

PENGEMBANGAN MEDIA *PEEK A BOO CARD* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN BAGI SISWA KELAS X BAHASA SMAN 1 DRIYOREJO, GRESIK

Intan Janati

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya;
intanjanati@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd.

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya;
Mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Sebagian besar masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Mandarin adalah kesulitan menghafal kosakata bahasa Mandarin yang menyebabkan kurangnya minat belajar bahasa Mandarin. Guru dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar mandiri dan dapat memotivasi siswa. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media *peek a boo card* guna memotivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin khususnya untuk pemahaman kosakata bahasa Mandarin. Berdasarkan rumusan masalah, proses pengembangan media *peek a boo card* dilaksanakan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif berlangsung selama dua kali pertemuan. Data kevalidan diperoleh berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi dari segi isi materi dikategorikan sangat valid dengan persentase 89,3%. Hasil penilaian oleh validator ahli media mengenai kevalidan media *peek a boo card* berupa angka persentase 96,4% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian oleh validator ahli pembelajar mengenai kevalidan penggunaan media *peek a boo card* berupa angka persentase 95,6% dengan kategori sangat valid. Data keefektifan diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan uji kompetensi siswa. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru, pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dinilai sangat efektif dengan persentase 96,2%. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa, pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dinilai sangat efektif dengan persentase 96,7%. Berdasarkan hasil uji kompetensi siswa, nilai rata-rata *post-test* kelas besar yang menggunakan media *peek a boo card* adalah 95 (melampaui KKM) menunjukkan bahwa media *peek a boo card* sangat efektif digunakan. Di samping itu, data kepraktisan diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru, pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dinilai sangat praktis dengan persentase 96,2%. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa, pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dinilai sangat praktis dan praktis dengan persentase 96,7%. Berdasarkan hasil angket respons siswa di kelas besar (kelas yang menggunakan media *peek a boo card*), persentase terendah dan tertinggi dari jawaban “ya” adalah 83% dan 100%. 83% siswa mengaku ketika mempelajari kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *peek a boo card* membuat mereka ingin memperhatikan penjelasan guru di kelas, sedangkan 100% siswa mengiyakan semua butir selain yang telah disebutkan.

Kata Kunci: media *peek a boo card* dan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Abstract

Most of the problems Chinese learning are difficulty of memorizing Chinese vocabulary cause losing interest in learning Mandarin. Thus, teachers are required to create interesting learning activities, for example by using learning media that train students to learn independently and can motivate students. Therefore, researcher develop a peek of boo card media to motivate students in learning Mandarin and increase understanding of Chinese vocabulary. Be based on problem formula, the development of peek a boo card media using ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) quantitatively and qualitatively for two meetings. Based on the data analysis, 89.3% the material presented is very valid, 96.4% peek a boo card media is very valid, 95.6% peek a boo card media

learning is very valid. Effectiveness data were obtained from the observation sheet of teacher activity, observation sheet of student activity, and student competency test. Based on the results of observation sheet of teacher activity, learning using media peek a boo card is 96.2% very effective. Based on the observation of student activity, learning using media peek a boo card is 96.7% very effective. Based on the student competency test, the average value of post-test large class using a peek a boo card media is 95 (beyond KKM) indicating that the peek a boo card media is very effective to use. In addition, practical data were obtained from teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, and student response questionnaires. Based on the results of observation sheet of teacher activity, learning using media peek a boo card is 96.2% very practice. Based on the observation of student activity, learning using media peek a boo card is 96.7% very practice. Based on the results of the questionnaire of the response of the students in the large class (the class using peek a boo card media), the lowest and highest percentage of the "yes" answer is 83% and 100%. 83% of students admitted while studying Chinese vocabulary using a peek a boo card media make they interest to teacher's explanation in class, meanwhile 100% students say "yes" all of statements.

Keywords: *peek a boo card media and learning Chinese vocabulary.*

PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Mandarin sangat dibutuhkan guna memperlancar hubungan bisnis, studi, perdagangan, dan pariwisata. Indonesia dengan Cina telah menjalin hubungan persahabatan dan kerja sama hampir di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Salah satu contoh *real-nya* adalah pertukaran pelajar antara Universitas Negeri Surabaya (Indonesia) dengan Wuhan University (Cina). Hal tersebut merupakan bukti kerja sama dalam bidang pendidikan antara Indonesia dengan Cina. Pentingnya mempelajari bahasa asing merupakan persiapan demi meningkatkan kompetensi saat memasuki dunia kerja. Maka, beberapa kepala sekolah mengambil langkah menetapkan mata pelajaran Bahasa Mandarin sebagai muatan lokal di beberapa sekolah TK, SD, SMP, dan SMA. Mintowati (2017:1) juga mengungkapkan bahwa "Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran peminatan bagi peserta didik SMA di Indonesia."

