



Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pemahaman *Hanzi* dan *Pinyin* Pada Kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya

Wordwall 媒体在泗水国立第二职业高中动画专业二年级学生汉字与拼音理解能力提升中的应用

Savira Pratista Putri ¹

savira.22046@mhs.unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya

Urip Zaenal Fanani ²

zaenalfanani@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:

Wordwall;
Media Pembelajaran;
Hanzi;
Pinyin;
Bahasa Mandarin;
Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap *Hanzi* dan *Pinyin* dalam pembelajaran bahasa Mandarin yang masih cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga memiliki keterbatasan dalam menarik minat belajar serta belum memberikan hasil pembelajaran yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai seberapa baik pemahaman siswa terhadap *Hanzi* dan *Pinyin* menggunakan media *Wordwall* dan untuk mengetahui bagaimana perasaan mereka tentang penggunaannya. Model Desain *Pretest-Posttest* Satu Kelompok digunakan dalam metodologi kuantitatif pra-eksperimental penelitian ini. 36 siswa dari kelas XI Animasi 1 SMK Negeri 2 Surabaya dijadikan subjek penelitian. Tes (*pretest* dan *posttest*), survei respon siswa, dan observasi termasuk metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Uji *Wilcoxon*, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan seberapa sukses media *Wordwall* digunakan dalam pendidikan. Skor *posttest* yang lebih tinggi daripada *pretest* menunjukkan peningkatan hasil belajar. Terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, menurut temuan uji *Wilcoxon*, yang menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$. Selain itu, reaksi siswa terhadap penggunaan media *Wordwall* termasuk dalam kategori "sangat positif". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif alternatif dan bermanfaat untuk membantu siswa kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya memahami *Hanzi* dan *Pinyin*.



摘要



关键词: *Wordwall*、学习媒体、汉字、拼音、汉语学习、学习成果

本研究以学生在汉字与拼音理解方面较低为背景。在当前汉语教学中，仍然倾向于采用传统教学方法，这在吸引学习兴趣方面存在一定局限，且尚未达到最佳的学习效果。本研究旨在描述 *Wordwall* 教学媒体的应用，分析其在提升汉字与拼音理解方面的有效性，并了解学生对其使用的反应。本研究采用定量研究方法，研究类型为前实验设计 (*One-Group Pretest - Posttest Design*)。研究对象为泗水国立第二职业高中 (SMK Negeri 2 Surabaya) 动画专业二年级一班的 36 名学生。数据收集技术包括课堂观察、测试 (前测与后测) 以及学生反应问卷。数据分析采用描述性统计、*Shapiro - Wilk* 正态性检验以及 *Wilcoxon* 符号秩检验。研究结果表明，*Wordwall* 教学媒体在课堂中的应用效果非常良好。学习成绩有所提升，具体表现为后测成绩高于前测成绩。*Wilcoxon* 检验结果显示显著性水平小于 0.05，说明在实施教学干预前后存在显著差异。此外，学生对 *Wordwall* 的使用反应处于“非常积极”类别。综上所述，*Wordwall* 教学媒体在提升泗水国立第二职业高中动画专业二年级学生汉字与拼音理解方面是有效的，并可作为一种具有互动性的替代教学媒体加以应用。

PENDAHULUAN

Bahasa berperan sangat penting sebagai sarana komunikasi, khususnya dalam menghadapi era globalisasi yang terus berkembang. Melalui bahasa, individu dapat saling berinteraksi, memahami perbedaan, serta menjalin kerja sama dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk memberikan kemampuan komunikasi yang lebih komprehensif kepada siswa di Indonesia, beragam metode pembelajaran bahasa dalam konteks pendidikan sangatlah penting. Salah satu bahasa terpenting di dunia, selain bahasa Inggris, adalah bahasa Mandarin, yang semakin diakui di Indonesia (Haryanti, 2011: 137). Salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan secara luas di berbagai negara adalah bahasa Mandarin. Hal ini berkaitan dengan jumlah penutur yang sangat besar serta pengaruh Tiongkok dalam berbagai bidang. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya minat masyarakat, termasuk di Indonesia, untuk mempelajari bahasa Mandarin karena sekitar 20% dari populasi dunia adalah penduduk Tiongkok (Suprayogi dkk, 2013). Hal tersebut terlihat dari banyaknya lembaga pendidikan di Indonesia, baik formal maupun nonformal, yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran utama dalam kurikulum.

