

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

1. Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) mengacu pada penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks pendidikan untuk mendorong keterlibatan dan motivasi peserta didik untuk pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Maksimova (2022: 21) menyatakan bahwa permainan menciptakan lingkungan belajar yang memicu antusiasme dan partisipasi aktif.

Dalam pembelajaran, khususnya di sekolah, termasuk pembelajaran bahasa, keberadaan tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam *game* berkontribusi terhadap penguatan memori dan keterlibatan emosional siswa. Waluyo & Leal (2021: 174) juga menekankan bahwa permainan memungkinkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Integrasi elemen permainan seperti tantangan dan imbalan mampu menumbuhkan motivasi serta memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Game-based learning* seperti Blooket sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata jika dirancang dengan baik, disesuaikan dengan konteks pemelajar (usia, tingkat bahasa, akses teknologi) dan digunakan secara konsisten. Metode ini bukan pengganti metode lain, tetapi pelengkap yang sangat kuat dalam pembelajaran bahasa. Namun efektivitasnya bergantung pada:

- a. Desain permainan (apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran),
- b. Level kosakata (jangan terlalu sulit atau terlalu mudah),
- c. Frekuensi penggunaan (tidak digunakan hanya sesekali),
- d. Integrasi dan kolaborasi dengan metode pembelajaran lain.

Namun perlu kita ketahui, *Game-based learning* seperti Blooket ini bisa saja menjadi blunder jika tanpa target, serta makna pembelajaran, serta dapat membuat pembelajaran kosakata kurang efektif, bahkan tidak efektif.

2. Media Pembelajaran Digital Interaktif

Kemajuan teknologi informasi melahirkan berbagai platform pembelajaran digital interaktif, seperti Blooket, Kahoot, dan Wordwall. Nagalingam & Ibrahim (2015: 431) menyatakan bahwa media jenis ini memberikan pengalaman belajar yang responsif serta mempercepat proses pemahaman melalui umpan balik langsung.

Blooket, secara spesifik, menyuguhkan soal dalam format permainan kompetitif yang dapat digunakan secara individual maupun kelompok melalui perangkat elektronik yang mudah diakses. Akses perangkat dan internet yang memadai juga menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran digital ini. Jika dua hal tersebut tidak memadai; permainan tradisional seperti board games, kartu, akan menjadi alternatif.

3. Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin

Selain tata bahasa, kosakata merupakan fondasi utama dalam penguasaan bahasa asing. Maksimova (2022: 19) menekankan bahwa penguasaan kosakata mendasari keterampilan utama berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam konteks Bahasa Mandarin, tantangan utama muncul dari karakter *Hanzi* yang kompleks, serta struktur fonetik yang tidak *familiar* bagi penutur bahasa Indonesia, apalagi untuk pelajar usia muda. Oleh karena itu, strategi pengajaran kosakata yang berulang dan interaktif sangat diperlukan.

4. Teori Pengolahan Informasi (*Information Processing Theory*)

Sesuai penelitian Macedo, dos Santos, & Oliveria da Silva (2023: 6), pengolahan informasi dalam otak terjadi melalui tahapan sistematis mulai dari input sensorik hingga penguatan memori jangka panjang, dan proses

belajar secara garis besar melibatkan tiga tahap: penerimaan informasi (input), penyimpanan dalam memori, dan pengambilan kembali saat dibutuhkan.

Penggunaan *platform* Blooket memfasilitasi proses ini melalui penyajian soal-soal latihan visual yang bersifat repetitif, membantu memperkuat ingatan jangka panjang melalui berbagai jalur sensorik seperti teks, gambar, dan suara. Penyajian konten secara visual dan interaktif melalui *platform* seperti Blooket mampu mempercepat proses internalisasi materi.

5. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme, sebagaimana dipaparkan oleh Almulla (2023: 14) serta Romdhon & Masrifah (2024: 66) berasumsi bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara pasif, dan harus dibangun secara aktif melalui keterlibatan aktif siswa dalam konteks sosial, pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam kerangka ini, Blooket mendukung pendekatan teori ini dan menyediakan ruang eksplorasi interaktif bagi siswa untuk membentuk pemahaman melalui percobaan, diskusi, dan refleksi dalam suasana permainan yang kolaboratif, serta kerja sama antar-siswa dalam menjawab tantangan-tantangan yang telah disediakan.