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Mandarin adalah persepsi bahwa pelajaran Bahasa Mandarin sulit dipahami, karena aksara Cina (*hānzi*) dengan cara bacanya (*pīnyīn*) dan pelafalan nada (*shēngdiào*) yang berbeda jauh dengan bahasa pertama. Persepsi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum menguasai kosakata bahasa Mandarin. Padahal, penguasaan kosakata adalah hal mutlak dalam berbahasa. Menurut pendapat Tarigan (2011:2), semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah seseorang memahami dan menerapkan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi lisan maupun tulisan. Semakin sedikit seseorang menguasai kosakata akan semakin sulit ia berkomunikasi. Meskipun isyarat dapat mengatasi kesulitan berkomunikasi sebagaimana pendapat (Setiawan, 2016:12), isyarat tidak efektif jika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut justru membingungkan siswa sehingga menyebabkan turunnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Untuk

menghilangkan kesan negatif tersebut, guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Suyatno (2009:14), metode apapun sangat baik untuk pembelajaran asalkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Selain itu, guru juga dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, misalnya: mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar mandiri dan dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

Pada umumnya, guru sebagai pengajar hanya menggunakan buku teks dan *power point* dalam pembelajaran yang dirasa monoton dan membosankan. Berdasarkan fenomena tersebut, perlu adanya media inovatif, informatif, dan komunikatif yang memudahkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin sekaligus dapat memecahkan permasalahan kesulitan siswa. Sesuai dengan pendapat Yulianto (2008:10), media pembelajaran adalah sesuatu yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media *peek a boo card* dibuat untuk memudahkan siswa dalam belajar bahasa Mandarin yang difokuskan pada pembelajaran kosakata bahasa Mandarin.

Dalam hal ini, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran menggunakan *peek a boo card*. Bentuk *peek a boo card* dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa. Teknik penggunaannya yang mudah dan menyenangkan dapat meningkatkan kemandirian, konsentrasi, kreativitas, serta minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Subandi (2013:1) mengatakan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar menjadi permasalahan yang selalu muncul dalam dunia pendidikan. Salah satu contohnya adalah masalah anak yang sulit fokus menjadi salah satu topik yang paling sering dikeluhkan oleh orang tua dan guru karena mengganggu prestasi anak. Melalui media *peek a boo card*, diharapkan dapat meningkatkan fokus sekaligus memberi wadah siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo agar tetap bisa bergerak aktif dalam proses pembelajaran. Teknik penggunaan *peek a boo card* yang sederhana dapat menjadikan waktu

pembelajaran lebih efisien. Di samping itu, teknik penggunaan *peek a boo card* yang menyenangkan dapat memotivasi siswa agar semakin giat belajar bahasa Mandarin. Siswa dapat mengingat-ingat pinyin, hānzi, dan maknanya serta menyusun kalimat bahasa Mandarin. Secara tidak langsung, siswa mulai meningkatkan kemampuan daya ingatnya. Alasan peneliti memilih siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo sebagai subjek penelitian karena karakter siswa tersebut aktif dan tengah mempelajari bahasa Mandarin akan tetapi mengalami kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dirumuskan masalah sebagai berikut,

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *peek a boo card* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin bagi siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo?
- 2) Bagaimana kualitas media *peek a boo card* yang meliputi: kevalidan, keefektifan, kepraktisan media *peek a boo card* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin bagi siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut,

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *peek a boo card* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin bagi siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo.
- 2) Mendeskripsikan kualitas media *peek a boo card* meliputi: kevalidan, keefektifan, kepraktisan media *peek a boo card* untuk pembelajaran kosakata bahasa Mandarin bagi siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo.

Berdasarkan jenisnya, manfaat penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan yang mudah dan menarik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Mandarin.
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Bagi siswa:
 - 1) Memotivasi siswa menumbuhkan rasa senang dalam belajar bahasa Mandarin.
 - 2) Memudahkan dan meningkatkan pemahaman kosakata dan kalimat bahasa Mandarin.
 - 3) Membantu dalam menghafal bentuk hānzi, pinyin, dan maknanya.
 - 4) Melatih kesabaran serta meningkatkan kemandirian dan kreativitas.
 - 5) Meningkatkan kemampuan konsentrasi dan daya ingat siswa.
 - 6) Memberikan pengalaman emosional dan estetis.
 - 7) Meningkatkan tali persahabatan antar teman.
 - b) Bagi Guru: dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan media pembelajaran yang

tepat bagi siswa khususnya pembelajaran bahasa Mandarin

- c) Bagi peneliti lain: dapat dijadikan sebagai inovasi, referensi, dan kontribusi bagi pembelajaran kosakata bahasa Mandarin khususnya pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

Produk yang dihasilkan adalah media *peek a boo card* dengan ukuran 33x5x6,7cm. Bentuknya menyerupai prisma segitiga dengan tujuh jendela sebagai tempat kartu kosakata dengan pola berikut,

- 1) pinyin dengan makna
- 2) hānzi dengan makna
- 3) pinyin dengan hānzi
- 4) hānzi dengan pinyin
- 5) pinyin-makna dengan hānzi
- 6) hānzi-pinyin dengan makna
- 7) hānzi-makna dengan pinyin

Kosakata yang dipelajari berupa hānzi, pinyin, dan maknanya yang tercantum dalam buku SMET pada halaman 52 s.d 63 dengan topik “Anggota Keluarga, Profesi, dan Usia”.

Adapun batasan Istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

- 1) Pengembangan media pembelajaran adalah proses penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan.
- 2) *Peek a boo card* adalah sebuah kartu buka tutup yang dimodifikasi sehingga berbentuk segitiga dengan tujuh jendela sebagai wadah kartu kosakata bahasa Mandarin.
- 3) Kualitas media pembelajaran adalah tingkat keunggulan dan kelemahannya (baik/buruknya) media *peek a boo card* dalam pembelajaran berdasarkan butir kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.
- 4) Kevalidan media pembelajaran adalah kevalidan media *peek a boo card* menurut validator ahli media, ahli materi, dan pembelajar. Media *peek a boo card* dikatakan valid apabila hasil penilaian validator menyatakan bahwa media *peek a boo card* yang dikembangkan valid/valid dengan revisi atau tanpa revisi. Selain itu, kevalidan media *peek a boo card* diperoleh berdasarkan hasil uji kompetensi siswa. Apabila nilai uji kompetensi siswa mencapai KKM, maka media *peek a boo card* valid digunakan sebagai media pembelajaran.
- 5) Keefektifan media pembelajaran adalah kemampuan membuat *peek a boo card* dengan baik dan tepat, tidak membuang waktu, tenaga, biaya dengan kata lain merupakan ketepatangunaan. Keefektifan media *peek a boo card* diperoleh berdasarkan hasil dari lembar observasi aktivitas siswa dan guru beserta hasil dari skor pre-test dan post-test.
- 6) Kepraktisan media pembelajaran adalah kemudahan penggunaan media *peek a boo card* dalam kegiatan

pembelajaran. Media *peek a boo card* diperoleh berdasarkan hasil dari lembar observasi aktivitas siswa dan guru.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu Penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dilakukan oleh Suwatra (2014). adalah keduanya menggunakan model ADDIE. Sedangkan, perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Pada penelitian ini diperuntukkan bagi siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo. Sedangkan, penelitian sebelumnya diperuntukkan bagi siswa SDN 1 SELAT. Penelitian terdahulu yang relevan selanjutnya yaitu Penelitian “Pengembangan Media Permainan UTAKOTOBA (Ular Tangga KOTOBA) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Sadiman (2009:101).

Menurut Yulianto (2008:10), media pembelajaran adalah sesuatu yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan, menurut Sumiati (2008), mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar yang menarik dan inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penguasaan materi yang tengah dipelajari khususnya materi yang sulit dijelaskan secara verbal dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana.

Menurut Sadiman (2009), manfaat media dalam proses pembelajaran adalah

- 1) Dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak bersifat verbalitas baik dalam bentuk kata-kata tertulis maupun lisan.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Dapat mengatasi sifat pasif siswa.
- 4) Dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.
- 5) Memotivasi siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dirinya.

Menurut Heinich and Molenda (2008) jenis dasar dari media pembelajaran adalah teks, audio, visual, proyeksi gerak, benda-benda tiruan (*miniature*) dan manusia. Adapun jenis media dalam penelitian ini adalah benda-benda tiruan (*miniature*).

Arsyad (2011:75) berpendapat bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran adalah Sesuai dengan

tujuan yang dicapai, dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, tepat guna, praktis, fleksibilitas, dan tahan lama. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih media *peek a boo card* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.

Menurut Vorob'ev (1973), *peek a boo card* adalah sebuah kartu buka tutup berisi data pencarian informasi yang dikembangkan pertama kali di Amerika Serikat tahun 1915. Seiring pergantian zaman, pekerja tidak lagi menggunakan teknik pencarian tradisional melalui *peek a boo card* dikarenakan sudah ada sistem komputer yang lebih canggih. Meskipun demikian, *peek a boo card* tetap populer, hanya saja mengalami pergeseran fungsi dimana fungsi sebelumnya digunakan , ulang tahun, natal, dan lain sebagainya.

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。

(*Cihui yòuchēng yǔhuì shì yīzhǒng yǔyīn lǐ suǒyǒu de huò tèdìng fànwéi de cí hé gùdìng duǎnyǔ de zǒnghé*) yang artinya “Kata dikenal sebagai kosakata dimana secara garis besar atau cakupan secara spesifik adalah semacam gabungan dari frasa yang secara keseluruhan termasuk dalam teori kebahasaan”.

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa kosakata dalam bahasa Mandarin terbentuk dari gabungan dua karakter kata atau lebih yang membentuk makna baru.

Menurut Chandra (2016:64) kelas kata terbagi menjadi dua kategori berdasarkan maknanya, yaitu kata leksikal/ 实词 (*shící*) dan kata gramatikal/ 虚词 (*xūcí*). Adapun kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang tercantum dalam buku “华语教材书, 第一册 A” pada halaman 52 sampai 63 dengan topik “Anggota Keluarga, Profesi, dan Usia”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *R&D (Research and Development)*. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Peneliti melakukan uji coba materi dan desain media guna memperoleh data kevalidan materi ajar dan media *peek a boo card*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo. Data mengenai proses pengembangan media *peek a boo card* berupa foto, angket kebutuhan siswa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar validasi pembelajar, uji kompetensi siswa, dan angket respons siswa. Data mengenai kualitas media *peek a boo card* yang meliputi: kevalidan media *peek a boo card* diperoleh dari lembar validasi materi, media, dan

pembelajar, keefektifan media *peek a boo card* diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil dari uji kompetensi siswa, dan kepraktisan media *peek a boo card* diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa.

Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, uji kompetensi siswa, lembar validasi, lembar observasi, dan dokumentasi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu angket kebutuhan siswa dan angket respons siswa. Angket kebutuhan siswa digunakan sebagai bahan identifikasi kebutuhan dan acuan dalam merancang dan mengembangkan media *peek a boo card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media *peek a boo card*.

Uji kompetensi siswa pada penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* yang digunakan sebagai instrumen penilaian di kelas kecil dan besar. *Pre-test* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan mengetahui kemampuan awal siswa. *Post-test* digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi siswa guna memperoleh data keefektifan media *peek a boo card*.

Lembar validasi dalam penelitian ini dibedakan menjadi tiga, yaitu lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi pembelajar. Lembar validasi ahli materi mengacu pada penyesuaian karakteristik materi pembelajaran yang diberikan kepada *native* dan dosen jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin sebagai ahli materi untuk memperoleh data kevalidan materi. Lembar validasi ahli media berisi penilaian mengenai fisik dan desain media yang diberikan kepada ahli media pembelajaran guna memperoleh data kevalidan media *peek a boo card*. Lembar validasi pembelajar diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Mandarin untuk memperoleh data kevalidan media *peek a boo card* beserta materinya.

Lembar observasi dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua. Pertama, lembar observasi aktivitas guru terdiri atas lembar observasi aktivitas guru di kelas kecil dan lembar observasi aktivitas guru di kelas besar yang diberikan kepada guru mata pelajaran Bahasa Mandarin untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media *peek a boo card*. Kedua, lembar observasi aktivitas siswa terdiri atas lembar observasi aktivitas siswa di kelas kecil dan lembar observasi aktivitas siswa di kelas besar yang diberikan kepada pihak non partisipan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media *peek a boo card*.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data penelitian mengenai proses pengembangan berupa foto kegiatan dan pengalihan data berupa dokumen tertulis.

Teknik analisis yang digunakan dalam proses pengembangan media *peek a boo card* adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sudijono (2012:43), data yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa, angket respons siswa, validasi ahli media, ahli materi, dan pembelajar dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase jawaban siswa

f : banyaknya jawaban siswa

N : jumlah siswa sebagai den

Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010:29), data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

f : banyaknya Aktivitas yang muncul

N : jumlah Aktivitas keseluruhan

Uji kompetensi siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media *peek a boo card* berdasarkan pencapaian nilai KKM. Menurut Arikunto (2010:349-350), uji kompetensi siswa dianalisis menggunakan rumus berikut,

$$M_x = \frac{\sum F_x}{N_x}$$

Keterangan:

M_x : Nilai rata-rata kelas

$\sum F_x$: Jumlah dari selisih nilai hasil *post-test* dan *pre-test* kelas

N_x : Banyaknya siswa kelas

Kemudian, menganalisis deviasi masing-masing kelas kecil dan besar menggunakan rumus berikut,

$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N_x}$$

Keterangan:

$\sum x^2$: Kuadrat deviasi X₁ dan X₂

$\sum X^2$: Kuadrat selisih X₁ dan X₂

N_x : Banyaknya siswa kelas kecil

(Arikunto, 2010:351)

Setelah itu, dilanjutkan Uji-T untuk menguji perbedaan rata-rata antara kelas kecil dan besar dengan menggunakan rumus berikut,

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M_x : Nilai rata-rata kelas kecil

M_y : Nilai rata-rata kelas besar

$\sum x^2$: Kuadrat deviasi X₁ dan X₂

$\sum y^2$: Kuadrat deviasi Y₁ dan Y₂

N_x : Banyaknya siswa kelas kecil

N_y : Banyaknya siswa kelas besar

(Arikunto, 2010:354)

Setelah itu, dilanjutkan dengan menghitung derajat kebebasan .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *peek a boo card* dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan berdasarkan model ADDIE yang diawali analisis kebutuhan. Hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 97% siswa pernah belajar bahasa Mandarin, 100% siswa mengalami kesulitan dalam memahami *hànzì* beserta *pīnyīn*-nya, menghafal kosakata bahasa Mandarin sekaligus menghafal makna kata suatu *hànzì*. Mereka berpendapat bahwa pelajaran Bahasa Mandarin merupakan pelajaran yang sulit. Meskipun demikian, mereka ingin menghafal *hànzì* beserta maknanya dengan mudah. 91% siswa pernah merasa bosan ketika belajar bahasa Mandarin, hanya 9% siswa yang tidak pernah merasa bosan belajar bahasa Mandarin secara individu. Akan tetapi, 100% siswa pernah merasa bosan ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas. Karena mereka lebih suka jika diberi kesempatan aktif dalam kegiatan belajar di kelas.

