

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME TINGTING UNTUK KEMAMPUAN  
MENYIMAK PELAFALAN KATA BAHASA MANDARIN PADA KELAS X BAHASA  
SMA AL-ISLAM KRIAN**

**AYU PUSPITASARI**

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
puspitasari.ayu88@gmail.com

**Abstrak**

Pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa asing. Dibutuhkan media pendukung untuk membantu siswa belajar mandiri agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran mandiri yang inovatif siswa dapat menikmati suasana belajar tanpa ada rasa paksaan.

Siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian memiliki minat yang beragam terhadap pembelajaran bahasa Mandarin. Keadaan ini juga dikarenakan kegiatan pembelajaran belum didukung oleh media pembelajaran yang inovatif khususnya dalam pembelajaran menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin. Siswa kesulitan dalam menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin. Selain itu, perkembangan teknologi komputer dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin. Hal ini yang melatar belakangi dirancangnya media *game* Tingting yang disertai audio untuk pembelajaran menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan, menguji kualitas yang meliputi validitas media dan materi, efektivitas media pembelajaran, dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *game* Tingting. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian pengembangan Sadiman. Hasil pengembangan divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Setelah direvisi kemudian dilakukan tahap uji coba terbatas dan luas pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian.

*Game* Tingting ini mendapat persentase nilai sebesar 95% dari ahli media dan sebesar 93,75% dari kedua ahli materi. Hasil nilai rata-rata tes uji coba terbatas sebesar 85,67 dan nilai tes uji coba luas sebesar 74,71. *Game* Tingting ini juga mendapat respon positif dari siswa dengan persentase sebesar 80,16%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa *game* Tingting ini layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin untuk belajar mandiri maupun belajar berkelompok.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media pembelajaran, *game* Tingting, menyimak pelafalan kata.

**Abstract**

A fun learning activity is required in learning foreign language. Media support is needed to assist self-learning in order to create a fun learning environment. With the innovative of independent media learning students can enjoy learning condition without any sense of compulsion.

The ten grader of language students in Al-Islam Krian senior high school have broad interests towards learning Mandarin. This situation is also happen because the learning activity is not supported yet by innovative instructional media, especially in listening to the pronunciation of Mandarin vocabulary learning. Students are difficult in listening to the pronunciation of Mandarin vocabulary. Besides that, the development of computer technology in education can be used as a Mandarin learning media. This is the background that makes the researcher designed Tingting media game accomplish with audio to listening to the pronunciation of Mandarin vocabulary learning.

This research is aimed to describe about making process, testing the quality that involve the validity of media and materials, the effectiveness of instructional media, and finding out the students' response to the use of Tingting's game. This research is using development research model by Sadiman. The development results are validated to the subject matter experts and media experts. After revised, the researchers conduct limited and spacious trial phase to Al-Islam Krian Senior High School of ten grader language students.

Tingting's Game is got a percentage value of 95% from media experts and 93.75% from both subject matter experts. The average score of the limited trial phase is 85.67, and the average score of the spacious trial phase is 74.71. Tingting's Game also receives a positive response from students with a percentage of 80.16%. Based on the result of the research, it concludes that Tingting's game is worth to be mandarin learning media for both independent and group study.

**Keywords:** Development, Learning Media, Tingting's Game, Listening Ability.

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, berbagai bahasa masuk ke Indonesia, misalnya bahasa Perancis, bahasa Jerman, bahasa Inggris dan bahasa Mandarin. Namun bahasa Inggris dan bahasa Mandarin yang paling maju di Indonesia, karena kedua bahasa tersebut merupakan bahasa Internasional. Bahasa Mandarin dalam beberapa tahun belakangan ini menjadi sebuah fenomena tersendiri yang mempunyai peranan penting bagi setiap orang, baik di kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Mengingat bahwa bahasa Mandarin merupakan bahasa Internasional kedua yang masuk ke Indonesia.

Ditinjau dari prosesnya, pendidikan bahasa adalah komunikasi secara khusus yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan. Dalam komunikasi di ranah pendidikan bahasa muncul beberapa masalah yang dapat menghambat proses pembelajaran bahasa yang melibatkan unsur pengajar (guru), pembelajar (siswa), materi, media dan lain sebagainya. Suharto (1988:30) mengatakan bahwa dalam penelitian pendidikan bahasa bahan pelajaran tak lain adalah yang sedang dipelajari, baik berupa unsur-unsur bahasa (tatabahasa, kosakata, sistem, bunyi dan sebagainya) maupun unsur-unsur keterampilan bahasa dan latar belakang bahasa tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut berarti dalam mempelajari bahasa dibutuhkan kemampuan penguasaan terhadap kosakata untuk mengurangi masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran bahasa.

