

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ANIMASI *FUN CHINESE AREA* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA DAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA BAHASA MANDARIN BAGI SISWA KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 3 LAMONGAN TAHUN AJARAN 2016/2017

Erythrina Annisa Rahma

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : erythrinarahma@gmail.com

Abstrak

Kosakata merupakan salah satu unsur gramatikal kebahasaan yang sangat penting untuk proses berkomunikasi. Dalam pembelajaran Bahasa Mandarin yang merupakan bahasa asing dan bahasa yang sulit. Diperlukan keterampilan khusus untuk pengajaran langsung yang menarik di dalam kelas. Untuk itu, diperlukan penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana maupun stimulus untuk menarik keinginan belajar siswa. Stimulus ini merupakan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media dalam pembelajaran ini dipilih yang sesuai dengan lingkungan dan kondisi siswa. Media permainan animasi fun chinese area selama ini dianggap memiliki kualitas dalam pembelajaran, sehingga media tersebut sering digunakan siswa dianggap memiliki kualitas dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa mandarin.

Media *fun Chinese area* merupakan sebuah media yang berupa permainan *software* animasi. Media permainan animasi *fun Chinese area* menyajikan tulisan dan animasi tentang penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan menggunakan metode kuantitatif bersifat deskriptif. Penelitian berlangsung selama 2 kali pertemuan (dengan menggunakan media). Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa hasil validasi media permainan animasi *fun Chinese area* oleh validator media 86,66% (sangat baik) dan ahli materi 91,5% (sangat baik). Kepraktisan media animasi *fun Chinese area* diperoleh persentase sebesar 97% (sangat baik sekali). Sedangkan keefektifan media berdasarkan hasil uji t-signifikasi dengan $db=17$ dan taraf signifikasi 5% maka diperoleh $t_{tabel}=0,85$ dan $t_{hitung}=16,2$. Sesuai dengan hasil t_{score} dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai $t_s < t_o$ yaitu $0,85 < 16,2$. Suatu media dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria penilaian terhadap hasil kualitas media. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, pengembangan media *fun Chinese area* telah memenuhi kriteria penilaian pada ketiga aspek. Hasil proses pembelajaran ini dapat dianalisis dengan menunjukkan hasil yang signifikan.

Kata Kunci : Media *fun Chinese area*, Penguasaan Kosakata, Menyusun kalimat sederhana

Abstract

Vocabulary is one of the grammatical elements of language that is critical to the process of communicating. In learning Mandarin which is a foreign language and a difficult language. Specific skills required for direct teaching attractive in the classroom. To that end, the necessary vocabulary and construct simple sentences and stimulus to attract student interest. This stimulus is a creative use of instructional media and in accordance with technological developments. The use of media in learning have been appropriate to the environment and conditions of the students. Chinese fun animation game media area is considered to have the quality of learning, so that the media is often used by students are considered to have the quality in learning vocabulary and construct simple sentences mandarin.

Media fun Chinese media area is a form of the game animation software. Chinese animation game media fun writing and animation area serving about vocabulary and construct simple sentences Mandarin. This study is a research and development using quantitative descriptive method. The study lasted for 2 meetings (using the media). The results of this learning process can be analyzed to show satisfactory results.

The type of data that is obtained in the form of qualitative and quantitative data. Based on the analysis concluded that the results validate fun Chinese animation game media validator media area by 86.66% (excellent) and a subject matter expert 91.5% (excellent). Chinese media practicality animated fun area obtained by percentage of 97%

(very well). While the effectiveness of media based on the t-test of significance with $df = 17$ and a significance level of 5% of the obtained table = 0.85 and $t = 16.2$. In accordance with the results of t score can be seen that there is an increase in student learning outcomes with value $t_s < t_{table}$ 0.85 < 16.2. A media is feasible to use if they meet criteria for assessment of the quality of the results of the media. Based on data obtained, the development of Chinese media fun area fulfill criteria on all three aspects.

Keywords: Media fun Chinese area, mastery of vocabulary, simple sentences Develop

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia sebagai awal untuk proses berpikir luas dalam mengembangkan ide-ide yang kreatif dan inovatif, karena pendidikan menjadi pondasi bagi manusia untuk menghadapi suatu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Roesminingsih (2011:51) menyatakan pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi persiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya dimasa mendatang. Peningkatan mutu pendidikan sebagai salah satu unsur konkret yang penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.

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 bahasa lainnya yaitu mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis. Dengan persamaan aspek tersebut diharapkan pembelajaran bahasa Mandarin dapat berjalan beriringan dengan kondisi yang sama tanpa ada yang dirugikan.

