

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, penguasaan lebih dari satu bahasa asing menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan dasar. Salah satu bahasa asing yang kian penting secara strategis dan ekonomi adalah Bahasa Mandarin. Bahasa ini bukan hanya menjadi bahasa dengan penutur terbanyak di dunia, tetapi juga menjadi bagian dari komunikasi internasional yang relevan di bidang perdagangan, teknologi, dan pendidikan global. Sekolah-sekolah dengan kurikulum internasional, seperti Sekolah XYZ di Jakarta Selatan, secara khusus telah menjadikan Bahasa Mandarin sebagai bagian dari kurikulum wajib sejak jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) hingga kelas V dalam kerangka *Primary Years Programme* (PYP), dan sebagai mata pelajaran pilihan mulai kelas VI dalam program *Middle Years Programme* (MYP).

Namun, berdasarkan pengamatan peneliti selama mengajar mata pelajaran *Chinese Language Acquisition* (CLA), terlihat adanya tantangan serius dalam mempertahankan minat dan keberlangsungan belajar murid terhadap Bahasa Mandarin, terutama setelah murid memasuki kelas III SD dan jenjang di atasnya. Banyak murid yang awalnya mengikuti kelas Mandarin memilih untuk beralih ke kelas *English as a Foreign Language* (EFL) yang sebenarnya diperuntukkan bagi murid yang kesulitan dalam Bahasa Inggris. Permintaan dari orang tua untuk memindahkan anaknya dari Mandarin ke EFL cenderung dipicu oleh persepsi bahwa pelajaran Mandarin sulit dan kurang menarik, terutama karena metode

pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti penggunaan lembar kerja, hafalan karakter, dan evaluasi tertulis melalui tes.

Padahal, kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, adaptif terhadap karakteristik anak, dan mendukung perkembangan motivasi intrinsik sangat penting dalam pendidikan dasar. Murid kelas III hingga V SD, yang umumnya berusia antara 8 hingga 11 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif konkret menurut Piaget. Pada tahap ini, pembelajaran akan lebih efektif apabila disampaikan melalui media yang kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur hiburan, keterlibatan aktif, dan mendorong kemandirian sangat dibutuhkan.

Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan di dunia pendidikan untuk menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Teknologi gamifikasi memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kuis interaktif, permainan berbasis poin, sistem penghargaan, dan kompetisi antar individu atau kelompok, yang terbukti meningkatkan partisipasi murid secara signifikan (Febriansah et al., 2024; Huang, 2025).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu teknologi gamifikasi berbasis kuis interaktif—selanjutnya disebut Teknologi G—sebagai media dalam proses pengulangan karakter Bahasa Mandarin. Teknologi ini tidak menggunakan pinyin atau arti langsung, melainkan menyajikan tantangan visual dan strategi permainan yang mendorong murid untuk mengenali bentuk karakter Mandarin

melalui pengulangan berbasis permainan. Kegiatan dilakukan dalam kelas secara langsung (*in-class*), dengan waktu belajar yang sama seperti kelas lainnya, yakni tiga sesi per minggu (1 sesi = 35 menit).

Dukungan teoritis dari *ARCS Motivation Model* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller menekankan pentingnya menarik perhatian murid, menjaga relevansi materi, meningkatkan kepercayaan diri, serta memberikan rasa puas dalam belajar (Li & Keller, 2018; Fang et al., 2023). *Self-Determination Theory* (SDT) dari Deci & Ryan menambahkan bahwa kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial merupakan pendorong utama motivasi intrinsik murid (Oszwa & Knopik, 2023; Salikhova et al., 2020). Teknologi G dirancang untuk mengakomodasi ketiga kebutuhan tersebut.

Lebih lanjut, teori *Cognitive Load Theory* (CLT) oleh Sweller menjelaskan bahwa ketika media pembelajaran disusun secara optimal, beban kognitif murid dapat dikurangi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Kim et al., 2024). Teknologi gamifikasi seperti Teknologi G menyediakan umpan balik langsung dan alur permainan yang memudahkan proses belajar berulang tanpa rasa jenuh, terutama pada karakter Mandarin yang kompleks.