6. Teori Motivasi Belajar

Berdasarkan teori motivasi yang dijelaskan oleh Jun Wu, Qi, & Zhong (2022: 16) bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila siswa merasakan kebebasan dalam proses belajar, memiliki tujuan, dan memperoleh pengakuan atas pencapaiannya, serta mendapatkan motivasi intrinsik siswa tumbuh ketika mereka merasa berdaya, tertantang, dan dihargai. Fitur-fitur Blooket seperti sistem skor, papan peringkat (*leaderboard*), serta berbagai mode permainan yang disajikan dapat menumbuhkan dorongan belajar dari dalam diri siswa dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Strategi pembelajaran berbasis

permainan baik tradisional maupun *digital* menyediakan elemen-elemen di atas secara natural.

Pengawasan guru juga sangat penting dalam jenis pembelajaran ini, sebab jika tidak ada pengawasan, ada kemungkinan motivasi beberapa siswa menurun, terdistraksi, dan melakukan hal-hal lain dalam perangkat mereka, serta kemungkinan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal itu sangat ditentukan pada kesepakatan di dalam kelas dan hubungan baik antara guru dan siswa.

2.1.1 Teori Pembelajaran Bahasa Mandarin

1. Pendekatan Behavioristik

Teori behavioristik Li & Yin (2015: 611) menekankan bahwa pembelajaran bahasa terjadi melalui proses pembiasaan dan interaksi nyata; fokus pada kompetensi komunikasi. Dalam konteks Mandarin, pendekatan ini banyak digunakan untuk melatih keterampilan dasar seperti pengucapan nada, penulisan karakter *Hanzi*, dan pola kalimat sederhana.

Contoh:

- Latihan mengulang nada (*tone drills*) hingga pelafalan benar.
- Latihan menulis karakter berulang (汉字书写练习 *Hànzì shūxiě liànxí* - 'Latihan Menulis Karakter Han').
- Pengulangan frasa-frasa umum seperti “你好吗?” (*Nǐ hǎo ma?* - 'Apa kabar?') dan “谢谢” (*Xièxie* - 'Terima kasih').
- *Drill* pola kalimat dasar (seperti: "Subjek + 很 *hěn* + Adjektiva (kata sifat)" → 他很高兴 *tā hěn gāoxìng* 'Dia sangat senang').
- Pemberian umpan balik langsung saat siswa membuat kesalahan.

2. Pendekatan Kognitif

Menurut Macedo, dos Santos, & Oliveria da Silva (2023: 8), pendekatan ini melihat bahasa sebagai sistem aturan yang dapat dianalisis dan dipahami. Siswa dianggap memproses informasi aktif yang mampu memahami struktur internal bahasa mengorganisasi dan menyusun struktur bahasa.

Contoh:

- Memahami logika sistem tonal (4 nada + nada netral).
- Analisis komponen radikal dalam karakter *Hanzi* (seperti: 女 *nǚ* dalam karakter 妈妈 *mama* ‘ibu’, 姐姐 *jiějie* ‘kakak perempuan’).
- Mempelajari struktur kalimat dasar Mandarin yang berbeda dengan bahasa Indonesia, misalnya urutan waktu → tempat → aktivitas.
- Memahami penggunaan partikel tata Bahasa, seperti: partikel 了 *le*, 过 *guò*, dan 的 *de*.
- Penggunaan peta konsep untuk mengaitkan kosakata baru dengan kategori semantik (contoh: makanan, transportasi, emosi).
- Menganalisis pola pembentukan kata (seperti: 电话 *diànhuà* = 电 *diàn* ‘listrik’ + 话 *huà* ‘bicara’).
- Role-play situasi sehari-hari (seperti: tawar-menawar di pasar: 多少钱? *Duōshǎo qián* ‘berapa harganya?’).
- Studi Kasus: Penggunaan partikel modal "吗 *ma*, 吧 *ba*, 呢 *ne*" dalam percakapan nyata.

