan banyak aspek penting dari kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Emda, Anma (2017) Motivasi merupakan serangkaian upaya untuk membuat situasi tertentu seseorang ingin dan ingin melakukan sesuatu, dan jika hal itu tidak menyenangkan, mereka berusaha untuk menghilangkan atau menghindari perasaan tidak menyenangkan itu. Dengan demikian, meskipun motivasi dapat dirangsang oleh pengaruh eksternal, kekuatan pendorong atau motivasi itu sendiri berakar dan tumbuh secara internal dalam diri individu. Faktor eksternal yang dapat memicu semangat belajar seseorang adalah lingkungan sekitarnya. Salah satu tolok ukur kualitas pembelajaran adalah dengan melihat Tingkat motivasi yang dimiliki murid. Motivasi belajar yang tinggi pada murid akan mengaktifkan dorongan untuk melakukan serangkaian Tindakan yang diarahkan pada pencapaian hasil atau tujuan yang telah ditetapkan dalam konteks pembelajaran.

Nyanyu Khodijah dalam Setiawan, M. A (2017) menerangkan bahwa motivasi belajar merupakan sifat psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Sedangkan Elviza, N (2023) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah ketika seseorang memulai suatu kegiatan atau aktifitas belajar karena minat atau keinginan untuk menyelesaikan tugas dengan cepat untuk mencapai tujuan.

Menurut Hamzah B. Uno dalam Masitoh (2023) Hakikat motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan dari luar kepada murid untuk mengubah tingkah laku mereka, biasanya dengan indikator yang mendukung. Uno menyebutkan beberapa faktor yang mendorong belajar sebagai berikut: a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; b. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar; c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan; d. Adanya penghargaan dalam belajar; e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; f. Adanya lingkungan belajar yang menyenangkan

METODE (UPPERCASE, cambria 12 pt)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di MTS Modern Al Azhary Ajibarang. Menurut Wardani, dan Kuswaya,W. (2021) Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian dimana guru melakukan refleksi diri di dalam kelas mereka sendiri, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja mereka sebagai pendidik dan meningkatkan hasil belajar. Peneliti memilih sampel pada murid kelas VIII yang terdiri dari 14 orang. Pada penelitian ini tahap pengumpulan data dilakukan melalui, Observasi, wawancara, tes, dan Dokumen di madrasah tempat penelitian dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan pada 08 Oktober- 12 November 2025 semester ganjil tahun pelajaran 2025-2026.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus ada empat tahap yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dari hasil refleksi dipakai menjadi bahan revisi terhadap tindakan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I berfokus pada materi “现在几点” menggunakan model pembelajaran mendalam (Deep Learning) yang dipadukan dengan metode drill dan Game-Based Learning. Penggunaan wayground pada siklus ini masih dilevel dasar (pilihan ganda dan menjodohkan). Pada ranah aktivitas inti, Wayground diintegrasikan secara konsisten sebagai instrumen penilaian formatif berbasis digital (game-based learning) di setiap siklus. Penggunaan wayground ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman murid secara langsung setelah materi diberikan. Aktivitas ini memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer, Dimana guru memproyeksikan kode akses ruang permainan interaktif melalui layar proyektor di depan kelas. murid kemudian mengakses situs wayground dengan memasukkan kode pada komputer masing masing, memasukkan nama murid, dan bergabung kedalam ruang permainan yang sama.



Gambar 2. Murid Mengawali Akses Kuis Pada Wayground

Melalui komputer tersebut murid secara mandiri menyelesaikan serangkaian soal pilihan ganda dimana setiap soal dibatasi oleh durasi waktu tertentu, sehingga menuntut fokus dan kecepatan berfikir murid dalam menjawab soal. Pada siklus I, fokus penilaian melalui Wayground diarahkan pada penguasaan konsep dasar pembacaan waktu. Instrumen soal mencakup identifikasi Hanzi untuk penunjukan jam, pemahaman makna terhadap istilah-istilah khusus seperti bàn (30 menit).



Gambar 3. Soal Pilihan Ganda Pada Wayground

Selain itu, murid juga diuji kemampuannya dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk frasa yang tidak baku. Sementara itu, pada pertemuan kedua siklus I, muatan evaluasi dalam Wayground ditingkatkan ke taraf pemahaman sintaksis yang lebih kompleks. Melalui modul "Pemahaman Kalimat", murid menyelesaikan tipe soal menyusun ulang kata-kata acak, dimana murid harus memilih jawaban dengan struktur kalimat utuh yang menyatakan rutinitas harian secara logis dan berterima.



