

**PENGEMBANGAN MEDIA DESAIN STENSIL HANZI MÓXÍNGZI 模型子 UNTUK  
PENGUASAAN MENULIS GURATAN HANZI SISWA KELAS X BAHASA**

**Fatimatuzahro'**

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

[fatira.fp@gmail.com](mailto:fatira.fp@gmail.com)

**Prof. Dr. Subandi, S.Pd. M.A.**

**Abstrak**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media penunjang pembelajaran yaitu media desain stensil *hanzi móxíngzi* 模型子. Penelitian ini mengacu pada masalah yang dihadapi siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Grogol dalam mencapai tujuan pembelajaran materi menulis guratan *hanzi*. Siswa memiliki kesulitan dalam menulis guratan *hanzi* serta belum terdapat media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Model pengembangan media menggunakan modifikasi model 4D Thiagarajan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap yang dilalui tidak sampai pada tahap *disseminate* atau penyebaran produk secara luas.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut 1) proses pengembangan dari tahap pendefinisian, perancangan hingga pengembangan dilakukan menghasilkan bahan pengembangan media. 2) kualitas dari media pada aspek validitas mendapat persentase sebesar 91% oleh ahli materi, persentase sebesar 84% ahli media menurut skala *Likert* hasil tersebut termasuk dalam kriteria layak. Pada aspek keefektifan dari hasil uji coba yaitu nilai *pre-test* dan *posttest* setelah dilakukan uji t-signifikasi mendapatkan hasil sebesar  $2.75 >$  dari t-score 1.6 pada tabel dengan taraf kepercayaan 5%. Hasil penilaian observasi aktivitas guru dan siswa diperoleh persentase sebesar 100%. Berdasarkan pada aspek kepraktisan dari angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 97.5%. Mengacu pada hasil penelitian yang telah dijelaskan media desain stensil *hanzi móxíngzi* 模型子 media layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Desain Stensil *Hanzi Móxíngzi*, Kualitas

**Abstract**

**MEDIA DEVELOPMENT OF HANZI MOXINGZI STENCIL DESIGN ON HANZI STROKES WRITING  
SKILL FOR STUDENTS OF CLASS X-LANGUAGE**

This study aims to develop media learning support namely media of *hanzi móxíngzi* 模型子 stencil design. This study refers to the problems faced by students of class X-Language of SMAN 1 Grogol in achieving the learning objectives of Hanzi strokes writing material. Students have difficulty in writing hanzi strokes and there is no media to support Hanzi's strokes writing learning. The media's design development uses a modification of the 4D Thiagarajan model that is *define, design, develop, and disseminate*. The stage in this research doesn't reach disseminate stage or disseminate the product widely.

This research uses descriptive quantitative and qualitative method. This study describes the development process and the quality of media of the *hanzi móxíngzi* 模型子 stencil design. The results of the study show that 1) the development process from defining stage, designing stage to developing stage carried out so as to produce material for media development. 2) the quality of the media in the aspect of validity gets percentage of 91% by material experts, and percentage of 84% by media experts according to the *Likert's* scale the results are included in the criteria eligible. On the effectiveness aspects from the results of the trial score of *pre-test* and *post-test* after t-significance test obtained a result of  $2.75 >$  from t-score 1.6 in the table with a confidence level of 5%. On the assessment results of observations the activities of teachers and students obtained a percentage of 100%. Based on the practicality aspect that is from the student response questionnaire, the percentage results were 97.5%. Student's comments on student response questionnaires showed a positive response to the media development of *hanzi móxíngzi* 模型子 stencil design. Referring

to the results of the research that has been described, media of hanzi móxíngzǐ 模型子 stencil design books are worthy to use as a media to support Hanzi strokes writing learning.

