

PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL E-JOURNAL UNESA

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI KELUARGA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS XISMK NEGERI 1 JOMBANG

Tri Arieska Kusumastuti

S1-Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: rieska.mickey@yahoo.com

Abstrak

Penggunaan animasi keluarga dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dan sikap kemandirian siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas, efektivitas pengembangan animasi keluarga dan respon siswa terhadap penggunaan animasi keluarga. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan yang dikemukakan oleh Sadiman. Model ini terdiri dari 6 tahap yang meliputi: 1. Perumusan tujuan 2. Perumusan butir-butir materi 3. Perumusan alat pengukur keberhasilan 4. Penulisan naskah media 5. Tes uji coba 6. Revisi. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap tes uji coba. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan animasi keluarga memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Hal itu didukung dengan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 93,94 % dan ahli media sebesar 83,33 %. Dimana kedua hasil berada pada skala yang sangat kuat dengan menggunakan perbandingan skala Likert. Kemudian hasil pengembangan animasi keluarga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas tersebut diperoleh dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada kelas XI SMK Negeri 1 Jombang. Nilai t (kelas uji coba) = $10.20 > t$ (5%, db = 33) 2,03 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara nilai pre-test dan post-test pada pembelajaran kosakata pada materi anggota keluarga menggunakan animasi. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa animasi keluarga mendapatkan respon positif atau sangat kuat dengan presentase sebesar 97,38 % yang menyatakan bahwa penyajian materi animasi keluarga sudah sesuai dan memiliki animasi yang menarik sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Simpulan penelitian ini adalah animasi keluarga layak dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

Kata Kunci: Animasi, Keluarga, Adobe Flash CS6.

Abstract

The of animation family in learning is able to improve students 'motivation and attitude of students' independence. Therefore, this study was conducted in order to determine the quality, effectiveness animation development family and the students' response to the use of animation family.

The model development is used in this research is the development model proposed by Sadiman. This model consists of six stages which include: 1. Formulation 2. Formulation purposes particles of matter 3. Formulation of gauge success 4. Script writing media 5. Tests 6. Revision of the trial. However, this study only reached the stage of pilot tests. Based on the analysis, concludes that the results of the development of animation family has a very good criteria and eligible for used in learning Mandarin vocabulary. This is supported by the results of expert assessment of the material by 93.94% and 83.33% of media experts. Where both results are in a very strong scale using Likert scale comparison. Then the results of the development of animation family was declared effectively use in learning. The effectiveness is obtained from the limited testing performed on class XI SMKN 1 Jombang. Score T (class test) = $10:20 > t$ (5%, db = 33) 2.03 so it can be concluded that there is a significant difference between the pre-test and post-test on vocabulary learning in matter of family members using animation. Based on analysis of student questionnaire, animated family get a positive response or a very strong with a percentage of 97.38% which states that the presentation of the material animated family was appropriate and has an interesting animation in order to improve students' motivation in learning. The conclusion of this study is the animated family worthy and able to increase knowledge of Mandarin vocabulary in class XI student of SMK Negeri 1 Jombang.

Keywords: Animation, Family, Adobe Flash CS6.

PENDAHULUAN

Penelitian ini mengadopsi animasi model pengembangan media menurut Sadiman. Namun

sebelum digunakan dalam pembelajaran, terlebih dahulu media tersebut harus diketahui kualitas dan keefektifannya. Melalui tahapan-tahapan model pengembangan, akan diketahui tingkat kualitas dan

keefektifan media dalam pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan animasi ini pada siswa SMK. Pada penelitian ini hanya dibatasi pada tahap uji coba terbatas, yaitu di SMK Negeri 1 Jombang.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan animasi yang didesain menggunakan *software Adobe Flash*. Gambar yang disajikan mendeskripsikan anggota keluarga disertai efek suara yang berasal dari *native speaker*, hal ini untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana mengucapkan kosakata tersebut dengan baik dan benar. Selain itu akan disajikan contoh-contoh kalimat untuk menunjang pemahaman siswa. Dalam media ini juga akan diberi latihan soal sebagai interaksi siswa. Latihan soal ini untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari menggunakan animasi tersebut.