Ketika belajar bahasa Mandarin dibahas 汉字 (Hanzi) dan 拼音 (Pīnyīn) yang berarti yang tidak bisa diabaikan. Keduanya saling terkait seperti dua sisi dari koin yang tidak dapat dipisahkan (Anam, 2013: 2). Untuk meningkatkan pemahaman siswa, diperlukan strategi pengajaran yang inovatif dan efektif. Unsur pentingnya adalah media pembelajaran, yang berfungsi sebagai saluran bagi guru untuk berkomunikasi dengan siswa melalui sumber daya, teknologi, atau bahkan orang lain,



sehingga ketersediaan materi pendidikan sangat penting untuk efektivitas inisiatif pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Mayasari dan Amri (2020: 2), *Wordwall* adalah salah satu contoh media yang membantu siswa dan meningkatkan kualitas Pendidikan mereka. Media *Wordwall* menyediakan berbagai contoh yang ditampilkan dalam permainan yang mudah diakses melalui *wordwall.net* (Zahrani, 2023: 3).

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa mengalami hambatan dalam menulis *Hanzi* dan memahami *Pinyin*, selain itu, peserta didik masih kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar belum optimal dan banyak yang belum mencapai KKM. Kondisi tersebut menjadi bukti bahwa diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan bersifat interaktif. Pemilihan *Wordwall* dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih konvensional dan belum dapat menghadirkan pengalaman belajar yang mendorong keaktifan bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan *Wordwall* pada materi *Hanzi* dan *Pinyin* di tingkat SMK masih terbatas, khususnya untuk siswa kelas XI Animasi di SMK Negeri 2 Surabaya yang masih dalam tahap awal mempelajari bahasa Mandarin.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Surabaya untuk menghubungkan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif dengan praktik yang masih berlangsung. Diharapkan penggunaan *Wordwall* akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak tidak hanya memahami bentuk huruf dan pengucapan, tetapi juga mendorong pembelajaran mandiri. Selain menjadi referensi akademis tentang efektivitas media interaktif digital dalam pembelajaran bahasa asing di pendidikan vokasional, penelitian di SMK Negeri 2 Surabaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru bahasa Mandarin dalam mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengatasi keterbatasan yang ada sekaligus memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, yang berakar pada paradigma positivisme dan telah lama dimanfaatkan dalam berbagai kajian ilmiah yang bertujuan untuk menganalisis perbedaan efektivitas pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Pendekatan ini bersifat objektif, terukur, dan sistematis, dengan penyajian data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis melalui teknik statistik untuk menghasilkan temuan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2023: 16). Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental sebagai metodologi penelitiannya. Karena hanya ada satu kelompok eksperimen dan tidak ada kelompok kontrol, maka digunakan Desain Pra-Tes–Pasca-Tes Satu Kelompok. Perbandingan antara pra-tes dan pasca-tes digunakan untuk menjelaskan perubahan hasil belajar. Sugiyono (2013: 75) menjelaskan paradigma desain penelitian sebagai berikut:

O₁ X O₂



Keterangan:

- O₁ = Nilai *pretest* (sebelum dilakukan *treatment*)
X = Perlakuan (Permainan media *Wordwall*)
O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberikan *treatment*)

Sampel dan subjek penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2023: 133), di mana peneliti memilih satu kelompok atau kelas yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI Animasi 1 yang diambil dari seluruh siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Surabaya, yang berjumlah 876 siswa menjadi populasi dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran *Hanzi* dan *Pinyin*.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi yang selaras dengan tujuan penelitian. Berikut adalah beberapa alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini: (1) Observasi digunakan untuk melihat apa yang dilakukan guru dan siswa saat mereka belajar (Sugiyono, 2023: 203). (2) Tes berupa soal yang digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa tentang bagaimana *treatment* eksperimental memengaruhi hasil belajar mereka sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (Rukmana, 2024: 24). Butir soal disusun untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi *Hanzi* dan *Pinyin*. Butir soal harus jelas, relevan, tidak mengandung ambiguitas, serta memiliki kesesuaian dengan materi yang diuji. Terdapat dua tes yang akan dilakukan, yaitu *pretest* dan *posttest* yang kemudian hasilnya dibandingkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall*.

Strategi analisis data untuk menganalisis data yang diperoleh dari instrumen penelitian. Analisis data dalam penelitian ini melibatkan validasi hasil dengan bantuan ahli Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Surabaya, pengecekan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* ($\alpha > 0,70$ = reliabel), analisis hasil menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* atau *Kolmogorov-Smirnov* (Sig. $> 0,05$ = normal), dan pengujian hipotesis menggunakan Uji t Sampel Berpasangan atau Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon* (Asymp Sig. (2-tailed) $< 0,05$ = H_a diterima, H₀ ditolak) jika data tidak terdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, 36 siswa kelas XI Animasi 1 di SMK Negeri 2 Surabaya berpartisipasi dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui kombinasi survei respon siswa, tes pra dan pasca, serta observasi langsung. Studi ini dilakukan selama dua sesi, menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran *Pinyin* dan *Hanzi*.

Keterlibatan siswa dinilai sangat baik berdasarkan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran. Siswa siap belajar, memperhatikan dengan saksama, dan aktif terlibat dalam proses



pembelajaran *Wordwall* pada sesi pertama, dengan aktivitas mencapai 97,2%. Karena siswa sudah familiar dengan *Wordwall*, proses pembelajaran berjalan lebih lancar pada sesi kedua. Terjadi peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa pada kuis interaktif.

Tabel 1. Nilai *Prestest* dan *Post-Test*.

No.	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	24	86
2	24	88
3	72	90
4	12	84
5	28	98
6	28	94
7	28	98
8	16	84
9	68	94
10	44	98
11	68	88
12	20	98
13	26	84
14	58	82
15	24	82
16	20	72
17	18	84
18	12	84
19	12	76
20	8	86
21	24	98
22	12	98
23	24	100
24	16	64
25	16	84
26	36	46
27	24	98
28	28	86
29	28	78
30	16	82
31	32	84
32	56	88
33	16	78
34	48	82
35	4	84
36	12	100

Setelah menggunakan *Wordwall*, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang *Hanzi* dan *Pinyin*, dua aspek penulisan bahasa Mandarin. Skor pada *posttest* melebihi skor pada



pretest. Hipotesis diuji menggunakan Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon* karena, menurut uji normalitas *Shapiro-Wilk*, data dari *pretest* dan *posttest* tidak mengikuti distribusi normal (Sig. <0,05). Nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dalam uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan substansial antara skor *pretest* dan *posttest*. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa pemahaman siswa tentang *Pinyin* dan karakter Mandarin meningkat pesat setelah menggunakan *Wordwall*.

Menurut temuan survei, siswa hanya memberikan tanggapan positif tentang *Wordwall*. Dengan *Alpha Cronbach* sebesar 0,810 (>0,70), instrumen kuesioner dinyatakan reliabel, memenuhi standar validitas dan reliabilitas. Penggunaan media *Wordwall* berbasis permainan dalam proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa, kinerja kuis, dan pemahaman konten *Hanzi* dan *Pinyin*.

Pembahasan

Pembahasan ini terkait implementasi, efektivitas, dan reaksi siswa terhadap penggunaan media *Wordwall* dalam pemahaman *Hanzi* dan *Pinyin* di kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya, diskusi ini mencoba menginterpretasikan temuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Pembahasan ini didasarkan pada analisis data *pretest* dan *posttest*, temuan uji validitas dan reliabilitas kuesioner, serta data observasi tindakan pengajar dan siswa.

Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran *Hanzi* dan *Pinyin* pada kelas XI Animasi SMK Negeri 2 Surabaya terlaksana dengan sangat baik dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian *pretest*, penyampaian materi, penggunaan *Wordwall* dalam bentuk kuis interaktif, serta *posttest* dan pengisian angket respon peserta didik. Media *Wordwall* digunakan dalam bentuk permainan seperti *Match Up* yang membantu peserta didik dalam memahami hubungan antara *Hanzi* dan *Pinyin*. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dalam mempelajari materi yang relatif sulit.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang *Hanzi* dan *Pinyin* dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *Wordwall*. Buktinya dapat dilihat dari fakta bahwa skor *posttest* lebih tinggi daripada skor *pretest* dan hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan yang signifikan (Sig. 0,000 < 0,05). Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berkontribusi pada suasana belajar yang lebih menarik dan bermanfaat dengan membantu penyampaian konten. Siswa dapat secara aktif terlibat dengan topik melalui latihan berbasis permainan, yang meningkatkan pembelajaran mereka, berkat media ini. Akibatnya, *Wordwall* adalah alat yang hebat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal *Pinyin* dan *Hanzi*.

Penggunaan *Wordwall* disambut dengan antusias oleh para siswa. Para siswa tampak sangat terlibat dalam apa yang mereka pelajari, dan mereka cukup aktif dan antusias selama kelas. Sifat visual dan interaktif dari *Wordwall* membantu siswa memahami hubungan antara karakter Mandarin, pengucapan *Pinyin*, dan artinya. Siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar ketika mereka



memiliki akses ke berbagai aktivitas *Wordwall*. Reaksi yang menggembirakan ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar dan kepuasan mereka terhadap pengalaman belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Telah dibuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* sangat meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Hanzi* dan *Pinyin* pada siswa kelas XI Animasi di SMK Negeri 2 Surabaya, berdasarkan diskusi dan analisis data yang telah disajikan. Seluruh 36 siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar, berdasarkan analisis data *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor *posttest* jauh lebih tinggi daripada *pretest*. Hasil uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* mengkonfirmasi signifikansi peningkatan ini dengan nilai *Asymp.* yang bertanda. Nilai dua ekornya adalah 0,000, yang secara signifikan di bawah tingkat signifikansi 0,05. Hasil ini menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman siswa secara langsung disebabkan oleh intervensi pembelajaran.

Berdasarkan temuan studi tersebut, peneliti menyarankan agar pendidik memanfaatkan *Wordwall* secara optimal dengan berbagai fitur yang sesuai untuk penguatan dan evaluasi pembelajaran, peserta didik menggunakannya juga untuk latihan mandiri, pihak sekolah mendukung melalui fasilitas dan pelatihan, peneliti selanjutnya memperluas cakupan penelitian, serta penggunaan fitur disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan dilengkapi umpan balik agar membantu pemahaman peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Anam, N. (2013). Penggunaan Hanyu Pinyin dalam Pembelajaran Pelafalan Bahasa Mandarin Pada Mahasiswa Tingkat Dasar di International Hotel Management School Surakarta. *Deepublish*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/33083>
- Haryanti, S. (2011). Penerapan Sistem Pembelajaran Bahasa Mandarin di Beberapa Sekolah di Indonesia. In *Jurnal Lingua Cultura* (Vol. 5, Issue 2). <https://journal.binus.ac.id/index.php/Lingua/article/view/381>
- Mayasari, R., & Amri, R. (2020). *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Abad 21. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 1–10. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/11835>.
- Rukmana, P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Media Game *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. https://repositori.untidar.ac.id/index.php?p=show_detail&id=15807&keywords=
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*. <https://eprints.poltekkesadisutjipto.ac.id/eprint/2786/>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://elibrary.nusamandiri.ac.id/readbook/240077/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>



-
- Yi, Y., Suprayogi, M. N., & Hurriyati, E. A. (2022). Motivasi belajar bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpbi/article/download/13839/6137>
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII MTS Negeri 4 Jakarta. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 12(1), 71–83. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jipb/article/view/36789>