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Suprpto (2003:4) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sistem dari suatu simbol yang menyatakan pikiran dan perasaan seseorang, sedangkan aksara merupakan sistem dari bentuk tertulis (tercatat) dari bahasa. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan jika bahasa merupakan perwujudan dari seseorang untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain

Bahasa Mandarin di Indonesia saat ini semakin berkembang dikarenakan pengaruh hubungan perdagangan dan kerjasama antara Indonesia dengan China. Hal tersebut menjadi dasar banyaknya warga Indonesia mempelajari bahasa Mandarin. Pemerintah Indonesia juga mencantumkan bahasa Mandarin dalam kurikulum 2013 sebagai mata pelajaran peminatan pada pendidikan tingkat SMA. Hal itu sesuai dengan pernyataan Mintowati (2017:1) yang mengungkapkan bahwa “Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran peminatan bagi peserta didik SMA di Indonesia”. Selain sekolah negeri terdapat pula lembaga-lembaga pendidikan swasta yang membuka kelas bahasa Mandarin dimulai dari pendidikan anak tingkat dasar hingga untuk orang dewasa atau kelas karyawan. Dilihat dari semakin pesatnya perekonomian China dari tahun ke tahun, serta peran penting negara China dalam perekonomian dunia, membuat berbagai masyarakat di luar dari negeri China tertarik mempelajari bahasa Mandarin.

Dalam mempelajari bahasa Mandarin salah satu aspek yang harus dikuasai adalah menulis. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa dan dipahami oleh seseorang sehingga orang-orang lain dapat membaca serta memahami lambang-lambang grafik tersebut (Tarigan, 2008:22). Maksudnya yaitu menulis digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui sebuah huruf yang dituliskan agar dapat dipahami bersama antara penulis dengan pembaca tulisan tersebut. Menulis huruf bahasa Mandarin atau disebut *hanzi* memiliki aturan tersendiri karena huruf Mandarin berbeda dengan Alfabet. Maka dari itu pembelajar bahasa Mandarin juga dituntut untuk menguasai cara penulisan huruf *hanzi*.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Mandarin SMA Negeri 1 Grogol Kediri pada tanggal 15 maret 2019 dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin selama ini belum menggunakan media pendukung untuk penguasaan

menulis guratan *hanzi*. Padahal dalam penulisan guratan *hanzi* merupakan salah satu kesulitan dalam belajar bahasa Mandarin. Maka sangat diperlukan media sebagai penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*.

Siswa kelas X tentunya mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin salah satunya dalam menulis guratan *hanzi*, karena pada tingkatan sebelumnya siswa belum pernah mendapat materi pelajaran bahasa Mandarin. Hal itu dijelaskan oleh guru pengampu bahwa masih terdapat siswa yang salah dalam menjawab soal yang berkaitan dengan guratan *hanzi*. Hal tersebut wajar terjadi dikarenakan *hanzi* menggunakan beberapa guratan dalam penulisan, yang menjadikan kerumitan pada penulisan *hanzi* dan menyebabkan siswa salah ketika menulis *hanzi*. Satu *hanzi* terdiri dari beberapa guratan yang dirangkai sesuai dengan aturan dalam menulis *hanzi*. Setiap guratan *hanzi* memiliki sebutan sendiri-sendiri. Siswa dituntut untuk hafal setiap dasar guratan *hanzi* agar mampu menulis *hanzi* dengan benar. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan sebuah media berbasis benda cetak yang berisi guratan *hanzi* serta nama dari masing-masing guratan guna memudahkan siswa dalam mempelajari penulisan guratan *hanzi* dengan benar.

Media yang dihasilkan berupa alat untuk mencetak bentuk guratan *hanzi* yang disebut media *Móxíngzǐ*. Media ini menggunakan teknik stensil atau teknik mencetak dalam penggunaannya. Teknik penggunaan media *Móxíngzǐ* yang sederhana dapat menjadikan waktu pembelajaran di kelas menjadi lebih efisien. Media *Móxíngzǐ* ini tidak memerlukan banyak tenaga ataupun teknik-teknik tertentu dalam penggunaannya. Cukup dengan mengikuti bentuk guratan *hanzi* yang ada pada media *Móxíngzǐ*. Dalam media ini terdapat bentuk guratan *hanzi* dan nama masing-masing guratan *hanzi*. Alat ini berukuran minimalis seukuran buku catatan sehingga mudah penggunaannya dan praktis untuk dibawa kemana pun. Siswa dapat menggunakan alat ini untuk belajar di Sekolah ataupun digunakan secara pribadi di rumah meskipun tanpa pengawasan guru. Alat ini berbahan dasar akrilik yang menjadikannya kokoh dan tidak mudah rusak namun tetap ringan dan tidak berbahaya. Alasan peneliti memilih siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri sebagai subjek penelitian dikarenakan karakter siswa tersebut aktif dan tengah mempelajari bahasa Mandarin serta membutuhkan media penunjang pembelajaran dalam penguasaan menulis guratan *hanzi*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* untuk penguasaan menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa?
- 2) Bagaimana kualitas media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* meliputi :
  - (a) Bagaimana kevalidan pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa?
  - (b) Bagaimana keefektifan hasil pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa?
  - (c) Bagaimana kepraktisan pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa?

