

PENGEMBANGAN APLIKASI “LÜXI” BERBASIS *SMARTPHONE* ANDROID UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XII-IBB 1 SMAN 1 DRIYOREJO GRESIK

Widarti

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Widarti43@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik, 2) mendeskripsikan kualitas aplikasi yang dikembangkan berdasarkan 3 aspek yaitu: (1) aspek kevalidan berdasarkan hasil penilaian validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Mandarin, (2) aspek keefektifan berdasarkan nilai *pretest-posttest* siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik, (3) aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2010) yang hanya dibatasi sampai pada tahap revisi (2) produk setelah aplikasi diujicobakan kepada siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik dan tidak dilanjutkan pada tahap produksi massal karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket berbentuk *checklist* menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Data yang diolah dalam penelitian ini adalah angka penilaian aplikasi dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Mandarin, *peer reviewer*, dan siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik yang dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dikembangkan media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik, 2) kualitas aplikasi “Lüxi” berdasarkan aspek keefektifan yaitu penilaian ahli media adalah 89,47% (sangat kuat), ahli materi adalah 89,70 % (sangat kuat), guru bahasa Mandarin kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik adalah 94,44% (sangat kuat), dan *peer reviewer* adalah 96,57% (sangat kuat). Berdasarkan aspek keefektifan diketahui bahwa aplikasi “Lüxi” mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo. Nilai rata-rata siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik sebelum aplikasi “Lüxi” diujicobakan atau pada saat *pretest* adalah 43,05, sedangkan nilai rata-rata siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik pada saat *posttest* adalah 81,75. Selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* seluruh siswa siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik adalah 38,7 dengan *t-signifikasi* sebesar 12,07. Aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik diketahui bahwa kualitas aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan mendapat respon yang positif dari siswa. Penilaian siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi “Lüxi” adalah 90% (sangat kuat) sehingga aplikasi “Lüxi” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

Kata Kunci: aplikasi “Lüxi”, android, kosakata, bahasa Mandarin

Abstract

This research aims to: 1) develop learning media with app-based android smartphone for mastery Chinese vocabulary students of class XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik, 2) describe the quality of the application developed based on three aspects: (1) the aspect of validity based on assessment result subject validator, media validator, and Chinese teacher, (2) the aspect of effectiveness based on the value *pretest-posttest* students of class XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik, (3) the aspect of practicality based on the responses of students class XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik of the developed application.

This research included in research and development or commonly called Research and Development (R & D). The development model used is a Research and Development (R & D) model by Sugiyono (2010), which is limited to revision (2) product stage after application tested to class XII student-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik and not resumed at the mass production stage, Assessment instruments used eith checklist questionnaire using Likert scale with four alternative answers. Data are processed in this research is the number of application assessment of subject validator, media validator, Chinese teacher, peer reviewers, and the students of class XII-IBB 1 SMAN 1 Gresik Driyorejo with descriptively analyzed.

The results showed that 1) has been developed learning media in the form of "Luxi" application based android smartphone to mastery Chinese vocabulary students of class XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik, 2) quality of the "Luxi" application based on aspects of effectiveness is an expert assessment of media validator was 89, 47% (very strong), a subject validator is 89.70% (very strong), Chinese teacher of class XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik is 94.44% (very strong), and peer reviewers is 96.57% (very strong). Based on effectiveness aspects that the "Luxi" application able to increase the average value of the students class XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik. The average

value of class XII student-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik before application "Luxi" tested or when the pretest was 43.05, while the average value of class XII student-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik when posttest was 81, 75. The difference between the posttest and pretest all students of class XII -IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik was 38.7 with t-significance is 12.07. Aspects of practicality based on the response of students of class XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik known that the quality of "Luxi" applications which developed has an positive response from students. Rating students of class XII -IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik to the "Luxi" application was 90% (very strong) so that "Luxi" applications feasible to be used as a Chinese learning media.

Keywords: "Luxi" app, android, vocabulary, Chinese

PENDAHULUAN

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini berdampak sangat besar bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang tidak dapat terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Telepon genggam atau yang biasa disebut ponsel atau *handphone* merupakan salah satu alat komunikasi hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Dalam beberapa tahun terakhir muncul istilah *smartphone*. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh melainkan sebagai alat elektronik yang dapat beroperasi layaknya komputer. Sistem operasi android adalah sistem operasi milik *google* yang bersifat *open source*.