Selanjutnya dalam pembuatan media ini, peneliti dibantu oleh seorang ahli desain grafis yang mendesain *layout* media sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat dan memotivasi siswa. Dengan animasi pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah pemahaman siswa pada materi anggota keluarga dalam bahasa Mandarin, sebab kebanyakan buku teks memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat memenuhi sepenuhnya kebutuhan para pelajar untuk mempelajari bahasa Mandarin.

Rumusan Masalah

- 1) Bagaimanakah kualitas media animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang ?
- 2) Bagaimanakah efektivitas media animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang ?
- 3) Bagaimanakah respon siswa kelas XI dalam uji coba terbatas menggunakan media animasi keluarga untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang ?

Tujuan

- 1) Mendeskripsikan kualitas media animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.
- 2) Mendeskripsikan efektivitas media animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas XI dalam uji coba terbatas penggunaan media animasi keluarga untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan baru tentang pengembangan media berbasis animasi khususnya pada pembelajaran bahasa Mandarin dalam pengenalan anggota keluarga agar tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

METODE

Dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:297). Penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin yang berbentuk media animasi keluarga. Animasi tersebut adalah animasi pembelajaran interaktif pada materi anggota keluarga. Animasi tersebut di uji cobakan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang. Adanya media pembelajaran ini diharapkan mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin untuk materi anggota keluarga. Teknik pengumpulan data merupakan langkah dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pre-test dan post test, validasi media animasi keluarga oleh ahli media dan ahli materi, melakukan revisi animasi keluarga berdasarkan kritik dan saran dari para ahli media dan para ahli materi, uji coba terbatas terhadap media animasi keluarga yang telah direvisi pada kelas XI SMK Negeri 1 Jombang, analisis lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan teknik deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian awal kegiatan yang dilakukan pada pengembangan animasi keluarga adalah analisis kebutuhan siswa. Pada tahap tersebut diketahui bahwa terdapat suatu kesenjangan antara apa yang diinginkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar dengan kenyataan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, dari analisis kebutuhan siswa dapat diketahui pula bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata tanpa adanya media pendukung. Padahal siswa memiliki minat yang besar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa mandarin. Namun, karena kurangnya media pembelajaran dan sistem pembelajaran yang masih monoton membuat siswa merasa bosan untuk menghafalkan kosakata dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan merumuskan

butir-butir materi yang akan disampaikan melalui animasi keluarga. Kemudian setelah melakukan kegiatan tersebut disusun alat pengukur keberhasilan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran setelah menggunakan animasi keluarga dalam pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah merancang materi pembelajaran agar dapat disajikan dalam bentuk animasi keluarga. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyusun konsep dan format animasi. Konsep dan rancangan tersebut berisi uraian dan isi dari animasi keluarga yang akan dikembangkan. Selanjutnya adalah menginstal *software-software* yang digunakan dalam pembuatan animasi keluarga ke dalam komputer. Baik *software* utama (*Adobe Flash CS6*) maupun *software* pendukung lainnya yang digunakan dalam pembuatan media ini. Kemudian langkah selanjutnya adalah pembuatan desain *background* media, kemudian tahap perancangan animasi keluarga. Setelah tahap tersebut selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah pengisian gambar, animasi, dan teks ke dalam media pembelajaran. Kemudian langkah selanjutnya adalah pengisian suara (*dubbing*). Tahap terakhir adalah *finishing* dan *testing* media animasi keluarga. Setelah pembuatan *prototype* media pembelajaran selesai, maka dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Selanjutnya adalah tahap revisi yang dilakukan berdasarkan masukan dari validasi media oleh ahli media (dosen) dan validasi ahli materi (dosen dan guru SMK Negeri 1 Jombang) yang kemudian digunakan dalam uji coba terbatas pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

Kualitas Animasi Keluarga dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata. Berdasarkan penilaian dari validator yang terdiri dari 1 ahli media dan 2 ahli materi maka dapat diketahui bahwa kualitas animasi keluarga dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, animasi keluarga dalam meningkatkan penguasaan kosakata layak digunakan dengan banyak revisi oleh satu ahli media dengan kriteria persentase keseluruhan validasi sangat kuat yaitu sebesar 85%. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, animasi keluarga dalam meningkatkan penguasaan kosakata layak digunakan dengan banyak revisi oleh ahli media dengan kriteria persentase keseluruhan validasi kuat yaitu sebesar 79,29%. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus berpedoman pada skor modifikasi Skala Likert.

