



Application of Online Draw and Guessing Game Gartic.io on Chinese Writing Skills of Students on Grade X IBB of SMA Laboratorium UM

Penerapan *Game Online* Tebak Gambar *Gartic.io* pada Keterampilan Menulis Bahasa Mandarin Siswa Kelas X IBB SMA Laboratorium UM

Rima Oktavia Anthonieta, Dewi Kartika Ardiyani*, Aiga Ventivani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: dewi.kartika.fs@fs.um.ac.id

Paper received: 31-8-2022; revised: 27-9-2022; accepted: 30-9-2022

Abstract

This research aims to describe the application of online draw and guessing game Gartic.io and the response of students on grade X IBB of SMA Laboratorium UM to online draw and guessing game Gartic.io on Chinese writing skills. Gartic.io is an online draw and guess game platform. Research method used in this study is a qualitative descriptive method. Data in this study was obtained from observation and students' questionnaires. Source of this research data is 28 students of grade X IBB at SMA Laboratorium UM. The implementation of online draw and guessing game Gartic.io at SMA Laboratorium UM went smoothly and in accordance with the Learning Implementation Plan. Students can participate well in all learning activities. Moreover, students can also guess and write simple vocabulary and sentences related to learning material in the game Gartic.io well. The drawback of online draw and guessing game Gartic.io is that Gartic.io must always be connected to the internet, so it cannot be used in offline learning without an internet network. The results showed that through the application of online draw and guessing game Gartic.io, students became more enthusiastic and actively participated in Chinese learning. Therefore, online draw and guessing game Gartic.io can be used as an alternative learning media in Chinese writing skills.

Keywords: draw and guessing; *Gartic.io*; writing skill

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan game online tebak gambar Gartic.io dan respons siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM terhadap game online tebak gambar Gartic.io pada keterampilan menulis bahasa Mandarin. Game Gartic.io adalah platform game tebak gambar online. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil lembar observasi dan hasil lembar angket siswa. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjumlah 28 siswa. Pelaksanaan penerapan game online tebak gambar Gartic.io di SMA Laboratorium UM berjalan lancar dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Siswa dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa juga dapat menebak serta menulis kosakata dan kalimat sederhana terkait materi di game Gartic.io dengan baik. Kekurangan game online tebak gambar Gartic.io adalah Gartic.io hanya dapat dimainkan saat tersambung ke internet, sehingga tidak dapat digunakan dalam pembelajaran luring tanpa jaringan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan game online tebak gambar Gartic.io siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin. Oleh karena itu, game online tebak gambar Gartic.io dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Kata kunci: tebak gambar; *Gartic.io*; keterampilan menulis

1. Pendahuluan

Pembelajaran daring merupakan salah satu jenis kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat teknologi. Keefektifan penggunaan pembelajaran daring sangat ditentukan oleh jaringan internet yang berfungsi sebagai penunjang utama agar tujuan pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik (Mansyur, 2020). Menurut Galuh (2021) saat pembelajaran daring dilakukan, pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan baik agar pengajaran yang diberikan menjadi efektif dan terciptanya lingkungan serta suasana belajar yang kondusif, kreatif dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran daring juga mempengaruhi pembelajaran bahasa Mandarin, terutama empat keterampilan berbahasa.

Menurut Silabus dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016), keterampilan berbahasa Mandarin terdiri dari 听力 [tīnglì] 'menyimak', 口语 [kǒuyǔ] 'berbicara', 阅读 [yuèdú] 'membaca', dan 写作 [xiězuò] 'menulis'. Keempat keterampilan berbahasa ini sangatlah penting karena saling terkait satu sama lain. Hal ini didukung dengan pendapat dari Vanola (2016) bahwa sebagai salah satu keterampilan berbahasa, keterampilan menulis memiliki peranan penting untuk merangsang siswa dalam mengutarakan ide dan pendapat dalam bentuk tulisan. Albab (2020) juga menyatakan bahwa untuk menguasai keterampilan menulis bahasa Mandarin, perlu memperhatikan aspek-aspek seperti aspek penguasaan kosakata, pola tata bahasa, dan penulisan aksara 汉字 [hànzì] yang tepat.

