PENGEMBANGAN MEDIA *"TAYO 卡"* UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA CERITA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS V SD PEMBANGUNAN JAYA 2 SIDOARJO

Aulidi Atsani Khamdi Al Khalim
S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
aulid25@gmail.com

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

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin, yaitu TAYO 卡 (kartu TAYO) sebagai media tambahan untuk pembelajaran bahasa Mandarin terutama dalam pembelajaran membaca cerita bahasa Mandarin. Kurangnya penggunaan media pada pembelajaran membaca cerita, buku yang kurang menarik perhatian siswa, serta kurangnya minat baca anak, merupakan beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. Tujuan penelitian ini guna mengetahui proses pengembangan media TAYO 卡 dan kualitas pengembangan media tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Tahapan yang dilalui mulai dari analisis hingga evaluasi. Metode penelitian ini adalah deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengembangan yaitu dimulai dari analisis kebutuhan, desain produk/media dan materi, pengembangan desain media dan materi, implementasi media TAYO 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, dan evaluasi dari tahap analisis hingga implementasi. Selanjutnya hasil penelitian kualitas pengembangan media, diperoleh dari 1) aspek kevalidan media memperoleh 86% menyatakan sangat layak digunakan dan kevalidan materi memperoleh 72,5% menyatakan layak digunakan, 2) aspek keefektifan yang diperoleh dari hasil pretest-posttest terjadi peningkatan pembelajaran dibuktikan dengan t_{hitung} = 12,64 > t_{tabel} = 1,721 dan observasi aktivitas pembelajaran guru memperoleh 72% menyatakan efektif untuk digunakan, serta observasi aktivitas pembelajaran siswa memperoleh 75% menyatakan efektif untuk digunakan, 3) aspek kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa 87,37% menyatakan sangat setuju terhadap kesesuaian tema materi dan 81,41% menyatakan sangat setuju terhadap pembelajaran menggunakan media TAYO 卡 yang menyenangkan, menarik minat baca, serta memotivasi belajar siswa.

Kata Kunci : *Pengembangan, TAYO 卡, membaca cerita, kualitas*

Abstract

THE DEVELOPMENT OF *"TAYO 卡"* MEDIA FOR LEARNING SKILLS TO READ MANDARIN STORIES STUDENT CLASS V OF ELEMENTARY SCHOOL PEMBANGUNAN JAYA 2 SIDOARJO

This research develops Chinese learning media, namely TAYO 卡 (TAYO card) as an additional medium for learning Mandarin, especially in learning skills to read Mandarin stories. The lack of use of media in learning to read stories, books that do not attract students' attention, lack of interest in reading children, are some of the problems faced by fifth-grade students of SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. The purpose of this study was to determine the process of developing TAYO 卡 media and the quality of media development.

This development research uses the ADDIE development model, it is Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Stages that are passed from analysis to evaluation. This research method is descriptive and quantitative. The research results obtained from the development process that starts from the needs analysis, product/media and material design, media and material design development, implementation TAYO 卡 media for learning Mandarin story reading skills of fifth-grade students of SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, and evaluation. Furthermore, the results of the quality of media development research, obtained from 1) the validity aspects of the media obtained 86% declared very feasible to used and the validity of the material obtained 72.5% declared worthy to used, 2) the effectiveness aspects obtained from the results of the pretest-posttest an increase in learning is evidenced by t_{score} = 12.64> t_{table} = 1,721 and observation of learning activities of teachers obtained 72% declared effective to used, and observation of learning activities of students obtained 75% declared effective to be used, 3) the practicality aspect was obtained from the student questionnaire responses 87.37% stated strongly agreed on the suitability of the theme of the material and 81.41% stated strongly agreed to learning using TAYO media media that is fun, interesting reading, and motivates student learning.

Keywords: *Development, TAYO 卡, reading stories, quality*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa dewasa ini sangat diperlukan, terutama dalam pembelajaran bahasa asing sebagai standarisasi internasional. Salah satu bahasa asing yang sedang marak dipelajari adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin adalah bahasa silabis (suku kata) nada yang terdiri dari 39 vokal 韵母, 21 konsonan 声母, 4 nada 声调, dan 1.332 silabis (Mou, 2011:11). Sedangkan menurut kamus umum bahasa Mandarin, jumlah huruf Mandarin mencapai 47.021 buah, belum termasuk huruf-huruf yang jarang digunakan (Hwat, 2007). Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa bahasa Mandarin adalah bahasa yang sulit dipelajari. Bentuk pelafalan maupun intonasi yang sangat berbeda dari bahasa Indonesia, serta rumitnya penulisan aksara dan banyak unsur dalam bahasa Mandarin.

