

Penggunaan “Kartu Guratan” Sebagai Media Pembelajaran Karakter Han

Theresia ^{1*}, Delicia Andriani Wahyu ², Jacqueline ³

¹⁻³ Binus University, Indonesia

* antoniatheresia@gmail.com

Abstrak

Menulis karakter Han merupakan sebuah tantangan bagi siswa SMA. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa tentang cara menulis karakter Han dengan benar. Tujuan penelitian ini adalah memberikan cara alternatif yang menarik melalui permainan “Kartu Guratan” sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA untuk mempelajari cara menulis karakter Han yang benar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan eksperimen dalam proses belajar-mengajar. Hasil penelitian menunjukkan penerapan permainan “Kartu Guratan” dapat membantu siswa untuk dapat menulis karakter Han sesuai guratan yang benar, serta membangun suasana yang menyenangkan di dalam kelas.

Kata Kunci: *kartu guratan, media pembelajaran, karakter Han*

Pendahuluan

Karakter Han adalah sistem penulisan yang ada dalam Bahasa Mandarin. Zhou (1998) menyatakan bahwa hal tersulit dalam Bahasa Mandarin antara lain, jumlah karakter Han yang banyak, karakter Han sulit di kenali, dibaca, ditulis, dan diingat. Ada 3 alasan utama mengapa karakter Han sulit, perbedaan besar antara karakter Han yang berjenis teks blok morfem dengan alfabet *pin yin*, jumlah huruf hingga 60.000, banyaknya jenis guratan dalam karakter Han, struktur yang rumit, banyak karakter Han yang memiliki bentuk serupa sehingga sulit untuk dibedakan.

Liu (2002:58) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dasar bahasa Mandarin dan menguasai keterampilan dasar mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Wang (1998) karakter Han lebih mengarah pada gambar dibandingkan huruf. Ini menunjukkan bahwa dibutuhkan daya ingat untuk mengingat bentuk, cara baca, dan arti setiap karakter Han.

Kesulitan dalam menulis karakter Han juga dirasakan oleh siswa SMA. Hal ini disebabkan karena siswa selalu menggunakan *Pinyin* untuk menggantikan penggunaan karakter Han dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di sekolah. Tidak seimbangan pengetahuan Bahasa Mandarin siswa di kelas mendorong guru yang bersangkutan untuk hanya menggunakan *Pinyin*. Siswa juga tidak tertarik mengikuti pelajaran Bahasa Mandarin karena cara mengajar yang terlalu monoton. Guru hanya menerapkan pengajaran satu arah sehingga tidak ada interaksi antara siswa dengan guru. Guru hanya memberi tahu arti setiap kosakata, menyuruh siswa untuk mencatat, dan mengerjakan latihan.

Untuk itu dalam penelitian ini penulis akan menggunakan permainan "Kartu Guratan" dalam mengajarkan cara menulis karakter Han kepada para siswa. Agar para siswa dapat lebih mudah mengerti tata cara penulisan karakter Han yang benar.

Beberapa hasil penelitian terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran menyimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap pengetahuan. Abdulah dkk (2018) menarik kesimpulan bahwa media *game puzzle* sangat berguna dan efektif dalam membantu siswa mempelajari cara menulis karakter Sunda. Menurut Wihanry dan Chyan (2015) mengatakan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* adalah metode yang cocok untuk digunakan untuk generasi sekarang, karena metode ini dapat memberikan stimulus pada 3 bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual, dan psikomotorik. C. Budiman (2018) menyimpulkan bahwa penggunaan metode *Numbered Head Together* efektif dalam pengajaran menulis Hanzi pada siswa kelas VII B SMP Shafta Surabaya.

Menurut Mahnun (2017) penggunaan media pengajaran dapat membantu mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran. Danim (dalam, Mahnun 2017) menegaskan bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Berdasarkan aksesibilitasnya, Rahardjo (dalam, Mahnun, 2017) membagi media pengajaran menjadi 2 jenis, media yang dimanfaatkan dan media yang dirancang. Permainan "Kartu Guratan" termasuk ke dalam media yang dirancang, karena media pengajaran "Kartu Guratan" merupakan hasil rancangan berbentuk permainan kelas yang menggunakan media kartu.