Menurut Hwat (Aurita, 2020) penulisan dalam bahasa Mandarin dibagi menjadi dua, yaitu penulisan aksara China 汉字 [hànzì] dan 拼音 [pīnyīn]. Pada dasarnya, 汉字 [hànzì] tidak memiliki alfabet fonetis, tetapi dalam beberapa sistem bunyi bahasa Mandarin dapat dituliskan dalam karakter latin, bentuk standar yang digunakan dikenal sebagai 拼音 [pīnyīn] atau secara harfiah berarti huruf ejaan. Hwat (dalam Aurita, 2020) juga menjelaskan bahwa penulisan aksara dengan urutan guratan yang benar sangat penting agar aksara tersebut terlihat benar. Penulisan aksara China memiliki dua aturan dasar yang harus diikuti, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Penulisan 拼音 [pīnyīn] harus berkesinambungan dengan 汉字 [hànzì], karena 拼音 [pīnyīn] merupakan ejaan dari cara membaca 汉字 [hànzì].

Zhou (2007) mengemukakan bahwa 最基本的笔画有以下八种, 即点, 横, 竖, 撇, 捺, 提, 折, 钩。 [Zuì jīběn de bǐhuà yǒu yǐxià bā zhǒng, jí diǎn, héng, shù, piē, nà, tí, zhé, gōu]. Pernyataan Zhou di atas berarti terdapat delapan guratan dasar 汉字 [hànzì] meliputi titik, garis malang, tegak lurus, lambaian kiri ke bawah, lambaian kanan ke bawah, tarik ke atas, tekuk, dan bentuk kail. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis 汉字 [hànzì] merupakan dasar dari keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Pembelajaran daring ini juga dilaksanakan di SMA Laboratorium UM, khususnya kelas X IBB dalam mata pelajaran bahasa Mandarin. Berdasarkan wawancara pra-penelitian yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Mandarin di SMA Laboratorium UM, diperoleh pernyataan bahwa keadaan siswa kelas X IBB dalam mata pelajaran bahasa Mandarin sudah cukup baik. Guru memanfaatkan PowerPoint, Video, dan buku paket sebagai media penyampaian materi. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengalami beberapa kendala, yaitu siswa

mengalami kesulitan dalam penulisan aksara 汉字 [hànzì] dan kurangnya minat beberapa siswa dalam bahasa Mandarin. Pernyataan tersebut didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suryabrata (2013) bahwa terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Pengaruh dari faktor internal meliputi konsentrasi siswa, rasa ingin tahu, dan motivasi siswa dalam belajar. Pengaruh dari faktor eksternal meliputi motivasi dari guru dan orang tua, ketersediaan fasilitas belajar, serta kondisi lingkungan sekitar. Namun, karena elemen-elemen ini terbatas pada ruang virtual, tidak mudah bagi guru untuk mengendalikannya. Keterbatasan elemen-elemen yang mendukung kelancaran pembelajaran virtual mengharuskan guru melakukan sesuatu agar kondisi kelas dapat terkendali.

Ardiyani dan Kurniawan (2020) mengemukakan bahwa selama pembelajaran daring guru didorong untuk menunjukkan kreativitas dalam mengajar dan mengelola kondisi kelas, tergantung pada kebutuhan siswa dan keadaan saat ini. Salah satunya melalui penggunaan metode ataupun media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan guru bahasa Mandarin SMA Laboratorium UM, salah satu media penyampaian materi yang digunakan selama pembelajaran adalah media PowerPoint. Menurut Alfia (2014) hal tersebut dapat menurunkan antusiasme siswa dan menyebabkan rasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang digunakan dapat membantu penyerapan materi dengan baik. Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sangatlah penting. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan inovatif akan sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yulianti & Wahyuningtyas, 2018). *Game online* dapat menjadi alternatif terbaik.