Walaupun banyak penelitian telah membuktikan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran daring di tingkat perguruan tinggi atau remaja (Pobryzghaieva & Nalyvaiko, 2024), kajian kuantitatif mengenai efektivitas teknologi gamifikasi terhadap minat dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin di tingkat sekolah dasar di Indonesia masih sangat terbatas, terutama yang menggunakan desain eksperimen terkontrol. Sebagian besar studi yang ada menggunakan pendekatan *pretest-posttest* atau hanya bersifat observasional. Padahal, desain kuasi-

eksperimental *post-test only*, meskipun tidak menggunakan *pre-test*, dapat memberikan gambaran yang cukup kuat terhadap pengaruh intervensi dalam konteks pendidikan nyata, terutama ketika randomisasi tidak memungkinkan (Krishnan, 2019; Cambridge University Press, 2023; Agustina et al., 2024).

Penelitian ini menawarkan *novelty* dalam tiga hal: (1) penggunaan teknologi gamifikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak usia 8–11 tahun di Indonesia, (2) penerapan desain kuasi-eksperimental *post-test only non-equivalent control group* untuk mengevaluasi minat dan keberlangsungan belajar, dan (3) analisis demografis berdasarkan latar belakang etnis untuk meninjau potensi perbedaan dalam preferensi belajar Mandarin.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara praktis untuk menjawab permasalahan di lapangan, tetapi juga memberikan kontribusi teoritis terhadap kajian teknologi pembelajaran, motivasi belajar, dan inovasi pembelajaran bahasa asing di jenjang sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dalam suatu penelitian tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari proses reflektif terhadap realitas empiris yang diamati peneliti serta analisis terhadap teori dan studi terdahulu. Dalam konteks penelitian ini, permasalahan dirumuskan berdasarkan hasil pengamatan langsung selama proses pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah XYZ Jakarta Selatan, studi pustaka, serta tren yang terjadi pada kelas *Chinese Language Acquisition (CLA)* kelas III–V.

Pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah dasar, khususnya untuk murid berusia 8–11 tahun, menghadirkan tantangan tersendiri. Kompleksitas karakter, kurangnya kedekatan budaya, serta metode pengajaran yang cenderung bersifat

konvensional menjadi faktor utama menurunnya minat dan keberlangsungan belajar. Di sisi lain, terdapat teknologi gamifikasi yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi belajar di berbagai konteks, namun penerapannya pada konteks pembelajaran Mandarin untuk anak usia sekolah dasar masih sangat terbatas secara empiris.

Berdasarkan kondisi di atas, berikut ini diidentifikasi sepuluh permasalahan utama yang menjadi latar belakang perlunya penelitian ini:

1. Minat belajar murid terhadap Bahasa Mandarin cenderung menurun setelah kelas III, ditandai dengan sikap pasif dan kurangnya antusiasme dalam kelas.
2. Banyak murid yang beralih dari program Bahasa Mandarin ke *English as a Foreign Language (EFL)*, bukan karena kesulitan Bahasa Inggris, tetapi karena merasa Mandarin kurang menarik atau terlalu sulit.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan tradisional, seperti lembar kerja, hafalan, dan evaluasi tulisan, yang tidak kontekstual dengan gaya belajar *digital native*.
4. Guru belum secara sistematis menggunakan teknologi interaktif berbasis gamifikasi, baik karena keterbatasan pengetahuan maupun kebijakan sekolah yang belum memberikan ruang eksplorasi teknologi secara merata.
5. Kurangnya evaluasi empiris tentang efektivitas penggunaan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Mandarin pada jenjang sekolah dasar di Indonesia.
6. Belum ada pengukuran sistematis terhadap keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin, baik dari segi minat untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya, maupun dari segi keterlibatan belajar di rumah atau partisipasi aktif di kelas.

7. Perbedaan pendekatan guru antar kelas menyebabkan ketimpangan pengalaman belajar yang dapat memengaruhi persepsi murid terhadap pelajaran Bahasa Mandarin.
8. Belum ada pemetaan hubungan antara penggunaan teknologi dan faktor demografis seperti etnis, yang mungkin memengaruhi persepsi dan keberhasilan pembelajaran Bahasa Mandarin.
9. Sekolah belum memiliki data kuantitatif yang dapat digunakan untuk menyusun kebijakan berbasis bukti (*evidence-based decision making*) terkait penggunaan teknologi dalam pelajaran Bahasa Mandarin.
10. Desain penelitian kuantitatif *post-test only non-equivalent control group* masih jarang digunakan di lingkungan sekolah dasar, padahal desain ini relevan untuk menguji efektivitas suatu intervensi tanpa harus melakukan *pre-test*.

Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan, berbasis teknologi, dan hasil belajar yang optimal, dengan kondisi aktual di lapangan. Selain itu, belum adanya penelitian kuantitatif yang menguji pengaruh teknologi gamifikasi terhadap minat dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin pada murid sekolah dasar menambah urgensi dilakukannya studi ini.

Penelitian ini juga mempertimbangkan latar belakang murid secara demografis (jenis kelamin dan etnis) karena faktor tersebut dapat memengaruhi hasil pembelajaran secara tidak langsung. Oleh karena itu, identifikasi masalah ini menjadi dasar penyusunan rumusan masalah yang lebih terarah dalam penelitian ini.

1.3 Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian, penetapan batasan masalah sangat penting untuk menjaga fokus kajian agar tetap dalam ruang lingkup yang terarah dan terukur. Batasan ini tidak hanya membantu peneliti dalam menyusun desain metodologis secara tepat, tetapi juga mempermudah pembaca dalam memahami konteks serta cakupan penelitian yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan panduan penelitian kuantitatif menurut Creswell (2014) yang menekankan perlunya pembatasan konseptual, geografis, metodologis, dan operasional dalam penelitian terapan. Penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

1.3.1 Batasan Konseptual

Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan teknologi berbasis gamifikasi, yang dalam konteks ini disebut Teknologi G, yaitu suatu platform kuis interaktif berbasis permainan digital. Teknologi ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Mandarin melalui pengulangan karakter huruf dalam bentuk permainan edukatif.

Teknologi G digunakan hanya untuk aktivitas pengulangan karakter Mandarin dasar (*basic character recall*), tanpa melibatkan penggunaan pinyin atau sistem romanisasi yang digunakan untuk menuliskan bahasa Mandarin dengan alfabet Latin. Penelitian ini tidak mencakup aspek pengajaran berbasis cerita, percakapan, atau kurikulum tematik lainnya.

Efektivitas pembelajaran yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada dua aspek utama:

1. Minat belajar Bahasa Mandarin, yang mencakup perhatian, ketertarikan, dan motivasi murid selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin, yang ditandai oleh keaktifan murid dalam mengikuti kelas, keinginan untuk melanjutkan pelajaran Mandarin di jenjang berikutnya, serta keterlibatan belajar di luar sesi kelas.

Batasan ini diperlukan agar pengukuran efektivitas dapat dilakukan secara fokus dan sesuai dengan pendekatan kuantitatif dalam konteks pendidikan dasar (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

1.3.2 Batasan Geografis dan Konteks Sekolah

Penelitian dilakukan di sebuah sekolah dasar internasional di wilayah Jakarta Selatan, yang dalam dokumen ini disebut sebagai Sekolah XYZ. Sekolah ini menerapkan kurikulum berbasis internasional dengan bahasa pengantar Bahasa Inggris dan mewajibkan pembelajaran Bahasa Mandarin dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) hingga kelas V. Mulai kelas VI, Bahasa Mandarin menjadi mata pelajaran pilihan.

Dengan demikian, temuan penelitian ini hanya berlaku untuk konteks pendidikan sekolah dasar internasional serupa, dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan ke seluruh sekolah di Indonesia, baik nasional maupun swasta non-internasional. Hal ini sejalan dengan prinsip keterbatasan generalisasi dalam penelitian pendidikan terapan (Ary et al., 2010).

1.3.3 Batasan Subjek dan Partisipan

Subjek penelitian terbatas pada murid kelas III, IV, dan V Sekolah Dasar yang tergabung dalam program *Chinese Language Acquisition (CLA)*. Program ini ditujukan bagi murid yang masih menggunakan pinyin dalam proses belajar Bahasa Mandarin. Murid dari program *Chinese Language and Literature (CLL)*, yang telah

memiliki kemampuan lanjutan dan tidak lagi menggunakan pinyin, tidak diikutsertakan dalam penelitian ini.

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan jumlah murid yang hadir saat pelaksanaan pengisian kuesioner *post-test*, untuk menjaga validitas data yang dikumpulkan.

- a) Kelas eksperimen: murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan Teknologi G.
- b) Kelas kontrol: murid yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional, seperti penggunaan buku teks, lembar kerja, dan tes tertulis.

Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Purposive sampling banyak digunakan dalam studi pendidikan karena memungkinkan peneliti memilih partisipan yang memiliki karakteristik relevan dengan variabel yang dikaji (Bell, Bryman, & Harley, 2022; Suen, Huang, & Lee, 2014; Andrade, 2021).