Gambar 4. Pembelajaran Dengan PPT di Layar LCD



Gambar 5. Latihan Soal di Wayground

Data evaluasi yang terekam secara real-time melalui wayground ini kemudian dimanfaatkan oleh guru sebagai dasar tindakan reflektif. Pada setiap akhir sesi, pola kesalahan murid dipetakan untuk menentukan materi mana yang memerlukan klarifikasi ulang. Berdasarkan analisis capaian di Wayground pada siklus I, guru memberikan penguatan intensif mengenai diferensiasi penggunaan kata liǎng 两 and èr 二 dalam konteks jam yang sering kali tertukar. Adapun pada siklus I, hasil evaluasi digital tersebut digunakan untuk meluruskan pemahaman murid mengenai kaidah sintaksis bahasa Mandarin, khususnya terkait fleksibilitas penempatan keterangan waktu yang harus diletakkan tepat sebelum atau setelah subjek.

Dalam kegiatan refleksi pembelajaran siklus I yang dirancang untuk mengukur sikap dan persepsi murid terhadap proses dan materi pembelajaran ini menggunakan prinsip Skala Likert, dimana pernyataan yang dijawab murid dikelompokkan berdasarkan dimensi motivasi belajar dan lingkungan belajar yang relevan. Dari Hasil siklus I pengaruh penggunaan aplikasi wayground terhadap motivasi belajar dijelaskan dalam ringkasan tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Uji R Penggunaan Aplikasi Wayground dan Motivasi Siklus 1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.677 ^a	.459	.414	1.96344

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Wayground

Berdasarkan tabel diatas, koefisien korelasi (R) memiliki nilai 0,677. Hal ini menunjukkan hubungan yang kuat antara motivasi belajar dan penggunaan aplikasi wayground. R Square (Koefisien Determinasi) nilainya 0,459 menunjukkan bahwa

variable penggunaan aplikasi wayground berkontribusi sebesar 45,9% terhadap perubahan motivasi belajar.

Tabel 2. Hasil Uji F (Simultan) siklus 1

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.239	1	39.239	10.178	.008 ^b
	Residual	46.261	12	3.855		
	Total	85.500	13			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Wayground

Hasil uji signifikansi model (uji F) dilakukan menggunakan tabel diatas untuk menentukan model regresi ini layak digunakan. Nilai Signifikansi sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05 sehingga penggunaan wayground mempengaruhi motivasi belajar secara statistik.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Penggunaan Aplikasi Wayground Siklus 1

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2.369	2.602		.911	.380
	Penggunaan Aplikasi Wayground	.354	.111	.677	3.190	.008

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Persamaan regresi dan uji hipotesis individu dilakukan menggunakan tabel ini.

- 1) Berdasarkan nilai pada kolom B (Unstandardized Coefficients), rumusnya adalah: $Y = 2,369 + 0,354X$ (Dimana Y adalah motivasi belajar dan X adalah penggunaan aplikasi wayground). Konstanta (2,369) berarti tidak ada penggunaan aplikasi, nilai motivasi belajar adalah 2,369. Koefisien X (0,354) berarti peningkatan satu satuan penggunaan aplikasi, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 0,354.
- 2) Uji hipotesis (Uji t): nilai Sig. untuk variable penggunaan aplikasi wayground adalah 0,008. Karena $0,008 < 0,05$, Sehingga hipotesis ada pengaruh antara penggunaan aplikasi wayground terhadap motivasi belajar diterima.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wayground berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar murid di MTs Modern Al Azhary Ajibarang. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik (senang dan penasaran), namun hasil tes sumatif masih sangat rendah; rata-rata kelas hanya 49.29, dengan ketuntasan klasikal 21.34% (3 dari 14 murid tuntas). Refleksi menunjukkan bahwa fitur wayground yang digunakan di siklus I sebelum cukup variatif untuk meningkatkan dorongan intrinsik murid dan kurang mendukung strategi kognitif membaca hanzi yang kompleks.