Dengan keberanekaragaman media pembelajaran saat ini, salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan adalah *game online* tebak gambar *Gartic.io*. *Game Gartic.io* adalah platform *game* tebak gambar online yang diproduksi oleh *Onrizon Social Games* pada tahun 2017 dan dapat dimainkan tanpa mendaftarkan diri. Pemain hanya perlu menebak petunjuk yang digambar oleh lawan atau teman sebelum waktu yang diberikan habis. Kleiman, Meijer, dan Janssen (2020) juga menyatakan bahwa *Gartic.io* menawarkan platform menggambar untuk menebak kata-kata yang akan digambar.

Platform *Gartic.io* menyediakan ruang dan tema yang bisa disusun oleh pemainnya sendiri. *Gartic.io* memiliki 13 tema yang telah tersedia dan dapat langsung dimainkan, yaitu tema umum, makanan, Minecraft, hewan, Naruto, obyek, *anime*, bendera, game, pekerjaan, logo, film, dan Pokemon. Selain tema yang telah disediakan, *Gartic.io* juga mendukung pembuatan tema sendiri. Salah satu contoh pembuatan tema sendiri ini adalah tema materi pelajaran bahasa Mandarin. Jumlah minimum pemain *Gartic.io* adalah 5 orang dan jumlah maksimum 50 orang. Untuk membuat ruangan baru, host atau tuan rumah harus membuat minimal 50 kata dan terdapat 3 tingkat kesulitan dari mudah, sedang hingga sulit.

Keunggulan yang dimiliki oleh *game online Gartic.io* adalah dapat dimainkan secara online bersama dengan teman sebaya juga guru, serta *game Gartic.io* dapat dioperasikan di gawai ataupun *laptop*, selama gawai/*laptop* tersebut tersambung ke jaringan internet. Selain itu, *game Gartic.io* juga tersedia lebih dari 50 bahasa. Salah satu bahasa yang digunakan adalah

bahasa Mandarin. Hal ini membuat *game Gartic.io* cocok digunakan sebagai media pembelajaran online, khususnya dalam keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, melalui penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* diharapkan dapat membantu keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa. Hal ini dikarenakan peneliti menemukan bahwa permainan ini dapat menstimulus siswa agar lebih sering menulis menggunakan 汉字 [*hànzì*], serta menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Mandarin.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 siswa. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru model. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) data aktivitas siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM selama penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin, dan (2) respons siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM terhadap penggunaan *game online* tebak gambar *Gartic.io* dalam pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh tiga *observer* dan angket yang diberikan kepada siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar angket.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data Sugiyono (2018), yaitu mengumpulkan data, mengelompokkan dan memilah data, memaparkan data secara deskriptif, dan menyimpulkan data. Setelah analisis data dilakukan, pengecekan keabsahan data dengan teknik triangulasi perlu dilakukan untuk membuktikan bahwa tidak ditemukan kesalahan data dalam penelitian. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi dengan data hasil angket. Setelah itu, peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan menyusun laporan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin dilaksanakan di SMA Laboratorium UM. Penelitian ini dilakukan secara luring dan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 23 Mei 2022. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjumlah 28 siswa dengan satu siswa tidak bisa menghadiri pembelajaran karena sakit. Kegiatan penelitian berlangsung pada jam ke 10-11 yaitu jam 11.00 – 12.30 WIB dengan durasi 3×30 menit di ruang kelas X IBB SMA Laboratorium.

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti berperan sebagai guru model yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu oleh guru Bahasa Mandarin SMA Laboratorium UM, Windi Amalina Nurcahyani, S.Pd dan dua orang teman sejawat dari Prodi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang sebagai *observer* penelitian. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Materi yang digunakan berasal dari buku paket “来我们学习汉语 [*lái wǒmen xuéxí hànyǔ*] Mari Kita Belajar Bahasa Mandarin” KD 3.8 dan 4.8 bertema pengenalan diri dengan subtema nama arah (方向), letak dan posisi.