Selanjutnya, desain/perancangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) berdasarkan identifikasi hasil wawancara. Kompetensi dasar yang digunakan adalah memahami dan mendemonstrasikan kosakata beserta kalimat sederhana terkait topik anggota keluarga, profesi, dan usia dalam bahasa Mandarin dengan memperhatikan unsur kebahasaan sesuai dengan kurikulum 2013. Kemudian, peneliti membuat soal *pre-test* dan *post-test* berdasarkan RPP.

Setelah itu, peneliti merancang dan membuat media *peek a boo card* untuk divalidasi. Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah validasi ahli materi oleh dosen *native* bahasa Mandarin Unesa yaitu *Dūyù lǎoshī* dan dosen ahli materi bahasa Mandarin Unesa yaitu Dwi Didik Santoso, BTCFL, M.Pd. Hasil dari validasi berupa saran perbaikan digunakan sebagai acuan penggunaan materi pembelajaran. *Dūyù lǎoshī* memberikan penilaian beserta saran supaya lebih *hat-hati* dalam penulisan *shēngdiào*. Sedangkan, Dwi Didik Santoso, BTCFL, M.Pd memberikan penilaian beserta saran penambahan *pīnyīn*. Selanjutnya, media *peek a boo card* divalidasi oleh validator ahli media, M. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. Hasil dari validasi berupa penilaian beserta saran perbaikan agar kartu kosakata dilaminasi. Di samping itu, peneliti juga memperoleh validasi dari ahli pembelajar, Sonya Kirana Pratiwi, S.Pd. (guru mata pelajaran bahasa Mandarin kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo) berupa penilaian beserta saran supaya kosakata dalam satu kemasan dikelompokkan lagi menjadi kemasan tiap jenis kata.

Selanjutnya, tahap uji coba. Peneliti melaksanakan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin bagi siswa Kelas X Bahasa di SMAN 1 Driyorejo dengan menggunakan media *peek a boo card* yang dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2018 sampai dengan 7 Maret 2018. Para siswa antusias belajar bahasa Mandarin menggunakan media *peek a boo card*. Berdasarkan hasil dari angket respons siswa, para siswa mengaku merasa senang dan lebih mudah memahami kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *peek a boo card*.

Kemudian, evaluasi yang dilakukan berupa pelaksanaan uji kompetensi siswa dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Soal *pre-test* dibagikan terlebih dahulu, kemudian siswa mengerjakan soal *post-test*. Nilai terendah dan tertinggi dari *pre-test* kelas kecil adalah 26 dan 84, sedangkan nilai terendah dan tertinggi dari *post-test* kelas kecil adalah 54 dan 100. Nilai terendah dan tertinggi dari *pre-test* kelas besar adalah 17 dan 68, sedangkan nilai terendah dan tertinggi dari *post-test* kelas besar adalah 82 dan 100. Di samping itu, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari beberapa validator ahli seperti merevisi materi dengan menambahkan *pīnyīn* dan memperbaiki penulisan *shēngdiào* yang salah, melaminasi kartu kosakata, dan mengelompokkan kosakata berdasarkan jenis kata yang dikemas dalam satu kantong plastik berdasarkan pola media *peek a boo card*.

Data kevalidan media *peek a boo card* diperoleh dari lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar validasi pembelajar, dan hasil dari uji kompetensi siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi 1, skor terendah dan tertinggi yang diperoleh adalah 3 dan 4. Skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Isi materi dalam media *peek a boo card* sesuai dengan KI dan KD” dan “Bahasa yang digunakan pada materi dalam media *peek a boo card* sesuai dengan PUEBI”. Skor 4 yang berkuailifikasi “sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 26 dibagi (skor maksimal) 28 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 92,9% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi 2, skor terendah dan tertinggi yang diperoleh adalah 3 dan 4. Skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Materi pembelajaran dalam media *peek a boo card* terkait topik keluarga, profesi, dan usia”, “Materi yang disajikan dalam media *peek a boo card* sesuai dengan kurikulum 2013”, “Isi materi dalam media *peek a boo card* sesuai dengan KI dan KD” dan “Kesesuaian materi yang disajikan dalam media *peek a boo card* dengan tingkat perkembangan intelektual siswa”. Sedangkan, skor 4 yang berkuailifikasi “sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 24 dibagi (skor maksimal) 28 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 85,7% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi ahli media, skor terendah dan tertinggi yang diperoleh adalah 3 dan 4. Skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Penggunaan media *peek a boo card* berpusat pada siswa”, sedangkan skor 4 yang berkuailifikasi “sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 27 dibagi (skor maksimal) 28 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 96,4% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajar, skor terendah dan tertinggi yang diperoleh adalah 3 dan 4. Skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Bahasa yang digunakan pada materi dalam media *peek a boo card* sesuai dengan PUEBI”, “Kesesuaian materi yang disajikan dalam media *peek a boo card* dengan tingkat perkembangan intelektual siswa”, dan “Penggunaan media *peek a boo card* bersifat edukatif”, sedangkan skor 4 yang berkuailifikasi “sangat

baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 65 dibagi (skor maksimal) 68 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 95,6% dengan kategori “sangat valid”.