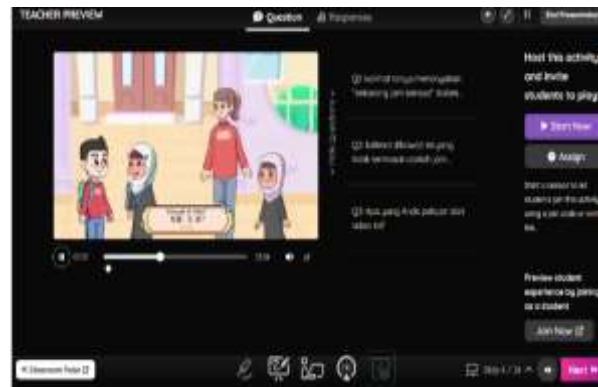
Berdasarkan kelemahan tersebut, siklus II dilakukan dengan fokus pada penguatan materi waktu kompleks, yaitu stuktur 差 (chà - kurang), serta penguatan

kembali刻 (kè) dan 半 (bàn), dan penekanan pada penempatan keterangan waktu yang tepat dalam kalimat rutinitas. Perbaikan utama dalam pelaksanaan[h2.1] siklus II adalah penggunaan fitur wayground yang lebih bervariasi dan interaktif, seperti, gambar berlabel, susun ulang, dan seret lepas yang disisipkan langsung ditengah pemaparan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan optimalisasi media presentasi interaktif dengan menggunakan wayground yang dirancang secara multisensori untuk mempelajari materi “现在几点Xiànzài jǐ diǎn?” (Sekarang jam berapa?). Melalui tampilan slide dinamis yang mencakup visualisasi kosakata (shēngcí) berdasarkan pembagian waktu (pagi hingga malam) serta dukungan audio-visual, murid terlibat aktif menganalisis stimulus video dan menjawab pertanyaan pemantik terkait struktur kalimat.



Gambar 6. PPT Interaktif pada Wayground

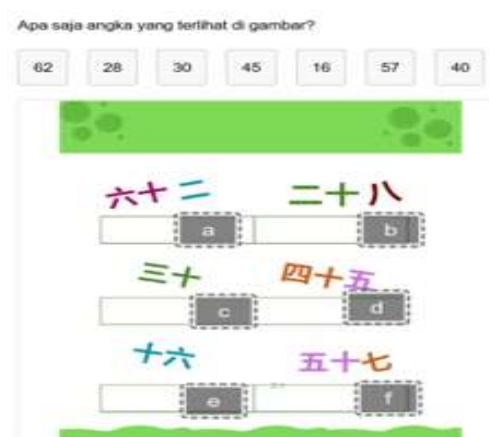


Gambar 7. Video pada Wayground

Pada pertemuan pertama, guru memanfaatkan Wayground sejak tahap pendahuluan sebagai instrumen asesmen awal (diagnostic assessment) melalui kuis "Asesmen Awal 点钟" untuk memetakan kesiapan murid terkait materi prasyarat Hanzi angka 1-10 dan Pinyin 11-60.



Gambar 8. Tipe Soal Seret Lepas



Gambar 9. Tipe Soal Gambar Berlabel

Setelah materi disampaikan mengenai konsep konsep *chà* 差 - kurang) diberikan, murid kembali mengakses kuis formatif baru di Wayground guna menguji kecepatan dan ketepatan penarikan ingatan (*recall*) terhadap Hanzi waktu yang kompleks seperti

kè 刻, bàn 半, dan chà 差. Memasuki pertemuan kedua, muatan evaluasi pada Wayground ditingkatkan ke taraf pemahaman sintaksis yang lebih kompleks dan diimplementasikan secara kolaboratif dalam kelompok kecil (2–3 murid). Melalui lembar kerja digital ini, setiap kelompok bekerja sama memecahkan tipe soal *sequencing* (menyusun kata acak) dengan menggeser kotak-kotak Hanzi menjadi struktur kalimat rutinitas harian yang logis berdasarkan stimulus gambar.



Gambar 10. Tipe Soal Susun Ulang



Gambar 11. Tipe Soal Drag-And-Drop

Rangkaian tindakan pada Siklus II ini diakhiri dengan evaluasi klasikal seketika memanfaatkan dasbor statistik guru dan papan peringkat (leaderboard) Wayground yang terekam secara real-time. Berdasarkan data pola kesalahan tersebut, guru langsung memberikan umpan balik korektif yang presisi untuk meluruskan pemahaman murid mengenai kaidah tata bahasa Mandarin, khususnya terkait ketepatan penempatan posisi keterangan waktu yang wajib diletakkan sebelum atau tepat setelah subjek.

Dari Hasil siklus II pengaruh penggunaan aplikasi wayground terhadap motivasi belajar dijelaskan dalam ringkasan tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji R Penggunaan Aplikasi Wayground dan Motivasi Siklus II

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.771 ^a	.594	.560	2.25599

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Wayground

Berdasarkan tabel di atas, koefisien korelasi (R) memiliki nilai 0,771. Hal ini menunjukkan hubungan yang kuat antara motivasi belajar dan penggunaan aplikasi wayground. R Square (Koefisien Determinasi) nilainya 0,594 menunjukkan bahwa variable penggunaan aplikasi wayground berkontribusi sebesar 59,4% terhadap perubahan motivasi belajar.

Tabel 4. Hasil Uji F (Simultan) Siklus II

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	89.283	1	89.283	17.543	.001 ^b
	Residual	61.074	12	5.089		
	Total	150.357	13			

- a. Dependent Variable: Motivasi Belajar
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Wayground

Hasil uji signifikansi model (uji F) dilakukan menggunakan tabel di atas untuk menentukan model regresi ini layak digunakan. Nilai Signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga penggunaan wayground mempengaruhi motivasi belajar secara statistic sangat signifikan.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Penggunaan Aplikasi Wayground dan Motivasi Siklus II

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta		
1 (Constant)	-4.221	8.482		-.498	.628
Penggunaan Aplikasi Wayground	1.295	.309	.771	4.188	.001

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Persamaan regresi dan uji hipotesis individu dilakukan menggunakan tabel ini.

- 1) Berdasarkan nilai pada kolom B (Unstandized Coefficients), rumusnya adalah: $Y = -4,221 + 1,295X$ (Dimana Y adalah motivasi belajar dan X adalah penggunaan aplikasi wayground). Konstanta (-4,221) berarti tidak ada penggunaan aplikasi, nilai motivasi belajar adalah -4,221. Koefisien regresi (1,295) berarti peningkatan satu satuan penggunaan aplikasi, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 1,295 unit.
- 2) Uji hipotesis (Uji t): nilai t hitung adalah 4,118 dengan nilai Sig. untuk variabel penggunaan aplikasi wayground adalah 0,001. Karena $0,001 < 0,05$, Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wayground berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar

Data di atas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi wayground memiliki pengaruh positif dan signifikan yang cukup besar (59,4%) terhadap peningkatan motivasi belajar murid di MTs Modern Al Azhary Ajibarang.

Peningkatan strategi ini juga menghasilkan perbaikan yang nyata pada hasil belajar siklus II. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan dan kolaborasi yang signifikan, dimana murid lebih termotivasi dan terlibat dalam permainan berbasis wayground yang melatih scuenching Hanzhi. Nilairata-rata kelas meningkat drastis menjadi 71.71, dan presentase ketuntasan klasikal naik menjadi 57.14% (8 dari 14 murid tuntas). Meskipun ketuntasan ini belum mencapai target keberhasilan 85%, refleksi menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan kualitas belajar kognitif murid, serta efektivitas strategi guru dan aplikasi Wayground yang lebih variatif. Kelemahan yang tersisa adalah perlunya peningkatan inisiatif belajar mandiri di luar kelas dan pemfokusan motivasi pada nilai intrinsik jangka Panjang.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Regresi Siklus I dan Siklus II

Komponen Analisis	Indikator Statistik	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Kekuatan Hubungan	R (Korelasi)	0.677	0.771	Meningkat (Hubungan semakin kuat)
Kontribusi Variabel	R Square	0.459	0.594	Naik dari 45,9% ke 59,4%

Kelayakan Model	F Hitung	10.178	17.543	Model Siklus 2 jauh lebih representatif
Signifikansi Model	Sig. (ANOVA)	0.008	0.001	Semakin signifikan ($p < 0.05$)
Dampak Variabel (B)	Unstandardized B	0.354	1.295	Dampak aplikasi naik signifikan per satuan
Uji Pengaruh (t)	t Hitung	3.190	4.188	Pengaruh variabel X terhadap Y semakin nyata
Akurasi Prediksi	Std. Error Estimate	1.963	2.255	Variasi data sedikit meningkat di Siklus 2