Liu (2018) mengemukakan 5 prinsip dan metode pengajaran karakter Han, yaitu mengutamakan untuk mengajarkan guratan karakter Han dan pelafalan Bahasa Mandarin secara bersamaan, mengajarkan siswa untuk mengerti sistem tulisan karakter Han, mengajarkan dari yang termudah ke yang tersulit, mengajarkan cara menggabungkan guratan karakter Han, dan menggunakan metode-metode pembelajaran yang lain untuk mengajarkan karakter Han.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan studi kasus eksperimen di sekolah X. Penulis melakukan *pre-test* dan *post-test* sebagai metode pengumpulan data. Penulis membandingkan dan mengevaluasi hasil *pre-test* dan *post-test* untuk menjalankan penelitian. Kegiatan eksperimen dibagi menjadi 5 kali pertemuan.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Pembelajaran Bahasa Mandarin Siswa SMA Sekolah X Saat Ini

Berdasarkan dari pengamatan terhadap siswa SMA Sekolah X, diperoleh informasi dan gambaran selama proses pembelajaran Bahasa Mandarin yang berlangsung selama ini. Kegiatan pembelajaran Setiap hari Jumat, sebanyak 2 *shift* dengan durasi 45 menit per-*shift*.

Saat proses pembelajaran berlangsung, konsentrasi, pemahaman dan antusias siswa dalam mengenal dan menulis karakter Han pun masih terbilang rendah. Hal ini terlihat dari kesulitan pengajar saat meminta siswa untuk mengerjakan latihan dalam karakter Han, siswa selalu tidak mau dan meminta kepada pengajar untuk membiarkan mereka menulis dalam *pinyin* saja, hal ini disebabkan juga oleh kemampuan penguasaan bahasa mandarin siswa yang berbeda-beda. Banyak diantara mereka sejak kecil belajar Bahasa Mandarin dengan hanya menggunakan *pinyin* saja, sehingga mereka menjadi terbiasa hanya mengandalkan *pinyin* dan menganggap menulis karakter Han merupakan suatu hal yang sulit dan tidak menarik. Rendahnya minat siswa dalam mengenal karakter Han juga terlihat dari sedikitnya siswa yang menjawab saat pengajar menanyakan cara membaca sebuah kosakata dalam karakter Han.

Sebelum menerapkan permainan “Kartu Guratan”, penulis melakukan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan siswa sebelum menerapkan permainan “Kartu Guratan”.

Tabel 1. Hasil *pre-test*

Kosakata	Guratan & Urutan		Karakter Han		Pinyin	
	Benar	Salah	Benar	Salah	Benar	Salah
Tanggal (日)	2	20	2	20	2	20
Bulan (月)	2	20	6	16	5	17
Tahun (年)	1	21	9	13	6	16
Angka (号)	0	22	0	22	0	22
Pergi (去)	1	21	1	21	2	20
Belajar (学)	0	22	0	22	0	22
Buku (书)	0	22	0	22	2	20
Toko (店)	0	22	0	22	0	22
Negara (国)	0	22	0	22	0	22
Sibuk (忙)	0	22	0	22	2	20
Menjadi (当)	0	22	0	22	0	22
Melewati (过)	0	22	0	22	0	22
Utara (北)	0	22	0	22	0	22
Mencuci (洗)	0	22	0	22	0	22
Paling (最)	0	22	0	22	0	22
Persentase	2%	98%	5%	95%	6%	94%

Tabel di atas adalah hasil dari *pre-test* siswa. Dapat dilihat bahwa siswa yang menjawab benar pada bagian guratan dan urutan, karakter Han, dan *pinyin* tidak mencapai 10%. Dari 22 siswa yang mengikuti *pre-test*, terdapat 11 murid yang tidak mengisi jawaban apapun di lembar *pre-test* tersebut. Tabel di atas membuktikan bahwa para siswa belum memahami cara penulisan karakter Han, aturan dalam menulis karakter Han, dan karakter Han yang dikenal siswa juga sedikit.

Meskipun kata “日” sangat sederhana, tetapi hanya dua siswa yang dapat menjawab soal dengan benar. Hal ini dikarenakan beberapa siswa tidak mengetahui karakter Han dari kata “tanggal”, sehingga siswa salah mengartikannya dengan “号”. Pada kata “月” ada 6 siswa yang dapat menulis karakter Han, tetapi hanya 2 siswa yang dapat menulis “月” sesuai dengan guratan yang benar. Beberapa siswa menulis “月” dengan urutan guratan yang salah, dan beberapa siswa menulis “月” menjadi karakter yang salah. Ada 9 siswa yang dapat menulis karakter “年” dengan benar, tetapi hanya satu siswa yang dapat menulis sesuai dengan guratan dan goresan yang benar. Guratan dari 8 siswa yang lain salah. Ini disebabkan karena struktur karakter “年” ditulis dari atas ke bawah, sedangkan “日” dan “月” ditulis dari luar ke dalam. Selain itu, karakter “日” dan “月” memiliki bentuk yang serupa, sehingga sulit untuk membedakan kedua karakter ini. Karakter “去” juga merupakan huruf yang sederhana untuk ditulis. Namun, karena umumnya siswa tidak sering menggunakan karakter ini di kelas bahasa Mandarin, siswa menjadi tidak mengenal karakter Han “去”.