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* untuk penguasaan menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa.
- 2) Mendeskripsikan kualitas media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* meliputi :
  - (a) Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa.
  - (b) Mendeskripsikan Keefektifan hasil pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa.
  - (c) Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型子 *Móxíngzi* dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi* siswa kelas X Bahasa.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut (*Research and Development*). Karena penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk sekaligus menguji kualitas dari produk tersebut. Model penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Thiagarajan (dalam Trianto, 2007:189-192) yaitu

pengembangan media *móxíngzi* ini menggunakan model pengembangan 4D yang melalui tahapan antara lain *define* (pendefisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun dengan keterbatasan waktu dan dana dari peneliti, maka penelitian pengembangan media *móxíngzi* ini tidak bisa sampai pada tahap akhir atau *disseminate* (penyebaran), hanya sampai pada tahap uji coba terbatas. Hal tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses dari pengembangan media *móxíngzi* serta menguji kelayakannya dengan mengujicobakan dengan ruang lingkup dan waktu yang terbatas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Grogol Kediri dengan jumlah 33siswa, terdiri 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian ditentukan berdasarkan dengan karakteristik heterogen dari siswa yaitu setiap siswa memiliki kemampuan dalam pengetahuan bahasa Mandarin yang berbeda-beda. Hal itu diketahui dari hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin di SMAN 1 Grogol Kediri.

Jenis data dalam penelitian ini memiliki dua jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka. Data tersebut diperoleh dari penilaian validator dan hasil penilaian tes siswa, sedangkan data kualitatif merupakan data penelitian berupa kritik dan saran dari validator dan hasil respon siswa.

Dalam penelitian ini data yang telah ditelaah kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menarik kesimpulan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Analisis kebutuhan siswa, lembar validasi, lembar soal *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi dan lembar respon siswa, analisis data yang digunakan menggunakan rumus:

$$\text{hasil penilaian} = \frac{\text{jumlah skor dari seluruh aspek}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

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)

- 1) Analisis Data Tes, Menghitung t-signifikasi.

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

$M_d$  = Mean Deviasi

$\sum x^2 d$  = Jumlah Kuadrat Deviasi

N : Banyaknya siswa

## 2) Analisis Data Angket Respon Siswa

### Skala penilaian identifikasi respon siswa

Jawaban	Nilai Skala
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Data hasil angket dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{hasil penilaian} = \frac{\text{jumlah skor dari seluruh aspek}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan pada skala

### Kualifikasi kriteria respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Data dalam penelitian ini adalah mengenai proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì*, hasil angket para validator, hasil observasi aktifitas guru dan siswa, hasil belajar siswa dan hasil respon siswa mengenai media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* yang telah dikumpulkan kemudian dihitung menggunakan rumus-rumus yang terdapat pada teknik analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media desain stensil *hanzi* 模型字 merupakan media yang dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin. Proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* menggunakan teori pengembangan model 4D oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2007:65). Tahap pengembangan media meliputi, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Dari keempat tahapan tersebut hanya 3 tahapan yang digunakan dalam pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì*, karna proses

pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) tanpa melalui tahap penyebaran (*disseminate*) karna keterbatasan dari peneliti.