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wayground terhadap motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Secara statistik, kekuatan hubungan R (Korelasi) antara penggunaan aplikasi wayground meningkat dari kategori kuat (0,677) menjadi kategori sangat kuat (0,771) dengan kontribusi pengaruh (R Square) meningkat dari 45,9% menjadi 59,4%. Nilai koefisien regresi (B) menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan peningkatan dari 0,354 menjadi 1,295 yang menunjukkan pengaruh aplikasi wayground terhadap motivasi belajar.

Penggunaan aplikasi wayground menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi membaca Hanzi dan hasil belajar murid. Peningkatan ini sangat drastis dari siklus I ke siklus II, yang disebabkan oleh perubahan strategi penggunaan wayground. Pada siklus I, fitur dasar wayground hanyaberfungsi sebagai pemantik awal kompetensi awal, gagal meningkatkan dorongan belajar intrinsik karena murid masih mengandalkan hafalan. Sebaliknya, pada siklus II, penggunaan fitur wayground yang lebih interaktif dan visual-manupulatif seperti susun ulang, dan seret lepas terbukti sangat efektif. Fitur ini mengatasi masalah rendahnya minat belajar murid, membuat proses belajar menjadi menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan.

Perubahan strategi kognitif murid mendukung peningkatan motivasi intrinsik ini. Pada siklus I, murid cenderung menghafal. Namun, setelah intervensi interaktif wayground di siklus II, fokus murid berubah menjadi pemahaman konsep dasar waktu, bukan hanya terjemahan, Wayground memiliki fitur visual yang menggabungkan angka dan hanzi, yang membantu pemahaman konsep jam. Hasil belajar menunjukkan peningkatan motivasi dan kualifikasi kognitif, dengan rata-rata kelas meningkat dari 49,29 menjadi 71,71 dan ketuntasan klasikal meningkat dari 21,43% menjadi 57,14%. Ini menunjukkan bahwa Ketika Wayground digunakan dengan fitur interaktif yang menargetkan strategi kognitif kompleks, bukan hanya hafalan, secara signifikan mempengaruhi penguasaan materi membaca.

Tiga komponen utama memengaruhi keinginan murid untuk belajar Hanzi menggunakan Wayground. Yang pertama adalah Desain Interaktif Wayground (belajar berdasarkan permainan), terutama fitur manipulatif (susun ulang, seret lepas) dan elemen gamifikasi (umpan balik instan, leaderboard). Yang kedua adalah Relevansi Praktis dan Kontekstual. Di sini, perbaikan di Siklus II termasuk susun ulang kalimat rujukan dan aktivitas kelompok.

Hasil observasi, data statistik, dan hasil hasil belajar dari siklus I dan siklus II secara konsisten menunjukkan bahwa aplikasi wayground memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi membaca Hanzi murid.

1) Peningkatan motivasi belajar yang signifikan

Dari hasil uji regresi menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dari siklus 1 ke siklus II, Dimana kekuatan hubungan (R) meningkat 0,677 pada siklus I

menjadi 0,771 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak fitur wayground yang lebih rumit dan beragam digunakan dalam pembelajaran, semakin kuat dorongan yang dirasakan murid untuk belajar. Selain itu kontribusi aplikasi terhadap motivasi (R Square) meningkat menjadi 59,4% dari 45,9% sebelumnya.

2) Kualitas belajar kognitif yang lebih baik

Perubahan dalam pendekatan penggunaan aplikasi wayground dari siklus I ke siklus II menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi murid dan kualitas belajar mereka. Fitur dasar seperti pilihan ganda dan menjodohkan digunakan pada siklus I hanya untuk meningkatkan motivasi awal dan mendorong kompetisi, tetapi tidak mampu menumbuhkan kebutuhan belajar yang mendalam atau memberikan orientasi pada aplikasi praktis. Akibatnya murid cenderung tetap bergantung pada strategi hafalan yang memiliki minat relatif rendah.