Efektivitas Animasi Keluarga dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata. Selain mendapatkan hasil kualitas animasi keluarga dari hasil validasi media

dan validasi materi, peneliti juga melihat dari hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2016 untuk mengetahui efektivitas animasi keluarga dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Hasil yang didapatkan dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* pada uji coba terbatas adalah perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan animasi keluarga. Rata-rata nilai awal *pre-test* sebesar 56,79 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 78,03. Berdasarkan perbandingan yang signifikansi antara *pre-test* dan *post-test* pada saat uji coba terbatas, maka dapat diketahui bahwa animasi keluarga terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran kosakata pada materi anggota keluarga. Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan animasi keluarga menunjukkan aktivitas yang positif dan memiliki kriteria sangat kuat (Skala Likert).

PENUTUP

Simpulan

Setelah melakukan proses penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian terhadap pengembangan animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa mandarin siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jombang, maka dapat ditarik simpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Kualitas hasil pengembangan animasi keluarga dapat dinyatakan sangat baik sesuai dengan kriteria persentase keseluruhan hasil validator para ahli media yaitu sebesar 80% dan ahli materi sebesar 80% yang memiliki kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan kualitas yang sangat baik, media yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Efektivitas hasil pengembangan animasi keluarga dapat dilihat berdasarkan hasil tes uji coba produk secara terbatas yang mengalami peningkatan secara signifikan yaitu nilai rata-rata awal *pre-test* sebesar 56,79 dan saat melakukan *post-test* rata-rata nilai menjadi 78,03. Persentase hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media animasi keluarga menunjukkan aktivitas positif.
- 3) Hasil respon siswa terhadap pengembangan animasi keluarga juga memperoleh respon positif, maka dapat diketahui hasil respon siswa dapat dinyatakan sangat baik dengan persentase sebesar 92,14. Berdasarkan hasil perbedaan tingkat signifikansi *pre-test* dan *post-test*, hasil analisis observasi aktivitas siswa dan hasil analisis angket respon siswa, maka dapat disimpulkan bahwa

media animasi keluarga efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Setelah melakukan proses penelitian pengembangan animasi keluarga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa mandarin dan menarik simpulan, maka ada beberapa saran peneliti bagi pihak-pihak yang ingin menggunakan media animasi keluarga dalam meningkatkan penguasaan kosakata atau yang ingin melanjutkan penelitian ini sebagai penelitian eksperimen terhadap media animasi keluarga yaitu sebagai berikut.

- 1) Pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media animasi keluarga sebaiknya sebelum digunakan komponen pendukung media seperti *sound sistem* yang mengatur suara pada media. LCD untuk menampilkan media dan komponen lainnya yang mendukung penggunaan media tersebut harap dipersiapkan lebih baik sehingga pada saat digunakan media animasi dapat ditampilkan secara maksimal.
- 2) Penggunaan media animasi keluarga merupakan kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin di SMK Negeri 1 Jombang yang memanfaatkan media pendukung yang baru, sehingga pada saat guru menjelaskan proses penggunaan media tersebut dibutuhkan kesabaran dan penjelasan secara rinci agar siswa lebih paham dan mengerti cara penggunaan media animasi keluarga. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar kosakata dalam bahasa Mandarin.
- 3) Dibutuhkan uji coba produk yang lebih luas sehingga dapat mengoptimalkan pengembangan animasi keluarga.
- 4) Pengembangan animasi keluarga tidak hanya digunakan dalam pembelajaran kosakata tetapi juga dapat dikembangkan untuk pembelajaran lainnya seperti huruf Hanzi bahasa mandarin, pola kalimat bahasa mandarin, maupun tentang anggota keluarga.

(*Contextual Teaching Learning*). Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Bandung: CV. Wacana Prima.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Bandung: Angkasa.

Hanban, *Belajar Bahasa Mandarin, Seru! Tingkat Pemula*. Jakarta PT.Gramedia Pustaka Utama

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedun Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi Paikem Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL*