

PENGEMBANGAN MEDIA *LEARN CHINESE WITH TAC TOE* MATERI KOSAKATA IDENTITAS DIRI BAGI SISWA KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 PURI MOJOKERTO

Purwanti

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

ABSTRAK

Bahasa Mandarin merupakan bahasa internasional yang memiliki penutur terbanyak. Bahasa Mandarin memiliki pengaruh yang besar hampir di setiap negara, tidak terkecuali di Indonesia. Di Indonesia, Bahasa Mandarin diberikan mulai dari jenjang terendah hingga jenjang tertinggi, termasuk di SMA Negeri 1 Puri. Sebagai salah satu bahasa asing yang banyak digemari, mempelajari bahasa Mandarin tentu memiliki sejumlah kesulitan. Adapun penelitian pada siswa kelas X-Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto dilatarbelakangi oleh adanya kesulitan belajar siswa dalam menghafal kosakata Bahasa Mandarin dan kurangnya fasilitas media yang mendukung siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *learn Chinese with tac toe* dan mengetahui kualitas media tersebut melalui aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Media *learn Chinese with tac toe* dikembangkan berdasarkan rancangan penelitian Sugiyono yang telah dimodifikasi. Adapun media *learn Chinese with tac toe* dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi berupa papan permainan dan buku pendamping permainan yang memuat materi pembelajaran Bahasa Mandarin kosakata identitas diri. Hal ini dikarenakan, materi identitas diri merupakan materi yang awal dalam pembelajaran Bahasa Mandarin di kelas X-Bahasa yang dinilai masih kurang penguasaannya. Media *learn Chinese with tac toe* telah divalidasi oleh kedua validator dan telah diujicobakan kepada siswa kelas X-Bahasa SMA Negeri 1 Puri.

Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi media *learn Chinese with tac toe* oleh validator media 71% (baik) dan ahli materi 91% (sangat baik). Kepraktisan media *learn Chinese with tac toe* diperoleh presentase sebesar 89,17% (sangat baik sekali) pada kelompok kecil, 94,17% (sangat baik sekali) pada kelompok perseorangan, dan 89,17% (sangat baik sekali) pada kelompok besar. Sedangkan keefektifan media berdasarkan hasil uji t-signifikansi dengan $d.b = 29$ dan taraf signifikansi 5% maka, diperoleh $t_{tabel} = 1,70$ dan $t_{hitung} = 21,52$. Sesuai dengan hasil uji t-score, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai $t_{tabel} 1,70 < t_{hitung} 21,52$. Suatu media dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria penilaian terhadap kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, pengembangan media *learn Chinese with tac toe* telah memenuhi kriteria penilaian pada ketiga aspek.

Kata Kunci : Bahasa Mandarin, Identitas Diri, Media *Learn Chinese With Tac Toe*

ABSTRACT

Chinese is an international language which has most speakers. Chinese has a big influence almost in every country, include Indonesia. In Indonesia, Chinese is given from the lowest up to the highest, include in Senior High School 1 Puri. As a foreign language, learning Chinese which be fancied surely has a difficulty. The background of this research conducted for 10th grade students is that they find it's difficult to memorize Chinese vocabularies given in the class. The aim of this research is development learning Chinese using tac toe media based on Sugiyono design and knowing the quality from the media throughout validity, effectiveness, and practicality. The development of this research is modiflicated by the previous research according with necessity in this research. Learn Chinese with tac toe modiflicated onto three dimension, that is board games and the book which containing personal identity vocabularies. This research choose personal identity cause it is the first chapter which learned in 10th grade language program. Learn Chinese with tac toe media got the validity from the media validator and the subject validator before the 10th grade students use it. Therefore, this media is possible to use in the learning Chinese process. While, to knowing the differences student's pretest post-test.

The kind of data in this research which collected is qualitative and quantitative. Based on the result of this research, the conclusion are media validator got 71% (good), the subject validator got 91% (very good). The practicality of learn Chinese with tac toe media the small group got 94,17% (pretty good), peer viewer got 89,17% (pretty good), and the biggest group got 89,17%. So, the conclusion is learn Chinese with tac toe media is possible to use as a learning Chinese media. Based on t-test the result is $d.b=29$ with significance extent 5% got $t_s=1,70$ and $t_o=21,52$. That's knowing $t_s < t_o$, so $1,70 < 21,52$. So, the conclusion is by using learn Chinese with tac toe media could decrease the 10th

grade students test. The result of the analysis data showing that this media is valid and could to use as a media to learning Chinese.

Key words : Chinese language, Personal Identity, *Learn Chinese With Tac Toe* Media

PENDAHULUAN

Manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya tentu membutuhkan alata komunikasi yang disebut bahasa. bahasa selain berfungsi sebagai alat komunikasi juga berfungsi sebagai bahasa persatuan, seperti halnya bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang memiliki jumlah penutur terbanyak setelah bahasa Inggris. Di samping itu, bahasa Mandarin di Indonesia telah banyak diberikan di setiap jenjang pendidikan seperti halnya di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto yang diberikan mulai dari kelas sepuluh hingga kelas dua belas bahasa. Sebagai bahasa asing, dalam proses mempelajarinya tentu memiliki sejumlah kesulitan. Penelitian ini menggunakan subjek kelas X Bahasa dikarenakan pengetahuan siswa kelas X Bahasa masih sangat dasar dan stabil satu sama lain. Berdasarkan hasil prasurvei yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa kelas X Bahasa adalah menghafal kosakata bahasa Mandarin. Adapun kosakata yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kosakata identitas diri dan merupakan materi awal yang diberikan dalam proses pembelajarannya.

Penelitian ini memilih materi kosakata identitas diri untuk dikembangkan dalam suatu media guna membantu siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Mandarin. Kosakata tersebut dikembangkan dalam permainan *tic tac toe*. Permainan *tic tac toe* merupakan permainan *board games* yang dimainkan oleh dua orang pada petak kosong dengan menuliskan simbol X dan O. Permainan ini membutuhkan strategi dan berpikir kritis untuk bisa memenangkannya. Berdasarkan faktor tersebut, maka permainan *tic tac toe* menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Mandarin yaitu media *learn Chinese with tac toe*. Permainan ini dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi berupa papan permainan yang mana setiap petaknya berisikan gambar terkait kosakata identitas diri dan buku permainan memuat materi pembelajaran Bahasa Mandarin terkait penulisan *hanzi* (huruf China), *shengdiao*(nada), guratan, dan penggunaan kosakata dalam suatu kalimat. Permasalahan tersebut menjadi dasar dari penelitian yang diangkat dalam judul skripsi “**Pengembangan Media *Learn Chinese with Tac Toe* Materi Kosakata Identitas Diri bagi Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri Mojokerto**”.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media *learn Chinese with tac toe* bagi siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri?
2. Bagaimana kualitas pengembangan media *learn Chinese with tac toe* melalui tiga aspek:
 - a. Kevalidan media berdasarkan penilaian validator ahli dan media.
 - b. Keefektifan media berdasarkan hasil *pretest post-test* siswa kelas X Bahasa.
 - c. Kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa kelas X Bahasa.

Terkait rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *learn Chinese with tac toe* bagi siswa kelas X Bahasa.
2. Menemukan kualitas media *learn Chinese with tac toe* dalam tiga aspek penilaian yaitu:
 - a. Kevalidan media berdasarkan penilaian validator ahli dan media.
 - b. Keefektifan media berdasarkan hasil *pretest post-test* siswa kelas X Bahasa.
 - c. Kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa kelas X Bahasa

Demi menghindari penafsiran yang salah, peneliti memberikan definisi sebagai berikut.