Karakteristik yang dipertimbangkan dalam pemilihan sampel adalah tingkat kelas, keterlibatan dalam program CLA, jenis kelamin, dan latar belakang etnis (Tionghoa dan non-Tionghoa), karena faktor-faktor tersebut berpotensi memengaruhi motivasi dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin (Gan et al., 2024; Ouyang et al., 2024). Selain itu, pembagian kelas eksperimen dan control dilakukan berdasarkan struktur kelas yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Dengan demikian, pembagian kelas tidak dilakukan secara acak, tetapi mengikuti kondisi alami pembelajaran yang sudah berlaku di Sekolah XYZ.

Dengan demikian, batasan masalah ini tidak hanya memberikan kejelasan ruang lingkup penelitian, tetapi juga mendukung validitas internal melalui pengendalian variabel-variabel yang relevan dalam desain kuasi-eksperimental *post-test only non-equivalent control group* (Krishnan, 2019; Cambridge University Press, 2023).

1.4 Rumusan Masalah

Setiap penelitian ilmiah bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tertentu yang berakar dari permasalahan empiris atau teoretis yang ditemukan dalam praktik. Dalam konteks ini, penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya tantangan dalam menjaga minat dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin di Sekolah XYZ Jakarta Selatan, khususnya pada murid kelas III–V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, pendekatan pembelajaran Bahasa Mandarin yang dominan masih bersifat konvensional—mengandalkan lembar kerja, hafalan karakter, serta evaluasi tertulis—sehingga menimbulkan kejenuhan dan kurangnya keterlibatan murid. Hal ini turut berkontribusi pada tingginya angka perpindahan murid dari program Mandarin (CLA) ke kelas *English as a Foreign Language (EFL)*, yang sebenarnya diperuntukkan bagi murid dengan kesulitan Bahasa Inggris, bukan sebagai alternatif karena kurangnya ketertarikan terhadap Bahasa Mandarin.

Dalam upaya mengatasi masalah tersebut, guru pada salah satu kelas menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi gamifikasi, yang dalam penelitian ini disebut sebagai Teknologi G. Teknologi ini digunakan sebagai media kuis interaktif dalam proses pengulangan karakter Mandarin secara visual, tanpa pinyin maupun arti kata, dan dilakukan dalam bentuk permainan yang mendorong

murid untuk berlatih secara berulang dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan Teknologi G dilakukan dalam sesi kelas seperti biasa, tanpa tambahan waktu belajar, sehingga dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran reguler.

Untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Teknologi G, dilakukan eksperimen dengan dua kelompok pembelajaran, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Teknologi G dan kelas kontrol yang tidak menggunakan teknologi gamifikasi. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner *post-test* kepada murid di kedua kelompok.

Berdasarkan konteks tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan untuk menjawab lima pertanyaan utama berikut:

- 1) Apakah rata-rata minat belajar Bahasa Mandarin murid yang belajar menggunakan Teknologi G lebih besar dari rata-rata minat belajar Bahasa Mandarin murid yang belajar tanpa menggunakan Teknologi G?

Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan ketertarikan murid terhadap pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah dasar.

- 2) Apakah rata-rata keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin murid yang belajar menggunakan Teknologi G lebih besar dari rata-rata keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin murid yang belajar tanpa menggunakan Teknologi G?

Keberlangsungan belajar mencakup keterlibatan aktif murid dalam kelas, keinginan untuk melanjutkan pelajaran Mandarin di kelas VI, serta kecenderungan untuk berlatih mandiri di luar kelas.

- 3) Apakah ada hubungan antara demografi (jenis kelamin dan etnis) terhadap minat belajar Bahasa Mandarin pada murid kelas III–V di Sekolah XYZ Jakarta Selatan?
- 4) Apakah ada hubungan antara demografi (jenis kelamin dan etnis) terhadap keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin pada murid kelas III–V di Sekolah XYZ Jakarta Selatan?
- 5) Apakah minat belajar berpengaruh positif terhadap keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin pada murid kelas III–V di Sekolah XYZ Jakarta Selatan?

Setiap pertanyaan ini akan dijawab melalui pengumpulan dan analisis data kuantitatif menggunakan kuesioner yang telah dirancang berdasarkan indikator teoritis, seperti model *ARCS*, *Self-Determination Theory*, dan *Cognitive Load Theory*. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner *post-test* secara daring (via *Microsoft Teams Form*), dan apabila terdapat kendala teknis, maka disediakan alternatif melalui *Google Form* atau lembar kertas bagi murid tertentu. Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptik dan inferensial, seperti uji-t, regresi linier, dan uji *Chi-square*, untuk memastikan hasil yang valid dan objektif.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji perbedaan hasil minat belajar dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin antara dua kelompok murid kelas III hingga V Sekolah Dasar yang mengikuti pendekatan pembelajaran berbeda yaitu kelompok yang menggunakan teknologi G Berbasis gamifikasi dan kelompok yang tidak menggunakannya. Penelitian ini difokuskan pada analisis kuantitatif guna memperoleh pemahaman sejauh mana pendekatan gamifikasi berkontribusi

terhadap peningkatan minat dan keberlangsungan belajar dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis perbedaan rata-rata minat belajar Bahasa Mandarin antara murid yang belajar menggunakan Teknologi G dan murid yang belajar dengan metode konvensional.
- 2) Menganalisis perbedaan rata-rata keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin antara murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan Teknologi G dan murid yang tidak menggunakannya.
- 3) Menganalisis hubungan demografi (jenis kelamin dan etnis) dengan minat belajar Bahasa Mandarin murid.
- 4) Menganalisis hubungan demografi (jenis kelamin dan etnis) dengan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin yang dilihat dari kecenderungan mereka untuk tetap aktif belajar dan melanjutkan pelajaran Mandarin.
- 5) Menguji apakah minat belajar berpengaruh positif terhadap keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin pada murid kelas III–V di Sekolah XYZ Jakarta Selatan.

Setiap tujuan tersebut dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis data kuesioner *post-test* yang disebarkan kepada dua kelompok murid (kelas eksperimen dan kelas kontrol), dengan skala Likert 5 poin. Teknik analisis yang digunakan meliputi uji-t independen untuk membandingkan hasil antara dua kelompok, serta regresi linier untuk melihat hubungan antara minat dan keberlangsungan belajar. Adapun data demografis, seperti jenis kelamin dan latar

belakang etnis, dianalisis secara terpisah untuk meninjau kemungkinan keterkaitannya dengan hasil belajar murid.

Dengan perumusan tujuan yang eksplisit dan operasional, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pengajaran Bahasa Mandarin berbasis teknologi gamifikasi, khususnya di lingkungan sekolah dasar berorientasi internasional.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan, baik dari sisi pengembangan ilmu pengetahuan (manfaat teoritis), maupun dari segi penerapan langsung di lapangan (manfaat praktis). Dengan mengadopsi pendekatan kuantitatif dan desain *kuasi-eksperimental post-test only non-equivalent control group*, temuan penelitian ini berpotensi menjadi rujukan empiris bagi bidang Teknologi Pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin di jenjang sekolah dasar.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dalam beberapa hal berikut:

- 1) Penguatan literatur mengenai gamifikasi pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak usia sekolah dasar. Kajian ini memperluas fokus studi yang sebelumnya banyak dilakukan pada jenjang remaja dan perguruan tinggi (Christopoulos & Mystakidis, 2023).
- 2) Kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, seperti *ARCS Motivation Model* yang menekankan unsur perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (Li & Keller, 2018; Fang et al., 2023); *Self-*

Determination Theory yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Oszwa & Knopik, 2023; Salikhova et al., 2020); serta *Cognitive Load Theory* yang menekankan optimalisasi beban kognitif melalui media yang sesuai (Kim et al., 2024).

- 3) Penguatan validitas desain kuasi-eksperimental *post-test only* sebagai desain alternatif yang relevan digunakan dalam konteks pendidikan dasar, terutama saat pra-tes tidak memungkinkan dilakukan karena alasan teknis atau kurikulum (Krishnan, 2019; Cambridge University Press, 2023; Agustina et al., 2024).
- 4) Pengembangan instrumen pengukuran kuantitatif, khususnya skala minat belajar dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin berbasis pendekatan teknologi, yang dapat digunakan dan diuji ulang dalam penelitian serupa (Petrillo et al., 2011; Kusmaryono & Wijayanti, 2022).

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak:

- 1) Bagi guru, penelitian ini menyediakan alternatif metode pembelajaran berbasis teknologi gamifikasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru dapat memperoleh gambaran tentang cara menyusun pembelajaran pengulangan karakter Mandarin yang tidak monoton namun tetap sesuai dengan kurikulum (Febriansah et al., 2024).
- 2) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengambilan kebijakan berbasis bukti (*evidence-based decision making*) dalam menyusun strategi pengajaran Bahasa Mandarin dan integrasi

teknologi pembelajaran interaktif lainnya di masa depan (Mushofa et al., 2024; Hossan et al., 2023).

- 3) Bagi murid, penggunaan teknologi gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar serta keberlanjutan pembelajaran Mandarin secara sukarela, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 4) Bagi orang tua, penelitian ini memberikan informasi mengenai pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi anak dalam belajar Bahasa Mandarin. Hasilnya dapat menjadi bahan refleksi untuk mendukung proses belajar anak secara positif di rumah.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini memberikan model desain dan instrumen kuantitatif yang dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut, baik dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin maupun mata pelajaran lainnya yang menggunakan teknologi pendidikan sebagai intervensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Tesis ini disusun dalam lima bab utama yang secara sistematis menjelaskan keseluruhan proses penelitian, mulai dari latar belakang masalah hingga kesimpulan dan saran. Sistematika penulisan ini dirancang untuk memberikan alur logis, terstruktur, dan mudah diikuti oleh pembaca dari berbagai latar belakang keilmuan, baik akademisi, praktisi pendidikan, maupun peneliti di bidang teknologi pembelajaran.

Adapun sistematika penulisan dalam tesis ini adalah sebagai berikut:

Dalam Bab 1 peneliti memaparkan pengantar terhadap topik yang diteliti, mencakup latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Fokus utama bab ini adalah membangun konteks dan urgensi perlunya dilakukan penelitian tentang efektivitas teknologi gamifikasi terhadap minat dan keberlangsungan belajar Bahasa Mandarin pada murid sekolah dasar.

Pada Bab 2 penelitian ini akan menguraikan dasar teoritis yang menjadi landasan konseptual penelitian. Tinjauan mencakup teori-teori terkait minat belajar, keberlangsungan belajar, serta gamifikasi dalam pembelajaran, disertai pemaparan kerangka kerja dari *ARCS Motivation Model*, *Self-Determination Theory (SDT)*, dan *Cognitive Load Theory (CLT)*. Selain itu, dibahas pula temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan dan mendukung arah penelitian ini. Bab ini ditutup dengan penyusunan kerangka berpikir, termasuk diagram model penelitian, serta hipotesis yang akan diuji.

Pada Bab 3 penelitian ini menjelaskan pendekatan kuantitatif, desain kuasi-eksperimen, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, instrumen, serta analisis data yang digunakan. Bab ini juga akan memaparkan pendekatan dan desain penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif dengan model *post-test only non-equivalent control group design*. Uraian mencakup lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, jenis dan sumber data, serta penjelasan rinci tentang instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert 5 poin. Disertakan juga kisi-kisi kuesioner berdasarkan indikator teoritis, prosedur validitas (*melalui expert judgment* oleh dosen pembimbing), uji reliabilitas dengan

Cronbach's Alpha. Selain itu, dijelaskan pula teknik analisis data kuantitatif, seperti uji-t independen, uji *Chi-square*, dan regresi linier sederhana. Subbab ini juga memberikan definisi operasional istilah penting seperti minat belajar, keberlangsungan belajar, dan latar belakang etnis sebagai aspek demografis, guna memudahkan pemahaman pembaca. Dokumentasi visual pelaksanaan eksperimen di kelas akan dicantumkan dalam bagian Lampiran sebagai bukti pendukung.

Pada Bab 4 penelitian ini menyajikan hasil analisis data secara deskriptif dan inferensial. Termasuk di dalamnya adalah hasil distribusi skor, analisis perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, pengaruh minat belajar terhadap keberlangsungan belajar, serta analisis hubungan data demografis. Pembahasan hasil dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu. Interpretasi temuan ditampilkan secara objektif untuk menjawab rumusan masalah secara menyeluruh.

Pada Bab 5 penelitian ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi temuan terhadap praktik pembelajaran dan kebijakan pendidikan, keterbatasan penelitian, serta saran untuk penelitian lanjutan. Bab ini juga merekomendasikan pengembangan lebih lanjut terhadap penggunaan teknologi gamifikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin dan mata pelajaran lainnya di tingkat sekolah dasar.