Berdasarkan praobservasi yang dilakukan pada 2 Februari 2016 di kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik yang terdiri atas 23 siswa dan semuanya adalah siswa perempuan didapatkan hasil bahwa sebanyak 16 dari 23 siswa menggunakan *smartphone* android. Mayoritas siswa tersebut memanfaatkan *smartphone* untuk membuka aplikasi sosial media Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 2 Februari 2016 dengan 3 siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik diperoleh hasil bahwa *smartphone* android yang dimiliki siswa berpotensi untuk bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Mandarin. Adapun cakupan materi yang harus dipelajari siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik di setiap tema pada mata pelajaran Bahasa Mandarin termasuk pada tema wisata meliputi kosakata, wacana atau teks, dan tata bahasa. Kosakata merupakan hal yang cukup penting dalam mempelajari suatu bahasa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 2 Februari 2016 dengan guru mata pelajaran bahasa Mandarin dan 3 siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik diperoleh hasil bahwa guru Bahasa Mandarin masih menggunakan media pembelajaran yang

sederhana dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah *power point*, sehingga siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik mudah merasa bosan ketika belajar bahasa Mandarin. Dengan adanya potensi *smartphone* yang dimiliki siswa, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin berupa aplikasi dengan memanfaatkan *smartphone* android agar pembelajaran bahasa Mandarin tidak monoton.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan judul penelitian "Pengembangan Aplikasi "Lüxi" Berbasis *Smartphone* Android untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik". Harapan dari penelitian ini adalah dapat ditemukannya media pembelajaran bahasa Mandarin yang efisien, efektif, dan menarik dengan mengembangkan aplikasi "Lüxi" berbasis *smartphone* android sehingga siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik lebih terpacu untuk belajar bahasa Mandarin di manapun dan kapanpun. Aplikasi yang telah dikembangkan nanti diharapkan mampu menjadi sarana dan media belajar yang mudah dan dapat membantu siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik untuk belajar kosakata bahasa Mandarin mengenai tempat wisata, kuliner, kesenian, dan cinderamata khas dari China.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan aplikasi "Lüxi" berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik?
2. Bagaimana kualitas aplikasi "Lüxi" berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik yang telah dikembangkan, meliputi:
 - a. Aspek kevalidan berdasarkan hasil penilaian validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Mandarin.

- b. Aspek keefektifan berdasarkan nilai *pretest-posttest* siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.
- c. Aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Menjabarkan proses pengembangan aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.
2. Mendeskripsikan kualitas aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik yang telah dikembangkan, meliputi:
 - a. Aspek kevalidan berdasarkan hasil penilaian validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Mandarin.
 - b. Aspek keefektifan berdasarkan nilai *pretest-posttest* siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.
 - c. Aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Agar tidak menimbulkan perbedaan pengertian, perlu ada penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Media pembelajaran: sarana komunikasi berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik sehingga proses pembelajaran Bahasa Mandarin akan berjalan dengan efisien dan efektif.
2. Aplikasi: sebuah perangkat lunak yang dikembangkan bernama “Lüxi” pada *smartphone* android untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik pada proses pembelajaran Bahasa Mandarin khususnya terkait penguasaan kosakata Bahasa Mandarin pada tema wisata.
3. *Smartphone* android: sebuah perangkat elektronik (dalam hal ini *handphone*) yang dapat beroperasi seperti komputer karena menggunakan *Operating System* (OS) milik *google* yang bersifat *open source* (kode sumbernya bersifat terbuka), sehingga peneliti dapat dengan bebas mengembangkan aplikasi “Lüxi” untuk penguasaan kosakata Bahasa

Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik sesuai kebutuhan penelitian.

4. Wisata China: China memiliki banyak objek pariwisata terkenal. Kota-kota di China yang memiliki tempat wisata terkenal adalah Beijing, Nanjing, Hangzhou, Shanghai, Guangzhou, Hongkong, Macao, dan Suzhou.
5. Kuliner: hasil olahan yang bisa berupa masakan dan minuman. Adapun 4 kuliner terkenal dari China yaitu teh, pangsit, bebek peking, dan kue bulan.
6. Kesenian: bagian dari budaya suatu masyarakat. Adapun 4 macam kesenian paling terkenal dari China yaitu opera beijing, kaligrafi china, seni menggantung kertas, dan barongsai.
7. Cenderamata: oleh-oleh atau *souvenir* khas dari suatu daerah. adapun 7 macam cenderamata khas dari China yaitu porselin, kipas, layang-layang, sutera, lampion, pakaian tradisional China, dan sumpit.
8. Kosakata: komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Kosakata yang terdapat dalam aplikasi “Lüxi” adalah kosakata mengenai tema wisata yang berjumlah 30 kata dan disertai dengan contoh kalimat.
9. Proses pengembangan: langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan dan mengukur kualitas media pembelajaran Bahasa Mandarin berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan dan kepraktisan sebelum media diujicobakan kepada siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.
10. Kevalidan: media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dikatakan valid apabila hasil penilaian validator menyatakan bahwa aplikasi “Lüxi” yang dikembangkan valid dengan revisi atau tanpa revisi, sehingga aplikasi layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.
11. Keefektifan: media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dikatakan efektif apabila aplikasi yang dikembangkan memberikan hasil positif yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.
12. Kepraktisan: media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin dikatakan praktis apabila siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik menyatakan bahwa aplikasi “Lüxi” yang dikembangkan dapat dengan mudah dipakai dan