Data mengenai keefektifan media *peek a boo card* diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru oleh observator, Sonya Kirana Pratiwi, S.Pd, lembar observasi aktivitas siswa oleh observator, Alaya Putri A, dan hasil dari uji kompetensi siswa, masing-masing dikelompokkan ke dalam kelas kecil dan besar. Berdasarkan penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas kecil, diketahui bahwa mulai dari persiapan materi dan media pembelajaran, pemberian *pre-test*, kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan RPP, pengelolaan waktu pembelajaran, tingkat penguasaan kelas dinilai 7,7% sangat baik, penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi siswa dinilai 5,8% baik. Di samping itu, observator mengamati pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* tidak memudahkan siswa memahami kosakata bahasa Mandarin dan mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran seperti *peek a boo card* menyebabkan kurangnya semangat siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* cukup baik dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang berjalan cukup efektif, perhatian siswa cukup terpusat pada guru, dan pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* dinilai cukup praktis. Jumlah skor yang diberikan adalah 36 dibagi (skor maksimal) 52 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 69,2% dengan kategori “efektif”.

Berdasarkan penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas besar, diperoleh skor terendah dan tertinggi yang diperoleh adalah 3 dan 4. Skor 3 yang berkualifikasi “baik” terdapat pada butir “Pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa” dan “Kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP”. Skor 4 yang berkualifikasi “sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 50 dibagi (skor maksimal) 52 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 96,2% dengan kategori “sangat efektif”.

Berdasarkan penilaian lembar observasi aktivitas siswa di kelas kecil, diperoleh skor 4, 3, dan 2. Skor 4 yang berkualifikasi “sangat baik” terdapat pada butir “Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran” dan “Siswa melaksanakan *pre-test* dengan baik”. Skor 3 yang berkualifikasi “baik” terdapat pada butir “Siswa memahami materi pembelajaran” dan “Siswa tertib mengikuti kegiatan pembelajaran”. Skor 2 yang berkualifikasi “cukup baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 36 dibagi (skor maksimal) 60 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 60% dengan kategori “sangat efektif”.

Berdasarkan penilaian lembar observasi aktivitas siswa di kelas besar, diperoleh skor 3 yang berkualifikasi “baik” terdapat pada butir “Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran” dan “Siswa tertib mengikuti kegiatan pembelajaran”, juga skor 4 yang berkualifikasi

“sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 58 dibagi (skor maksimal) 60 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 96,7% dengan kategori “sangat efektif”.

Di samping itu, data keefektifan diambil berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* kelas kecil adalah 55,4 (belum mencapai KKM). Namun, nilai rata-rata *post-test* kelas kecil adalah 81,7. Rendahnya rata-rata tersebut disebabkan karena siswa belum menguasai kosakata bahasa Mandarin dengan baik. Selain itu, belum diterapkannya penggunaan media pembelajaran efektif dan menyenangkan yang dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Mandarin. Sedangkan, Nilai rata-rata *post-test* kelas besar yang menggunakan media *peek a boo card* adalah 95 yang melampaui nilai KKM. Perbandingan hasil dari kedua uji kompetensi siswa baik di kelas kecil maupun kelas besar dianalisis menggunakan uji-t signifikan dengan perolehan hasil $t_0=3,47$ dengan $db=32$. Namun, dalam tabel distribusi t (lampiran V, Arikunto, 2010:406) tidak ditemukan db dengan nilai 32 sehingga digunakan db terdekat yaitu 30. Dengan db 30 diperoleh t_{tabel} pada $t.s.0,05=2,46$ dan $t.s.0,01= 1,70$. Adapun t yang diperoleh dalam penghitungan yaitu $t_0 = 3,47$ lebih besar dari t_{tabel} baik pada taraf signifikansi 0,05 maupun pada taraf signifikansi 0,01 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kecil yang tidak menggunakan media *peek a boo card* dalam kegiatan pembelajaran dan kelas besar yang menggunakan media *peek a boo card* dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut erat kaitannya dengan hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan tabel kualifikasi keefektifan pembelajaran, pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* dapat dikatakan sangat efektif dan pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dapat dikatakan sangat efektif. Dengan kata lain, pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *peek a boo card* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Data mengenai kepraktisan media *peek a boo card* diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Berdasarkan tabel 4.6 hasil observasi aktivitas guru di kelas kecil, dan diketahui bahwa mulai dari persiapan materi dan media pembelajaran, pemberian *pre-test*, kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan RPP, pengelolaan waktu pembelajaran, tingkat penguasaan kelas dinilai 7,7% sangat baik, penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi siswa dinilai 5,8% baik. Di samping itu, observator mengamati pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* tidak memudahkan siswa memahami kosakata bahasa Mandarin kurang baik dan mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran seperti *peek a boo card* menyebabkan kurangnya semangat siswa dalam belajar bahasa Mandarin. Kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* cukup baik dalam menumbuhkan partisipasi aktif