1. Pengembangan: menciptakan produk baru atau memperbaiki produk menjadi lebih baik lagi dari produk sebelumnya dengan membandingkan nilai pada kualitas produk tersebut.
2. *Learn Chinese with Tac Toe*: media pembelajaran Bahasa Mandarin dengan tema identitas diri yang terinspirasi dari permainan *tic tac toe* dan dimodifikasi dalam bentuk visual berupa papan permainan dan buku permainan.
3. Kosakata Identitas Diri: komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna terkait jati diri seseorang dan sekitarnya.
4. Kualitas *Game Learn Chinese with Tac Toe*: nilai media berdasarkan aspek kevalidan media, keefektifan media, dan kepraktisan media.

5. Kevalidan: keabsahan suatu media yang dinilai berdasarkan uji validitas baik dari segi kegrafikaan dan segi materi.
6. Keefektifan: keberhasilan suatu produk yang dinilai berdasarkan hasil belajar siswa pada *pretest post-test*. Media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa, dengan kata lain nilai *post-test* lebih besar dibanding *pretest*.
7. Kepraktisan: keadaan suatu media dikatakan mudah untuk digunakan. Media *learn Chinese with tac toe* dikatakan praktis apabila media tersebut memberikan pengaruh positif dan memberikan kemudahan dalam pemakaiannya terhadap proses pembelajaran Bahasa Mandarin.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan oleh Sugiyono (2010) yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian. Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap ke sembilan yaitu revisi tahap II. Adapun alasan dipilihnya model pengembangan ini karena model pengembangan Sugiyono karena mudah dan terperinci dalam setiap langkah penelitiannya. Model pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan media *learn Chinese with tac toe*.

Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri yang berjumlah 30 siswa dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

Penelitian pengembangan media *learn Chinese with tac toe* dilaksanakan pada tanggal 26 April sampai dengan 30 April 2016 di SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Jl. Jayanegara No.2 Kota Mojokerto.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode dan instrument berupa angket, tes, dan lembar observasi. Adapun tujuan dari teknik penelitian ini yaitu untuk mengumpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media *learn Chinese with tac toe* dikembangkan menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono (2010) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Adapun tahapan pengembangan media *learn Chinese with tac toe* yaitu tahapan 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk I, 8) Ujicoba Pemakaian, dan 9) Revisi Produk II.

Kualitas media *learn Chinese with tac toe* dinilai berdasarkan tiga aspek yaitu aspek kevalidan, aspek keefektifan, dan aspek kepraktisan. Aspek kevalidan media *learn Chinese with tac toe* ditentukan berdasarkan penilaian oleh validator ahli dan materi. Adapun hasil

penilaian media oleh validator media yaitu 71% (baik) dan validator materi 94% (sangat baik).

Aspek keefektifan media *learn Chinese with tac toe* berdasarkan hasil *pretest post-test* siswa diperoleh Nilai *pretest* siswa yang semula berjumlah 2062 terbukti meningkat dengan jumlah nilai *post-test* 2562. Perbedaan nilai *pretest post-test* siswa yaitu 536. Guna mengetahui keefektifan media *learn Chinese with tac toe* dilakukan uji *t-signifikasi* terhadap nilai *pretest post-test* siswa dengan menetapkan *t-tabel* 1,70 dan taraf kepercayaan 5%. Setelah dilakukan uji *t-signifikasi* terhadap hasil belajar siswa diperoleh hasil nilai uji *t-signifikasi* sebesar 21,52. Dikarenakan $t_s < t_o$ yaitu $1,70 < 21,52$ maka media *learn Chinese with tac toe* dinilai efektif karena terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

Aspek kepraktisan siswa dinilai berdasarkan angket respon siswa pada lembar penilaian terhadap media yang dikembangkan. Pengolahan data pada angket respon siswa menemukan respon positif yang diberikan oleh siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Puri. Hasil data angket respon siswa yaitu 89,17 (sangat baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *learn Chinese with tac toe* praktis dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Mandarin.