3.1. Penerapan *Game Online* Tebak Gambar

Pada saat kegiatan penelitian dilakukan, peneliti menerapkan permainan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media sebagai sarana alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sejalan dengan pendapat Kustiawan (2016) bahwa dalam konteks pembelajaran, media dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses penyampaian materi secara menarik kepada siswa. Media yang diterapkan pada penelitian ini adalah *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Peneliti berharap dengan penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* ini dapat membantu siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM pada keterampilan menulis bahasa Mandarin.

Keterampilan menulis dianggap penting guna menjadi salah satu opsi bagi siswa untuk mengekspresikan diri. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dini dan Tressyalina (2017) bahwa siswa dapat menerapkan keterampilan menulis untuk meningkatkan kreativitas sehingga ilmu pengetahuan serta informasi yang diperoleh dapat dikenal oleh orang lain. Kusumaningsih, Sudiatmi, dan Mulyati (2013) juga mengungkapkan bahwa mengasah keterampilan menulis sangat penting bagi siswa karena memerlukan ide, ilmu pengetahuan, maupun pengalaman hidup.

Game Gartic.io merupakan permainan berbasis online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Game Gartic.io* dapat dijadikan sebagai opsi alternatif untuk pembelajaran keterampilan menulis. Hal ini dikarenakan *game Gartic.io* termasuk dalam kategori permainan tebak gambar interaktif. Pernyataan tersebut senada dengan Oktaviana (2016) yang mengungkapkan bahwa permainan tebak gambar merupakan permainan asah otak sederhana yang memanfaatkan media gambar. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* diselaraskan dengan kegiatan yang diurutkan oleh peneliti dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti, penelitian ini tersusun menjadi tiga kegiatan pembelajaran, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjabaran dari tiga kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi tiga *observer*.

Data hasil observasi kegiatan awal pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjawab salam saat guru memberi salam dalam bahasa Indonesia dan bahasa Mandarin. Saat guru melakukan presensi, siswa aktif memberikan respons. Guru bersama guru pamong dan siswa berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat aktif merespons stimulus yang diberikan, terutama pada saat guru menyampaikan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi ini, *observer 2* menyatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang bermain ponsel saat guru memberikan stimulus.

Pada data hasil observasi kegiatan inti pembelajaran, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru dibantu dengan PPT dan *Handout* terkait materi nama arah (方向), letak dan posisi. Berdasarkan hasil observasi ini, *observer 2* dan *3* menyatakan bahwa selama guru menjelaskan materi nama arah (方向), letak dan posisi, beberapa siswa di baris belakang terlihat bercengkrama dengan teman. Hal ini disebabkan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru terdengar samar untuk siswa yang berada di barisan belakang.

Tabel 1. Lembar observasi penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*

No.	Aspek yang diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1.	Siswa aktif merespon stimulus yang diberikan guru terkait materi nama arah (方向), letak dan posisi.	√	
		01	
		02	
		03	
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi nama arah (方向), letak dan posisi melalui handout dan PPT.	√	
		01	
		02	
		03	
3.	Siswa mampu memahami materi nama arah (方向), letak dan posisi yang diberikan guru.	√	
		01	
		02	
		03	
4.	Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait <i>game online Gartic.io</i> .	√	
		01	
		02	
		03	
5.	Siswa mampu menebak petunjuk berupa gambar yang memuat tentang kosakata dan kalimat sederhana materi nama arah (方向), letak dan posisi.	√	
		01	
		02	
		03	
6.	Siswa mampu menulis aksara Mandarin dan dialog sederhana tentang materi nama arah (方向), letak dan posisi yang telah dijelaskan.	√	
		01	
		02	
		03	
7.	Siswa terlihat antusias dan aktif selama bermain <i>game online Gartic.io</i> .	√	
		01	
		02	
		03	
8.	Seluruh siswa mengikuti permainan <i>Gartic.io</i> .		√
			01
			02
			03

Pada saat guru bertanya mengenai pemahaman siswa terkait materi nama arah (方向), letak dan posisi, siswa mampu memahami materi nama arah (方向), letak dan posisi. Hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa yang dapat menulis kosakata baru materi nama arah (方向), letak dan posisi di di papan tulis serta dialog sederhana dengan baik dan sesuai dengan urutan guratan (笔画). Namun, selama proses penulisan guratan, *observer 2* menyatakan bahwa beberapa siswa terlihat bercengkrama saat percakapan mengenai materi nama arah (方向), letak dan posisi. Siswa juga tidak terbiasa menulis menggunakan *hanzi* dikarenakan kurangnya latihan dalam keterampilan menulis bahasa Mandarin. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariningtyas (2018) bahwa keterampilan menulis bahasa Mandarin tidak dapat diperoleh secara instan dan harus selalu dilatih dan dipraktekkan secara teratur.