siswa dalam pembelajaran yang berjalan cukup efektif, perhatian siswa cukup terpusat pada guru, dan pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* dinilai cukup praktis. Jumlah skor yang diberikan adalah 36 dibagi (skor maksimal) 52 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 69,2% dengan kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru di kelas besar, diperoleh skor terendah dan tertinggi yang diperoleh adalah 3 dan 4. Skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa” dan “Kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP “. Skor 4 yang berkuailifikasi “sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 50 dibagi (skor maksimal) 52 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 96,2% dengan kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa di kelas kecil, diperoleh skor 4, 3, dan 2. Skor 4 yang berkuailifikasi “sangat baik” terdapat pada butir “Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran” dan “Siswa melaksanakan *pre-test* dengan baik”. Skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Siswa memahami materi pembelajaran” dan “Siswa tertib mengikuti kegiatan pembelajaran”. Skor 2 yang berkuailifikasi “cukup baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 36 dibagi (skor maksimal) 60 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 60% dengan kategori “cukup praktis”.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa di kelas besar, diperoleh skor 3 yang berkuailifikasi “baik” terdapat pada butir “Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran” dan “Siswa tertib mengikuti kegiatan pembelajaran“, juga skor 4 yang berkuailifikasi “sangat baik” terdapat pada semua butir selain yang telah disebutkan. Jumlah skor yang diberikan adalah 58 dibagi (skor maksimal) 60 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 96,7% dengan kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan angket respons siswa di kelas kecil, dapat diketahui 100% siswa merasa tidak senang dan tidak tertarik untuk belajar kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, 20% siswa merasa mudah dalam belajar kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, 80% siswa merasa tidak mudah dalam belajar kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, 50% siswa mengaku ingin memperhatikan penjelasan guru di kelas ketika mempelajari kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, 50% siswa mengaku tidak ingin memperhatikan penjelasan guru di kelas ketika mempelajari kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, 100% siswa mengaku tidak mudah memahami *hànzi* beserta *pīnyīn*-nya dan menghafal kosakata baru dalam belajar kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, 10% siswa merasa mudah dalam menghafal makna kata suatu *hànzi* dalam belajar kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media

peek a boo card, 90% siswa merasa tidak mudah dalam menghafal makna kata suatu *hànzi* dalam belajar kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card*, serta 100% siswa tidak setuju jika pembelajaran kosakata bahasa Mandarin tanpa menggunakan media *peek a boo card* diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Sedangkan, hasil angket respons siswa di kelas besar, persentase terendah dan tertinggi dari jawaban “ya” adalah 83% dan 100%. 83% siswa mengaku ketika mempelajari kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *peek a boo card* membuat mereka ingin memperhatikan penjelasan guru di kelas, sedangkan 100% siswa meng-iyakan semua butir selain yang telah disebutkan.

Berdasarkan hasil angket respons siswa di kelas kecil dan besar, diketahui sebagian besar siswa meng-iyakan butir-butir pernyataan yang mengarah pada kepraktisan penggunaan media *peek a boo card*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *peek a boo card* **praktis** digunakan.

Adapun masalah yang terjadi pada siswa adalah kesulitan dalam memahami *hànzi* beserta *pīnyīn*-nya, menghafal kosakata bahasa Mandarin sekaligus menghafal makna kata suatu *hànzi*. Para siswa berpendapat bahwa pelajaran Bahasa Mandarin merupakan pelajaran yang sulit. Meskipun demikian, mereka ingin menghafal *hànzi* beserta maknanya dengan mudah. 91% siswa pernah merasa bosan ketika belajar bahasa Mandarin maupun ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas. Karena mereka lebih suka jika diberi kesempatan aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik belajar kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *peek a boo card* karena penggunaannya yang sederhana memudahkan dalam menghafal kosakata baru, makna kata suatu *hànzi*, memahami *hànzi* beserta *pīnyīn*-nya sehingga para siswa setuju jika pembelajaran kosakata bahasa Mandarin menggunakan media *peek a boo card* diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Perbandingan antara kelas kecil yang melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* dengan kelas besar yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* cukup kontras. Aktivitas guru dalam pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* dinilai efektif dan cukup praktis oleh observator, sedangkan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dinilai sangat efektif dan sangat praktis oleh observator. Aktivitas siswa dalam pembelajaran tanpa menggunakan media *peek a boo card* dinilai cukup efektif dan praktis oleh observator, sedangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media *peek a boo card* dinilai sangat efektif dan praktis oleh observator. Jika dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, media *peek a boo card* dapat dikatakan sangat efektif yang sudah diuji menggunakan uji-t signifikansi. Hasil angket respons siswa juga menunjukkan bahwa penggunaan media *peek a boo card* praktis digunakan. Para siswa juga mengaku merasa senang belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan

media *peek a boo card*. Di samping itu, media *peek a boo card* dinilai sangat valid oleh para validator.