diterapkan, serta bermanfaat bagi siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012:407) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2010). Alasan penggunaan model pengembangan tersebut karena model pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah model pengembangan baru yang dianggap paling mudah untuk diikuti oleh peneliti. Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi “Lüxi”

Subjek Ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik yang terdiri atas 23 siswa dan semuanya adalah siswa perempuan.

Penelitian pengembangan ini tidak dilanjutkan pada tahap produksi massal. berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin ini hanya dibatasi pada tahap revisi (2) produk setelah media pembelajaran diujicobakan kepada siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin ini dilaksanakan di SMAN 1 Driyorejo Gresik yang beralamat di Jl. Raya Tenaru Driyorejo, Kabupaten Gresik. Penelitian akan dilaksanakan meliputi tahap persiapan pada Januari 2016 dan tahap pelaksanaan penelitian dan pelaporan pada Februari-Mei 2016.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik kuisioner, tes, dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kuesioner (angket), soal tes, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan teknik deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1

Driyorejo Gresik dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2010) dengan tahapan yaitu pengumpulan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi (1) produk, uji coba pemakaian, revisi (2) produk, dan produksi massal, tetapi pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap revisi (2) produk setelah aplikasi “Lüxi” diujicobakan kepada 20 siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik dan tidak sampai dilanjutkan pada tahap produksi massal karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Kualitas aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata Bahasa Mandarin siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik yang telah dikembangkan meliputi 3 aspek yaitu aspek kevalidan, aspek keefektifan, dan aspek kepraktisan. Berikut adalah rincian kualitas aplikasi “Lüxi” berdasarkan 3 aspek yaitu:

- a. Aspek kevalidan yaitu berdasarkan penilaian validator. Validator yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Mandarin kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik. Hasil penilaian dari ahli media adalah **89,47%** sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat, ahli materi adalah **89,70 %** sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat, dan guru bahasa Mandarin kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik adalah **94,44%** sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat. Penilaian dari *peer reviewer* sebelum aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android diujicobakan adalah **96,57%** sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Lüxi” sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.
- b. Aspek keefektifan yaitu berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa aplikasi “Lüxi” mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo. Nilai rata-rata siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik sebelum aplikasi “Lüxi” diujicobakan atau pada saat *pretest* adalah 43,05, sedangkan nilai rata-rata siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik pada saat *posttest* adalah 81,75. Selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* seluruh siswa siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik adalah 38.7 dengan *t-signifikansi* sebesar **12,07**. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android efektif dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

- c. Aspek kepraktisan yaitu berdasarkan respon siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi “Lüxi”. Berdasarkan perhitungan penilaian siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan dapat diketahui bahwa kualitas aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan mendapat respon yang positif dari siswa. Penilaian siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi “Lüxi” adalah 90% dan termasuk dalam kategori sangat kuat sehingga aplikasi “Lüxi” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh 2 pengamat yaitu Sonya Kirana Pratiwi, S.Pd. guru Mata Pelajaran Bahasa Mandarin kelas kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik sebagai *Obsever* 1 (O1) dan (2) Julia Nirmala, mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Universitas Negeri Surabaya sebagai *Observer* 2. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh 2 pengamat, secara keseluruhan skor yang diperoleh adalah 86 dengan skor maksimal 100. Apabila dihitung dengan persentase, maka persentase hasil pengamatan adalah 86%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor oleh Riduwan (2013:15) maka aplikasi “Lüxi” yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat kuat sehingga aplikasi “Lüxi” sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

1. Dikembangkan media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik dengan menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2010) dengan tahapan yaitu pengumpulan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi (1) produk, uji coba pemakaian, revisi (2) produk, dan produksi masal, tetapi pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap revisi (2) produk setelah aplikasi