Setelah pembahasan materi nama arah (方向), letak dan posisi telah tersampaikan dan guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan *game Gartic.io*. Saat guru memberikan penjelasan, siswa terlihat memperhatikan dengan seksama mengenai aturan permainan *game Gartic.io*. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan ketiga *observer* serta respons siswa yang terlihat antusias serta sebagian besar siswa telah mengenal *game Gartic.io*. Hal ini senada

dengan pendapat Hendrawati (2018) yang menyatakan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan santai, namun tetap mempertahankan kondisi belajar yang kondusif. Oleh karena itu, proses penjelasan aturan bermain *game Gartic.io* dapat berjalan dengan lancar.

Sebelum permainan *Gartic.io* dimulai, siswa dibagi menjadi empat kelompok besar, dalam hal ini siswa langsung aktif mencari teman sekelompok dan duduk dengan tertib. Ketiga *observer* menyatakan bahwa pada saat permainan *Gartic.io* berlangsung, siswa mampu menggambarkan petunjuk kosakata dan kalimat sederhana yang ditampilkan. Selain itu, siswa juga mampu menebak petunjuk gambar yang memuat kosakata dan kalimat sederhana mengenai materi nama arah (方向), letak dan posisi. Siswa pun mampu menulis jawaban dari petunjuk gambar dengan menggunakan *hanzi* dengan baik dan benar. Ketika permainan *Gartic.io* berlangsung, *observer 2* dan *observer 3* menyatakan bahwa terdapat dua siswa belum mengunduh *keyboard hanzi*. Hal ini menyebabkan dua siswa tersebut kesulitan menulis jawaban menggunakan *hanzi* saat bermain *game Gartic.io*. Sembari menunggu giliran, siswa lain mendapat tugas untuk membuat dialog sederhana menggunakan kosakata materi nama arah (方向), letak dan posisi. Terlihat dialog sederhana yang siswa hasilkan menggunakan *hanzi* yang benar serta tata bahasa yang sesuai.

Selama permainan berlangsung, ketiga *observer* menyatakan bahwa siswa terlihat antusias dan aktif selama bermain *Gartic.io*. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang menunggu giliran untuk menggambar, dan ketegangan yang dirasakan karena menunggu untuk menjawab petunjuk dari teman yang mendapat giliran menggambar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kurniawan, Prastowo, Darussalim, & Harahap (2017) bahwa antusiasme belajar adalah sikap individu yang menunjukkan semangat dan termotivasi dari dalam diri tanpa paksaan. Sikap antusiasme ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan menerapkan *game Gartic.io* dapat berjalan lancar.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, pernyataan ketiga *observer* menyatakan bahwa tidak seluruh siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM mengikuti proses pembelajaran dan permainan *Gartic.io*. Hal ini dikarenakan terdapat satu siswa yang tidak dapat menghadiri pembelajaran dikarenakan sakit. Selama proses permainan *Gartic.io* berlangsung, terdapat dua siswa tidak dapat mengikuti permainan dikarenakan ponsel rusak. Siswa juga dapat menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru dengan baik. Setelah itu, siswa pun menjawab salam dari guru menggunakan bahasa Mandarin “谢谢老师，再见！” [xièxiè lǎoshī, zàijiàn!] “Terima kasih, bu guru. Sampai jumpa!”. Berdasarkan data hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* dapat terlaksana dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun.

3.2. Respons Siswa terhadap *Game Online* Tebak Gambar *Gartic.io*

Lembar angket bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Lembar angket dibagikan kepada 27 siswa setelah kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin berakhir. Berikut hasil lembar angket siswa dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Lembar angket respons penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	<i>Gartic.io</i> mudah di akses melalui smartphone/laptop.	10	17		
2.	<i>Gartic.io</i> menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin.	7	20		
3.	<i>Gartic.io</i> membantu meningkatkan keterampilan menulis bahasa Mandarin saya.	3	24		
4.	<i>Game Gartic.io</i> membantu saya belajar materi nama arah (方/向), letak dan posisi dengan mudah.	8	19		
5.	Saya merasa bersemangat belajar menulis bahasa Mandarin dengan <i>Gartic.io</i>	9	18		
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan <i>Gartic.io</i> dalam belajar menulis bahasa Mandarin.	6	21		

Berdasarkan data hasil lembar angket yang diisi oleh siswa, dapat diketahui bahwa siswa memberikan respon positif saat pembelajaran bahasa Mandarin dengan menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan pada saat proses bermain *Gartic.io*, siswa dapat mengakses *game Gartic.io* dengan mudah. Hal ini disebabkan siswa dapat belajar dari berbagai sumber dan media, tidak hanya menggunakan sumber belajar konvensional seperti buku. Pernyataan ini didukung oleh Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa selama proses pembelajaran. Rangsangan yang diberikan ini akan mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Selain itu *game Gartic.io* juga menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis bahasa Mandarin. Hal ini dikarenakan selama penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*, siswa dilatih untuk menulis menggunakan hanzi ketika menulis kosakata dan kalimat sederhana bahasa Mandarin. *Game Gartic.io* juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Hal ini disebabkan pada saat proses penerapan *game Gartic.io*, siswa diharuskan menuliskan kosakata dan kalimat sederhana menggunakan hanzi yang tepat, sehingga siswa akan terbiasa menulis dengan hanzi. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Heriadi (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide dan gagasan secara tertulis, yang dapat diperoleh melalui latihan secara teratur. Hal ini memungkinkan individu untuk mengungkapkan apa yang ingin disampaikan dalam bentuk tulisan.

Selanjutnya siswa setuju bahwa *game Gartic.io* dapat membantu siswa dalam belajar materi nama arah (方/向), letak dan posisi. Hal ini disebabkan tampilan *game Gartic.io* yang menarik, mudah dioperasikan serta terdapat fitur menggambar. Fitur menggambar ini mempermudah siswa untuk mengekspresikan kosakata atau kalimat sederhana bahasa Mandarin serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan Sholihah (2017) yang mengemukakan bahwa penggunaan media gambar juga berperan positif sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan suasana kelas. Media gambar memungkinkan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa dengan menjelaskan sesuatu melalui gambar dari perspektif siswa sendiri. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yaitu menerapkan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM dapat terlaksana dengan baik.

4. Simpulan

Penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io* pada keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa kelas X IBB SMA Laboratorium UM berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Siswa dapat menulis kosakata, kalimat sederhana, dan dialog sederhana materi nama arah (方/向), letak dan posisi di *game Gartic.io* dengan guratan dan tata bahasa yang benar. Pada saat penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*, pembelajaran berlangsung lancar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sebagian besar siswa dapat mengoperasikan *game Gartic.io* secara mandiri. Terdapat beberapa kendala yang siswa temui saat penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*. Kendala yang ditemui siswa saat penerapan *game online* tebak gambar *Gartic.io*, yaitu terdapat dua siswa terlambat mengikuti permainan karena belum mengunduh *keyboard hanzi*. Kemudian terdapat dua siswa yang tidak dapat mengikuti permainan karena ponsel rusak. *Game online* tebak gambar *Gartic.io* mendapatkan respons positif dari siswa yaitu *game online* tebak gambar *Gartic.io* dapat meningkatkan semangat dan rasa antusias siswa dalam belajar bahasa Mandarin, terutama keterampilan menulis. Melalui *game online* ini, siswa dapat menulis aksara *hanzi* dengan mengikuti urutan guratan dan tata bahasa yang baik dan benar. Fitur menggambar yang tersedia di *game Gartic.io* mempermudah siswa mengekspresikan kosakata dan kalimat sederhana yang akan ditulis di *game Gartic.io*. Selain kemudahan yang diberikan, *game Gartic.io* juga memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet, sehingga pembelajaran dengan menggunakan *game Gartic.io* tidak dapat dilaksanakan dalam pembelajaran luring tanpa jaringan internet.