Pembelajaran Bahasa Mandarin diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bertukar informasi menggunakan Bahasa Mandarin dengan baik dan lancar secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Mandarin memiliki aspek yang sama seperti pembelajaran sastra maupun bahasa lainnya yaitu meliputi mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Dengan persamaan aspek tersebut diharapkan pembelajaran Bahasa Mandarin dapat berjalan beriringan dengan kondisi yang sama tanpa ada yang dirugikan. Kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Mandarin diharapkan seimbang dengan kemampuan siswa dalam menguasai Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

Menurut Tarigan (1994:12), Mempelajari bahasa dapat dilakukan dengan jalan : (1) Menyimaknya, (2) Menirunya, dan (3) Mempraktekkannya. Jadi dapat disimpulkan pembelajar bahasa Mandarin harus menguasai ketrampilan menyimak terlebih dahulu agar pembelajaran bahasa Mandarin selanjutnya bisa lebih mudah. Berdasarkan keadaan yang diamati, didapati kondisi kesulitan siswa dalam pembelajaran Bahasa Mandarin yaitu pada penguasaan menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin. 21 siswa merasa kesulitan

dalam menyimak pelafalan kata bahasa Mandarin. Dengan adanya fenomena ini, dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin.

Pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan dalam pendidikan bahasa, pembelajaran seperti ini disebut *joyful learning*. Hal ini dapat terjadi dengan adanya beberapa faktor, salah satunya adalah penyediaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar mandiri. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran (Munadi, 2012:5).

Komputer sebagai alat bantu pendidikan (*Computer Assisted Instruction*) sudah cukup dikenal, terutama negara maju. Beberapa istilah lainnya yang banyak digunakan adalah CAL (*Computer ter-Aided Learning*), CBE (*Computer Based Instruction/Education*), dan CMI (*Computer Managed Instruction*). Dalam aplikasi CAI, komputer secara langsung digunakan dalam proses belajar, sebagai pengganti pengajar ataupun buku (Sutopo, 2012:8). Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis elektronik yang diharapkan akan mudah diaplikasikan siswa dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *game* yang disertai audio yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menyimak pelafalan Bahasa Mandarin dasar.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran di SMA Al-Islam Krian untuk jurusan Bahasa. Sebagian besar materi yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Mandarin diberikan pada pertemuan di kelas dan mediana masih berbentuk buku ajar dan *power point*. Kelas X Bahasa dipilih karena pembelajaran bahasa mandarin pada kelas X merupakan pembelajaran bahasa Mandarin dasar sehingga perlu penguatan agar pembelajaran selanjutnya dapat lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, dilakukan penelitian untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis komputer dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran Bahasa Mandarin khususnya aspek menyimak. Pengamatan telah dilakukan untuk mengetahui minat siswa yang beragam terhadap pelajaran bahasa Mandarin. Peneliti juga telah melakukan pengamatan tentang ketersediaan sarana penunjang media (laptop). Data tersebut merupakan masukan utama yang melatar belakangi pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Penelitian dilakukan di ruang kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian yang beralamat di jalan Kyai Mojo no:14 Krian Sidoarjo. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 28 siswa.

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

1. Bagaimana proses pengembangan *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kata Bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian?
2. Bagaimana kualitas *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kosakata Bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kata Bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian?

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

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kata Bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian.
2. Mendeskripsikan kualitas *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kata Bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian.
3. Mendeskripsikan respon siswa dalam penggunaan *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kata Bahasa Mandarin pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian.

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah *game* (permainan) yang disertai audio menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan aplikasi pendukung lainnya. Produk pengembangan ini dinamakan "**Tingting**" dari kata 听一听 yang dalam bahasa Indonesia bermakna mendengar dengan seksama. Pemberian nama produk ini bertujuan agar produk ini mudah ditemukan dan dapat disebarluaskan kepada pembelajar Bahasa Mandarin lainnya sekalipun mereka bukan di dalam kelas X Bahasa 1 SMA Al-Islam Krian.