Perkembangan bahasa Mandarin di lingkup pendidikan di Indonesia sangat pesat, pembelajaran bahasa Mandarin telah banyak diterapkan di sekolah hingga Perguruan Tinggi baik negeri maupun swasta. Ada beberapa sekolah dasar yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran muatan lokal. Siswa SD kelas V sudah memasuki masa operasional konkret (kurang lebih usia 7-12 tahun) menurut Piaget dalam menandai perkembangan intelektual dan perkembangan kognitif anak. Pada usia tersebut anak sudah bisa berfikir logis dan berfikir abstrak dari pengalaman serta pengetahuan baru yang telah diterimanya. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa anak juga menggunakan perasaannya dalam memahami bahasa yang disampaikan.

Bahan yang dipersiapkan oleh pendidik pada proses pembelajaran tidak hanya meliputi materi, namun juga perlu adanya media pembelajaran. Menurut H. Malik, 1994 (dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2018:10) bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu implementasi kurikulum 2013 revisi 2017 adanya penggunaan literasi sebagai metode belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran.

Buku bacaan bahasa Mandarin di Indonesia masih sulit ditemukan, meskipun ada beberapa buku tersebut, namun kurang menarik perhatian anak-anak untuk membacanya. Menurut Prasetyono (2008:21), rendahnya minat membaca pada anak disebabkan oleh beberapa hal, seperti judul dan isi buku yang kurang menarik, harga buku mahal, sehingga bagi mereka yang berpenghasilan pas-pasan tidak mampu membeli buku untuk memenuhi kebutuhan pembaca. Terutama buku/bahan bahasa Mandarin yang masih jarang ditemui dan harganya pun dapat dibilang agak mahal. Kemudian juga disebabkan kurang adanya motivasi untuk membaca dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Dengan adanya masalah dan sebab yang sudah dijelaskan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin yang menarik perhatian anak-anak, serta meningkatkan minat baca anak-anak.

Pembelajaran bahasa mandarin pada siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, terutama dalam hal keterampilan membaca sangat kurang penerapannya. Guru bahasa Mandarin kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo juga kurang dalam penggunaan media pada pembelajaran keterampilan membaca. Metode yang digunakan juga membosankan, membuat siswa tidak tertarik untuk membaca, sehingga siswa sangat kurang dalam hal pembelajaran keterampilan membaca. Dalam metode pembelajaran guru membutuhkan media sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai, jika metode dan media yang digunakan sesuai dengan materi, membuat siswa tertarik dan bisa lebih memahami pembelajaran tersebut. Sedangkan keterampilan membaca bahasa Mandarin merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus diterapkan. Pada media yang dikembangkan oleh peneliti salah satunya adalah untuk pembelajaran keterampilan membaca, terutama membaca cerita bahasa Mandarin pada siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah *TAYO* 卡, yaitu kartu gambar berbentuk akordeon. Media tersebut tidak hanya berupa kartu gambar tetapi juga berisi cerita pendek, dengan demikian lebih bersifat menarik minat baca anak meskipun tidak langsung dari buku. Media ini menggunakan teknik *twist* dan *pop up accordion card* dalam pembuatannya. Dengan penggunaan teknik tersebut, siswa lebih tertarik dan terangsang untuk mengetahui apa isi yang ada dalam kartu tersebut. Dalam media *TAYO* 卡 ini terdapat gambar ilustrasi dan teks cerita pendek. Teks cerita yang ditampilkan berupa *hanzi*, *pinyin*, dan arti. *TAYO* 卡 ini memiliki ukuran seukuran buku tulis sehingga mudah dan praktis penggunaannya, serta dapat dibawa kemanapun. Pendidik ataupun orang tua bisa menggunakan media tersebut di sekolah maupun di rumah, mengajak anak belajar membaca dengan menyenangkan, meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, juga bisa digunakan oleh siapapun untuk menambah wawasan tentang pengetahuan bahasa Mandarin. Media *TAYO* 卡 yang dikembangkan tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak-anak, serta menambah media pembelajaran bahasa Mandarin yang saat ini masih dapat dibilang terbatas.

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

UNESA Universitas Negeri Surabaya

1) Bagaimana proses pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo?
2) Bagaimana kualitas pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo?
   a) Bagaimana kevalidan pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo?
   b) Bagaimana keefektifan pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo?
   c) Bagaimana kepraktisan pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo?

Penelitian terdahulu yang relevan untuk penelitian ini yang pertama ditulis oleh Ariesa Restianti Binawati (2018), mahasiswi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pengembangan Buku Dongeng *Pop-Up* 王老先生 *Wáng Lǎo Xiānsheng* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Anak Usia 4-5 Tahun". Yang kedua ditulis oleh Nur Anisah (2016), mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pengembangan Media Bingkai Bergambar Cerita Rakyat 鶴のおんがえし (Balas Budi Burung Bangau) Bagi Pembelajar Awal Bahasa Jepang".