Memasuki siklus II, penggunaan fitur yang lebih kompleks dan beragam seperti susun ulang, dan drag and drop (seret lepas), berhasil mengatasi hambatan minat belajar tersebut. Metode yang lebih interaktif dan visual - manipulative ini membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang, yang membuat semua murid sangat tertarik untuk membaca Hanzi.

Perubahan strategi kognitif murid sebanding dengan peningkatan motivasi ini. Pada siklus II, murid belajar tentang konsep dasar waktu yang lebih kontekstual. Namun, pada siklus I mereka masih menggunakan metode mengingat. Hasilnya menunjukkan bahwa integrasi visual antara angka dan Hanzi dalam wayground membantu murid memahami struktur waktu secara menyeluruh. Oleh karena itu, penggunaan wayground berhasil meningkatkan motivasi afektif dan pemahaman kognitif murid tentang materi Bahasa Mandarin.

3) Peningkatan hasil belajar

Meskipun motivasi adalah variabel psikologis, dampaknya terlihat pada kenaikan rata-rata nilai kelas dari 49,29 (siklus I) menjadi 71,71 (siklus II) dan ketuntasan klasikal naik dari 21,43% menjadi 57,14%. Meskipun ketuntasan klasikal belum mencapai 75%, peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa Wayground Ketika digunakan dengan fitur interaktif yang menargetkan strategi strategi kognitif (bukan hanya hafalan/pilihan ganda), memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan materi membaca Hanzi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus ini menyimpulkan bahwa aplikasi Wayground sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca Hanzi pada murid kelas VIII MTs Modern Al Azhary Ajibarang. Efektifitas ini ditunjukkan oleh tiga aspek utama: 1) Peningkatan Motivasi dan Aktivitas dikelas, terlihat dari perubahan suasana kelas menjadi lebih antusias, meningkatnya dorongan kompetisi yang sehat di kalangan murid melalui fitur leaderboard Wayground, serta tingginya tingkat partisipasi murid dalam sesi kuis dan review kosa kata Hanzi yang disajikan; 2) Peningkatan Signifikan Hasil Belajar, dimana nilai rata-rata tes kemampuan membaca Hanzi dari kondisi awal (Pra-Siklus) yang rendah, meningkat pada Siklus I, dan mencapai peningkatan signifikan pada Siklus II. Kenaikan nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi Wayground berfungsi sebagai alat yang efektif untuk melatih ketepatan dan kecepatan pengenalan Hanzi; dan 3) Efektivitas Aplikasi itu sendiri, yang memanfaatkan prinsip gamifikasi dan pembelajaran interaktif, yang membuat proses belajar membaca Hanzi terasa

menyenangkan dan tidak menjemukan, sehingga memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, L.A. (2023). *Psikologi Pendidikan teori dan aplikasi*. Bandung: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia (FORSILADI).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran murid kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Elviza, N. (2023). *Motivasi Belajar dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Emda, Anma. (2017). *Motivasi dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*.
- Hajandi, J. P. S. (2024). *Cepat Mudah Belajar Bahasa Mandarin Untuk Pemula: Step By Step Panduan Menguasai Bahasa Mandarin*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Haryanti, S., Mei, T. F. (2020). *Xué Hànyǔ Hěn Róngyì Mudah Belajar Mandarin 1*. Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Kristina, A., Kencono, D., Mandiri, N. (2019). *Bahasa Mandarin untuk SMA/SMK kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Mannahali, M., Usman, M., Saleh, N. (2023). *Model-Model Pembelajaran dan Lampengajaran Bahasa Mandarin*. *Jurnal Cakrawala Mandarin*. 7 (1), 51 – 60.
- Masitoh, siti. (2023). *Meningkatnya Hasil Belajar Murid Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Jawa Barat: Mega Press Nusantara.
- Nurhadi, (2021). *Teknik Membaca*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Seknun, M. F, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Inovatif dan Keterampilan Membaca*. Sumatera: Azka Pustaka.
- Supriadi, N. (2014). Analisis Kesalahan Fonologis Bahasa Mandarin Oleh Mahasiswa D3 Bahasa Mandarin Universitas Jenderal Soedirman. *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 4(2 Oct), 99-119. From <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/parole/article/view/8157>
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
- Wardani, I.G.A.K dan Kuswaya, W. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ying, yi. (2023). *Pembelajaran Bahasa Mandarin Kreatif Untuk SMP Kelas 7*. Yogyakarta: ANDI.