

**Volume 5, No. 1,  
Juni 2026**



# **CHANGLUN**

**JOURNAL OF CHINESE LANGUAGE, LITERATURE, CULTURE, AND LINGUISTIC**

**Implementasi Pengajaran Bahasa Mandarin Berbasis English for Spesific (ESP) dalam Membentuk Kesiapan Komunikasi Bisnis Peserta di Beijing Institute Pare**  
Nurfadillah, Annisa Syauqinna Kadar, Muthia Mutmainnah Darmuh

**Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara**  
Nahda Tsalsawly Arinal Khusna, Budi Hermawan

**Efektivitas Permainan Sambung Goresan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa SMP X Di Purbalingga**  
Stevi Yunita Tjokro Wardoyo, Budi Hermawan

**Peran Budaya Tionghoa dalam Perkembangan Motif Batik Desa Trusmi sebagai Produk Unggulan di Cirebon**  
Retno Murni Indaningtyas

**Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Hanzi pada Pelajaran Bahasa Mandarin Kelas VIII di MTs Modern Al Azhary Ajibarang**  
Rina Wigianti, Budi Hermawan

**P-ISSN 2987-4769, E-ISSN 2988-4845**

**diterbitkan oleh Program Studi D3 Bahasa Mandarin,  
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman  
Jl. Dr. Suparno Utara No. 1 Grendeng, Purwokerto Utara,  
Telepon (0281) 625152, 528518 Purwokerto 53122  
Laman: <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/changlun>**



**CHANGLUN: Journal of Chinese Language, Literature, Culture, and Linguistic**

Vol. 5, no. 1 (2026), E-ISSN 2987-4769 P-ISSN 2988-4845

Program Studi D3 Bahasa Mandarin, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman,  
Purwokerto, Indonesia



# CHANGLUN

**PROGRAM STUDI D-3 BAHASA MANDARIN  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN  
PURWOKERTO  
2026**



**CHANGLUN: Journal of Chinese Language, Literature, Culture, and Linguistic**

Vol. 5, no. 1 (2026), E-ISSN 2987-4769 P-ISSN 2988-4845

Program Studi D3 Bahasa Mandarin, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman,  
Purwokerto, Indonesia



# CHANGLUN

**Volume 5, No 1, 2026**

## **Penanggung Jawab**

Ely Triasih Rahayu  
(Dekan Fakultas Ilmu Budaya)

## **Redaktur**

Dyah Tjaturrini  
Destyanisa Tazkiyah

## **Penyunting/Editor**

Bagus Reza Haryadi  
Chendy Arieschanty Paramyta Sulistyو  
Henggar Prasetyowati  
Rizki Utami  
Rudiansyah

## **Desain Grafis**

Bagus Reza Haryadi

## **Reviewer**

C. Dewi Hartati (Universitas Darma Persada)  
Tati Sugiarti (Universitas Sebelas Maret)  
Rudiansyah (Universitas Sebelas Maret)  
Anis Ahmadi (Universitas Negeri Surabaya)  
Mir'Ah Azizah (Universitas Negeri Makassar)  
Dian Bayu Firmansyah (Universitas Jenderal Soedirman)

## **Alamat Redaksi Pelaksana & Administrasi**

Program Studi D-3 Bahasa Mandarin

Fakultas Ilmu Budaya Unsoed, Jl. Dr. Soeparno 1 Karangwangkal Purwokerto Utara,  
Jawa Tengah 53122

**JURNAL CHANGLUN** diterbitkan oleh Program Studi D-3 Bahasa Mandarin Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jenderal Soedirman sebagai wahana diseminasi karya ilmiah dan riset di bidang bahasa, sastra, budaya, dan linguistik. Redaktur menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Naskah yang masuk akan dievaluasi oleh penyunting dimana kepadanya melekat kewenangan untuk melakukan perubahan pada tulisan untuk keseragaman format tanpa mengubah maksud dan isi



Jurnal Ilmiah

Bahasa, Sastra, Budaya, dan Linguistik

**CHANGLUN**

E-ISSN 2987-4769

P-ISSN 2988-4845

Vol.5 No.1, 2026

- 1. Nurfadillah, Annisa Syauqinna Kadar, Muthia Mutmainnah Darmuh** **1-11**  
Implementasi Pengajaran Bahasa Mandarin Berbasis English For Spesific (ESP) Dalam Membentuk Kesiapan Komunikasi Bisnis Peserta di Beijing Institute Pare
  
- 2. Nahda Tsalsawly Arinal Khusna, Budi Hermawan** **12-28**  
Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara
  
- 3. Stevi Yunita Tjokro Wardoyo, Budi Hermawan** **29-43**  
Efektivitas Permainan Sambung Goresan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hanzi Pada Siswa SMP X Di Purbalingga
  
- 4. Retno Murni Indaningtyas** **44-56**  
Peran Budaya Tionghoa Dalam Perkembangan Motif Batik Desa Trusmi Sebagai Produk Unggulan Di Cirebon
  
- 5. Rina Wigianti, Budi Hermawan** **57-69**  
Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Hanzi Pada Pelajaran bahasa Mandarin Kelas VIII di MTs Modern Al Azhary Ajibarang



## **PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menerbitkan jurnal ilmiah Changlun Volume 5 Nomor 1. Jurnal ini merupakan wahana diseminasi karya ilmiah dan riset di bidang bahasa, sastra, budaya, dan linguistik. Keberagaman tulisan dalam edisi kali ini kami harapkan dapat memberikan sudut pandang yang lebih bervariasi dan tentunya bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan pembaca

Sebagai edisi keempat jurnal ilmiah Changlun di tahun 2026 ini, kami bertekad akan selalu terus memperbaiki diri dan memberikan pelayanan yang terbaik. Untuk itu saran dan perbaikan akan kami terima dengan senang hati. Maju Terus Pantang Menyerah!

**REDAKSI**

# Implementasi Pengajaran Bahasa Mandarin Berbasis *English for Spesific* (ESP) dalam Membentuk Kesiapan Komunikasi Bisnis Peserta di Beijing Institute Pare

Nurfadillah<sup>1</sup>, Annisa Syauqinna Kadar<sup>2</sup>, Muthia Mutmainnah Darmuh<sup>3</sup>  
Bahasa Mandarin Untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional<sup>123</sup>  
Universitas Bosowa, Makassar, Indonesia<sup>123</sup>  
Liangyuge15@gmail.com<sup>1</sup>, Annisasyauqina@universitasbosowa.ac.id<sup>2</sup>,  
Muthia.mutmainnah@universitasbosowa.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran kursus Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis peserta. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sembilan partisipan yang dipilih melalui teknik purposive sampling, terdiri atas peserta, alumni, dan pengajar. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi proses pembelajaran, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan secara simultan dan berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pengajaran berfokus pada penguasaan fungsi komunikatif seperti menyampaikan pendapat, menyatakan persetujuan, dan menolak secara sopan dalam konteks profesional. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *English for Specific Purposes* (ESP) yang menekankan relevansi bahasa terhadap kebutuhan situasi target. Praktik interaksi spontan, simulasi presentasi produk, sesi tanya jawab, serta negosiasi dengan pembagian peran turut mendukung pengembangan *strategic competence* dan *professional discourse competence*. Selain itu, pengenalan aspek komunikasi lintas budaya memperkuat sensitivitas pragmatik peserta dalam interaksi bisnis internasional. Secara keseluruhan, kursus berkontribusi dalam membangun kesiapan komunikasi bisnis pada level operasional, meskipun penguatan pada komunikasi strategis organisasi dan negosiasi tingkat lanjut masih diperlukan.

**Kata Kunci:** kesiapan komunikasi bisnis, Bahasa Mandarin, *English for Specific Purposes*, komunikasi lintas budaya, kursus non-formal.

**摘要:** 本研究旨在分析北京帕雷学院汉语课程在提升学员商务沟通能力方面的作用。研究采用描述性定性方法，通过目的性抽样选取了九名参与者，包括在校学员、往届学员和教师。数据收集方法包括深度访谈、学习过程观察和文献查阅。数据分析采用交互式模型，该模型涵盖数据简化、数据呈现以及持续不断地得出结论和验证的过程。结果表明，教学重点在于掌握在专业语境中表达观点、表示同意和礼貌拒绝等沟通功能。这种方法符合专门用途英语（ESP）的原则，即强调语言与目标情境需求的关联性。自发互动练习、产品展示模拟、问答环节和角色扮演式谈判有助于培养学员的战略能力和专业话语能力。此外，引入跨文化沟通元素也增强了学员在国际商务互动中的语用敏感性。总体而言，该课程有助于提升学员在业务层面的商务沟通能力，但仍需进一步加强组织战略沟通和高级谈判技巧。

**关键词:** 商务沟通能力、汉语、专用英语、跨文化沟通、非正式课程。

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



## PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses interaksi sosial yang melibatkan transmisi, penerimaan, dan interpretasi pesan melalui berbagai saluran komunikasi (West & Turner, 2019). Dalam konteks bisnis global, komunikasi yang efektif menjadi fondasi utama dalam membangun kerja sama lintas budaya serta menjaga keberlanjutan hubungan profesional. Kegagalan komunikasi dapat menghambat negosiasi, menimbulkan kesalahpahaman kontraktual, hingga merusak relasi bisnis internasional. Oleh karena itu, kompetensi komunikasi dalam dunia bisnis merupakan komponen strategis yang menentukan keberhasilan organisasi di pasar global.

Perkembangan ekonomi global menunjukkan meningkatnya peran Tiongkok sebagai kekuatan ekonomi dunia. Ekspansi perdagangan dan investasi internasional mendorong kebutuhan komunikasi yang semakin intensif dengan mitra berbahasa Mandarin. Mohamad (dalam Asruchin, 2022) menegaskan bahwa Bahasa Mandarin berkembang menjadi alat komunikasi strategis dalam percaturan ekonomi internasional. Sejalan dengan itu, (Liu & Tan, 2016) menyatakan bahwa penguasaan Bahasa Mandarin memberikan keunggulan kompetitif bagi individu maupun organisasi dalam sektor bisnis, diplomasi, dan industri. Dengan demikian, kemampuan berbahasa Mandarin bukan lagi sekadar kompetensi tambahan, melainkan kebutuhan profesional dalam dinamika pasar global.

Namun komunikasi bisnis berbahasa Mandarin tidak cukup dipahami sebagai penguasaan struktur linguistik. (Wang, 2023) menekankan bahwa budaya bisnis Tiongkok dipengaruhi oleh nilai hierarki, penghormatan, dan harmoni relasi yang tercermin dalam penggunaan bahasa serta strategi komunikasi. Keberhasilan komunikasi bisnis karenanya ditentukan tidak hanya oleh ketepatan tata bahasa, tetapi juga oleh pemahaman norma sosial dan etika komunikasi.

Komunikasi bisnis mencakup aktivitas internal dan eksternal yang bertujuan menciptakan nilai (Adin & Izzati, 2023). (Purwanto, 2006) menegaskan bahwa komunikasi bisnis melibatkan pesan verbal dan non-verbal dalam berbagai skala usaha, termasuk interaksi internasional yang kompleks. Hal ini menuntut integrasi kompetensi linguistik, strategis, dan kultural secara simultan.

Dalam membentuk kompetensi tersebut, pendidikan memiliki peran sentral melalui kurikulum yang kontekstual. Pendidikan non-formal, termasuk lembaga kursus, berfungsi mengembangkan keterampilan aplikatif yang dapat langsung digunakan dalam dunia kerja sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kursus Bahasa Mandarin menjadi ruang strategis untuk membekali peserta dengan kesiapan komunikasi bisnis profesional.

Meskipun urgensi penguasaan Bahasa Mandarin meningkat, kajian akademik mengenai Mandarin for Business Purposes di lembaga kursus non-formal Indonesia masih terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada *English for Specific Purposes (ESP)* di institusi formal. Selain itu, penelitian yang ada umumnya menitikberatkan pada efektivitas metode atau peningkatan keterampilan bahasa secara umum, tanpa menganalisis secara komprehensif bagaimana implementasi pengajaran membentuk kesiapan komunikasi bisnis yang mencakup kosakata teknis, presentasi profesional, negosiasi, dan pemahaman etika komunikasi budaya Tiongkok. Akibatnya, masih terdapat kesenjangan antara wacana teoretis kompetensi komunikasi bisnis dan bukti empiris pembentukannya dalam konteks kursus Bahasa Mandarin.

Belum banyak penelitian yang mengaitkan implementasi pengajaran di kursus Bahasa Mandarin dengan kerangka kompetensi komunikatif dan komunikasi lintas

budaya secara terintegrasi, padahal kedua aspek tersebut menjadi indikator kesiapan profesional dalam bisnis internasional. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis peran kursus Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis profesional peserta melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini mengkaji proses pembelajaran dan implementasi pengajaran serta kontribusinya terhadap pengembangan kompetensi linguistik, strategis, dan kultural. Diharapkan, penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan model pembelajaran Mandarin berbasis kebutuhan bisnis di lembaga kursus non-formal serta memperkaya kajian pembelajaran bahasa untuk tujuan profesional.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan secara sistematis peran kursus Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis peserta tanpa manipulasi variabel (Sugiyono, 2019); (Anggito & Setiawan, 2018). Penelitian dilaksanakan pada Januari–Februari 2026 di Kampung Mandarin Beijing Institute Pare, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Sumber data terdiri atas sembilan partisipan yang dipilih melalui purposive sampling, meliputi peserta kursus, alumni, dan pengajar yang memiliki pengalaman relevan dengan pembelajaran berorientasi bisnis (Sugiyono, 2019). Kriteria partisipan mencakup peserta yang telah mengikuti program minimal satu bulan, alumni yang menggunakan Bahasa Mandarin dalam konteks profesional, serta pengajar yang menguasai materi bisnis. Jumlah partisipan ditentukan berdasarkan prinsip *data saturation*.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi proses pembelajaran dan simulasi komunikasi bisnis, serta studi dokumentasi terhadap silabus dan materi ajar. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Analisis data menggunakan model interaktif (Miles et. al, 2020) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan secara simultan dan berulang hingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kontribusi kursus terhadap kesiapan komunikasi bisnis peserta.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pengajaran Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare memberikan kontribusi nyata dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis peserta. Temuan ini diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan peserta, alumni, dan pengajar, serta diperkuat oleh observasi proses pembelajaran dan dokumentasi materi kursus.