TABEL

Tabel 3.1 Kualifikasi Penilaian Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0-20%	Sangat kurang valid
21-40%	Kurang valid
41-60%	Cukup valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat valid

(Sudijono, 2012:43)

Tabel 3.2 Kualifikasi Penilaian Keefektifan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0-20%	Sangat kurang efektif
21-40%	Kurang efektif
41-60%	Cukup efektif
61-80%	Efektif
81-100%	Sangat efektif

Tabel 3.3 Kualifikasi Penilaian Kepraktisan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0-20%	Sangat kurang praktis
21-40%	Kurang praktis
41-60%	Cukup praktis
61-80%	Praktis
81-100%	Sangat praktis

(Sudjana dan Ibrahim, 2010:29)

Tabel 3.4 Kualifikasi Keefektifan Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0-30	Sangat kurang efektif
31-50	Kurang efektif
51-70	Cukup efektif
71-85	Efektif
86-100	Sangat efektif

(Arikunto, 2010:353)

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media *peek a boo card* dilaksanakan menggunakan model ADDIE, peneliti menganalisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru bahasa Mandarin dan pengisian angket kebutuhan siswa. Kemudian, hasil tersebut diidentifikasi untuk menyusun RPP, membuat soal pre-test dan post-test, serta membuat

media *peek a boo card* untuk divalidasi. Validasi dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu validasi ahli materi, media, dan pembelajar. Setelah itu, peneliti melakukan revisi perbaikan dalam mengembangkan media *peek a boo card* untuk diimplementasikan kepada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo, Gresik. Pada tahap implementasi, dilaksanakan juga observasi aktivitas guru dan siswa di kelas kecil tanpa menggunakan media *peek a boo card* dan di kelas besar menggunakan media *peek a boo card*. Hasil penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas besar menunjukkan bahwa media *peek a boo card* **sangat efektif** dan **sangat praktis** digunakan. Didukung dengan nilai rata-rata post-test kelas besar (kelas yang belajar dengan menggunakan media *peek a boo card*) yang melampaui KKM menunjukkan bahwa media *peek a boo card* **sangat efektif** digunakan. Di samping itu, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *peek a boo card* **praktis** digunakan.

Data kevalidan dalam penelitian ini diperoleh dari validasi ahli materi, media, dan pembelajar. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 89,3%. Hasil dari validasi ahli media memperoleh skor 96,4%. Hasil dari validasi ahli pembelajar memperoleh skor 95,6%. Hasil ketiga validasi tersebut menunjukkan bahwa media *peek a boo card* **sangat valid** digunakan.

Data keefektifan dalam penelitian ini diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa di kelas kecil tanpa menggunakan media *peek a boo card* dan di kelas besar menggunakan media *peek a boo card*. Hasil penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas besar adalah 96,2% dan hasil penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas besar adalah 96,7%. Didukung dengan nilai rata-rata post-test kelas besar (kelas yang belajar dengan menggunakan media *peek a boo card*) yaitu 95 yang melampaui KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *peek a boo card* **sangat efektif** digunakan.

1) Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa di kelas kecil tanpa menggunakan media *peek a boo card* dan di kelas besar menggunakan media *peek a boo card*. Hasil penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas besar adalah 96,2% dan hasil penilaian lembar observasi aktivitas guru di kelas besar adalah 96,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *peek a boo card* **sangat praktis** digunakan. Di samping itu, sebagian besar siswa menjawab "Iya" pada butir-butir pernyataan yang mengarah pada kepraktisan penggunaan media *peek a boo card* dalam angket respons siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *peek a boo card* **praktis** digunakan. Para siswa juga mengaku merasa senang belajar bahasa Mandarin dengan menggunakan media *peek a boo card*.

Saran

Bagi guru mata pelajaran Bahasa Mandarin, diharapkan media *peek a boo card* dapat digunakan pada pembelajaran di dalam dan di luar kelas khususnya dalam

penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain untuk menambah khasanah dan dijadikan sebagai inovasi, referensi, dan kontribusi bagi penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang, juga sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang terjangkau, mudah, singkat, dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chandra. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Media Akademi.
- Heinich, Molenda. 2008. *Instructional Media and Technology for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Mintowati, Maria. 2017. "Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif", *Jurnal Cakrawala Mandarin*, (online), Vol.1, No.1, hlm.1. (<http://jurnalapsmi.org/index.php/CM/article/view/25>, diunduh 20 Januari 2018).
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, Slamet. 2016. "Intercultural Nonverbal Communication among Players of Manchester United Football Club in England Intercultural Nonverbal Communication among Players of Manchester United Football Club in England", *Jurnal Language Horizon*, (online), Jilid 4, hlm.12. (<https://scholar.google.co.id/citations?user=xKcaqHIAAAAJ&hl=id&oi=sra>, diunduh 17 Januari 2018)
- Subandi. 2013. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan *Lesson Study* dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi", *Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, (online), Vol.1, No.1. (https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=subandi+fbs+unesa&btnG, diunduh 15 Januari)
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudjana dan Ibrahim. 2005. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Vorob'ev. 1973. *Document: Informatsionnyi Analysis*. (online).

(<https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Peekabo+Card>, diunduh 3 Januari 2018).

Yulianto, Bambang. 2008. *Butir Kebahasaan dan Pembelajarannya*. Surabaya: Unesa University Press.

黄伯带和廖序东, 2008《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社。

杨寄州, 2003, 《汉语教程第一册(上)》, 北京: 北京语音大学出版社。