Di samping mengetahui proses dan kualitas media, penelitian ini juga didasarkan pada hasil observasi guru dan siswa yang didampingi oleh Didik Hermawanto S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Mandarin dan observer Septiyasani Puspita Dewi terkait kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran dalam dua tahapan. Hasil observasi kegiatan guru tahap I yaitu 98,21% dan kegiatan siswa tahap I yaitu 87,5%. Sedangkan hasil observasi kegiatan guru tahap II yaitu 100% dan kegiatan siswa tahap II yaitu 92,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan siswa dan guru tahap I dan tahap II meningkat.

PENUTUP

Simpulan

1. Media *learn Chinese with tac toe* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono (2010) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini. Model pengembangan Sugiyono yang terdiri sepuluh langkah penelitian, dalam penelitian ini dibatasi hanya pada langkah ke-sembilan yaitu tahap revisi produk II. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dalam mengembangkan media *learn Chinese with tac toe* sehingga pengembangannya tidak sampai pada tahap terakhir yaitu produksi massal.

2. Kualitas media *learn Chinese with tac toe* dinilai berdasarkan tiga aspek sebagai berikut.
- Aspek kevalidan media *learn Chinese with tac toe* didasarkan pada penilaian validator ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini, media *learn Chinese with tac toe* berdasarkan penilaian validator media mendapat nilai sebesar 71% (baik). Sedangkan penilaian ahli materi yaitu 91% (sangat baik). Berdasarkan hasil penilaian oleh kedua validator dapat disimpulkan bahwa media *learn Chinese with tac toe* dinilai valid untuk diujicobakan.
 - Aspek keefektifan media *learn Chinese with tac toe* dinilai efektif apabila nilai *post-test* siswa lebih besar dibanding nilai *pretest* siswa. Dalam penelitian ini, diketahui nilai *pretest* siswa yaitu 2026 dan nilai *post-test* siswa yaitu 2562 dengan perbedaan sebesar 536. Guna mengetahui keefektifan media perlu dilakukan uji *t-signifikasi* pada hasil belajar siswa kelas X Bahasa dengan harga t tabel 1,70 dan taraf kepercayaan 5%. Hasil pengolahan data pada tes belajar siswa melalui uji *t-test* diperoleh nilai 21,52. Dengan demikian, dengan harga $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $1,70 < 21,52$ maka media *learn Chinese with tac toe* dinilai efektif.
 - Aspek kepraktisan siswa berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh nilai presentase sebesar 89,17% (sangat baik). Siswa kelas X Bahasa menerima dengan positif terhadap media yang dikembangkan.

Saran

- Bagi Guru
Peneliti berharap dengan dikembangkannya media *learn Chinese with tac toe* bisa dijadikan referensi sebagai salah satu media dalam mempelajari Bahasa Mandarin.
- Bagi Siswa
Media *learn Chinese with tac toe* bisa digunakan sebagai pendukung dalam mempelajari Bahasa Mandarin terkait kosakata identitas diri.
- Bagi Peneliti Selanjutnya
Media *learn Chinese with tac toe* bisa digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media bahasa Mandarin. Namun, dalam proses pengembangan selanjutnya agar diharapkan mengembangkan media tidak hanya dalam bentuk visual, akan lebih baik dikembangkan dalam bentuk *software*. Di samping itu, media

dikembangkan tidak hanya pada tema identitas diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ashyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Hadi, Andi. 2010. *Playing Board Games*. Jakarta. Grafindo Persada
- Huang, Bo Rong. 2008. *Chinese Modern*: Beijing: Beijing University.
- Homby, Richard. 2011. *English Cambridge Dictionary*. Jakarta: Grafindo Pustaka
- Latuheru, J.D. 1988. *Media Pembelajaran (Dalam Proses Pembelajaran Masa Kini)*. Bandung: Alfabeta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2003. Jakarta: Balai Pustaka
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Munandar, Arif. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Rosyada, Dede. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sigoro, Andi. 2010. *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Tarigan, H.G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Alfabeta

<https://Chinacartoon.family.cn>, diakses 09 Oktober 2015