Langkah - langkah permainan “Kartu Guratan”

Pertama-tama siapkan kartu yang berisikan guratan dan kartu yang berisikan karakter Han, serta sebuah papan. Pada kesempatan ini penulis menyiapkan 12 jenis guratan: 横、竖、撇、捺、点、横折、横钩、横折钩、提、竖折、撇折、竖弯钩. Menurut Liu (2018) untuk membuat siswa mengerti dan mengenal karakter Han, harus diawali dengan mengenalkan sistem tulisan karakter Han dan tata cara penulisan karakter Han. Permainan “Kartu Guratan” menggunakan metode belajar *picture and picture* yang dikemukakan oleh Chotimah & Fathurrohman (2018). Gabungkan kartu karakter Han dengan kartu guratan yang dibutuhkan oleh karakter Han tersebut.

Permainan “Kartu Guratan” dapat dimainkan dengan tiga cara permainan :

Cara pertama : Guru menyebutkan sebuah karakter Han, lalu siswa mencari kartu huruf tersebut, dan langsung mencari susunan guratan yang tepat, dan tempelkan ke papan yang telah disediakan.

Cara kedua : Guru menyusun sebuah urutan guratan dan siswa menebak karakter Han apakah yang diinginkan oleh guru.

Cara ketiga : Guru menyebutkan arti dari sebuah kata dalam bahasa Indonesia. Kemudian siswa berusaha untuk mencari karakter Han dengan arti tersebut, menempelkannya pada papan, beserta dengan guratan yang menyusunnya sesuai dengan urutan yang tepat.

Penerapan permainan “Kartu Guratan”

Pada pertemuan pertama, penulis mengawali pertemuan dengan pengenalan dan menjelaskan maksud kedatangan penulis. Setelah itu penulis segera menginstruksikan para siswa untuk dapat membagi kelas mereka yang terdiri dari 22 orang menjadi 5 kelompok yang berisikan 4-5 orang dalam masing-masing kelompok. Penulis kemudian mulai menjelaskan tentang karakter Han kepada para siswa. Penulis menjabarkan dan memperkenalkan guratan-guratan dasar yang ada dalam karakter Han. Penulis juga

menjelaskan peraturan dan tata cara dalam menulis karakter Han, juga menjelaskan kepada siswa pentingnya mengikuti tata cara menulis karakter Han. Sebelum memulai permainan, penulis mengenalkan dan memberi tahu arti serta cara membaca lima karakter Han yang akan dipelajari hari ini, yaitu: 日、月、年、号、去. Penulis meminta siswa untuk menganalisis cara menulis kelima karakter Han tersebut sebelum memulai permainan. Setelah itu penulis pun menjelaskan tata cara permainan “Kartu Guratan”.

Pada pertemuan kedua, penulis kembali menjelaskan dan mengulang kembali mengenai guratan dalam karakter Han dan tata cara menulis karakter Han. Kemudian penulis mengenalkan dan memberi tahu 5 karakter Han baru yang akan dipelajari pada pertemuan ketiga, yaitu: 学、书、店、国、忙. Setelah permainan “Kartu Guratan” selesai dimainkan, penulis memberikan latihan menulis kepada siswa agar siswa dapat mengimplementasikan cara menulis karakter Han tersebut di kertas.

Pada pertemuan ketiga, penulis kembali memberikan 5 karakter Han baru yang akan dipelajari oleh siswa pada pertemuan keempat yaitu: 过、北、洗、当、最. Penulis membahas cara membaca dan artinya agar siswa mengerti. Setelah permainan “Kartu Guratan” selesai dimainkan, penulis memberikan latihan menulis kepada siswa agar siswa dapat mengimplementasikan cara menulis karakter Han tersebut di kertas.

Pada pertemuan keempat, penulis membahas kembali seluruh karakter Han yang sudah dipelajari dalam permainan “Kartu Guratan”, sehingga siswa dapat mengingat kembali dengan baik sebelum mereka mengerjakan *post-test*, setelah itu penulis memberikan *post-test* yang terdiri dari 15 karakter han kepada para siswa untuk melihat sejauh mana perkembangan kemampuan siswa sebelum dan sesudah bermain permainan “Kartu Guratan”.