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari analisis siswa yaitu analisis ujung depan dan analisis karakter siswa, analisis tugas, analisis konsep dan tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan pada tahap perancangan (*design*) media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì*. Kegiatan yang dilakukan yaitu merancang desain awal dari media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì*. Setelah desain jadi selanjutnya tahap yang dilalui yaitu tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dari desain media. Setelah disempurnakan kemudian dilakukan uji coba terbatas. Dari hasil uji coba tersebut kemudian dilakukan revisi dan menyelesaikan proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* agar dapat menghasilkan media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses Pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* pada tahap pendefinisian langkah-langkah yang dilakukan meliputi pencarian data awal yang digunakan sebagai dasar atau alasan kuat dalam perlunya pengembangan media sebagai penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* dan agar diketahui masalah yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasilnya yaitu dari penyebaran angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa yang berjumlah 33 siswa pada pernyataan perlu adanya pengembangan media penunjang dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Seluruh siswa menjawab setuju dengan persentase jawaban "ya" sebesar 100%.

Karakteristik dari siswa dapat juga dilihat dari jawaban siswa pada pertanyaan yang diberikan mengenai alasan mereka mempelajari bahasa Mandarin terutama aspek menulis guratan *hanzi*. Jawaban dari siswa dapat disimpulkan bahwa faktor cita-cita dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap bahasa Mandarin menjadi alasan mereka dalam mempelajari bahasa Mandarin. Hal ini dapat dijadikan alasan dalam perlunya pengembangan media untuk pendukung siswa dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Dari hasil yang didapat tersebut kemudian peneliti melakukan analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Setelah tahap pendefinisian berlangsung kemudian dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap perancangan (*design*). Tahap ini merupakan tahap peneliti mulai merancang desain dari media desain stensil *hanzi* 模型字. Dengan menggunakan aplikasi *corel draw* desain media dibuat dengan ukuran panjang 15cm dan lebar 10cm.

Setelah desain jadi kemudian media dicetak pada media yang berbahan akrilik dengan ketebalan 3mm. warna yang digunakan pada media menjadi identitas media yaitu merah dan kuning seperti halnya warna yang identik dengan china agar lebih menarik. Media berisi bentuk dari guratan yang terdapat dua macam yaitu guratan dengan pinyin dan guratan tanpa disertai pinyin dibawahnya. Hal ini dikarenakan tujuan dari diberikan pinyin dibawah guratan *hanzi* yang memiliki ukuran lebih besar dibanding dengan guratan tanpa pinyin dibawahnya adalah pengenalan awal kepada siswa tentang nama-nama guratan serta cara penulisan guratan yang benar. Sedangkan guratan yang tidak terdapat pinyin dibawahnya adalah untuk latihan siswa dalam menghafal guratan.

Hasil dari draft 1 yang berupa desain awal media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* lalu diuji kevalidannya kepada validator dan termasuk dalam tahap pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan meliputi penilaian validator terhadap kelayakan media oleh ahli desain grafis dan ahli materi bahasa Mandarin, kemudian dilakukan revisi dari hasil penilaian tersebut. Hal-hal yang direvisi yaitu dari ukuran tulisan pinyin yang awalnya memiliki ukuran yang berbeda-beda kemudian direvisi menjadi satu ukuran untuk semua pinyin dibawah guratan *hanzi*. Dari letak tulisan yang terdapat pada media dengan batas garis luar media baik dari sisi kanan kiri dan bawah menurut penilaian validator ahli desain grafis dinilai terlalu mepet maka peneliti memperbaiki desain media dengan lebih memberi batas sekitar 1cm dari tulisan ke batas luar media.

Setelah dilakukan revisi terhadap media dari masukan para validator kemudian dilakukan uji coba terbatas media kepada siswa kelas X SMAN 1 Grogol dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis guratan *hanzi*. Uji coba terbatas ini untuk mengetahui aspek keefektifan dan kepraktisan dari media desain stensil *hanzi* 模型字.

Kualitas dari media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* dinilai dari berbagai aspek salah satunya yaitu aspek kevalidan. Berdasarkan proses validasi media kepada validator ahli materi bahasa Mandarin diperoleh persentase sebesar 91% dan dari validator ahli desain grafis memperoleh hasil sebesar 84%. Hasil tersebut sesuai dengan tabel 4.5 dan 4.6 yang menyatakan bahwa media layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* pada skala penilaian skala *likert*. Kelebihan yang terdapat pada media yang dikembangkan yaitu media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* adalah media yang sederhana dan juga mudah dalam penggunaannya sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa

Mandarin khususnya pada keterampilan menulis guratan *hanzi*.

Proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* dilakukan uji coba terbatas pada siswa guna mendapatkan hasil dari penilaian aspek keefektifan media saat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Hasil yang didapatkan yaitu media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* dinyatakan baik dengan berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa menunjukkan peningkatan. Dari total 33siswa yang melakukan uji coba hanya 16 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 78 dari sebelum menggunakan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* total 18 siswa mendapatkan nilai dibawah 60 atau dibawah KKM. Saat Proses uji coba terbatas berlangsung kegiatan yang dilakukan meliputi pemberian materi tentang menulis guratan *hanzi*, penjelasan tentang penggunaan media, serta siswa diminta untuk mengerjakan soal tentang materi yang telah diberikan.

Dalam proses uji coba peneliti berperan sebagai guru. Kegiatan uji coba terbatas diamati oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin yang berperan sebagai observer. Berdasarkan hasil data yang telah diolah sebelumnya pada tabel 4.9 yaitu lembar observasi aktivitas guru diperoleh hasil persentase 100% dan pada aktivitas siswa diperoleh hasil persentase 100%. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan dalam skala *likert* termasuk dalam kategori sangat aktif. Dari hasil uji t-signifikasi mendapatkan hasil sebesar  $1.6 < 2.75$ . Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* sangat efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* dari penilaian hasil angket respon siswa dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Hasil data tersebut diperoleh dari perhitungan angket respon siswa yang mendapatkan persentase sebesar 97.5% dari total 33siswa yang telah menggunakan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* dalam proses pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Menurut penilaian skala penilaian *Likert* hasil tersebut dikualifikasikan sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzi* praktis digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*.

Pengembangan media desain stensil didasari pada ditemukannya kebutuhan siswa terhadap media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Karakteristik dari siswa yang beragam membuat peneliti memilih untuk mengembangkan media berbasis cetak pada bahan akrilik, sesuai dengan manfaat penggunaan

media pembelajaran yang dikemukakan oleh sadiman, dkk (1993:10) yaitu dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak. Pengembangan media desain stensil *hanzi móxíngzì* merupakan pengembangan media dalam jenis lain dari media yang sebelumnya dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran menulis *hanzi* berupa buku saku *Fun Chinese Writing* oleh Lestari (2018) untuk menambah variasi media pembelajaran menulis guratan *hanzi* maka dikembangkan media berbasis cetak pada bahan akrilik sehingga siswa yang memiliki karakteristik beragam dapat menggunakan media desain stensil *hanzi* dengan mudah karena media desain stensil dapat digunakan secara mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Sama halnya dengan pengembangan buku saku "*Fun Chinese Writing*" sebagai penunjang pembelajaran menulis *hanzi* oleh lestari (2018) yaitu buku saku yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dengan pengawasan guru maupun secara mandiri di rumah.

Media *móxíngzì* yang dikembangkan peneliti telah dinyatakan layak dan valid oleh validator ahli dengan persentase 84% dari validator ahli kegrafikan dan 91% dari validator ahli materi. Hasil tersebut menyatakan hasil penilaian media oleh ahli materi lebih sedikit skornya dibandingkan dari skor oleh ahli kegrafikan. Hasil perolehan skor tersebut berbanding terbalik dengan hasil validasi media pada penelitian pengembangan media terdahulu yang relevan yaitu media berbasis aplikasi *hiragana bentou* untuk penguasaan menulis huruf *hiragana* oleh Utami (2017) yang mendapatkan skor 82,69% untuk validasi materi dan skor 99,25% oleh ahli media. Dapat disimpulkan bahwa penilaian ahli kegrafikan atau ahli media lebih besar pada media berbasis aplikasi dibandingkan pada media berbasis cetak hal ini mungkin terjadi karena tingkat kerumitan dari proses pengembangan media. Media aplikasi *hiragana bentou* yang berbasis aplikasi memiliki tingkat kerumitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan media desain stensil *hanzi móxíngzì* yang berbasis cetak. Hal ini juga berdasarkan bahwa di era teknologi seperti saat ini dimana siswa sudah dengan mudah memiliki *smartphone* dan dapat menggunakan secara mandiri maka media berbasis aplikasi memang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini. Alasan peneliti masih mengembangkan media berbasis cetak didasarkan pada tempat penelitian yang dilakukan yaitu SMAN 1 Grogol bertempat di daerah pedesaan yang kemungkinan masih terdapat siswa yang belum memiliki *smartphone* dengan tingkat kecanggihan tertentu atau *android* versi terbaru, juga daerah pedesaan masih memiliki keterbatasan sinyal karena terdapat siswa yang tinggal di daerah pegunungan. Hal lain yang menjadi alasan peneliti dalam