Tabel 1. Daftar Peserta Wawancara

Kode	Status	Lama Belajar	Keterangan
P1	Mentor	-	
P2	Alumni	1 Bulan	Bekerja Sebagai Translator
P3	Alumni	1 Bulan	Bekerja Sebagai Translator
P4	Peserta	1 Bulan	Member Yang Mengambil Program Translator
P5	Peserta	1 Bulan	Member Yang Mengambil Program Translator
P6	Peserta	1 Bulan	Member Yang Mengambil Program Translator
P7	Peserta	1 Bulan	Member Yang Mengambil Program Translator
P8	Peserta	1 Bulan	Member Yang Mengambil Program Translator
P9	Peserta	1 Bulan	Member Yang Mengambil Program Translator

Berdasarkan Tabel 1. Daftar Peserta Wawancara, P1 berperan sebagai mentor yang membimbing, memberikan arahan kepada peserta agar mereka dapat mencapai pengembangan diri dan akademik. P2 dan P3 adalah alumni, sisanya P3 hingga P9 adalah tujuh orang peserta komunikasi bisnis berbahasa Mandarin.

### **Proses Pembelajaran Bahasa Mandarin dalam Konteks Dunia Kerja**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare dirancang dengan orientasi yang kuat pada kebutuhan dunia kerja. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan struktur tata bahasa atau kosakata umum, tetapi diarahkan pada situasi profesional yang kemungkinan besar akan dihadapi peserta setelah menyelesaikan program, khususnya dalam bidang penerjemahan dan industri.

Salah satu partisipan mengungkapkan:

*"Mengajarnya itu benar-benar yang menyenangkan, terus lebih kayak memperkenalkan situasi-situasi tempat kerja gitu, kayak kalau misalnya jadi translator, hal apa yang bakal kita hadapi dan juga kosa kata yang akan kita pakai." (P4, 2026)*

Pernyataan ini menunjukkan bahwa sejak awal pembelajaran, peserta diperkenalkan pada gambaran nyata mengenai dunia kerja. Pengajar tidak hanya menjelaskan teori atau konsep kebahasaan, tetapi secara langsung mengaitkan materi dengan peran profesional, seperti menjadi penerjemah dalam lingkungan industri. Peserta diajak memahami konteks penggunaan bahasa, jenis percakapan yang mungkin muncul, serta istilah-istilah teknis yang relevan dengan bidang kerja tertentu.

Proses pembelajaran juga melibatkan penggunaan dokumen autentik yang biasa digunakan di tempat kerja. Hal ini terlihat dari pernyataan peserta berikut:

*"...kadang kita dikasih lihat dokumen-dokumen di tempat kerja, terus diminta menerjemahkan..." (P5, 2026)*

Melalui aktivitas ini, peserta tidak hanya mempelajari kosakata baru, tetapi juga berlatih memahami struktur teks profesional, format dokumen resmi, serta istilah administratif dan teknis yang digunakan dalam konteks industri. Dokumen yang digunakan menyerupai dokumen kerja sesungguhnya, sehingga peserta terbiasa membaca dan mengolah teks yang memiliki tingkat formalitas dan kompleksitas tertentu.

Dari sisi strategi pembelajaran, pengajar menjelaskan bahwa proses belajar dibangun melalui tahapan yang terstruktur, dimulai dari pemberian input hingga produksi bahasa. Pada tahap awal, peserta diberikan kosakata melalui media flashcard yang kemudian harus ditulis ulang dan digunakan dalam contoh kalimat atau teks baru. Pengajar menyatakan:

*“Untuk flashcard saya selalu suruh member saya untuk menulis ulang sambil dibuatkan contoh teks-teks baru tentang kosakata tersebut. Karena itu menurut saya lebih efisien daripada hanya dihafal mati-matian gitu.” (P1, 2026)*

Praktik ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata tidak dilakukan melalui hafalan semata, melainkan melalui penggunaan aktif dalam konteks kalimat atau paragraf. Peserta diminta mengembangkan kalimat sendiri menggunakan kosakata yang telah dipelajari, sehingga pemahaman mereka terhadap makna dan fungsi kata menjadi lebih mendalam.

Selain media cetak dan teks tertulis, pembelajaran juga memanfaatkan media audiovisual. Peserta diajak menonton video presentasi profesional dari pelaku bisnis asal Tiongkok. Setelah menonton, mereka diminta melakukan analisis dan latihan *shadowing*. Sebagaimana dijelaskan oleh pengajar:

*“Kita kasih nonton video presentasi profesional... jadi mereka bisa shadowing, tiru intonasi, sama jeda bicaranya, sama bahasa tubuh.” (P1, 2026)*

Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperhatikan isi presentasi, tetapi juga cara penyampaian, intonasi, jeda berbicara, serta bahasa tubuh pembicara. Latihan *shadowing* dilakukan dengan meniru secara langsung cara berbicara dalam video tersebut. Hal ini membantu peserta membiasakan diri dengan ritme dan gaya komunikasi penutur asli dalam konteks bisnis.

Struktur pembelajaran disusun secara tematik berdasarkan konteks kerja tertentu. Setiap bab membahas topik yang berbeda dan berkaitan dengan lingkungan profesional, sebagaimana diungkapkan oleh peserta:

*“Jadi tiap bab itu kita beda-beda, misalnya hari ini kita belajar tentang departemen, kemudian kita belajar tentang cuti, kemudian kita belajar tentang kecelakaan kerja...” (P2, 2026)*

Pendekatan tematik ini membuat pembelajaran lebih terfokus dan kontekstual. Peserta mempelajari kosakata, ungkapan, dan dialog yang secara langsung berhubungan dengan topik tertentu dalam dunia kerja, seperti struktur organisasi, administrasi kepegawaian, atau prosedur keselamatan kerja.

Metode roleplay menjadi salah satu metode yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Peserta menjelaskan:

*“Laoshi lebih sering kasih roleplay gitu untuk ngetes sejauh mana kemampuan Mandarin kita... nanti Laoshi-nya bakalan ralat kalau misalnya Mandarinnya salah.” (P5, 2026)*

Dalam kegiatan roleplay, peserta memainkan peran tertentu, misalnya sebagai penerjemah, karyawan, atasan, atau rekan bisnis. Mereka diminta berdialog sesuai skenario yang telah ditentukan atau berdasarkan situasi yang disimulasikan. Setelah itu, pengajar memberikan koreksi terhadap kesalahan pengucapan, pilihan kata, maupun struktur kalimat. Kegiatan ini memungkinkan peserta berlatih berbicara dalam situasi yang menyerupai interaksi profesional nyata.

Selain roleplay terstruktur, latihan respons spontan juga diterapkan. Peserta menyatakan:

*“Biasanya sih langsung tanya atau komentarin terus kita ngejawab sesuai kapabilitas kita sendiri.” (P6, 2026)*

Latihan ini dilakukan tanpa persiapan panjang, sehingga peserta harus merespons secara langsung menggunakan kemampuan yang dimiliki saat itu. Situasi

ini melatih kepercayaan diri dan kelancaran berbicara, serta membiasakan peserta menghadapi percakapan yang tidak sepenuhnya terencana.

Meskipun proses pembelajaran telah dirancang secara kontekstual dan aplikatif, beberapa peserta mengungkapkan bahwa durasi program menjadi kendala dalam pendalaman materi. Salah satu peserta menyatakan:

*"Satu bulan untuk belajar translator itu kurang sih... karena banyak banget kosa kata kerja itu dan nggak semuanya kita pelajarin."*  
(P5, 2026)

Peserta lain menambahkan:

*"Karena setiap hari itu kita ganti bab... sehingga itu kurang sih menurutku, karena kurang lama, satu bulan itu terlalu cepat."* (P9, 2026)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa intensitas materi yang padat dan pergantian tema yang cepat membuat peserta merasa belum sepenuhnya menguasai seluruh kosakata dan konteks yang diajarkan. Dengan waktu yang relatif singkat, peserta harus mempelajari berbagai topik profesional dalam tempo yang cepat.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare menunjukkan karakteristik yang kontekstual dan berbasis praktik. Materi disusun berdasarkan situasi kerja, penggunaan dokumen autentik, latihan kosakata kontekstual, pemanfaatan video profesional, roleplay, serta latihan respons spontan. Meskipun terdapat keterbatasan durasi yang memengaruhi kedalaman penguasaan materi, proses pembelajaran ini telah memberikan pengalaman belajar yang mendekati situasi komunikasi profesional yang sebenarnya.

### **Implementasi Pengajaran dalam Membentuk Kesiapan Komunikasi Bisnis**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pengajaran di Beijing Institute Pare memberikan kontribusi dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis peserta, khususnya pada level operasional. Kesiapan ini terlihat dari jenis materi, bentuk latihan, serta pola interaksi yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu aspek yang secara konsisten muncul dalam data adalah pengajaran ekspresi-ekspresi fungsional yang digunakan dalam konteks profesional. Peserta menyampaikan:

*"Kalau untuk bagian menyampaikan pendapat, menolak atau menyampaikan kesepakatan kami diajarin."* (P7, 2026)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada struktur kalimat atau penguasaan kosakata umum, tetapi secara spesifik melatih fungsi komunikasi yang sering muncul dalam diskusi kerja dan negosiasi. Peserta dibekali ungkapan-ungkapan untuk menyampaikan opini secara jelas, menyatakan persetujuan, serta menolak dengan cara yang tetap menjaga kesopanan. Dalam praktiknya, latihan ini dilakukan melalui simulasi percakapan dua arah maupun diskusi kelompok, sehingga peserta terbiasa menggunakan ekspresi tersebut dalam konteks interaktif, bukan sekadar menghafalnya.

Selain penguatan ekspresi fungsional, latihan respons spontan juga menjadi bagian penting dari implementasi pengajaran. Salah satu peserta menjelaskan:

*"Biasanya sih langsung tanya atau komentarin terus kita ngejawab sesuai kapabilitas kita sendiri."* (P8, 2026)

Latihan ini dilakukan tanpa pemberitahuan atau persiapan tertulis sebelumnya, sehingga peserta dituntut untuk merespons secara langsung berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Pola latihan semacam ini menciptakan suasana komunikasi yang menyerupai percakapan nyata di lingkungan kerja, di mana tidak semua situasi dapat

diprediksi. Peserta belajar mengelola keterbatasan kosakata, memilih struktur kalimat secara cepat, serta mempertahankan alur percakapan meskipun menghadapi pertanyaan yang tidak direncanakan sebelumnya.

Kesiapan komunikasi bisnis juga dibangun melalui simulasi presentasi dan kegiatan *product briefing*. Dalam kegiatan ini, peserta diminta mempresentasikan suatu produk atau konteks pekerjaan tertentu secara terstruktur. Sebagaimana dijelaskan oleh pengajar:

*"Setelah presentasi... member lain yang berperan sebagai investor memberikan pertanyaan sulit..." (P1, 2026)*

Simulasi ini tidak berhenti pada tahap penyampaian materi, tetapi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang dirancang menyerupai situasi profesional. Peserta lain berperan sebagai investor atau rekan bisnis yang mengajukan pertanyaan kritis maupun keberatan terhadap produk yang dipresentasikan. Kondisi ini mendorong peserta untuk tidak hanya menguasai isi presentasi, tetapi juga mampu mempertahankan argumen, memberikan klarifikasi, dan menjawab pertanyaan secara meyakinkan dalam bahasa Mandarin. Kegiatan ini mencerminkan upaya pembelajaran untuk melatih keberanian berbicara di depan publik sekaligus kesiapan menghadapi dinamika interaksi bisnis.

Dalam proses tersebut, pengajar juga memberikan umpan balik yang bersifat komprehensif. Salah satu pengajar menyatakan:

*"Kami juga memberikan umpan balik... tidak hanya fokus pada tata bahasa, tapi juga pada etika komunikasi..." (P1, 2026)*

Umpan balik yang diberikan tidak terbatas pada kesalahan struktur atau pengucapan, tetapi juga mencakup cara menyapa audiens, penggunaan nada suara, serta kesesuaian ekspresi dengan konteks situasi. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran mencakup aspek linguistik sekaligus aspek perilaku komunikasi. Peserta diarahkan untuk memperhatikan bagaimana pesan disampaikan, bukan hanya apa yang disampaikan.

Aspek budaya komunikasi Tiongkok juga diperkenalkan sebagai bagian dari implementasi pengajaran. Peserta menyatakan:

*"Dijelasin juga kayak bagaimana budayanya mereka... nolaknya gimana..." (P9, 2026)*

Penjelasan ini biasanya diberikan pada bab atau topik tertentu yang berkaitan dengan interaksi formal. Peserta dikenalkan pada cara menyampaikan penolakan secara tidak langsung, cara menyampaikan kritik tanpa menimbulkan konflik, serta pola komunikasi yang mencerminkan hierarki dan kesopanan dalam budaya bisnis Tiongkok. Meskipun penyampaian aspek budaya ini belum sepenuhnya terintegrasi dalam setiap sesi, keberadaannya menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada bahasa sebagai sistem, tetapi juga pada norma sosial yang menyertainya.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya keterbatasan dalam cakupan materi komunikasi strategis. Sistem rapat formal, struktur komunikasi organisasi, serta negosiasi tingkat lanjut belum diajarkan secara mendalam. Dengan demikian, kesiapan komunikasi yang terbentuk lebih banyak berada pada ranah operasional, seperti diskusi tim, presentasi produk, dan interaksi profesional dasar. Peserta telah memiliki bekal untuk berpartisipasi dalam komunikasi kerja sehari-hari, tetapi belum sepenuhnya dibekali dengan keterampilan komunikasi strategis pada level manajerial atau pengambilan keputusan organisasi.

Secara keseluruhan, implementasi pengajaran di Beijing Institute Pare menunjukkan adanya upaya sistematis dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis melalui latihan ekspresi fungsional, respons spontan, simulasi presentasi, pemberian umpan balik komprehensif, serta pengenalan budaya komunikasi Tiongkok. Meskipun masih terdapat keterbatasan pada aspek komunikasi strategis tingkat lanjut, program ini telah membangun fondasi kemampuan komunikasi profesional yang aplikatif dan kontekstual.