Produk ini berisi permainan tebak kosakata yang telah dilafalkan oleh audio. Kosakata terdiri atas kosakata yang terdapat dalam bab 1 pada buku 《高级汉语》. Permainan akan dibagi menjadi 2 level, level 1 menyimak 10 kosakata yang hanya memiliki satu suku kata, dan level 2 menyimak 10 kosakata yang terdiri atas dua suku kata. Pemain akan menebak kata yang dilafalkan dan memilih *pinyin* kata yang telah dilafalkan. Diberikan tiga kesempatan untuk menjawab. Jika jawaban salah akan mengurangi kesempatan. Jika kesempatan telah habis, permainan akan diulang dari awal. Produk ini dapat digunakan oleh siswa pembelajar bahasa Mandarin yang non jurusan bahasa Mandarin sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dan praktis yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran menyimak kosakata Bahasa Mandarin.

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

1. Media *game* Tingting adalah suatu permainan berbentuk *software* pada komputer atau laptop yang berisi permainan menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin.
2. Proses pengembangan *game* Tingting adalah proses pengembangan media pembelajaran *game* Tingting dengan menggunakan teori pengembangan milik Sadiman.
3. Kualitas media pembelajaran adalah tingkat baik dan buruknya suatu media pembelajaran
4. Kevalidan media pembelajaran adalah kelayakan suatu media pembelajaran menurut validator ahli media dan ahli materi.
5. Keefektifan media pembelajaran adalah tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran dalam tahap uji coba.
6. Kepraktisan media pembelajaran adalah tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Menurut pendapat peneliti cara penggunaan *game* ini cukup mudah yaitu sebagai berikut :

1. Klik dua kali pada aplikasi *game* Tingting yang telah terinstal pada laptop/PC.
2. Klik sekali pada link instruksi untuk mengetahui cara pengoprasian *game*.
3. Klik sekali pada pengaturan untuk membesarkan atau mengecilkan layar.
4. Klik sekali pada mulai lalu klik level 1, jika level 1 sudah selesai bisa dilanjutkan ke level 2 dengan klik level 2.
5. Audio akan memperdengarkan pelafalan kosakata, pemain harus mengklik kumpulan huruf yang disediakan sesuai *pinyin* kosakata tersebut. Jika salah, satu dari tiga kesempatan akan hilang. Jika tiga kesempatan telah habis permainan akan diulang kembali dari awal.
6. Klik sekali pada icon kembali ke menu jika ingin kembali ke tampilan awal.
7. Klik sekali pada keluar jika ingin keluar dari permainan.

#### **METODE**

Media *game* Tingting berbasis komputer dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan media menurut Sadiman dkk (1993). Model pengembangan ini dipilih karena:

- 1) Model pengembangan Sadiman dirancang untuk pengembangan media pembelajaran

2) Model pengembangan Sadiman sistematis dan tidak terlalu rumit untuk dilaksanakan dalam uji coba produk.

Langkah-langkah pengembangan menurut sadiman terdiri dari 6 (enam) tahap, yaitu :

1. Identifikasi kebutuhan siswa
2. Perumusan tujuan
3. Perumusan butir-butir materi
4. Perumusan alat ukur keberhasilan
5. Penulisan naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Dalam penelitian pengembangan ini, validator dan siswa bertindak sebagai sumber data. Data penelitian ini berupa data kuantitatif dari hasil pengolahan validasi ahli media dan ahli materi, hasil isian angket respon siswa, isian lembar observasi dan hasil belajar siswa (nilai) yang kemudian dideskripsikan dan disimpulkan.

Dalam penelitian pengembangan ini instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, lembar observasi, lembar soal, angket respon siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi, observasi, tes, dan angket respon siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *game* Tingting ini dimulai dari identifikasi kebutuhan siswa hingga tahap uji coba secara terbatas dan luas. Model pengembangan media pembelajaran yang dipakai yaitu model pengembangan Sadiman. Langkah-langkah tersebut meliputi : (1) Identifikasi kebutuhan siswa, (2) Perumusan tujuan, (3) Perumusan butir-butir materi, (4) Perumusan alat ukur keberhasilan, (5) Penulisan naskah media, (6) Mengadakan tes dan revisi.