Fun Chinese Area adalah permainan yang seru dan menyenangkan pada kategori pembelajaran bahasa Mandarin. Maka peneliti berinisiatif untuk melakukan ujicoba terhadap penelitian pengembangan media animasi ini, agar siswa tidak hanya bermain saja tetapi sekaligus belajar dan menyampaikan ide-ide yang kreatif dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana pada bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah umum penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan tahun pembelajaran 2016/2017". Rumusan masalah umum tersebut diperinci menjadi tiga rumusan masalah khusus berikut: 1) Bagaimana proses media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa? 2) Bagaimana kualitas media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa? (1) Bagaimana kevalidan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana

bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa? (2) Bagaimana keefektifan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa? (3) Bagaimana kepraktisan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa? Adapun tujuan penelitian berdasarkan penelitian adalah sebagai berikut: 2) Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa. 2) Mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa. (1) Mendeskripsikan kevalidan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa. (2) Mendeskripsikan keefektifan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin bagi siswa kelas XI Bahasa. (3) Mendeskripsikan kepraktisan media permainan animasi *Fun Chinese Area* untuk pembelajaran kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa.

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti 'tengah', 'pengantar' atau 'perantara'. Dalam Bahasa Arab media disebut '*wasail*' bentuk *jama'* dari '*wasilah*' yakni sinonim *alwasth* yang artinya juga 'tengah'. Kata 'tengah' itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai 'perantara' (*wasilah*) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu ke sisi lainnya. Sedangkan kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan dari kata *instruction*. Kata *instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas daripada pengajaran. Jika kata pengajaran ada dalam konteks guru-murid di kelas (ruang) formal, pembelajaran yang ditekankan adalah proses belajar, maka usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa kita disebut pembelajaran. Berdasarkan pemahaman tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai "segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber

secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Munadi, 2012). Dengan demikian tujuan pemanfaatan media pembelajaran untuk mengetahui keefektifan media kepada siswa agar proses belajar lebih menarik dan berguna dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Kosakata disebut perbendaharaan kata. Selain itu, semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa juga disebut kosakata. Menurut Kridalaksana dalam Tarigan (2011:446) kosakata adalah komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Kosakata dalam Mandarin dituliskan dalam karakter China yang disebut 汉字 *hànzì*. Kemampuan penguasaan 汉字 *hànzì*. Tidak hanya mengucapkan atau kalimat namun mampu melafalkannya sesuai nada.

Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seseorang. Kosakata merupakan aspek penting dalam berkomunikasi. Jika manusia tidak memiliki kosakata, mereka akan kesulitan dalam berkomunikasi dengan sesama. Sama halnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin, jika seseorang tidak mengerti kosakata bahasa Mandarin, ia tidak dapat berkomunikasi dalam bahasa Mandarin. 黄 Huáng (2008:250) mendefinisikan kosakata dalam bahasa Mandarin adalah: 词汇又称语汇, 是一种语音里所有的 (或特定范围的) 词和固定短语的总和。Cíhuì yòu chēng yǔhuì, shì yīzhǒng yǔyīn lǐ suǒyǒu de (huò tèdìng fànwéi de) cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé. “Kata juga dikenal sebagai kosakata, secara garis besar (atau cakupan secara spesifik) adalah semacam gabungan dari frasa dan kata yang secara keseluruhan termasuk dalam tata kebahasaan.” Kalimat merupakan konsep pikiran seseorang yang tersusun dari beberapa kata. Seperti pendapat Suparto (2003: 22) 句子是能表达完整的意思, 前后有较停顿, 有一定语调的语言单位。

Kalimat adalah satuan ujar yang mengungkapkan konsep pikiran dan perasaan dengan satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final, dan secara aktual maupun potensi terdiri atas klausa.

Kalimat sederhana adalah kalimat yang hanya dibangun oleh satu ide. Kesederhanaan suatu kalimat bukan didasarkan pada jumlah kata yang terdapat pada kalimat tersebut (Suwito, 2003:59).

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Berdasarkan sumbernya, data dalam penelitian pengembangan media permainan animasi ini *person* (orang) dan *paper* (dokumen). Seperti yang dikatakan Arikunto (2006:129) bahwa sumber data diklasifikasikan menjadi 2 diantaranya adalah *person* dan *paper*. Klasifikasi sumber data tersebut untuk mengkarakteristikan data yang dihasilkan sesuai dengan metode penelitian yang dilakukan. Dari sumber *person*

menghasilkan bentuk data berupa data deskriptif. Adapun instrument penelitian adalah 1) lembar validasi ahli media, 2) lembar validasi materi, 3) lembar tes untuk siswa, 4) lembar angket respon siswa, 5) lembar observasi aktivitas siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: 1) Angket validasi media dan validasi materi, 2) Hasil tes siswa, 3) Angket respon siswa, 4) Observasi. Setelah itu peneliti melanjutkan ke tahap teknik analisis data yaitu menganalisis data menjawab pertanyaan dengan mendeskripsikan hasil data penelitian yang telah didapat sebagai berikut: 1) Analisis lembar angket identifikasi kebutuhan siswa, 2) analisis data validasi media, 3) tes belajar siswa, 4) Lembar observasi kegiatan siswa, 5) Angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Permainan Animasi Fun Chinese Area

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI Bahasa 91,33% sangat setuju dengan media sebagai penunjang pembelajaran bahasa Mandarin guna mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin secara baik dan benar.