## **PEMBAHASAN**

### **Proses Pembelajaran Bahasa Mandarin dalam Konteks Dunia Kerja**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare secara konseptual dan praktis mencerminkan pendekatan berbasis kebutuhan profesional. Orientasi pembelajaran yang menekankan situasi kerja nyata, penggunaan dokumen autentik, serta pengembangan kosakata teknis menunjukkan bahwa bahasa diposisikan sebagai alat untuk menjalankan fungsi profesional tertentu. Temuan ini selaras dengan prinsip dasar *English for Specific Purposes* (ESP) yang dikemukakan oleh (Hutchinson & Waters, 1987), bahwa desain pembelajaran bahasa harus berangkat dari analisis kebutuhan situasi target (*target situation analysis*). Dalam konteks ini, kebutuhan peserta sebagai calon penerjemah atau tenaga kerja industri menjadi landasan penyusunan materi.

Penggunaan dokumen autentik dalam pembelajaran memperlihatkan adanya upaya untuk mendekatkan peserta pada praktik komunikasi profesional yang sesungguhnya. (Dudley-Evans & St John, 1998) menegaskan bahwa salah satu karakteristik utama ESP adalah penggunaan materi yang relevan dan autentik agar pembelajaran tidak terlepas dari realitas profesional. Dengan melibatkan dokumen kerja nyata, peserta tidak hanya memahami kosakata, tetapi juga struktur teks, gaya bahasa formal, serta konvensi komunikasi tertulis dalam konteks industri. Hal ini memperkuat kesiapan peserta dalam menghadapi tuntutan komunikasi profesional yang spesifik.

Struktur pembelajaran yang dibangun melalui tahapan input dan output juga menunjukkan keselarasan dengan teori pemerolehan bahasa yang menekankan pentingnya keseimbangan antara paparan bahasa dan produksi bahasa. Tahap input melalui flashcard kontekstual dan video presentasi profesional memberikan landasan linguistik yang memadai sebelum peserta diminta memproduksi bahasa melalui roleplay atau simulasi. Praktik ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya mengandalkan hafalan, tetapi mendorong pemahaman kontekstual dan transfer penggunaan bahasa dalam situasi baru. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan bahwa kosakata dalam konteks profesional harus dipelajari melalui penggunaan aktif agar menjadi bagian dari kompetensi komunikatif yang stabil.

Integrasi media audiovisual dan teknik *shadowing* juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak terbatas pada aspek tekstual, tetapi mencakup dimensi prosodik dan nonverbal. Dalam komunikasi bisnis lintas budaya, intonasi, jeda bicara, dan bahasa tubuh memiliki implikasi pragmatik yang signifikan. Dengan melatih peserta meniru pola presentasi penutur asli, pembelajaran turut membangun kesadaran terhadap norma komunikasi yang berlaku dalam budaya bisnis Tiongkok. Hal ini memperluas praktik ESP ke ranah komunikasi lintas budaya, yang dalam literatur mutakhir semakin dipandang sebagai komponen esensial dalam pembelajaran bahasa untuk tujuan profesional.

Namun demikian, keterbatasan durasi program yang hanya berlangsung satu bulan menunjukkan adanya tantangan dalam pendalaman kompetensi. Meskipun materi telah dirancang berbasis kebutuhan, waktu yang terbatas berpotensi membatasi internalisasi kosakata teknis dan kompleksitas wacana profesional. Dalam kerangka ESP ideal, pengembangan kompetensi profesional memerlukan perencanaan kurikulum yang berkelanjutan dan sistematis. Oleh karena itu, temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara orientasi kurikulum yang sudah tepat dan keterbatasan struktural dalam implementasinya.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran di Beijing Institute Pare menunjukkan karakteristik pembelajaran bahasa untuk tujuan khusus yang kontekstual, aplikatif, dan berbasis praktik. Bahasa tidak diajarkan sebagai sistem yang terpisah dari realitas sosial, melainkan sebagai instrumen komunikasi profesional yang terikat pada konteks industri dan budaya tertentu.

### **Implementasi Pengajaran dalam Membentuk Kesiapan Komunikasi Bisnis**

Implementasi pengajaran di Beijing Institute Pare menunjukkan kontribusi nyata terhadap pembentukan kesiapan komunikasi bisnis peserta, khususnya pada level operasional. Jika dianalisis menggunakan kerangka *communicative competence* yang dikemukakan oleh (Canale & Swain, 1980), pembelajaran telah mengembangkan berbagai dimensi kompetensi komunikasi secara terpadu.

Pengajaran ekspresi fungsional seperti menyampaikan pendapat, menyatakan persetujuan, dan menolak secara sopan menunjukkan penguatan kompetensi pragmatik. Dalam komunikasi bisnis, kemampuan melakukan *speech acts* secara tepat sangat menentukan efektivitas interaksi profesional. Bahasa tidak hanya harus benar secara gramatikal, tetapi juga sesuai secara sosial dan kontekstual. Dengan melatih peserta menggunakan ungkapan-ungkapan tersebut dalam simulasi diskusi, pembelajaran membantu mereka memahami hubungan antara pilihan bahasa dan dampak interpersonalnya.

Latihan respons spontan dan sesi tanya jawab dalam simulasi presentasi menunjukkan pengembangan kompetensi strategis. Dalam situasi bisnis nyata, komunikasi sering kali berlangsung dalam kondisi yang dinamis dan tidak sepenuhnya terencana. Kemampuan merespons pertanyaan sulit, mengklarifikasi informasi, serta mempertahankan argumen menjadi indikator kesiapan komunikasi profesional. Praktik ini mencerminkan pendekatan berbasis tugas (*task-based learning*), di mana bahasa dipelajari sebagai alat untuk menyelesaikan aktivitas yang bermakna dan relevan dengan dunia kerja.

Simulasi presentasi dan *product briefing* juga memperlihatkan pengembangan kompetensi wacana. Peserta tidak hanya diminta berbicara secara lepas, tetapi menyusun presentasi dengan struktur yang sistematis, mulai dari pembukaan, pemaparan fitur, hingga penutup. Penguasaan struktur wacana profesional ini penting karena komunikasi bisnis menuntut penyampaian informasi yang logis, terorganisasi, dan persuasif. Dengan demikian, pembelajaran telah membekali peserta dengan keterampilan menyusun pesan secara koheren sesuai konvensi presentasi bisnis.

Selain aspek linguistik dan wacana, integrasi budaya komunikasi Tiongkok dalam pengajaran menunjukkan pengembangan kompetensi interkultural. Dalam konteks bisnis Tiongkok, prinsip menjaga harmoni relasional, menghormati hierarki, dan menyampaikan penolakan secara tidak langsung memiliki peran penting dalam membangun hubungan profesional. Dengan memperkenalkan norma-norma ini, pengajar membantu peserta memahami bahwa keberhasilan komunikasi bisnis tidak

hanya ditentukan oleh kemampuan bahasa, tetapi juga oleh sensitivitas budaya. Hal ini memperkuat kesiapan peserta untuk berinteraksi dalam lingkungan bisnis internasional yang menuntut kecakapan lintas budaya.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa implementasi pengajaran belum sepenuhnya mencakup komunikasi organisasi formal seperti sistem rapat terstruktur dan negosiasi strategis tingkat lanjut. Ketiadaan pendalaman pada aspek tersebut menunjukkan bahwa kesiapan yang terbentuk masih berada pada level operasional, yaitu kemampuan berpartisipasi dalam diskusi, presentasi, dan interaksi profesional dasar. Untuk mencapai kesiapan pada level strategis atau manajerial, diperlukan pengembangan kurikulum yang lebih komprehensif dan berorientasi pada pengambilan keputusan organisasi.

Dengan demikian, implementasi pengajaran di Beijing Institute Pare telah berhasil membangun fondasi kesiapan komunikasi bisnis yang aplikatif dan kontekstual. Pembelajaran telah mengintegrasikan dimensi linguistik, pragmatik, strategis, wacana, dan interkultural dalam satu kesatuan praktik pedagogis. Namun, untuk menghasilkan kompetensi komunikasi profesional yang lebih menyeluruh, diperlukan penguatan pada aspek komunikasi strategis dan organisasi.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pengajaran Bahasa Mandarin di Beijing Institute Pare berperan signifikan dalam membentuk kesiapan komunikasi bisnis peserta, terutama pada aspek komunikasi fungsional, respons spontan, dan kesadaran budaya. Pembelajaran yang menekankan ekspresi profesional seperti menyampaikan pendapat, menyatakan persetujuan, dan menolak secara sopan memperlihatkan keselarasan dengan prinsip *needs-based approach* dalam ESP, di mana bahasa dipelajari sesuai tuntutan situasi target. Simulasi presentasi bisnis, *product briefing*, serta sesi tanya jawab yang menuntut respons cepat turut memperkuat kemampuan strategis dan performatif peserta dalam konteks profesional.

Integrasi aspek budaya bisnis Tiongkok turut memberikan fondasi penting bagi pengembangan kompetensi komunikasi lintas budaya. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa pendalaman komunikasi strategis organisasi, seperti sistem rapat formal dan negosiasi tingkat lanjut, belum terintegrasi secara komprehensif dalam kurikulum. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan komunikasi yang terbentuk masih berada pada level operasional hingga menengah. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah partisipan yang relatif terbatas dan konteks yang spesifik pada satu lembaga kursus. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak institusi serta mengeksplorasi pengembangan kurikulum *Mandarin for Business Purposes* yang lebih sistematis dan berorientasi pada komunikasi strategis tingkat lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adin, Z., & Izzati, I. H. Y. (2023). Dasar-Dasar Komunikasi Bisnis. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 3(1), 33–42.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (E. Deffi Lestari (ed.). CV Jejak.

- Asruchin, M. (2022). Penguasaan Bahasa Mandarin Sebagai Strategi Komunikasi Global. *Jurnal Komunikasi Internasional*.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/applin/1.1.1>
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Dudley-Evans, T., & St John, M. J. (1998). *Developments in English for specific purposes: A multi-disciplinary approach*. Cambridge University Press.
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *English for specific purposes: A learning-centred approach*. Cambridge University Press.
- Liu, M., & Tan, S. (2016). Cross-Cultural Training in Mandarin for International Business. *International Journal of Language and Culture in Business*.
- Miles, M. B., Huberman, M. A., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Purwanto. (2006). *Komunikasi Bisnis*. Erlangga.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wang, Y. (2023). Business Etiquette and Mandarin Language Use in China's Professional Context. *International Journal of Intercultural Business Communication*.
- West, R., & Turner, L. H. (2019). *Introducing communication theory: Analysis and application (6th ed.)*. McGraw-Hill Education.

# Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara

Nahda Tsalsawly Arinal Khusna<sup>1</sup>, Budi Hermawan<sup>2</sup>  
Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin<sup>12</sup>  
Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia<sup>12</sup>  
akunsosmed2000@gmail.com<sup>1</sup>, budihermawan@widyakartika.ac.id<sup>2</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap kemampuan pelafalan konsonan, vokal, dan nada bahasa Mandarin pada siswa kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dengan pendekatan kuantitatif serta desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa, dan instrument yang digunakan berupa tes pelafalan yang menilai ketepatan pengucapan pada tiga aspek fonetik. Hasil penelitian siklus 1 menunjukkan peningkatan rata-rata skor pada seluruh aspek pelafalan, dan peningkatan tersebut Kembali terjadi pada siklus 2. Uji paired sample t-test menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi signifikan pada semua aspek baik pada siklus 1 maupun siklus 2 ( $p < 0,001$ ). Selain itu, N-gain pada ketiga aspek juga meningkat dari siklus 1 ke siklus 2, meskipun masih berada dalam kategori rendah. Secara keseluruhan, penggunaan media audio-visual terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pelafalan konsonan, vokal, dan nada bahasa Mandarin. Media ini membantu siswa memahami bentuk artikulasi dengan lebih jelas, meningkatkan keakuratan pengucapan, dan memperbaiki kemampuan fonetik secara bertahap.

**Kata Kunci:** media audio-visual, pelafalan bahasa Mandarin, konsonan, vokal, nada

**摘要:** 本研究旨在分析音频视觉媒体的使用对班查尔内加拉穆罕默迪亚一中 (SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara) XA 班学生汉语辅音、元音及声调发音能力的影响。本研究采用课堂行动研究 (PTK) 方法, 分为两个研究周期, 结合定量研究取向, 并使用单组前测—后测 (one group pretest-posttest) 设计。研究样本为 27 名学生, 研究工具为发音测试, 主要评估学生在三项语音要素中的发音准确性。第一周期研究结果显示, 学生在所有发音要素上的平均得分均有所提高, 该提升在第二周期中再次出现。配对样本 t 检验 (paired sample t-test) 结果表明, 无论在第一周期还是第二周期, 学生发音能力的提升在所有语音要素上均具有显著性差异 ( $p < 0.001$ )。此外, 三项语音要素的 N-gain 值从第一周期到第二周期均有所提高, 尽管整体仍处于较低水平。总体而言, 音频视觉媒体的使用被证明在提高学生汉语辅音、元音及声调发音能力方面具有显著效果。该媒体有助于学生更清晰地理解发音部位与发音方式, 提高发音准确性, 并逐步改善其语音能力。

**关键词:** 音频视觉媒体, 汉语发音能力, 辅音, 元音, 声调, 课堂行动研究。

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



## PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia, namun dikenal memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, khususnya pada aspek pelafalan fonetik. Fonetik adalah studi tentang bunyi-bunyi bahasa dan cara bunyi tersebut dihasilkan oleh alat artikulasi seperti lidah, bibir, langit-langit mulut, dan lain-lain (Zaid & Putra, 2024). Penguasaan pelafalan unsur fonetik bahasa Mandarin yang meliputi 声母

(*shēngmǔ*/konsonan), *韵母* (*yùnmǔ*/vokal), dan *声调* (*shēngdiào*/nada) merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Mandarin karena sangat menentukan ketepatan dan keberhasilan komunikasi lisan. Suku kata bahasa Mandarin terdiri dari konsonan, vokal, dan nada. Sedangkan suku kata bahasa Indonesia hanya konsonan dan vokal (Candra, 2019). Bunyi konsonan bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin adalah beberapa konsonan bahasa Mandarin bunyi tidak beraspirasi dan bunyi beraspirasi (Yue, 2021). Jumlah *yùnmǔ* dalam hanyu pinyin adalah 24 secara umum. *Yùnmǔ* terbagi menjadi 4 bagian tunggal (simple finals). Gabungan (compound finals), nasal (nasal finals) dan final tambahan (Jiuangga, 2022). Menurut (Ting, 2011), konsonan /z/ dalam bahasa Mandarin merupakan bunyi afrikatif alveolar bersuara [ts], sedangkan dalam bahasa Indonesia konsonan /z/ merupakan bunyi frikatif bersuara [z]. Sedangkan vokal /y/ dalam bahasa Mandarin tidak terdapat padanannya dalam bahasa Indonesia (Mulyaningsih, 2014). Perbedaan sistem fonetik ini, terutama pada bunyi konsonan tertentu, vokal yang tidak memiliki padanan, serta keberadaan sistem nada, sering kali menyebabkan kesulitan bagi pembelajar pemula dalam melafalkan kosakata secara akurat.