mengembangkan media berbasis cetak adalah tidak diperlukannya bahan bakar untuk penggunaannya, tidak seperti media berbasis *android* memerlukan *smartphone* yang memerlukan listrik agar dapat terus beroperasi dan dibutuhkan sinyal yang kuat untuk penggunaan aplikasi tersebut. Sehingga setiap kalangan siswa dapat menggunakan media desain stensil *hanzi móxíngzì* dengan mudah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman, dkk (1993:10) tentang manfaat penggunaan media yaitu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Jadi media media desain stensil *hanzi móxíngzì* memiliki manfaat dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena dapat digunakan tanpa ketergantungan dengan sinyal yang ada pada pedesaan yang berada pada daerah pegunungan dan tidak memerlukan *smartphone* yang mungkin tidak semua siswa memiliki tingkat kecanggihan *smartphone* yang sama.

Pengembangan media desain stensil *hanzi móxíngzì* digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa yaitu setelah menggunakan media *móxíngzì* siswa dapat menghitung jumlah guratan *hanzi* dengan tepat. Setelah mempelajari penulisan *hanzi* menggunakan media *móxíngzì* siswa dapat mengidentifikasi macam-macam guratan *hanzi* dengan tepat. Hal ini telah dicapai dengan hasil penilaian tes siswa tentang materi menulis guratan *hanzi* siswa yang mendapatkan perolehan nilai diatas kkm yaitu nilai kkm sebesar 75 lebih besar daripada sebelum menggunakan media *móxíngzì*. Sebanyak 3 siswa pada pre-test mendapatkan perolehan nilai diatas 75 dan pada post-test siswa mendapatkan perolehan nilai diatas 75 sebanyak 20 siswa. Hal ini membuktikan bahwa media *móxíngzì* efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* pada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Grogol.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil proses pengembangan dan pembahasan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1) Proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì*

A. Pendefinisian yaitu mencari data tentang analisis kebutuhan siswa agar dapat ditemukan kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Hasil yang ditemukan berupa jawaban dari siswa yang menyatakan dibutuhkan pengembangan media

penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* dengan persentase sebesar 100%. Setelah didapatkan jawaban dari analisis kebutuhan siswa kemudian dilanjutkan dengan perumusan tujuan pembelajaran dengan berdasarkan silabus kelas X Bahasa kurikulum 2013 revisi terbaru. KD yang dipilih adalah 3 dan 4, KI 3.2 dan 4.2. Setelah tahap pendefinisian dilanjutkan tahap Perancangan.

B. Perancangan yang dilakukan pada proses pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* yaitu membuat desain awal media. Desain dibuat dengan menggunakan aplikasi *corel draw* setelah itu dipilih guratan *hanzi* yang digunakan sebagai materi dalam media. Kemudian dilakukan pemilihan bahan yang akan digunakan sebagai bahan dasar dari media yaitu bahan akrilik karna bahan akrilik dirasa lebih awet dan mudah dalam penggunaannya.

C. Pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* dimulai dengan mencetak desain yang telah dibuat sebelumnya pada bahan akrilik berukuran 15cm x 10cm. kemudian dilakukan validitas media kepada validator ahli materi bahasa Mandarin yaitu dari dosen Bahasa Mandarin dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Mandarin dan ahli kegrafikan yaitu dosen Desain Grafis. Setelah dilakukan uji validitas media kemudian media diujicobakan secara terbatas pada siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Grogol dengan jumlah siswa sebanyak 33siswa. Pada proses ini didapatkan hasil data berupa hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil observasi aktivitas guru dan siswa,serta hasil angket respon siswa.