3. Teori Sosiokultural

Castanelli (2023: 383) menekankan pentingnya lingkungan sosial dan budaya dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Mandarin tidak hanya dipelajari sebagai sistem linguistik, tetapi juga sebagai alat komunikasi dalam konteks budaya Tiongkok.

Contoh:

- Latihan percakapan yang mencerminkan situasi nyata di Tiongkok (misalnya memesan makanan di restoran, berbicara di pasar).
- Diskusi mengenai tradisi, seperti: Tahun Baru Imlek atau Festival Pertengahan Musim Gugur.
- Diskusi topik budaya Tiongkok (seperti: perayaan Tahun Baru Imlek).
- Kolaborasi antar-siswa melalui proyek budaya (misalnya: membuat poster festival Tionghoa).

4. Sebagai Bahasa Kedua

Bahasa kedua diperoleh secara alami melalui paparan yang cukup terhadap input yang mudah dipahami, bukan hanya melalui pengajaran formal.

Contoh:

- Menyediakan materi visual dan audio seperti video, lagu, atau cerita pendek dalam Mandarin sederhana.
- Mengutamakan pemahaman isi sebelum fokus pada tata bahasa.
- Mendorong siswa untuk menonton konten otentik berbahasa Mandarin, misalnya vlog atau animasi ber-subtitel Mandarin.

5. Pendekatan Konstruktivis

Menurut Almulla (2023: 14), dalam pendekatan ini, pembelajaran terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman pribadi dan interaksi dengan lingkungan.

Contoh:

- Belajar bersama tutor/*native speaker* (seperti: koreksi pengucapan nada).
- Kolaborasi menyelesaikan tugas berbasis proyek (seperti: membuat presentasi tentang 中国地理 *Zhōngguó Dìlǐ* 'Geografi Tiongkok').

- Proyek kreatif seperti membuat sinar ataupun vlog dalam bahasa Mandarin.
- Menulis refleksi pribadi atau catatan harian menggunakan Mandarin dasar.
- Diskusi kelompok mengenai topik tertentu dengan kosakata yang telah dipelajari.

Pembelajaran bahasa Mandarin yang efektif biasanya tidak hanya mengandalkan salah satu teori saja. Guru yang baik akan menggabungkan beberapa pendekatan untuk menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, kondisi dan konteks pembelajaran, serta tingkat kesulitan bahasa Mandarin yang memiliki keunikan tersendiri dalam hal nada, karakter, tata bahasa serta struktur kalimat.

2.2 Studi Relevan atau Penelitian Sebelumnya

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Studi-studi ini memberikan referensi penting sekaligus memperlihatkan celah penelitian yang dapat diisi, ditambahkan serta dikembangkan melalui penelitian ini.

Awaliyah & Mahpudin (2025: 4459) melaksanakan penelitian mengenai efektivitas Blooket dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah menengah. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Blooket mampu meningkatkan motivasi belajar serta capaian akademik siswa secara signifikan. Elemen permainan seperti skor dan tantangan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan kompetitif.

Maksimova (2022: 19) melakukan studi tentang penerapan unsur gamifikasi dalam pengajaran kosakata. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan daya ingat kosakata yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian ini menekankan bahwa integrasi elemen interaktif dalam proses belajar memiliki pengaruh besar terhadap penguasaan dan retensi materi.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin, Yu (2022: 333) meneliti pengaruh permainan daring terhadap akuisisi kosakata mahasiswa. Mereka

menyimpulkan bahwa media interaktif seperti permainan digital dapat memperbaiki keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam mempelajari kosakata yang kompleks, seperti karakter *Hanzi*.