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Banjarnegara, sebuah sekolah menengah atas swasta yang mengajarkan bahasa Mandarin sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas XA, ditemukan bahwa kemampuan pelafalan bahasa Mandarin masih tergolong rendah, terutama pada pengucapan konsonan tertentu, vokal /y/ (ü), serta penggunaan nada. Kesalahan pelafalan tersebut terlihat pada kosakata dasar yang sering digunakan dalam pembelajaran awal, yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami hambatan dalam memahami dan memproduksi bunyi fonetik bahasa Mandarin secara tepat. Kondisi ini diperkuat oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti papan tulis dan buku teks, yang belum mampu menyajikan contoh pelafalan secara jelas dari segi visual maupun audio.

Media pembelajaran audio-visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun

kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Aida et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media audio-visual menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa karena pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan auditori.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Mandarin. Penelitian oleh Sherina Margaretha W. N. (2021), Agnes Larasati Ika Siwi (2020), Sri Indah (2023), Gracilia Saputri Gunawan (2021), serta Tri Rindawati, Lily Thamrin, dan Lusi (2022) membuktikan bahwa media audio-visual, video pembelajaran, lagu, gambar, maupun film kartun efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan motivasi belajar siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada penguasaan kosakata atau aspek afektif pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar, dan belum secara spesifik mengkaji peningkatan kemampuan pelafalan fonetik bahasa Mandarin.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat diidentifikasi adanya celah penelitian (research gap), yaitu masih terbatasnya penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap kemampuan pelafalan fonetik bahasa Mandarin yang mencakup konsonan, vokal, dan nada, khususnya pada jenjang pendidikan menengah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap kemampuan pelafalan konsonan, vokal, dan nada bahasa Mandarin pada siswa kelas XA SMA Muhammadiyah Banjarnegara melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan desain kuantitatif one group pretest-posttest. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Mandarin yang lebih efektif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pelafalan siswa.

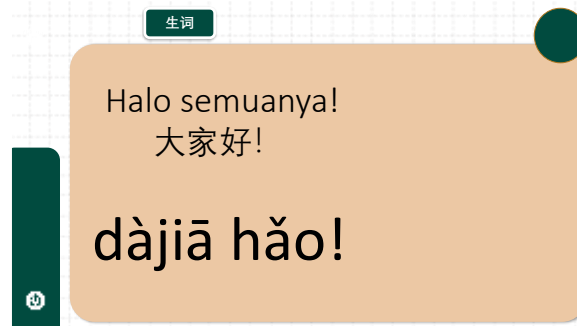
## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara yang

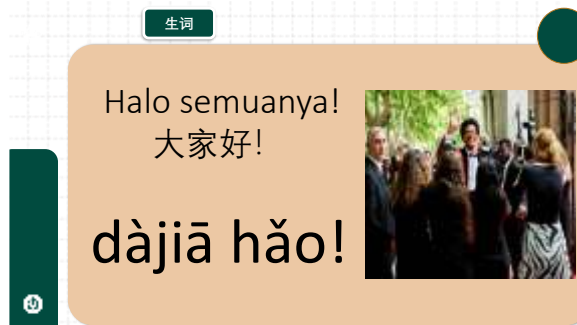
terletak di Kecamatan Rakit, Kabupaten Banjarnegara pada bulan Oktober hingga November. Subjek penelitian adalah siswa kelas XA yang mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin dasar. Penelitian berlangsung selama dua siklus pembelajaran, dengan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, dan refleksi. Peneliti bertindak sebagai guru sekaligus pelaksana tindakan, dengan tetap menjaga objektivitas penelitian melalui penggunaan instrumen terstandarisasi dan triangulasi data.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di dalam kelasnya sendiri, melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Suhartini, 2013), dengan pendekatan kuantitatif dan desain one group pretest-posttest. Desain ini dipilih untuk memperoleh data yang terukur menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti (Candra et al., 2024). Tujuannya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap kemampuan pelafalan konsonan, vokal, dan nada bahasa Mandarin. PTK memungkinkan perbaikan proses pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus, sehingga efektivitas tindakan dapat dievaluasi secara sistematis.

Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa kelas XA yang ditentukan dengan teknik total sampling, yaitu seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan partisipan penelitian. Media pembelajaran yang digunakan berupa media audio-visual, yaitu presentasi PowerPoint yang dilengkapi dengan video, cuplikan film atau drama Tiongkok, vlog, lagu, gambar, dan teks. Media ini digunakan untuk memberikan contoh pelafalan yang jelas secara visual dan auditif, sehingga membantu siswa memahami bentuk artikulasi dan penggunaan nada bahasa Mandarin secara lebih akurat.



Gambar 1. Slide Berisi Teks



Gambar 2. Slide Berisi Teks dan Gambar



Gambar 3. Slide Berisi Video Pelafalan



Gambar 4. Slide Berisi Video Penutur Asli

Pengumpulan data dilakukan melalui tes pelafalan yang dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengucapkan konsonan awal (*shēngmǔ*), vokal akhir (*yùnmǔ*), dan nada (*shēngdiào*). Teknik tes lisan efektif diterapkan karena guru dapat menilai tidak hanya kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotor peserta didik (Azizah et al., 2024). Tes pelafalan diberikan pada tahap pretest

sebelum tindakan, posttest pada siklus pertama, dan posttest pada siklus kedua. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik dengan skor terstandarisasi yang menilai ketepatan pengucapan pada setiap aspek fonetik.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik. Analisis meliputi perhitungan rata-rata skor pelafalan pada setiap aspek fonetik untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa pada tiap tahap pengukuran. Selanjutnya, uji paired sample t-test digunakan untuk menguji signifikansi peningkatan skor antara pretest dan posttest pada setiap siklus.

$$n\text{-gain}_{\text{aspek}} = \frac{\text{Skor Post-test}_{\text{aspek}} - \text{Skor Pre-test}_{\text{aspek}}}{\text{Skor Maksimal}_{\text{aspek}} - \text{Skor Pre-test}_{\text{aspek}}}$$

Selain itu, perhitungan N-gain dilakukan untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Hasil analisis statistik digunakan untuk menentukan efektivitas penggunaan media audio-visual dalam meningkatkan kemampuan pelafalan bahasa Mandarin siswa.

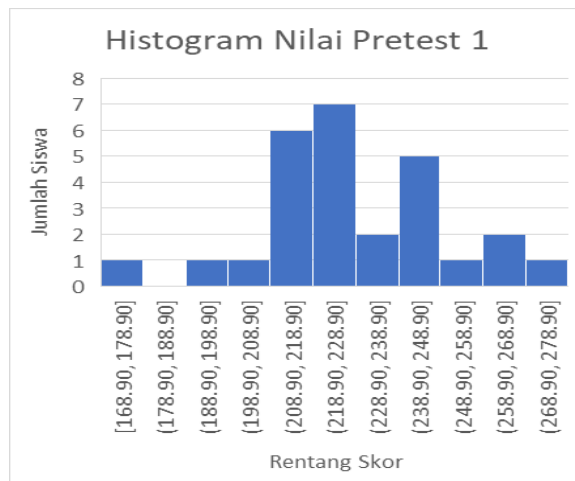
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Statistik Deskriptif

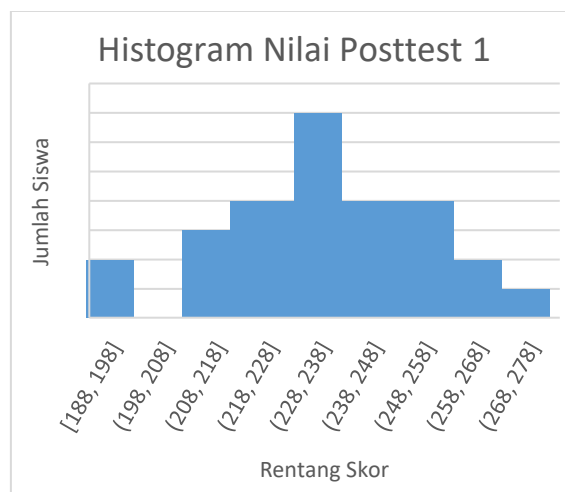
Berdasarkan statistik deskriptif siklus 1, rata-rata skor pelafalan siswa meningkat dari pretest ke posttest pada ketiga aspek, dengan peningkatan paling besar pada aspek nada (65,82 → 69,25). Penurunan standar deviasi menunjukkan kemampuan siswa menjadi lebih konsisten setelah pembelajaran menggunakan media audio-visual.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Siklus 1

Aspek	N	Mean Pretest	Std. Dev Pretest	Mean Posttest	Std. Dev Posttest
Konsonan	27	77,36	10.050	79,29	8.869
Vokal	27	84,76	6.033	86,51	5.963
Nada	27	65,82	9.625	69,25	7.950



Gambar 5. Histogram Nilai Pretest Siklus 1



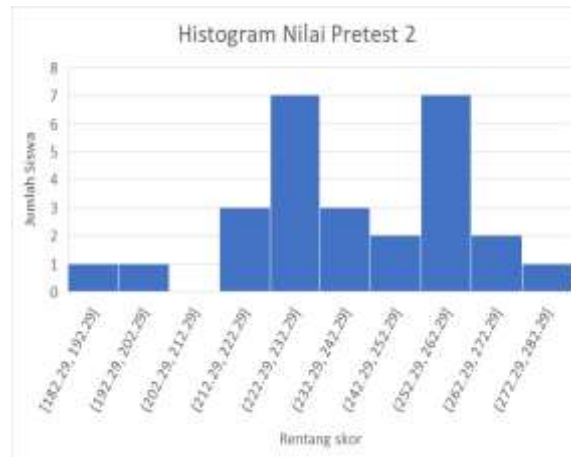
Gambar 6. Histogram Nilai Posttest Siklus 1

Histogram Gambar 5. menunjukkan distribusi nilai pretest 27 siswa pada siklus 1, dengan mayoritas skor berada pada rentang 218,90–228,90. Hanya sedikit siswa yang memiliki skor rendah atau tinggi, sehingga secara keseluruhan kemampuan siswa tergolong sedang. Sedangkan histogram Gambar 6. menunjukkan distribusi nilai posttest 27 siswa pada siklus 1, dengan mayoritas skor berada pada rentang 227,95–237,95. Hanya satu siswa mencapai nilai tertinggi dan dua siswa memperoleh nilai terendah, sehingga secara keseluruhan penyebaran skor tergolong moderat.

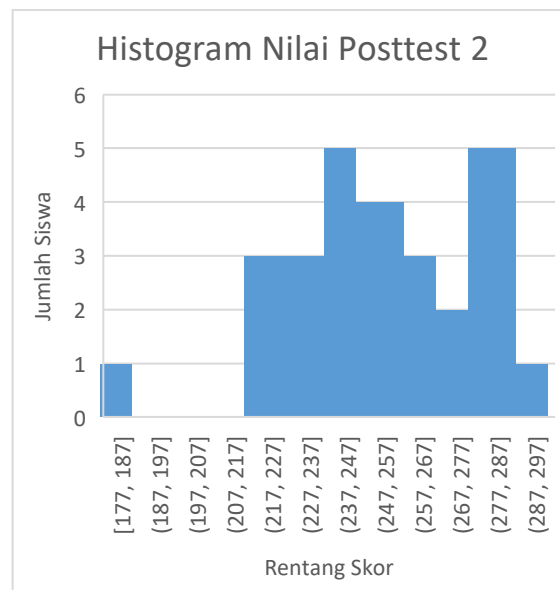
Berdasarkan statistik deskriptif siklus 2, rata-rata skor pelafalan siswa meningkat dari pretest ke posttest pada ketiga aspek. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek nada (71,34 → 76,72). Perubahan standar deviasi menunjukkan variasi kemampuan siswa sedikit meningkat pada konsonan dan nada, namun kemampuan vokal menjadi lebih merata setelah pembelajaran siklus 2.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Siklus 2

Aspek	N	Mean Pretest	Std. Dev Pretest	Mean Posttest	Std. Dev Posttest
Konsonan	27	80,21	8.664	84,91	9.347
Vokal	27	87,42	5.684	89,93	5.310
Nada	27	71,34	9.692	76,72	11.607



Gambar 7. Histogram Nilai Pretest Siklus 2



Gambar 8. Histogram Nilai Posttest Siklus 2

Histogram pada Gambar 7. menunjukkan distribusi nilai pretest 27 siswa pada siklus 2. Mayoritas siswa memperoleh skor antara 222,29–232,29 dan 253,29–262,29 (7 siswa), sementara beberapa siswa mencapai skor terendah dan tertinggi secara individu. Secara keseluruhan, distribusi nilai menunjukkan kemampuan siswa berada pada tingkat sedang. Sedangkan Histogram pada Gambar 8. menunjukkan distribusi nilai posttest 27 siswa pada siklus 2. Mayoritas siswa memperoleh skor antara 236,60–246,60 dan 276,60–286,60 (5 siswa), sedangkan

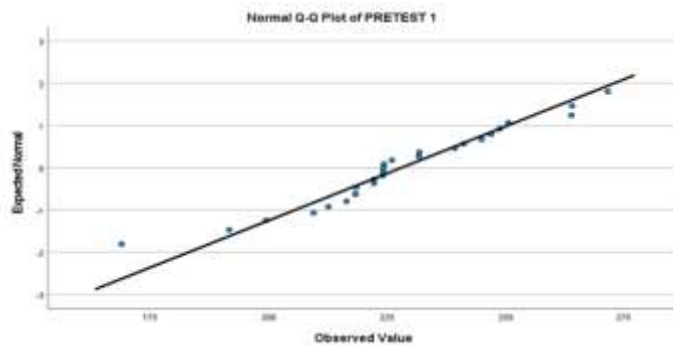
nilai tertinggi dan terendah dicapai masing-masing oleh satu siswa. Secara keseluruhan, distribusi nilai menunjukkan kemampuan siswa berada pada tingkat sedang.