Di samping langkah tersebut, tahap validasi ahli dilakukan terhadap media yang dibuat sebelum melakukan uji coba lapangan. Dalam pembahasannya validasi ahli diikutsertakan dalam langkah uji coba, yaitu uji coba kelayakan kepada validator.

Kualitas *mediagame* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kata bahasa Mandarin meliputi tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berikut adalah rincian penjelasan kualitas *game* Tingting berdasarkan 3 aspek yaitu :

a. Aspek kevalidan yaitu berdasarkan penilaian validator. Validator yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media adalah 95% dengan kualitas nilai sangat kuat. Hasil penilaian 2 orang ahli materi

menunjukkan persentase rata-rata nilai yaitu 91,67% dengan kualitas nilai sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *game* Tingting layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian.

b. Aspek keefektifan yaitu berdasarkan tes dalam uji coba terbatas dan tes dalam uji coba luas siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian. Berdasarkan hasil perhitungan tes dalam uji coba terbatas diketahui rata-rata nilai siswa adalah 85,67 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata tes pada uji coba luas didapati rata-rata nilai siswa 74,71 dengan predikat baik. Dalam uji coba luas terdapat temuan mencolok yaitu nilai sempurna (100) pada 2 orang siswa. Setelah dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa mandarin, siswa yang berinisial ZN merupakan siswa yang berprestasi dalam Bahasa Mandarin sehingga dapat disimpulkan media *game* Tingting kurang efektif bagi ZN karena dengan dan tanpa media ZN sudah memiliki prestasi belajar yang baik. Sedangkan siswa yang berinisial NEA menurut guru mata pelajaran Bahasa Mandarin merupakan siswa yang sedang-sedang saja dalam pembelajaran Bahasa Mandarin sehingga dapat disimpulkan media *game* Tingting efektif bagi NEA karena dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Penggunaan media perlu didukung faktor lain seperti kondisi siswa (sehat atau sakit), minat siswa terhadap mata pelajaran, kemampuan berpikir siswa dan lain sebagainya. Sehingga perlu adanya perbaikan dari media pembelajaran dan perbaikan faktor-faktor pendukung pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar mengajar yang baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Aspek kepraktisan yaitu berdasarkan observasi dalam uji coba terbatas dan observasi dalam uji coba luas. Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMA Al-Islam Krian. Penilaian dalam observasi uji coba terbatas didapati persentase nilai sebesar 87,89% dengan kriteria sangat kuat. Dalam uji coba luas juga dilakukan observasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Mandarin SMA Al-Islam Krian tentang aktivitas siswa dalam penggunaan media *game* Tingting. Setelah dilakukan penilaian didapati persentase rata-rata yaitu 84,85% dengan predikat sangat baik. Dapat disimpulkan media *game* Tingting praktis digunakan dalam pembelajaran dikelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian

Respon siswa dijadikan salah satu aspek penentu kualitas *game* Tingting. Penilaian yang diberikan siswa dalam angket respon siswa berdasarkan manfaat yang mereka dapatkan setelah melaksanakan pembelajaran

menyimak pelafalan kata bahasa Mandarin dengan menggunakan media *game* Tingting. Hasil penilaian siswa dalam angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 80,16% dengan kriteria penilaian “Kuat”. Dengan demikian, disimpulkan bahwa *game* Tingting ini layak untuk dijadikan media pembelajaran menyimak pelafalan kata bahasa Mandarin di dalam kelas maupun di luar lingkup sekolah sebagai media pembelajaran dalam belajar mandiri. Namun, tidak semua siswa merasa cocok dengan penggunaan media *game* Tingting oleh sebab itu perlu diadakan perbaikan lagi agar cocok digunakan oleh semua siswa.

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media *game* Tingting untuk kemampuan menyimak pelafalan kosakata Bahasa Mandarin bagi siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran mengadopsi langkah-langkah pengembangan milik Sadiman, dkk yaitu: (1) Identifikasi kebutuhan siswa, diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Mandarin SMA Al-Islam Krian dan membagikan angket kebutuhan serta menganalisisnya. Didapati 61% siswa kesulitan dalam menyimak pelafalan kosakata bahasa Mandarin dan lebih dari 63% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk kemampuan menyimak yang menarik selain kaset yang biasanya diputar; (2) Perumusan tujuan, tujuan dirumuskan dalam kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator; (3) Perumusan butir-butir materi, dilakukan dengan pengambilan materi dalam buku 高级汉语 bab 1 untuk latihan menyimak *hanyu pinyin*; (4) Perumusan alat ukur keberhasilan, dengan membuat angket validasi ahli materi dan ahli media

untuk menentukan kualitas, soal tes uji coba, dan angket respon siswa; (5) Penulisan naskah media; dan (6) mengadakan tes dan revisi, dilakukan tes kevalidan kepada ahli media dan ahli materi lalu dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas serta mambagikan angket respon siswa dan menganalisisnya. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dengan teori Sadiman cukup sederhana dan mudah untuk dilaksanakan.