Pengaruh Penggunaan Permainan “Kartu Guratan” terhadap Kemampuan Menulis Karakter Han Siswa

Tabel 2. Hasil *post-test*

Kosakata	Guratan & Urutan		Karater Han		Pinyin	
	Benar	Salah	Benar	Salah	Benar	Salah
Tanggal (日)	17	5	17	5	17	5
Bulan (月)	17	5	20	2	19	3
Tahun (年)	20	2	21	1	21	1
Angka (号)	18	4	19	3	19	3
Pergi (去)	19	3	21	1	19	3
Belajar (学)	20	2	21	1	21	1
Buku (书)	20	2	21	1	21	1
Toko (店)	18	4	19	3	18	4
Negara (国)	17	5	22	0	22	0
Sibuk (忙)	20	2	22	0	20	2
Menjadi (当)	20	2	20	2	18	4
Melewati (过)	17	5	19	3	19	3
Utara (北)	22	0	22	0	21	1
Mencuci (洗)	18	4	19	3	20	2
Paling (最)	16	6	18	4	17	5
Persentase	85%	15%	91%	9%	88%	12%

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa setelah diterapkan permainan “Kartu Guratan”, perbandingan nilai *post-test* dengan nilai *pre-test* siswa memperlihatkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil *post-test* siswa terhadap penulisan guratan, karakter han, beserta *pinyin* nya mengalami peningkatan. Perbandingan dari seluruh bagian yang diuji dalam *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan bahwa nilai *post-test* menunjukkan peningkatan berkali-kali lipat dari nilai *pre-test*. Pencapaian nilai *pre-test* tidak melebihi 10%, sedangkan nilai *post-test* menunjukkan angka lebih dari 80%, bagian guratan dan urutan ada di angka 85%, bagian karakter Han ada di angka 91%, dan pada bagian *pinyin* ada di angka 88%. Dari seluruh karakter yang dipertanyakan, ke empat karakter ini “学”^{xué}、“书”^{shū}、“当”^{dāng}、“北”^{běi} adalah karakter dengan peningkatan nilai yang paling signifikan. Pada *pre-test* tidak ada siswa yang bisa menjawab keempat karakter itu. Setelah menerapkan permainan “Kartu Guratan”, ada 20-22 siswa yang bisa menjawab keempat karakter di atas dengan benar. Ada 3 siswa yang terbalik menjawab “日”^{rì} dan “号”^{hào}, karena kedua huruf ini memiliki kesamaan arti, sehingga membuat siswa keliru, 2 siswa lain menjawab antara “日”^{rì} dan “月”^{yuè}, karena kedua karakter ini memiliki bentuk yang serupa. Hampir seluruh siswa bisa menjawab “年”^{nián} dengan benar. Siswa salah menulis urutan guratan dari karakter “店”^{diàn}, ada yang menulis guratan “撇”^{piě} dulu, ada juga yang tidak salah di guratannya, namun guratan “撇”^{piě} dari karakter Han “店”^{diàn} yang mereka tulis kurang Panjang, sehingga huruf yang dihasilkan kurang tepat. Pada karakter “国”^{guó}, kesalahan siswa karena menulis unsur dalamnya dahulu, ada pula yang melupakan guratan “点”^{diǎn}. Pada karakter “过”^{guò} beberapa siswa menjawab salah karena menulis unsur sebelah kiri terlebih dahulu.

Walaupun masih ada beberapa kesalahan, namun hasil *post-test* menunjukkan bahwa permainan “Kartu Guratan” dapat meningkatkan kemampuan menulis guratan dan urutan karakter Han dengan benar. Permainan “Kartu Guratan” membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar Bahasa Mandarin dan bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Mandarin.

Dampak Penggunaan Permainan “Kartu Guratan”

1. Mempermudah siswa untuk memahami dasar penulisan karakter Han.

Saat menggunakan permainan “Kartu Guratan”, penulis tidak hanya menjelaskan dasar guratan kepada siswa, tetapi juga memperlihatkan dan menunjukkan kartu guratannya. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami guratan karakter Han.

2. Meningkatkan kemampuan analisis siswa

Memainkan permainan "Kartu Guratan" dapat meningkatkan keterampilan analitis siswa. Setelah membaca karakter Han, siswa perlu menganalisis bagaimana menulis karakter Han tersebut. Kartu guratan mana yang digunakan, apa saja urutan guratan yang benar, dan sebagainya.