### Uji Normalitas

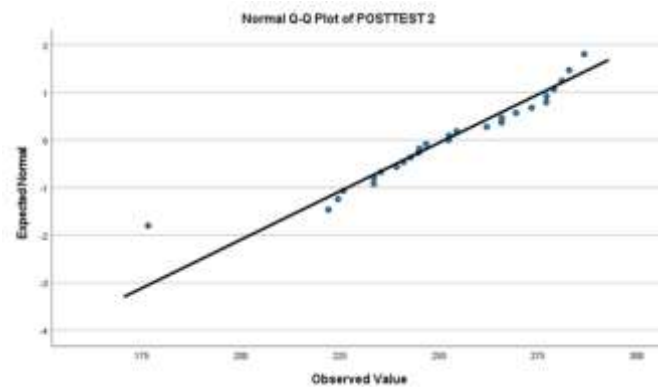
Semua data pretest dan posttest pada kedua siklus terdistribusi normal ( $p > 0,05$ , Shapiro-Wilk).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik (W)	Df	Sig. (p)
Pretest 1	.984	27	.465
Posttest 1	.975	27	.727
Pretest 2	.966	27	.508
Posttest 2	.929	27	.067



Gambar 9. Q-Q Plot Pretest Siklus 1



Gambar 10. Q-Q Plot Posttest Siklus 2

Distribusi data simetris dan mendekati normal menurut histogram dan Q-Q plot, sehingga uji t berpasangan valid digunakan.

### Uji Paired Sample t-Test

Pada siklus 1, rata-rata skor konsonan, vokal, dan nada meningkat secara signifikan dari pretest ke posttest ( $p < 0,001$ ), menunjukkan bahwa tindakan

pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pelafalan siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test Siklus 1

Aspek	N	Mean Pretest	Mean Posttest	SD Pretest	SD Posttest	t	Df	p-value
Konsonan	27	77,36	79,29	10.050	8.869	-2.765	26	< 0,001
Vokal	27	84,76	86,51	6.033	5.963	-4.347	26	< 0,001
Nada	27	65,82	69,25	9.625	7.950	-3.399	26	< 0,001

Pada siklus 2, rata-rata skor konsonan, vokal, dan nada meningkat secara signifikan dari pretest ke posttest ( $p < 0,001$ ), menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran tetap efektif meningkatkan kemampuan pelafalan siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test Siklus 2

Aspek	N	Mean Pretest	Mean Posttest	SD Pretest	SD Posttest	t	Df	p-value
Konsonan	27	80.21	84.91	8.66	9.34	-4.818	26	< 0,001
Vokal	27	87.42	89.93	5.684	5.310	-4.807	26	< 0,001
Nada	27	71.34	76.72	9.692	11.607	-5.197	26	< 0,001

Tindakan pembelajaran dengan media audio-visual secara signifikan meningkatkan kemampuan pelafalan konsonan, vokal, dan nada pada kedua siklus.

### Analisis N-gain

Semua aspek masih dalam kategori rendah, tetapi ada peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2:

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

Aspek	Rata-Rata N-gain Siklus 1	Rata-rata N-gain Siklus 2	Keterangan
Konsonan	0,059	0,267	Rendah
Vokal	0,118	0,196	Rendah
Nada	0,086	0,216	Rendah

Konsonan: 0,059 → 0,267      Vokal: 0,118 → 0,196      Nada: 0,086 → 0,216

Artinya media audio-visual efektif, tetapi peningkatan relatif kecil, terutama karena beberapa siswa sudah mulai menguasai materi sejak siklus 1.

### Analisis Aspek Spesifik

Berdasarkan hasil analisis spesifik, ditemukan perkembangan pelafalan siswa pada masing-masing aspek. Yang pertama adalah aspek konsonan, pada siklus 1 rata-rata skor kemampuan konsonan siswa meningkat dari 77,36 pada pretest menjadi 79,29 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan  $t(26) = -2,765$ ,  $p < 0,001$ , yang menandakan peningkatan yang signifikan. Nilai N-gain sebesar 0,059 tergolong rendah, menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran menggunakan media audio-visual memberikan peningkatan kemampuan konsonan siswa pada siklus pertama, meskipun peningkatannya masih terbatas.

Pada siklus 2, rata-rata skor konsonan meningkat dari 80,21 pada pretest menjadi 84,91 pada posttest. Uji paired sample t-test menunjukkan  $t(26) = -4,818$ ,  $p < 0,001$ , yang tetap signifikan. Namun, N-gain sebesar 0,267 tergolong rendah, kemungkinan karena sebagian siswa sudah menunjukkan perbaikan signifikan pada siklus sebelumnya sehingga laju peningkatan menurun. Meskipun demikian, kemampuan konsonan siswa tetap lebih baik dibandingkan awal pembelajaran.

Sebelum tindakan pembelajaran, mayoritas siswa masih kesulitan melafalkan konsonan /ts/ dalam kata 名字 (míngzi), yang sering terdengar sebagai “c” dalam bahasa Indonesia. Selain itu, sebagian siswa juga melakukan kesalahan dalam melafalkan konsonan “x” atau /ɕ/ pada 学生 (xuésheng) yang berubah menjadi “k” dalam konsonan bahasa Indonesia. Setelah tindakan, kesalahan ini berkurang, namun beberapa siswa masih perlu latihan tambahan untuk konsistensi artikulasi.

Pada kosakata lainnya juga terdapat kesalahan pelafalan konsonan seperti pada kata 在 (zài) yang berubah menjadi “cài”. 看 (kàn) yang berubah menjadi “gàn”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam melafalkan konsonan awal /k/ yang berbunyi /k<sup>h</sup>/ dalam bahasa Mandarin. Pada kosakata 认 (rèn), konsonan awal “r” dilafalkan oleh penutur asli sebagai bunyi /ɻ/ (refloteks approximant), yang berbeda dengan konsonan “r” dalam bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan sebagian siswa cenderung melafalkan “r” seperti r dalam bahasa Indonesia, sehingga terjadi kesalahan pelafalan pada konsonan awal.

Yang kedua pada aspek vokal, rata-rata siklus 1 kemampuan vokal meningkat dari 84,76 pada pretest menjadi 86,51 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan  $t(26) = -4,347$ ,  $p < 0,001$ , yang menandakan peningkatan signifikan. Nilai N-gain sebesar 0,118 tergolong rendah, menunjukkan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan penguasaan vokal meskipun skor awal sudah relatif tinggi.

Pada siklus 2, rata-rata skor vokal meningkat dari 87,42 pada pretest menjadi 89,93 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan  $t(26) = -4,807$ ,  $p < 0,001$ , yang menandakan peningkatan signifikan. Nilai N-gain sebesar 0,196

tergolong rendah, menandakan bahwa meskipun ada perkembangan, peningkatan laju kemampuan vokal siswa mulai melambat karena sebagian siswa sudah memiliki penguasaan yang baik sejak siklus pertama.

Sebelum tindakan dilakukan, kesalahan siswa yang pertama terletak pada pengucapan vokal “ü” atau /y/ pada 学生 (xuésheng), yang mana mayoritas siswa mengucapkannya menjadi vokal /u/ dalam vokal bahasa Indonesia. Kesalahan yang kedua terletak pada pengucapan kata 家 (jiā) pada kosakata 大家好 (dàjiā hǎo). Dimana sebagian siswa melakukan kesalahan dengan melafalkan kata tersebut menjadi “jā” dan “jāo”. Sehingga pelafalannya menjadi “dájā hǎo” dan “dájāo hǎo”. Setelah dilakukan tindakan, sebagian besar siswa dapat melafalkan vokal dengan lebih tepat, meskipun beberapa masih mengalami kesalahan minor.

Pada kosakata lainnya juga terdapat kesalahan pelafalan vokal seperti pada angka 十 (shí), di mana vokal /i/ sering dilafalkan seperti /i/ dalam bahasa Indonesia.

Yang terakhir aspek nada. Pada siklus 1, rata-rata skor nada meningkat dari 65,82 pada pretest menjadi 69,25 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan  $t(26) = -3,399$ ,  $p < 0,001$ , yang menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai N-gain sebesar 0,086 tergolong rendah, menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan nada, yang sebelumnya menjadi aspek dengan skor terendah.

Pada siklus 2, rata-rata skor nada meningkat dari 71,34 pada pretest menjadi 76,72 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan  $t(26) = -5,197$ ,  $p < 0,001$ , yang tetap signifikan. Nilai N-gain sebesar 0,216 tergolong rendah, menunjukkan bahwa perbaikan kemampuan nada siswa konsisten dan progresif. Meskipun peningkatan relatif menurun, tindakan pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan aspek nada.

Sebelum tindakan, kesalahan nada sebagian besar siswa terjadi pada kosakata 大家好 (dàjiā hǎo), di mana nada empat pada 大 (dà) berubah menjadi nada dua 大(dá), dan nada tiga pada 好 (hǎo) menjadi nada satu (hāo). Sehingga pengucapannya berubah menjadi “dájīā hāo”.

Pada kosakata lainnya juga terdapat kesalahan nada. Misalnya pada kosakata 爱好 (àihào) berubah menjadi “àihǎo”. 上学 (shàngxué) berubah menjadi “shángxuē”. 爸爸 (bàba) berubah menjadi “bābā”. 妈妈 (māma) berubah menjadi “māmā”. 弟弟 (dìdi) berubah menjadi “dīdī”. 妹妹 (mèimei) berubah menjadi “mēimēi”. 姐姐 (jiějie) berubah menjadi “jiējiē”. Dan kata 我 (wǒ) berubah menjadi “wò”.

### **Pembahasan Temuan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual berpengaruh positif terhadap kemampuan pelafalan fonetik bahasa Mandarin siswa, meskipun terdapat perbedaan tingkat kesulitan pada masing-masing aspek.

Konsonan menjadi aspek paling menantang, khususnya konsonan “z” [ts] dan “x” [ç]. Kesalahan pengucapan seperti “míngcè” pada kosakata 名字 (míngzi) dan “sue-sheng” pada kosakata 学生 (xuésēng) terjadi karena posisi lidah dan artikulasi yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan teori fonetik Mandarin yang menekankan pentingnya koordinasi lidah, bibir, dan getaran pita suara (Zaid & Putra, 2024; Ting, 2022). Hasil ini juga sejalan dengan peneliti terdahulu, misalnya Sri Indah (2023) dan Agnes Larasati Ika Siwi (2020) yang menunjukkan bahwa media audio-visual membantu siswa menguasai kosakata, tetapi pengucapan fonetik sering menjadi kendala bila tidak diberi perhatian khusus.

Vokal seperti “ü” juga menimbulkan kesulitan karena tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa Indonesia. Kesalahan siswa yang melafalkan “xué” menjadi “sue” menunjukkan perlunya visualisasi posisi lidah dan bentuk bibir yang dapat difasilitasi melalui media audio-visual.

Nada menjadi aspek yang lebih mudah dipahami, namun siswa masih cenderung salah pada kosakata 大家好 (dàjiā hǎo), mengubah nada empat menjadi nada dua. Penggunaan media audio-visual terbukti membantu siswa membedakan nada melalui pendengaran dan visualisasi gerakan vokal.

Faktor yang mempengaruhi perbedaan N-gain antara siklus 1 dan siklus 2 meliputi kemampuan awal siswa, variasi tingkat kesulitan kosakata, dan efek pembelajaran sebelumnya. Misalnya, pada siklus 2, N-gain vokal menurun karena

sebagian siswa telah menunjukkan peningkatan signifikan pada siklus 1, sehingga laju pertumbuhan relatif lebih lambat. Meskipun seluruh aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik, nilai N-gain masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, kemampuan awal siswa pada aspek vokal dan konsonan sudah relatif tinggi, sehingga ruang peningkatan yang tersedia menjadi lebih kecil (ceiling effect). Kedua, penguasaan fonetik bahasa Mandarin, khususnya pada konsonan aspirasi dan nonaspirasi serta sistem nada, memerlukan latihan yang intensif dan berulang karena melibatkan koordinasi alat artikulasi dan kemampuan diskriminasi bunyi yang tidak dimiliki dalam bahasa Indonesia. Ketiga, durasi penelitian yang hanya berlangsung selama dua siklus belum cukup untuk menghasilkan perubahan kemampuan pelafalan yang optimal. Keempat, media audio-visual yang digunakan lebih banyak berfungsi sebagai sarana pemberian model pelafalan, sementara kesempatan latihan individual dan umpan balik langsung masih terbatas. Oleh karena itu, meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori sedang atau tinggi, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan fonetik yang bertahap dan berkelanjutan.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning Mayer (2009) yang menyatakan bahwa pemrosesan melalui dua saluran visual dan auditori dapat meningkatkan retensi dan performa belajar, termasuk penguasaan pelafalan fonetik. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang efektif melibatkan penggunaan media audio-visual interaktif untuk melatih konsonan, vokal, dan nada secara berulang, serta pemilihan kosakata bertahap agar siswa dapat menguasai pelafalan secara akurat. Dengan demikian, media audio-visual tidak hanya mendukung penguasaan kosakata, tetapi juga menjadi sarana penting dalam pembelajaran fonetik bahasa Mandarin secara efektif.

### **Implikasi Penelitian**

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio-visual dapat dimanfaatkan sebagai alternatif strategi pembelajaran fonetik bahasa Mandarin, terutama dalam melatih pelafalan konsonan, vokal, dan nada secara

lebih konkret melalui kombinasi rangsangan visual dan auditori. Strategi ini dapat diterapkan tidak hanya pada siswa SMA Muhammadiyah 1 Banjarnegara, tetapi juga pada sekolah lain yang memiliki karakteristik peserta didik serupa. Selain itu, penggunaan media audio-visual berpotensi diterapkan pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti SMP maupun perguruan tinggi, dengan penyesuaian tingkat kesulitan materi dan jenis media yang digunakan. Pada tingkat pemula, media dapat difokuskan pada pengenalan bunyi dasar dan nada, sedangkan pada tingkat yang lebih tinggi dapat dikembangkan untuk melatih kelancaran berbicara dan ketepatan pelafalan dalam konteks komunikasi yang lebih kompleks.

Temuan penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru bahasa Mandarin dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan video, lagu, film, vlog, maupun materi digital lainnya sebagai sumber latihan pelafalan. Dengan demikian, pembelajaran fonetik bahasa Mandarin tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat konsep Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009), bahwa integrasi informasi melalui saluran visual dan auditori dapat membantu proses pemahaman serta meningkatkan performa belajar. Oleh karena itu, penggunaan media audio-visual memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran bahasa asing lainnya yang menuntut penguasaan aspek fonetik secara akurat.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain penelitian hanya dilakukan pada satu kelas sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Durasi penelitian yang singkat juga menyebabkan pendalaman aspek fonetik belum optimal. Selain itu, kendala teknis dan faktor eksternal seperti pemadaman listrik dan kondisi cuaca turut memengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Fokus analisis penelitian ini dibatasi pada tiga aspek fonetik, serta perbedaan kehadiran dan kemampuan awal siswa berpengaruh terhadap hasil pretest, posttest, dan perhitungan N-gain.

## KESIMPULAN

Penggunaan media audio-visual terbukti efektif meningkatkan kemampuan pelafalan fonetik bahasa Mandarin pada siswa, baik pada aspek konsonan, vokal, maupun nada, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor posttest secara signifikan. Analisis N-gain menunjukkan perkembangan kemampuan dari siklus 1 ke siklus 2, meskipun masih dalam kategori rendah. Kesalahan fonetik yang paling sering muncul terdapat pada konsonan aspirasi/non-aspirasi, vokal /y/, dan perbedaan nada tertentu, yang merupakan aspek sulit bagi penutur bahasa non-tonal. Media audio-visual tidak hanya meningkatkan kemampuan secara umum, tetapi juga membantu memperbaiki kesulitan fonetik spesifik siswa, sehingga dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran fonetik bahasa Mandarin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, L. N., Maryam, D., Agai, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–44. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/6081/3856/22461>
- Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, M., Remiswal, R., & Khadijah, K. (2024). Implementasi teknik tes ujian lisan dalam evaluasi hasil belajar Al-Qur'an dan ibadah di pondok pesantren. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3161–3167. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7078>
- Candra, H. 2019. Tone Teaching Plan Designed For Indonesian Chinese Beginners. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 13,(2), 85-87.
- Jiungga, V. V., & Nirmalasari, Y. (2022). Interferensi bahasa Mandarin dalam bahasa Indonesia lisan pemelajar Tiongkok. *KLAUSA: Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, dan Sastra*, 6(1), 85–97. <https://doi.org/10.33479/klausu.v6i1.528>
- Mayer, R. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mulyaningsih, D. (2014). Perbandingan Fonologi Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(1), 8. <https://journal.unj.ac.id/uni/index.php/bahtera/article/view/804/pdf>
- Suhartini, T. (2013). Penggunaan media lingkungan alam untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi tempat hidup hewan dan tumbuhan. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Ting, Y. (2011). Bunyi Konsonan Bahasa Indonesia dan Bahasa Mandarin: Analisis Kontrastif. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 7(2), 126-136. <https://doi.org/10.33633/lite.v7i2.1351>
- Yue, X., & Damayati, V. S. (2021, November 27). *Analysis of consonant pronunciation difficulties in Indonesian (a case study of Indonesian language students at Jilin International Studies University in China)*. In *Proceedings of the Seminar Internasional Riksa Bahasa* (e-ISSN 2655-1780, p. 71-78). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zaid, N., Putra, M. (2004). Dasar-Dasar Fonetik dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Sathar*, 2(2), 78-91. <https://doi.org/10.59548/js.v2i2.284>

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

Stevi Yunita Tjokro Wardoyo<sup>1</sup> Budi Hermawan<sup>2</sup>

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin<sup>12</sup>

Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia<sup>12</sup>

[steviyunita12@gmail.com](mailto:steviyunita12@gmail.com)<sup>1</sup>, [budihermawan@widyakartika.ac.id](mailto:budihermawan@widyakartika.ac.id)<sup>2</sup>

**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:

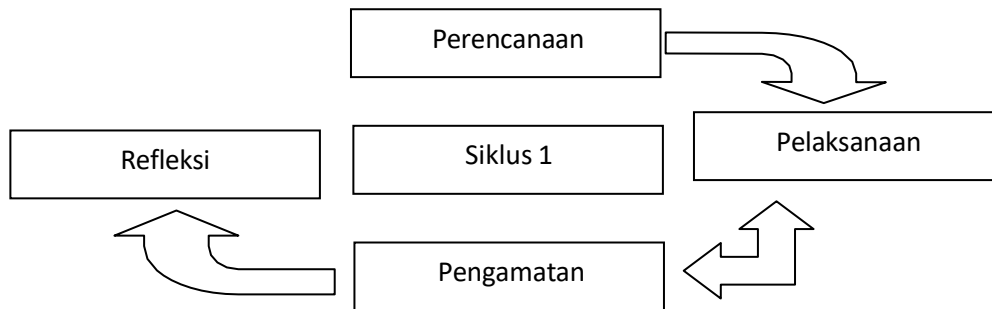


Diagram alir tersebut menunjukkan bahwa analisis data dilakukan secara berkelanjutan pada setiap siklus, sehingga keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan tindakan didasarkan pada capaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## 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%

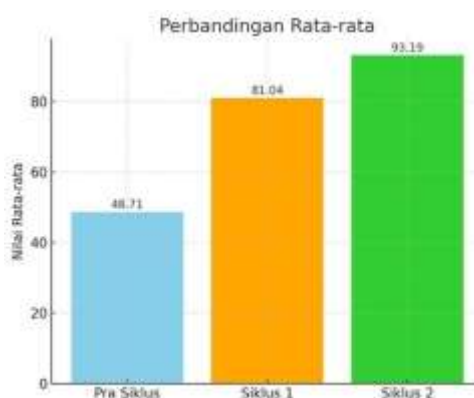
Meskipun bentuk dan jumlah soal pada siklus II sama dengan siklus I, tingkat kesulitan soal sedikit ditingkatkan dengan menggunakan Hanzi yang memiliki jumlah goresan lebih banyak dan struktur karakter yang lebih kompleks. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi kemampuan siswa dalam menerapkan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

## Peran Budaya Tionghoa Dalam Perkembangan Motif Batik Desa Trusmi Sebagai Produk Unggulan Di Cirebon

Retno Murni Indaningtyas<sup>1</sup>

Fakultas Sastra dan Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin<sup>1</sup>

Universitas Widya Kartika<sup>1</sup>

Surabaya

Email: [retnomurni96@gmail.com](mailto:retnomurni96@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstrak:** Industri Batik Trusmi Cirebon telah menjadi bagian dari daya tarik wisatawan dari berbagai daerah, baik dari wisatawan lokal maupun mancanegara. Salah satu negara yang memiliki peran penting terhadap motif Batik Trusmi Cirebon yaitu negara Tiongkok. Sebab negara Tiongkok telah mempunyai sejarah dan makna yang sama sehingga motif tersebut telah mengalami akulturasi antar budaya Cirebon dengan budaya Tionghoa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat berbagai peran budaya Tionghoa dalam mengembangkan motif Batik Trusmi Cirebon. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi etnografi. Dengan teknik studi etnografi di lapangan melalui berbagai pengumpulan data melalui wawancara, pengumpulan dokumentasi dan mereduksi data. Sedangkan teori yang digunakan adalah teori representasi untuk mendapatkan berbagai variasi, motif pembeda dan pemaknaannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya Tionghoa memiliki peran dari berbagai unsur seperti pewarnaan, motif dan pemaknaan. Salah satu motif yang tampak jelas yaitu motif mega mendung yang asli berasal dari warga Cirebon, kemudian setelah datang Putri Ong Tien dan rombongannya, maka motif tersebut telah mengalami berbagai perkembangan dengan berbagai variasi, dan kaya akan motif tambahan hingga motif tersebut dapat dijadikan ikon Cirebon dan Batik Trusmi Cirebon sebagai produk unggulan.

**Kata Kunci :** Batik Trusmi, Cirebon, Budaya Tionghoa

**摘要:** 西瓜哇直葛斯米 (Trusmi) 地区的蜡染产业 (Batik) 已成为吸引国内外游客的重要旅游资源之一。其中, 中国在直葛斯米蜡染图案的形成过程中扮演了至关重要的角色。由于中国拥有与之相似的历史渊源与文化内涵, 这些蜡染图案经历了直葛斯米 (Cirebon) 本土文化与中华文化之间的文化涵化过程。本研究旨在探讨中华文化在推动直葛斯米蜡染图案发展中所发挥的多重作用。本研究采用定性研究方法, 以民族志研究方法为路径, 通过田野调查、访谈、文献收集及数据精简等多种方式进行资料收集。研究所采用的理论框架为表征理论, 以分析图案的多样性、差异性特征及其文化意涵。研究结果表明, 中华文化在染色工艺、图案设计及文化寓意等多个层面均产生了深远影响。其中最为典型的图案是“乌云纹” (Mega Mendung), 该图案最初源自直葛斯米本地居民, 然而随着翁天公主 (Putri Ong Tien) 及其随行人员的到来, 该图案经历了丰富的演变与多样化发展, 融入了大量新元素, 最终成为直葛斯米的城市标志, 而直葛斯米蜡染也由此跻身当地最具代表性的优质产品之列。

**关键词:** Trusmi 蜡染, 井里汶, 中华文化

### PENDAHULUAN

Batik Trusmi Cirebon merupakan salah satu ikon batik tradisional yang ada di Indonesia. Keberadaan batik Trusmi Cirebon memiliki latar belakang keunikan, terutama

pada unsur motif-motif kekhasan batik Trusmi Cirebon yang berasal dari berbagai daerah dan negara. Salah satu unsur motif yang paling menonjol dan memiliki peran penting dalam perkembangan batik Trusmi Cirebon adalah motif batik Trusmi Cirebon yang berasal dari daerah Tiongkok. Ragam hias motif batik Trusmi Cirebon disusun secara dinamis dengan berbagai perpaduan variasi motif dari budaya Tionghoa (Hasanudin, 2009). Oleh karena itu, Batik Trusmi Cirebon telah menjadi daya tarik wisatawan asing, khususnya wisatawan yang berasal dari Tiongkok. Hal ini tidak terlepas dari sejarah Cirebon yang memiliki korelasi kuat dengan sejarah dan kebudayaan Tionghoa. Dari sisi sejarah terdapat pada kisah pernikahan Putri Ong Tien dari Tiongkok yang menikah dengan Sunan Gunung Jati Cirebon. Rombongan Putri Ong Tien membawa berbagai pernak-pernik dan pakaian khas motif budaya Tionghoa untuk Sunan Gunung Jati. Barang bawaan tersebut telah menjadi bagian dari inspirasi bagi warga Cirebon "Trusmi" dalam mengembangkan motif batik Trusmi Cirebon sebagai produk unggulan.

Dari sisi sejarah batik Trusmi Cirebon, awal mula munculnya batik di Cirebon telah ada sebelum bangsa Tiongkok datang ke Cirebon. Tepatnya pada sekitar abad 13 yang diprakarsai oleh Raden Walangsungsang yang menyukai dunia seni tulis pada berbagai media, dari mulai pernak-pernik dapur, persenjataan, arsitektur bangunan dan pakaian. Raden Walangsungsang adalah paman Sunan Gunung Jati, ia membuat berbagai macam ukiran batik yang diinspirasi oleh alam sekitar, seperti dedaunan, tangkai pepohonan, burung-burung dan sekitar gambaran lingkungan sekitar (Hafidz Muftisanny, 2023). Proses yang dibuat oleh Raden Walangsungsang hanya sebatas penghias diri dan pembentukan identitas kerajaan Cirebon. Dari proses berbagai macam karya Raden Walangsungsang, ada salah satu yang paling populer hingga saat ini yaitu motif mega mendung. Bahkan motif ini telah menjadi *ikon* Cirebon. Dari sisi penggunaan pakaian batik juga masih sebatas kalangan tertentu dan media tertentu. Seperti kalangan internal kerajaan, bangsawan atau para pengusaha. Motif yang dibuatnya juga masih sebatas pada media area kerajaan, seperti dinding, gapura, persenjataan dan pernak-pernik kerajaan. Adapun dari sisi perkembangannya, tepatnya pada abad 14 rombongan Putri Ong Tien datang ke Cirebon, dan para pelaku seni mulai bermunculan. Motif batik Trusmi Cirebon mulai ada dengan berbagai variasi bentuk, warna, dan simbol-simbol yang terinspirasi dari rombongan Putri Ong Tien (Arwanto, 2017)

Konteks pada penelitian ini yaitu penelitian budaya lokal yang terdapat di Desa Trusmi Cirebon. Fokus penelitian ini pada unsur-unsur asli dari Desa Trusmi Cirebon yang telah mengalami perubahan atau variasi yang berasal dari budaya Tionghoa sehingga proses akulturasi menjadikan batik Trusmi Cirebon sebagai produk unggulan. Adanya keunggulan tersebut karena para pembuat batik Trusmi Cirebon berhasil memberikan pesan kepada para

penggemar batik ataupun para pelaku seni. Proses tersebut adalah proses representasi melalui motif yang dibuat pembuat batik dengan para penggemar batik telah menjadi satu makna pemahaman. Penting untuk dilakukan penelitian ini karena penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menitikberatkan pada dinamika akulturasi budaya Tionghoa dalam perkembangan Batik Trusmi serta implikasinya terhadap penguatan identitas budaya dan potensi pengembangan berkelanjutan batik desa Trusmi sebagai produk unggulan daerah Cirebon.

Penelitian ini menggunakan teori representasi. Sebagaimana menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan dalam analisis teori representasi. Pendekatan Reflektif “pantulan pemaknaan nyata” , pendekatan intensional “pesan yang akan disampaikan”, dan pendekatan konstruksionis “konsep dan tanda” (Hall, 1997). Melalui teori representasi, penulis akan memaparkan berbagai proses batik Trusmi menjadi representasi ke dua budaya yang berbeda. Batik Trusmi Cirebon memiliki perkembangan motif dari waktu ke waktu, mulai dari bentuk asli mega mendung khas desa Trusmi. Perkembangan tersebut selalu diiringi dengan unsur budaya tertentu melalui proses perdagangan luar negeri yang datang ke Cirebon. Dalam hal ini, Tiongkok memiliki peran dalam memberikan inspirasi motif batik Trusmi Cirebon. Kemudian, penulis akan melihat proses masyarakat memaknai motif tersebut sehingga didapatkan unsur perbedaan antara jenis motif asli Batik Trusmi dengan adanya intervensi berupa inspirasi motif dari Tiongkok. Masing-masing perbedaan dapat dimaknai dari budaya keduanya, baik menurut masyarakat Trusmi maupun warga Tiongkok yang datang ke Cirebon. Dari hasil makna tersebut, dapat direpresentasikan bahwa terdapat pengertian dan tujuan yang sama. Dari sini penulis mendapatkan proses akulturasi budaya keduanya dalam pembuatan motif batik Trusmi Cirebon.

Proses akulturasi berawal dari sejarah masuknya warga Tionghoa di Cirebon. Batik Trusmi Cirebon memiliki korelasi dengan budaya Tionghoa yang mendalam. Hubungan ini berawal dari akulturasi historis pada abad ke 15 dan 16, saat itu pelabuhan muara jati di Cirebon menjadi pusat persinggahan pedagang dari berbagai penjuru dunia, termasuk negara Tiongkok. Kedatangan masyarakat Tionghoa tidak hanya membawa barang dagangan tetapi juga budaya seperti hiasan (pernak-pernik) dan pakaian yang memiliki banyak motif serta warna yang khas. Seiring berjalannya proses perdagangan, masyarakat lokal diberikan pelatihan pembuatan batik agar menghasilkan motif yang lebih beragam. Oleh karena itu, adanya variasi motif pada batik Trusmi Cirebon adalah refleksi sejarah ke dua budaya yang saling menguatkan, proses akulturasi tersebut berdampak positif bagi kemajuan batik Trusmi di Cirebon.

Secara intensional, motif mega mendung memiliki pesan kepada masyarakat bahwa menjadi pemimpin harus bisa melindungi yang lemah, memberi keteduhan antar masyarakat.

Konsep dan tanda pada motif mega mendung ditunjukkan melalui bentuk motif mega mendung sebagai tandanya, sedangkan konsepnya tercermin dalam pemikiran serta pemakaian yang berkembang di masyarakat. Dari proses representasi tersebut, penulis dapat mengetahui bagaimana proses akulturasi budaya terbentuk, dipahami, dan dimaknai oleh masyarakat Trusmi maupun masyarakat Tionghoa. Proses tersebut menunjukkan adanya unsur sejarah, identitas masyarakat, serta interaksi budaya yang membentuk budaya. Dengan demikian, batik Trusmi tidak hanya berfungsi sebagai karya seni atau produk tekstil, tetapi juga menjadi media representasi sejarah, identitas budaya, serta hubungan sosial antara dua kebudayaan yang saling memengaruhi.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penelitian kualitatif (Sugiyono, 2016) adalah penelitian yang menggunakan paradigma naturalistik, dan analisisnya bersifat kualitatif. Sedangkan pendekatan etnografi merupakan pendekatan empiris dan teoritis yang bertujuan mendapatkan deskripsi dan analisis mendalam tentang Batik Trusmi Cirebon serta nilai-nilai filosofis dan konsep motifnya berdasarkan penelitian lapangan (*fieldwork*) yang intensif. Dalam penelitian ini, pendekatan etnografi digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan dan menganalisis unsur-unsur motif yang terdapat pada Batik Trusmi Cirebon.

## **PEMBAHASAN**

Pada rangkaian pembahasan, penulis menggunakan pendekatan etnografi ke tempat-tempat pengrajin batik Trusmi Cirebon. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih mendalam, khususnya terkait proses pemakaian serta perbedaan jenis motif batik. Penelitian etnografi berkaitan dengan penemuan dan deskripsi budaya suatu kelompok atau kelompok individu (Priadana & Sunarsih, 2021). Kemudian dalam pendekatan studi etnografi, peneliti dituntut untuk ikut terlibat aktif dalam proses penggalian data atau informasi sehingga memerlukan waktu lebih lama. Secara etnografi, penulis ikut serta dalam proses kegiatan pembuatan dengan disertai pemakaian, penjualan, dan perkembangannya. Penulis berusaha memahami lebih dalam tentang sejarah batik Trusmi Cirebon, perkembangannya, motif-motifnya, berbagai pengaruh inspirasinya, serta mengindikasikan perbedaan jenis-jenis motif dari budaya Tionghoa.

Batik desa Trusmi Cirebon tidak terlepas dari unsur-unsur budaya Tionghoa, sebab keduanya memiliki representasi sejarah yang sama. Hal ini dapat direpresentasikan dengan

pernikahan, antara Sunan Gunung Jati dengan Putri Ong Tien. Putri Ong Tien dan rombongannya telah memberikan warna baru pada hiasan, variasi dan warna yang terdapat pada motif batik Trusmi Cirebon (Khoirunisah, 2021). Oleh karena itu, budaya Tionghoa memiliki peran penting dalam pengembangan batik Trusmi Cirebon sebagai produk unggulan.

Berbagai macam korelasi dan variasi yang terdapat pada batik Trusmi Cirebon adalah sebagai bentuk representasi dari simbol kekeluargaan, simbol kekuatan Islam, dan simbol keberagaman budaya. Secara filosofis bahwa batik Trusmi Cirebon merupakan representasi antara masyarakat Cirebon dan warga Tionghoa yang memiliki korelasi sejarah yang kuat sehingga mereka saling menunjang dan saling mengembangkan. representasi motif-motif batik desa Trusmi Cirebon dapat dikatakan sebagai nuansa campuran antar budaya, antar agama dan antar bangsa.

Sebagaimana peneliti melakukan wawancara dengan tokoh pegiat batik Trusmi Cirebon, Raharjo (2025), ia menyatakan bahwa ada korelasi kuat antara masyarakat Trusmi dengan Mbah Kuwu Cerbon.

“Pada saat Mbah Kuwu Cerbon mengajarkan motif mega mendung, beberapa pengikut setia serta masyarakat sekitar turut mempelajari motif tersebut, namun masyarakat Trusmi merupakan kelompok yang secara konsisten menjalankan dengan penuh kesungguhan dan ketekunan. Nilai keuletan tersebut kemudian diwariskan secara turun temurun kepada generasi masyarakat Trusmi. Selain itu, kualitas air di wilayah Trusmi dinilai mendukung progres pembuatan tinta batik, khususnya dalam menghasilkan warna yang cerah pada motif Mega Mendung. Pada saat itu, kondisi lingkungan Trusmi dikenal subur dan mampu mendukung pertumbuhan berbagai jenis tanaman. Hingga saat ini, sebagian masyarakat Trusmi masih mempertahankan penggunaan air sumur sebagai sumber utama air minum, meskipun masyarakat di wilayah lain telah banyak beralih menggunakan air galon.” (Wawancara Raharjo-pemerhati budaya Trusmi, 28 November 2025, Pukul 09.20 WIB).

Jika ditinjau dari sisi sejarah, motif mega mendung sangat erat kaitannya dengan peradaban kerajaan di Cirebon. Motif ini merepresentasikan sebagai tanda sejarah Cirebon, tanda perjuangan Cirebon dan tanda kekuatan kerajaan Cirebon. Adapun makna mega mendung, (wawancara Raharjo-pegiat budaya Desa Trusmi):



“ Motif mega mendung memiliki makna kehidupan dunia di atas, kebebasan, dan ada pula yang memaknai sebagai pelindung dan pengayom bawah, bahkan ada pula yang memaknai sebagai lambang kesuburan tanah dan pemberi kehidupan. Lebih tepatnya konsep motif mega mendung lebih mengarah pada gambaran kehidupan manusia yang harus memiliki jiwa pelindung dan pemberi manfaat bagi manusia lainnya”

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Irwan Maulana Yousup (2020), bahwa hakikat pemaknaan motif mega mendung lebih pada peniruan dari gambaran kehidupan manusia. Melihat fenomena apa yang sedang terjadi, yakni seorang raja harus melindungi rakyatnya, memberi pencerahan dan kesejahteraan bagi rakyatnya supaya kedamaian menyertai semua.

Makna ini hanya dilihat dari kaca mata para seniman pada saat itu “Era Raden Walangsungsang” yang sedang melihat fenomena dunia kerajaan.

Seiring berjalan waktu, motif mega mendung ini mendapat pengaruh dari budaya Tionghoa. Tepatnya pada masa kerajaan Sunan Gunung Jati. Pada saat itu Sunan Gunung Jati menikah dengan Putri Ong Tien, dan rombongan Putri Ong Tien membawa berbagai pernak-pernik hiasan dan keperluan isi rumah, seperti guci, piring, gelas, teko, dan termasuk pakaian yang semuanya bernuansa ornamen Tionghoa. Dengan berbagai barang bawaannya ternyata mampu memengaruhi motif batik Cirebon (Yousup, 2020). Dahulu batik asli Cirebon cenderung dengan warna gelap, seperti hitam, merah tua, dan cokelat. Namun setelah Tiongkok masuk, batik desa Trusmi mega mendung dominan lebih warna dasar cerah. Selain itu, motif mega mendung yang asli sebelumnya cenderung lonjong, lancip segitiga pada bagian akhirnya, tetapi setelah ada pengaruh Tionghoa motif mega mendung berupa bulatan, lingkaran pada bentuk mega mendungnya.

Berikut perbedaan motif mega mendung asli Cirebon dengan penambahan motif khas Tionghoa:.

<p>Motif asli batik mega mendung sebelum ada pengaruh dari Tionghoa (bentuk lancip pada bagian akhir).</p>	 <p>(sumber: dokumentasi peneliti, 12/11/2025)</p>
<p>Motif batik mega mendung setelah ada pengaruh Tionghoa (bentuk bulatan lingkaran pada bagian akhir).</p>	 <p>(sumber: dokumentasi peneliti, 6/1/2026)</p>

Melihat motif-motif di atas, jelas tampak perbedaan keaslian motif batik mega mendung asli Cirebon dengan pengaruh dari Tionghoa. Keduanya sama motif yang masih memiliki makna yang sama. Pengaruh motif khas Tionghoa terhadap motif mega mendung, dapat diartikan sebagai akulturasi antara budaya Cirebon dengan Tionghoa. Hal ini dapat diilustrasikan pada pernikahan antara Sunan Gunung Jati dengan Putri Ong Tien. Walaupun pernikahan mereka harmonis, rukun dan sama sama memiliki sifat-sifat yang sebagaimana dalam makna motif mega mendung, maka tidak disalahkan juga dengan adanya pengaruh budaya Tionghoa, artinya akulturasi budaya tersebut dapat menjadi contoh dan memperkuat makna terhadap motif batik mega mendung. Yang sebelumnya bermakna pelindung dan pemberi manfaat, setelah ada pengaruh motif Tionghoa maka motif mega mendung bermakna sebagai persatuan dan perdamaian yang direpresentasikan pada pernikahan Sunan Gunung Jati dengan putri Ong Tien.

### **Motif Batik Khas Tionghoa**

Sekitar abad 12 dan 13 para imigran Tionghoa masuk ke Indonesia, mereka bermukim di Jawa, seperti Indramayu, Cirebon dan Pekalongan. Mereka mudah berbaur dengan penduduk setempat. Salah satu pengaruh mereka adalah proses pembuatan motif-motif karya seni, model gambar baju, hiasan pernak-pernik dinding, dan alat-alat lainnya. Batik misalnya, motif batik Tionghoa identik dengan representasi sifat-sifat manusia yang positif. Para penduduk lokal mudah mengikuti dan mudah mempelajarinya. Para penduduk lokal menggemari motif-motif Tionghoa karena memiliki makna yang dalam bagi manusia.

Sebagaimana menurut Restiyati, D. (2021), Masyarakat lokal tertarik dengan aneka ragam motif batik Tionghoa karena mereka berharap menjadi pribadi yang positif, sesuai dengan gambaran pada motif tersebut. Oleh karena itu, dahulu motif-motif ini sering digunakan oleh kaum bangsawan dan hanya dipakai upacara adat keagamaan, namun seiring berjalannya waktu, motif bernuansa Tionghoa ini tidak lagi terbatas pada kelompok tertentu, melainkan dapat dikenakan oleh masyarakat secara umum sebagai representasi harapan untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Batik Tionghoa merupakan salah satu jenis batik yang memiliki nilai budaya dan simbolisme. Ilustrasi motif batik Tionghoa cenderung merepresentasikan binatang dan alam atau tumbuhan, seperti naga, burung Phoenix, kupu-kupu, bunga teratai ataupun sejenis lainnya. Representasi tersebut tidak hanya menonjolkan keindahan visual, tetapi motif-motif tersebut memiliki sarat makna yang berkorelasi dengan kepercayaan filosofi kehidupan.



Gambar 4.6 Motif Batik Asli Tionghoa  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 23/11/2025)

Motif ini dinamakan dengan motif burung Phoenix dengan perpaduan dedaunan dan warna dasar yang cerah. Ciri khas batik Tionghoa adalah penggunaan warna-warna yang cerah dan motif yang kaya. Warna-warna seperti merah tua, emas, putih atau krem adalah warna yang sering digunakan. Sebagaimana menurut Xiao Fei fei atau yang akrab dengan nama Olivia (2020) bahwa warna yang digunakan pada batik Tionghoa tentunya memiliki arti tertentu, serta produknya juga mempunyai arti filosofis seperti banji (lambang kebahagiaan), dan kelelawar (lambang nasib baik). Adapun filosofis burung phoenix menurut Raharjo (2025) bahwa burung tersebut bermakna keberuntungan.