Kualitas Media Permainan Animasi Fun Chinese Area

Berdasarkan data *pretest* siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan nilai yang diperoleh siswa masih dibawah KKM. Hanya ada 2 siswa dari 18 siswa yang nilainya sudah memenuhi KKM. Namun setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan animasi *fun Chinese area* nilai *post-test* siswa mengalami nilai yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata *pre-test* siswa yaitu 70,88. Sedangkan nilai *post-test* siswa yaitu 88,66 yang meningkat lebih baik sebelum adanya perlakuan.

Setelah data *pre-test* dan *post-test* diperoleh secara lengkap dan dihitung rata-ratanya, selanjutnya dilakukan perhitungan t-signifikasi guna menguji keefektifan media permainan animasi *fun Chinese area* terhadap penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas XI Bahasa. Berdasarkan hasil perhitungan signifikasi bahwa $t_{hitung} = 16,2 > t(0,05.db) = 0,85$, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Jadi penggunaan media permainan animasi *fun Chinese area* memiliki kualitas pembelajaran penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin pada siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan.

Pembahasan berikutnya adalah hasil analisis angket respon siswa. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan animasi *fun Chinese area* yang berjumlah 8 butir soal diperoleh hasil bahwa 97% dari 18 siswa berpendapat positif terhadap media animasi *fun Chinese area*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh *observer* yaitu ibu Wella Asmaradana, S.Pd, M.Pd dan teman sejawat Rudi Hartono diperoleh hasil persentase

aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 73,80% dan pada pertemuan kedua sebesar 76,20%. Pada hasil aktivitas siswa pada pertemuan pertama adalah sebesar 87,5% dan pada pertemuan kedua adalah sebesar 92,5%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahas pada bab IV, penelitian pengembangan media permainan animasi *fun Chinese area* materi kosakata tentang hobi bagi siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan ini telah menjawab kedua rumusan masalah. Berikut adalah kedua pembahasan pada penelitian ini. 1) Dikembangkan media pembelajaran berupa permainan animasi *fun Chinese area* bagi siswa kelas XI Bahasa SMA 3 Lamongan yang memuat materi kosakata hobi dengan menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono (2010) dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk I, uji coba pemakaian, revisi produk II, dan produksi missal. Namun, dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai pada proses revisi produk II setelah media permainan animasi *fun Chinese area* diujicobakan kepada 18 siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan dan tidak sampai dilanjutkan pada tahap produksi massal dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. 2) Kualitas media permainan animasi *fun Chinese area* yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut: (1) Aspek kevalidan media permainan animasi *fun Chinese area* berdasarkan penilaian ahli media yaitu 87% (sangat baik). (2) Aspek keefektifan diketahui bahwa media permainan animasi *fun Chinese area* mampu meningkatkan hasil dari nilai rata-rata siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan. Nilai rata-rata siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan saat *pretest* yaitu 70,88% dan 88,66% pada saat *post-test*. Selisih nilai *pretest* dan *post-test* siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 3 Lamongan adalah 17,88% dengan *t-signifikasi* sebesar 16,2%. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini telah mencapai setiap aspek kualitas pengembangan media sesuai yang diharapkan. (3) Aspek kepraktisan berdasarkan hasil respon kelompok kecil sebesar 90% (sangat kuat), kelompok besar 85% (sangat kuat), dan kelompok perseorangan 97% (sangat kuat). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan animasi *fun Chinese area* mudah dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin.

Saran

Setelah dilakukan proses penelitian pengembangan media permainan animasi *fun Chinese area* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin, berdasarkan kesimpulan yang diperoleh terdapat beberapa hal yang menjadi saran peneliti bagi pihak-pihak yang akan menggunakan media permainan animasi *fun Chinese area*, maupun untuk pengembangan pada peneliti selanjutnya terhadap media permainan ini. Adapun saran yakni sebagai berikut. 1) Bagi guru mata pelajaran Bahasa Mandarin: Guru mata pelajaran Bahasa Mandarin bisa menggunakan media

permainan animasi *fun Chinese area* yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber atau referensi yang praktis dan efektif dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin, khususnya materi kosakata tentang hobi. 2) Bagi Siswa: Siswa dapat menggunakan media permainan animasi *fun Chinese area* sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Mandarin yang memuat materi kosakata tentang hobi baik secara kelompok maupun secara individu. 3) Bagi peneliti lain: (a) Media permainan animasi *fun Chinese area* perlu dikembangkan lebih lanjut berupa media visual dalam bentuk *software*. (b) Media permainan *fun Chinese area* dikembangkan tidak hanya berdasarkan pada satu tema pembelajaran saja, melainkan juga tema yang lainnya. Sehingga media tersebut memuat materi yang lebih luas. (c) Media permainan animasi *fun Chinese area* dalam proses pengembangan selanjutnya perlu ditambahkan jenis radikal pembentuk kosakata yang akan dipelajari. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah dalam menghafal kosakata bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Revisi IV)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Roesminingsih dan Lamijan Hadi Susarno. 2011. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarinn itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara
- Suwito. 2003. *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- 黄伯荣和廖序东, 2008, 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社