- 2) Kualitas media *game* Tingting didapat dari penilaian angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi. Hasil dari analisis ahli media didapati media *game* Tingting mendapat persentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “sangat kuat”. Hasil analisis 2 ahli materi didapati media *game* Tingting mendapat persentase nilai rata-rata sebesar 93,75% dengan kriteria “sangat kuat”. Dapat disimpulkan media *game* Tingting layak untuk diuji cobakan pada kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian.
- 3) keefektifan media *game* Tingting didapat dari uji coba terbatas dan uji coba luas serta observasi aktivitas siswa pada uji coba terbatas dan observasi aktivitas siswa pada uji coba luas. Pada uji coba terbatas didapati rata-rata nilai tes siswa adalah 85,67 dengan kriteria penilaian “sangat baik”. Pada uji coba luas didapati rata-rata nilai tes siswa adalah 74,71 dengan kriteria penilaian “baik”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* Tingting cukup efektif namun perlu adanya perbaikan agar cocok dipakai oleh semua siswa sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) Saat uji coba terbatas dan uji coba luas juga dilakukan observasi aktivitas siswa untuk menilai kepraktisan media. Pada observasi aktivitas siswa uji coba terbatas didapati rata-rata penilaian 87,89 dengan kriteria “sangat kuat”. Pada observasi aktivitas siswa uji coba luas didapati rata-rata penilaian 84,85 dengan kriteria “sangat kuat”.
- 5) Setelah dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, dibagikan angket respon siswa lalu dianalisis yang selanjutnya didapati persentase rata-rata respon siswa yaitu sebesar 80,16% dengan kriteria penilaian “kuat”. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua siswa merasa cocok dengan penggunaan media *game* Tingting.

### Saran

Setelah melakukan proses penelitian pengembangan media *game* Tingting , maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya
  - a. Media *game* Tingting ini memiliki keterbatasan pada kosakata bab 1 buku 高级汉语 sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kosakata yang lebih banyak lagi dan dengan kualitas audio yang lebih bagus lagi.
  - b. Pengembangan media *game* Tingting terbatas pada uji coba terbatas dan luas pada siswa kelas X Bahasa SMA Al-Islam Krian sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan lebih baik lagi *game* Tingting dan menguji cobakan pada skala yang lebih luas lagi.
2. Bagi pengguna *game* Tingting  
*Game* Tingting hanya dapat diaplikasikan pada PC/laptop sehingga dibutuhkan audio *speaker* yang baik sehingga audio dalam *game* dapat terdengar dengan baik. Media *game* Tingting ini juga cocok sebagai inovasi pembelajaran bagi siswa pemula yang belajar Bahasa Mandarin dan dapat dilakukan secara mandiri di rumah.

Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Windy, Lucia. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Ubung Macht Den Meister – Latihan Menyimak Bahasa Jerman Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Gedangan*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.

康玉华和来思平, 2005, 《汉语会话 310 句 (上册)》, 北京: 北京语言大学出版社。

汪国胜和李汛, 2009, 《汉语听与说——入门编》, 武汉: 华中师范大学出版社。

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 1993. *Media pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Priyanto Hidayatullah, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash Membuat Presentasi Visualisasi Materi Pelajaran Lebih Menarik*. Bandung: Informatika.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran (Sebuah pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nisak, Khoirun. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang (J-Word Game) Berbasis Komputer pada Materi 'Donna Fuku O kite Imasuka' Untuk Siswa Kelas XI di SMA/MA*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Suharto, G. 1988. *Panduan Pengajar Buku Metodologi Penelitian dalam pendidikan Bahasa (Suatu Pengantar)*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Suparto. 2004. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara
- Suprihatiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Sutopo, Aries Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Jogjakarta: Graha Ilmu.