Dalam proses pembuatannya motif batik Tionghoa sama dengan metode para perajin Batik Trusmi, yakni menggunakan metode tulis dan cap. Setiap garis dan pola dikerjakan secara manual. Sedangkan batik cap menggunakan stempel untuk mencetak motif sehingga proses pembuatannya lebih cepat. Hanya saja tingkat estetikanya penggunaan metode tulis lebih memiliki makna dan unik. Jadi, keduanya memiliki karakteristik yang berbeda, tetapi pada dasarnya keduanya sama-sama mempertahankan esensi dan keindahan.

### **Motif Batik Trusmi dengan Perpaduan motif Tionghoa**

Motif batik Trusmi selalu mengalami perubahan dari masa ke masa. Dahulu pembuatan batik Trusmi identik dengan identitas Cirebonnya “mega mendung”. Namun muncul adanya tuntutan konsumen dan persaingan usaha, maka identitas tersebut bisa melebur ataupun dipadukan dengan motif batik lain. Sebagaimana menurut Raharjo-pemerhati budaya desa Trusmi (2025), batik desa Trusmi Cirebon sebenarnya memiliki beberapa motif keaslian sendiri, seperti motif mega mendung, gerbang keraton dan paksinagaliman. Motif-motif

tersebut mulai dipadukan dengan ornamen-ornamen motif batik lain, termasuk Tionghoa. Pada tahun 2025, mayoritas batik Trusmi telah dipadukan dengan berbagai motif lain.

### **Batik Gerbang Keraton**



Gambar 4.7 Batik desa Trusmi dengan perpaduan motif Tionghoa  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 23/11/2025)

Salah satu motif batik yang bernuansa perpaduan antara motif Trusmi Cirebon dengan dengan motif Tionghoa diperoleh secara langsung. Unsur Trusmi Cirebon tampak pada penggunaan motif mega mendung dan gerbang keraton, sedangkan unsur Tionghoa diwujudkan melalui gambar naga yang saling berhadapan dengan ornamen dedaunan. Warna dasar merah tua mencerminkan kekhasan budaya Tionghoa yang dipadukan dengan warna hijau dan sentuhan keemasan.

Perpaduan motif tersebut merupakan representasi dari pernikahan antara Sunan Gunung Jati dengan putri Ong Tien, representasi filosofi kepercayaan yang sama, serta representasi dari kekuatan dan persatuan. Gerbang tersebut merepresentasikan bahwa manusia itu memiliki fase-fase kehidupan melalui gerbang usianya. Setiap fase tersebut harus didasari dengan kekuatan “naga”, keberanian “merah”, serta mega mendung sebagai pijakan untuk lebih bermanfaat. Terlepas demikian, filosofi kepercayaan bagi para penikmat dan perajin batik, dapat memiliki makna yang berbeda-beda tetapi konsepnya satu yaitu berupa pesan positif bagi kehidupan manusia.

### **Batik Paksi Naga Liman**



Motif batik Paksi Naga Liman  
(sumber: dokumentasi peneliti: 23/11/2025)

Motif batik paksi naga liman sering dikaitkan dengan kendaraan mitologis raja yang menggambarkan kekuasaan sekaligus tanggung jawab moral seorang pimpinan. Dalam jurnal penelitiannya Nurlaila Alfiannurdin (2024) yang berjudul Warisan Budaya Cirebon: Mengungkap Sejarah Dan Motif Batik Trusmi, "Motif Paksi Naga Liman memiliki nilai simbolis yang mendalam dan dianggap sebagai representasi keberuntungan dan kekuatan. Dalam budaya Tionghoa, naga dipandang sebagai hewan yang tangguh dan dihormati, dan lima ekornya melambangkan keberuntungan dan kepuasan." Motif ini merupakan salah satu motif khas yang memiliki makna simbolik mendalam dalam budaya Jawa, khususnya di lingkungan keraton. Secara etimologis, *Paksi* berarti burung, *Naga* berarti ular naga, dan *Liman* berarti gajah. Ketiga unsur tersebut menyimbolkan perpaduan antara kekuatan spiritual, kebijaksanaan, dan kekuatan duniawi. Menurut Raharjo dalam wawancaranya "Dalam konteks batik penggabungan ketiga unsur Paksi Naga Liman mencerminkan keseimbangan antara dunia atas, tengah dan bawah yaitu simbol harmoni antara manusia dengan alam semesta".

Dari sisi bahan pewarnaan, keduanya sama-sama menghasilkan tingkat kecorakan yang sama. Motif Tionghoa dominan lebih mencolok kadar warnanya, dan motif batik trusmi juga mampu mengimbangnya. Menurut Yusri-pengusaha batik desa Trusmi (2025), batik desa Trusmi merupakan salah satu batik yang memiliki dasar pewarnaan yang kuat, tahan lama dan lebih mencolok kadar pewarnaannya sehingga apabila dipadukan dengan berbagai motif manapun bisa. Terdapat keunikan tentang bahan dasar pewarnaan batik Trusmi yaitu air yang membedakan antar batik wilayah sekitarnya. Air di daerah Trusmi masih subur, segar dan kuat akan pembuatan bahan dasar batik. Begitupun di negara Tiongkok, pada masa Dinasti

Tang, teknik pewarnaan telah mencapai tingkat kecanggihan yang tinggi. Pakaian batik umumnya dikenakan oleh semua lapisan sosial, termasuk kaum bangsawan, warga biasa, dan Yueji para penari wanita yang terampil dalam musik dan tari (Lyu, at al. 2025).

Perpaduan motif merupakan suatu simbol budaya, sejarah dan tujuan yang sama. Setidaknya tujuan perpaduan motif itu untuk menarik pembeli, dan ada pengakuan bahwa motif tersebut merepresentasikan persaudaraan antara orang Trusmi Cirebon dengan masyarakat Tionghoa. Untuk itu, peneliti melihat motif perpaduan adalah kolaborasi yang kaya akan makna, kaya akan bahan dasar, dan kaya akan budaya.

## **SIMPULAN**

Berbagai analisis telah dilakukan terhadap judul “Peran Budaya Tionghoa dalam Perkembangan Batik Trusmi sebagai Produk Unggulan” di antaranya sebagai berikut: *Pertama*, budaya Tionghoa memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan batik Trusmi, khususnya dari sisi inspirasi dan variasi motif. Hal tersebut terlihat dari kedatangan Putri Ong Tien dari Tiongkok yang membawa berbagai ornamen dan corak khas Tionghoa yang kemudian memengaruhi perkembangan motif batik di Trusmi. Meskipun motif Mega Mendung pada dasarnya merupakan karya asli Raden Walangsungsang, pengembangan bentuk, model, dan variasinya banyak dipengaruhi unsur budaya Tionghoa. Selain itu, perpaduan budaya lokal dan budaya Tionghoa turut memperkaya nilai estetika batik Trusmi sehingga memiliki ciri khas berbeda dengan batik lain. Dengan demikian, budaya Tionghoa tidak hanya berperan sebagai pengaruh luar, tetapi juga sebagai unsur pendukung dalam proses perkembangan batik di Trusmi.

*Kedua*, budaya Tionghoa juga memberikan pengaruh terhadap cara pandang dan pemaknaan masyarakat Trusmi terhadap simbol-simbol budaya. Berbagai motif dan simbol yang berasal dari budaya Tionghoa mengandung filosofi kehidupan yang bersifat positif, seperti harapan akan kebaikan, keberuntungan, dan keharmonisan hidup. Nilai-nilai tersebut dapat diterima oleh masyarakat Trusmi karena memiliki kesamaan dengan nilai budaya lokal yang menjunjung pesan moral dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pengaruh budaya Tionghoa juga terlihat pada aspek pewarnaan batik. Budaya Tionghoa dikenal memiliki karakter warna yang lebih tajam dan kuat, sehingga memengaruhi teknik pewarnaan batik Trusmi. Kondisi kualitas air di wilayah Trusmi turut mendukung proses pewarnaan tersebut mampu menghasilkan warna yang cerah dan tajam sehingga pewarnaannya dapat bertahan

lama, maka kualitas warna batik Trusmi dapat menyerupai karakteristik warna pada batik nuansa Tionghoa.

Dengan demikian, budaya Tionghoa dipandang memiliki kontribusi signifikan dalam menjadikan batik Desa Trusmi sebagai salah satu produk unggulan. Semua itu karena adanya akulturasi budaya yang saling menguatkan, ada sisi sejarah, sisi pewarnaan, dan sisi pemaknaan. Intinya budaya Tionghoa memiliki peran inspirasi pada motif, inspirasi pada bahan dasar pewarnaan, dan inspirasi pada makna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfiannurdin, N., Tresna, P., & Ruhidawati, C. (2024). Warisan budaya Cirebon: Mengungkap sejarah dan motif batik Trusmi. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 415-423.
- Arwanto, H. (2017). Perkembangan batik Trusmi Cirebon dan pengaruh budaya Tionghoa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*.
- Farah Fauziyah Haqiqi, F. F. H., & Elen Inderasari, E. I. (2022). Moderasi Beragama Dalam Motif Batik “Tiga Negeri” (Tionghoa, Jawa, dan Arab) di Kota Lasem (Tinjauan Semiotika Sastra). *International Conference on Cultures & Languages*, 1(1), 229-270.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation Cultural and Signifying Practice*. The Open University. Sage Publication. Ltd.
- Hasanudin. (2009). *Ragam hias motif batik Trusmi Cirebon*. Jakarta: Kiblat Buku Utama.
- Khairunnisa, H. (2021). Analisis perkembangan batik Trusmi sebagai ikon kearifan lokal Cirebon. *Melancong: Jurnal Perjalanan Wisata, Destinasi, dan Hospitalitas*, 4(1), 1-9.
- Lyu, Zhennan, Xiaohui, Guo (2025). *A Bibliometric Visualization of Research Trends In Chinese Batik (1959-2024)*. Cogent Arts & Humanities. Vol. 12
- Muftisany, Hafidz (2023). *Inspirasi Bisnis: Batik Trusmi, Pesona Batik dari Cirebon*. Yogyakarta: Elementa Media.
- Priadana, M.S., & Sunarsih, D. (2021) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pascal Books
- Raharjo. (2025). *Wawancara*. Pegiat batik Desa Trusmi Cirebon. Dilaksanakan pada 23 November 2025 di Desa Trusmi, Cirebon.
- Restiyati, D. (2021). Makna motif dan warna batik peranakan Tionghoa di Banyumas. *Prajnaparamita*, 9(1).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Olivia. (2020). *Ringkasan umum kebudayaan masyarakat Tionghoa di Indonesia*. Kanisius.

Yuosup, I. M. (2020). Kajian ikonografi motif mega mendung Cirebon. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 3(2), 92–98. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.803>

Yusri. (2025). *Wawancara*. Pengusaha batik Desa Trusmi, Cirebon. Dilaksanakan pada 28 November 2025. Di Desa Trusmi, Cirebon.

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

Rina Wigianti<sup>1</sup>, Budi Hermawan<sup>2</sup>

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

Email: [rinaweilili@gmail.com](mailto:rinaweilili@gmail.com), [budi\\_bh1@yahoo.co.id](mailto: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<sup>h</sup>], m[m], f[f], d[t], t[t<sup>h</sup>], n[n], l[l], g[k], k[k<sup>h</sup>], h[h], z[c], c[c<sup>h</sup>], s[s], zh[tʂ], ch[tʂ<sup>h</sup>], sh[ʃ], r[r], j[tɕ], q [tɕ<sup>h</sup>], 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 <sup>a</sup>	.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 <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.239	1	39.239	10.178	.008 <sup>b</sup>
	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 <sup>a</sup>				
		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.

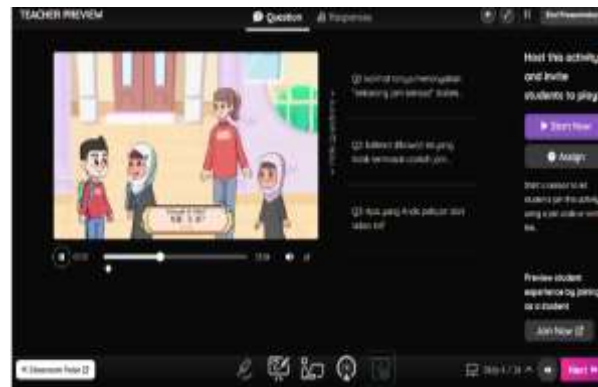
Berdasarkan kelemahan tersebut, siklus II dilakukan dengan fokus pada penguatan materi waktu kompleks, yaitu stuktur 差 (chà - kurang), serta penguatan

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

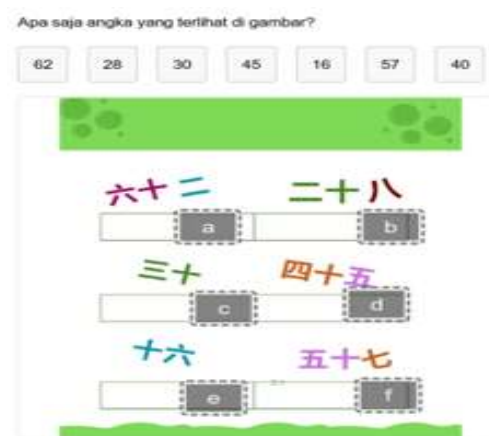


Gambar 7. Video pada Wayground

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 <sup>a</sup>	.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 <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	89.283	1	89.283	17.543	.001 <sup>b</sup>
	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 <sup>a</sup>			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients		
	B		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 Hanzi. 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. Kelemaham 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%

<b>Kelayakan Model</b>	F Hitung	10.178	17.543	Model Siklus 2 jauh lebih representatif
<b>Signifikansi Model</b>	Sig. (ANOVA)	0.008	0.001	Semakin signifikan ( $p < 0.05$ )
<b>Dampak Variabel (B)</b>	Unstandardized B	0.354	1.295	Dampak aplikasi naik signifikan per satuan
<b>Uji Pengaruh (t)</b>	t Hitung	3.190	4.188	Pengaruh variabel X terhadap Y semakin nyata
<b>Akurasi Prediksi</b>	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.