3. Meningkatkan minat siswa pada pelajaran bahasa Mandarin

Dengan permainan “Kartu Guratan”, siswa menjadi lebih tertarik mengikuti kelas bahasa Mandarin. Ketika siswa berada di kelas, mereka menunjukkan rasa semangat untuk

mengikuti pembelajaran. Siswa tidak lagi merasa pelajaran Bahasa Mandarin membosankan, tetapi mereka juga berasa bahwa pelajaran Bahasa Mandarin sangat menarik.

4. *Rasa ingin tahu siswa semakin besar*

Siswa menjadi lebih ingin tahu filosofi dari karakter Han tersebut. Dari aturan penulisan dan setiap guratan dan radikalnya yang memiliki makna tertentu.

5. *Mempercepat penguasaan materi pembelajaran*

Siswa belajar materi pembelajaran menjadi lebih cepat, karena kartu guratan dan karakter Han yang digunakan oleh penulis didasarkan pada materi pelajaran bahasa Mandarin yang akan mereka pelajari di kelas. Dalam proses penyusunan kartu, kemampuan berpikir siswa juga meningkat.

Kesimpulan

Menurut hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa permainan "Kartu Guratan" memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan dan pengetahuan menulis karakter Han siswa SMA sekolah X. Pengaruh positif ini dapat terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* siswa menunjukkan angka kurang dari 10%. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan angka lebih dari 80%, bahkan mencapai angka 91% siswa bisa menjawab pertanyaan yang sama.

Dari perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, nilai yang dihasilkan dari *post-test* lebih meningkat dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Permainan "Kartu Guratan" juga mempermudah siswa untuk memahami dasar penulisan karakter Han, meningkatkan kemampuan analisis siswa, meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, mempercepat durasi materi pembelajaran Bahasa Mandarin selanjutnya, dan hasil penulisan karakter Han lebih rapi. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa permainan "Kartu Guratan" membuat pengajar harus bisa mengendalikan keadaan kelas karena kegirangan siswa saat memainkan permainan ini. Melalui permainan "Kartu Guratan", siswa juga tahu pentingnya guratan dalam prosedur penulisan karakter Han. Pada akhirnya permainan "Kartu Guratan" dapat membantu siswa sekolah menengah untuk menulis karakter Han, dengan tata cara menulis karakter Han yang sesuai dengan guratan dan urutan yang benar.

Permainan "Kartu Guratan" termasuk ke dalam media pengajaran modern. Permainan "Kartu Guratan" sangat sesuai untuk di terapkan kepada siswa jenjang SMA, karena permainan ini adalah kegiatan kelas yang dapat menjadi selingan pelajaran Bahasa Mandarin pada umumnya agar siswa tidak merasa bosan. Permainan ini juga dapat meningkatkan semangat dan minat belajar Bahasa Mandarin siswa.

Referensi

- Abdillah, H., Ropiah, O., & Triwahyuni, H. (2018). Pengaruh Média Game Puzzle Kana Kamampuh Nulis Karakter Sunda Kelas VII MTS Al Hidayah Jamanis Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 4(1), 18-23.
- Budiman, C. (2018). Penggunaan Metode "Numbered Head Together" dalam Pembelajaran Penulisan Urutan Guratan Hanzi pada Siswa Kelas VII B SMP Shafta Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(3), 1-8.

- Chotimah, C., & Fathurrohman, M. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Liu, S. H. (2018). The Stroke System of Chinese Characters and Its Teaching in Teaching Chinese as a Foreign Language. *Journal of Yunnan Normal University*, 16(2), 26-36.
- Liu, X. (2002). *Hanyu zuowei dier yuyan jiaoxue jianlun*. Beijing Language and Culture University Press.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 1-9.
- Noviana, R. (2017). Kesalahan Penulisan Guratan Huruf Hanzi Pada Siswa Kelas VIII SMP YPPI 1 Surabaya Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 2(2), 1-8.
- Riyono, B., & Amin Retnoningsih. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Strategi Inkuiri Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(2), 166-172.
- Wang, K. Y. (2006). Why Chinese Characters are Difficult to Learn. *Journal of Shandong Normal University*, 18(3), 8-11.
- Wang, S. C. (1998). A Study on the Learning and Teaching of Hanzi-Chinese Characters. *Working Paper in Educational Linguistics (WPEL)*, 14(1), 69-101.
- Wihanry, I., & Chyan, P. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Karakter Lontara Dengan Metode Game Based Learning. *Jurnal Tematika*, 3(1), 1-8.
- Zhou, J. (1998). A New Idea of Teaching Chinese Characters to Overseas Students. *Journal of Jinan University*, 20(2), 106-112.