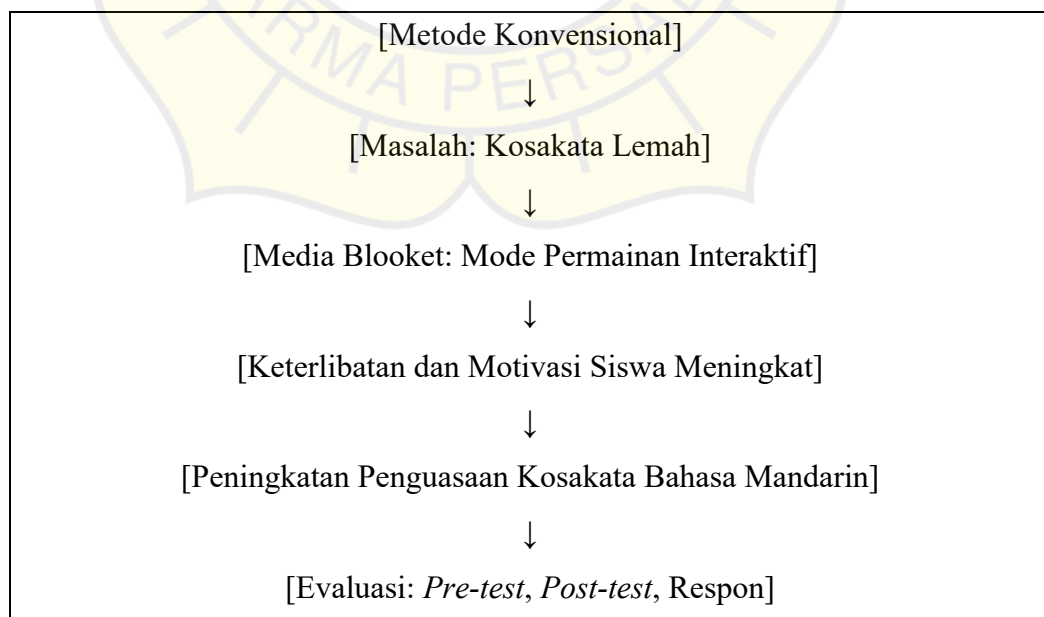
Berbeda dari studi-studi tersebut, penelitian ini difokuskan pada siswa tingkat sekolah menengah pertama dan secara spesifik mengevaluasi penggunaan media Blooket dalam pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimental, penelitian ini memberikan pendekatan analitis terhadap efektivitas Blooket dalam konteks pendidikan menengah. Selain itu, dimensi tanggapan masing-masing siswa juga turut dianalisis untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman belajar mereka.

2.3. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Mandarin dengan metode konvensional cenderung menimbulkan kesulitan dalam penguasaan kosakata siswa. Untuk mengatasi hal ini, media pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket diimplementasikan guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Berikut diagram alur kerangka berpikir terkait:

Diagram Alur Kerangka Berpikir:



Gambar 7: Diagram Alur Kerangka Berpikir

Peningkatan ini diharapkan berdampak langsung pada peningkatan penguasaan kosakata siswa. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, serta respon berupa beberapa kesimpulan dan masukan dari beberapa siswa perwakilan.

2.4 Hipotesis

2.4.1 Hipotesis Umum

Penggunaan media daring Blooket secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dan keterlibatan siswa kelas VIII SMP St. Patricia Tangerang, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2.4.2 Hipotesis Penguasaan Kosakata (H₁)

Siswa yang belajar menggunakan media daring Blooket menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin, dan nilai *post-test* kosakata Bahasa Mandarin lebih tinggi secara statistik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode tradisional.

2.4.3 Dasar Teoretis Hipotesis

1. Didukung oleh teori *Game-Based Learning* (Maksimova: 19, 2022) yang menyatakan bahwa elemen permainan meningkatkan motivasi dan retensi belajar.
2. Teori pengolahan informasi (Macedo, dos Santos, & Oliveria da Silva (2023: 6) menegaskan bahwa repetisi interaktif dalam Blooket memperkuat memori kosakata.
3. Studi empiris sebelumnya (Awaliyah & Mahpudin, 2025: 4459 serta Yu, 2022: 333) membuktikan efektivitas platform serupa dalam pembelajaran bahasa.
4. Hipotesis ini akan diuji melalui perbandingan nilai *pre-test* & *post-test* serta analisis respon siswa terhadap penggunaan Blooket.