## 2) Hasil Kelayakan Media Desain Stensil *Hanzi* 模型字 *Móxíngzì*

Validitas media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* didapatkan dari penilaian para validator ahli. Dari validator ahli materi yaitu dosen Bahasa Mandarin dan Guru Bahasa Mandarin SMAN 1 Grogol mendapatkan hasil persentase sebesar 91%. Dari validator ahli media yaitu dosen Desain Grafis didapatkan persentase sebesar 84%. Hasil penilaian dari ketiga Validator ahli menyatakan media layak sesuai dengan penilaian skala *Likert* yaitu termasuk dalam kategori sangat layak. Dari proses uji coba terbatas didapatkan hasil uji t signifikansi hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar  $2.75 >$  dari t-score 1.6 pada tabel dengan taraf kepercayaan 5%. Didapatkan pula hasil dari observasi aktivitas guru dan siswa berdasarkan penilaian pengamat yaitu guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin sebesar 100% pada lembar observasi aktivitas guru dan 100% pada lembar observasi aktivitas siswa. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media desain stensil

*hanzi* 模型字 *móxíngzì* dinyatakan efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*. Dan pada aspek kepraktisan media diperoleh dari data hasil angket respon siswa rata-rata persentase sebesar 97.5%. Sesuai penilaian skala *Likert* dikualifikasikan sangat layak. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* praktis digunakan sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi*.

### Saran

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan pada pengembangan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* sebagai media penunjang pembelajaran menulis guratan *hanzi* maka terdapat saran dari peneliti bagi pengajar bahasa Mandarin yaitu sebagai berikut:

- 1) Media dapat memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami macam-macam guratan *hanzi* dalam proses pembelajaran materi guratan *hanzi*, maka disarankan dalam penggunaan disesuaikan dengan materi yang berkaitan dengan menulis guratan *hanzi*.

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì* dengan lebih banyak macam guratan yang terdapat pada media, sehingga lebih banyak lagi variasi dari media desain stensil *hanzi* 模型字 *móxíngzì*.berhenti dan tongkat dipegang olehnya, tidak perlu takut untuk mencoba meskipun salah.

Bagi peneliti lain, dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan metode *Cooperatif Learning* tipe *Talking Stick* dengan lebih baik lagi agar bisa diterapkan kesemua aspek belajar mengajar seperti membaca dialog sederhana, materi tanya jawab kegiatan sehari-hari, maupun materi jual beli barang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barry, Syamsul. (2008). *Jalanan Seni Jalanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Stadium.
- Bilal. (2010). *Lebih Dekat Bersama Bahasa Mandarin*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Dahidi, Ahmad & Sudjipto. (2012.). *"Pengantar Linguistik Bahasa Jepang Jakarta*. Jakarta: Kesaint Blanc.

- Heinich, Molenda. (2008). *Instructional Media and Technology for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Heinich, Robert dkk. (2008). *Instructional Media*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Lestari, Laili Hari. (2018). *Pengembangan Buku Saku "Fun Chinese Writing" 快乐写汉字 Sebagai Penunjang Pembelajaran Menulis Hanzi Untuk Siswa Kelas XI SMAN 1 Cerme Ajaran 2017/2018*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FBS UNESA.
- Mintowati, Maria. (2017). "Pembelajaran bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif". *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, Vol.1 (1): PP.1-10.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief dkk. (1993). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Puspa Swara.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparto. (2003). *Tata Bahasa Mandarin itu Mudah*. Bandung: Pustaka Internasional.
- Suparto. (2015). *Tips & Trik Penulisan Aksara Mandarin*. Bandung: Pustaka Nasional.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ar-Ruzz Media.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Utami, Sinar Endah. (2017). *Pengembangan Aplikasi 'Hiragana Bentou' Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Huruf Hiragana siswa kelas X UPW SMK Katolik Materi Ambilis Surabaya Tahun Ajaran 2016-2017*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang FBS UNESA.
- 刘泽彭. (2007). *汉语系列教材*. 北京: 暨南大学出版社.
- 朱跃龙. (2004). *教学媒体的选择与应用对教学设计要素的影响分析. 教学与管理: 理论版, 2.*
- 黄伯荣. (1990). *现代汉语*. 北京: 高等教育出版.
- 黄伯荣. (2001). *现代汉语*. 北京: 青岛.
- 黄伯荣. (2005). *现代汉语*. 北京: 高等教育出版社.
- <https://www.tokopedia.com/kodomoedutoys>