“Lüxi” diujicobakan kepada 20 siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik dan tidak sampai dilanjutkan pada tahap produksi massal karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

2. Kualitas aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:
 - a. Aspek kevalidan berdasarkan penilaian ahli media adalah **89,47%** (sangat kuat), ahli materi adalah **89,70%** (sangat kuat), guru mata pelajaran bahasa Mandarin kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik adalah **94,44%** (sangat kuat), dan *peer reviewer* adalah **96,57%** (sangat kuat).
 - b. Aspek keefektifan diketahui bahwa aplikasi “Lüxi” mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa kelas XII IBB 1 SMAN 1 Driyorejo. Nilai rata-rata siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik sebelum aplikasi “Lüxi” diujicobakan atau pada saat *pretest* adalah 43,05, sedangkan nilai rata-rata siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik pada saat *posttest* adalah 81,75. Selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* seluruh
 - c. siswa siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik adalah 38.7 dengan *t-signifikasi* sebesar **12,07**.
 - d. Aspek kepraktisan berdasarkan respon siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik diketahui bahwa aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan mendapat respon yang positif dari siswa. Penilaian siswa kelas XII-IBB 1 SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap aplikasi “Lüxi” adalah 90% (sangat kuat) sehingga aplikasi “Lüxi” layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan aplikasi “Lüxi” sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Mandarin:

Guru mata pelajaran bahasa Mandarin bisa menggunakan aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan sebagai referensi media pembelajaran bahasa Mandarin yang praktis dan efektif terutama untuk belajar kosakata bahasa Mandarin mengenai tempat wisata, kuliner, kesenian, dan cinderamata khas dari China.
2. Bagi siswa:

Siswa bisa menggunakan aplikasi “Lüxi” yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin yang praktis dan fleksibel yang bisa digunakan secara mandiri untuk belajar kosakata bahasa Mandarin mengenai tempat wisata, kuliner, kesenian, dan cindermata khas dari China sehingga siswa bisa menambah wawasan dan pengetahuannya.

3. Bagi peneliti selanjutnya:

- a. Aplikasi “Lüxi” perlu dikembangkan lebih lanjut pada konten aplikasi dengan menambahkan efek suara, animasi bergerak atau video agar aplikasi “Lüxi” menjadi semakin menarik.
- b. Aplikasi “Lüxi” berbasis *smartphone* android perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *platform smartphone* yang digunakan. Aplikasi ini sebaiknya dapat di-*instal* di beberapa *platform smartphone* yang lain seperti *i-Phone*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.
- c. Aplikasi “Lüxi” perlu dikembangkan dengan mengkombinasikan tema yang lain, tidak hanya terfokus pada tema wisata, sehingga aplikasi “Lüxi” bisa memuat materi yang lebih luas.
- d. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya aplikasi “Lüxi” diujicobakan lebih luas. Ujicoba pemakaian aplikasi “Lüxi” tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas saja tetapi juga di beberapa sekolah yang terdapat mata pelajaran bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad,Azhar.2013. *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta:Rajawali Press
- Hermawan,Stephanus.2011.*Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta:ANDI
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Referensi
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntasnsi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Skripsi tidak diterbitkan (online). Yogyakarta:Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
- Prariyadi, Jody. 2014. “Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Fisika Berbasis *Smartphone* Android pada Pokok Bahasan Keteraturan Gerak Planet sebagai Sarana untuk Memfasilitasi Kemampuan Analisis Peserta Didik Kelas XI SMA”. Skripsi tidak diterbitkan (online). Yogyakarta:Prodi Pendidikan Fisika UIN Sunan Kallijaga
- Riduwan.2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safaat, Nazrudin. 2012. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Sambodo, Rizki Agung. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning (M-Learning)* Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA / MA”. Skripsi tidak diterbitkan (online). Yogyakarta: Prodi Pendidikan Biologi UIN Sunan Kallijaga
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta: Kompas Gramedia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistyo, Asmania Rizki Nurjanah. 2015. “Pengembangan Kamus Elektronik Bergambar untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin bagi Siswa Kelas XI Akuntansi-1 SMK Prapanca Surabaya”. Skripsi tidak diterbitkan.Surabaya:Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta:Puspa Swara
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung:Angkasa
- Zurroh, Ana Silviana. 2016. “Pengembangan LKS Bergambar untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas VII SMP”. Skripsi tidak diterbitkan.Surabaya:Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya
- 刘泽彭, 2006, 《中国地理常识: 中英对照》, 北京: 高等教育出版社