Daftar Rujukan

- Albab, D. U. (2020). *Penggunaan media truth or dare card untuk keterampilan menulis siswa kelas XII Lintas Minat Bahasa Mandarin SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Alfia, E. H. (2014). *Pengembangan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis website dengan tema kennenlernen untuk X Bahasa SMAN 1 Tumpang Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Ardiyani, D. K., & Kurniawan, D. (2020). Policy and curriculum of study program of German Language Education at the State University of Malang in welcoming the needs of German language teachers in Indonesia in the era of industrial revolution 4.0. *KnE Social Sciences*. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6465>
- Ariningtyas, P. S. (2018). Penerapan metode resitasi dalam pembelajaran menulis hanzi pada siswa kelas X SMA Wijaya Putra Surabaya tahun pelajaran 2018/2019. *Mandarin Unesa*, 1(3). Retrieved from <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/26396>
- Aurita, A. (2020). *Penerapan media buku harian (riji) untuk melatih keterampilan menulis bahasa Mandarin mahasiswa angkatan 2018 offering B Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Dini, R., R., S., & Tressyalina. (2017). Hubungan penguasaan kosakata bidang jurnalistik dengan keterampilan menulis teks berita siswa kelas XII SMK Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 257–263. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/8649>
- Galuh, R. D. (2021). *Pengembangan bahan ajar digital berbasis aplikasi Flip PDF Professional dengan tema keluarga untuk keterampilan menulis bahasa Mandarin siswa SMA kelas XI* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Hendrawati, E. D. (2018). *Penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika untuk pengembangan karakter siswa di SMP Negeri 24 Surakarta* (Unpublished master's thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta). doi: <http://eprints.ums.ac.id/62196/>
- Heriadi, B. (2022). Keefektifan media power point dalam keterampilan menulis hanzi 汉字 siswa kelas VIII SMP Frater Makassar. *Wen Chuang: Journal of Foreign Language Studies, Linguistics, Education, Literatures, Cultures, and Sinology*, 1(2), 62–70. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/WenChuang/article/view/31462>

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus Bahasa Mandarin Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Kleiman, F., Meijer, S., & Janssen, M. (2020). Gaming for meaningful interactions in teleworking lessons learned during the covid-19 pandemic from integrating gaming in virtual meetings. *Digital Government: Research and Practice*, 1(4), 1–5. doi: <https://doi.org/10.1145/3416308>
- Kurniawan, A. S., & Prastowo, P., Darussalim, & Harahap, L. P. (2017). Antusiasme belajar siswa kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa pada Lintas Minat Biologi di MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117. doi: <https://doi.org/10.24114/jpp.v5i1.8451>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).
- Kusumaningsih, D., Sudiatmi, T., & Mulyati, S. (2013). *Terampil berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. doi: <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. doi: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviana, P. (2016). *Pengembangan game tebak gambar bahasa Prancis berbasis android pada keterampilan menulis siswa kelas XI* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/36280/>
- Sholihah. (2017). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran mufrodat. *Tarling: Journal of Language Education*, 1(1), 62–76. doi: <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif (3 ed.)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Vanola, D. (2016). Hubungan penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis karangan sederhana dalam bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa MA Raudlatul Muta'allimin Babat Lamongan. *Mandarin Unesa*, 1(01). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/16042>
- Yulianti, L., & Wahyuningtyas, D. T. (2018). Perbedaan hasil belajar IPS antara model pembelajaran konvensional berbantuan media gambar dengan model pembelajaran talking stick berbantuan media power point di kelas III SDN Turirejo 02 Lawang Malang tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 78–84. doi: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2352>
- Zhou, J. (2007). *Terobosan huruf Tionghoa*. Beijing: Peking University Press.