Pada kajian teori terdapat penjelasan mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, manfaat pembelajaran, serta jenis-jenis media pembelajaran. Selain itu, juga disebutkan kartu bergambar yang termasuk dalam media tiga dimensi. Di dalam kartu bergambar terdapat teks berbentuk cerita yang bermanfaat untuk pembelajaran berbahasa pada aspek membaca cerita. Cerita yang di sampaikan adalah cerita anak, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan dari sudut pandang anak. Kartu bergambar yang berisi cerita anak pada penelitian ini disebut *TAYO* 卡 (Kartu TAYO).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research development*). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan kuantitatif. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses penelitian pengembangan model ADDIE ini dikerjakan secara runtut, mulai dari tahapan analisis hingga tahapan evaluasi. Sehingga dapat diketahui hasil yang lebih akurat dari permasalahan hingga penyelesaiannya serta solusi dan sarannya. Dalam penelitian pengembangan ini juga terdapat uji coba produk, yaitu untuk melakukan kegiatan uji coba produk yang dikembangkan. Subjek yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas V A SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo dengan jumlah siswa 22 anak.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan dari tiap tahapan, meliputi 1) observasi, 2) tes, 3) angket, 4) dokumentasi.. Data yang digunakan berasal dari draf instrument penelitian yang telah di validasi oleh Bapak Galih sebagai validator, meliputi angket kebutuhan analisis dan angket respon siswa, instrumen observasi aktivitas pembelajaran siswa dan guru sesuai RPP, lembar penilaian tes, lembar validasi materi dan media, serta lembar validasi instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu

1) Analisis data hasil validasi materi dan media menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor kriteria untuk seluruh item}} \; x\ 100\%$$

Tabel 1. Batasan pada Skala *Likert* Modifikasi

Skala Persentase	Aspek Penilaian
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

2) Analisis Data Tes, Menghitung t-signifikasi.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^{d}d}{n\,(n-1)}}}$$

Keterangan :
T : nilai t test
M_d : Mean deviasi
X^2d : kuadrat deviasi
N : jumlah siswa

3) Analisis Data Observasi, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah nilai jawaban}}{\text{jumlah soal x Batasan skala tertinggi}} \; x\ 100\%$$

Dalam penentuan batasan skala *Likert* dimodifikasi dengan menggunakan rumus berikut:

$$Interval = \frac{\text{jumlah nilai tertinggi}}{\text{jumlah skala pengukuran sikap}}$$

$$Interval = \frac{100}{5}$$

$$Interval = 20$$

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2. Batasan pada Skala *Likert* Modifikasi

Skala Persentase	Aspek Penilaian
0%-20%	Sangat Tidak Setuju/Efektif
21%-40%	Tidak Setuju/Efektif
41%-60%	Cukup
61%-80%	Setuju/Efektif
81%-100%	Sangat Setuju/Efektif

4) Analisis Data Angket Respon Siswa,
Data angket tersebut diberi nilai sebagai berikut:
Sangat setuju : 5
Setuju : 4
Cukup : 3
Kurang setuju : 2
Tidak setuju : 1

Nilai-nilai diatas digunakan untuk menghitung hasil data yang diberikan oleh siswa terhadap pertanyaan yang telah diajukan dalam angket respon. Untuk menghitung data angket tersebut menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :
P : Frekuensi
F : frekuensi dari setiap jawaban
N : jumlah subjek

Penelitian ini peneliti mengembangkan media TAYO 卡 untuk keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. TAYO 卡 merupakan media berupa kartu begambar yang berisi cerita anak menggunakan bahasa Mandarin dan terdiri *hanzi*, *pinyin*, dan arti. Desain pembuatan media ini di bantu oleh beberapa rekan menggunakan CorelDraw X7. Media TAYO 卡 ini diterapkan pada pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan metode permainan agar media ini bisa dinikmati oleh semua siswa. Semua siswa ikut bernyanyi lalu, jika TAYO 卡 nya berhenti, maka siswa yang terakhir memegang kartu, siswa tersebut harus membaca cerita yang ada didalam TAYO 卡. Media TAYO 卡 terbuat dari *artpaper* dengan ketebalan 310g dan 260g serta menggunakan *laminating doff*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mendeksripsikan proses pengembangan media dan kualitas dari pengembangan media tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan media TAYO 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo adalah model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media TAYO 卡 ini menggabungkan media bergambar tiga dimensi berupa kartu dengan cerita untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin yang ditujukan untuk siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan pendekatan *scientific* yang mencakup semua gaya belajar, baik audio, visual, maupun kinestetik. Media TAYO 卡 selain berguna untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita, tetapi juga berguna untuk meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar bahasa Mandarin.

Pengembangan media TAYO 卡 menambah media bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Mandarin dikarenakan di Indonesia media bahan ajar bahasa Mandarin terbatas. Pengembangan media tersebut juga untuk memberikan pengalaman baru bagi anak-anak, yaitu menggunakan kartu yang berisi cerita bahasa Mandarin. Pembelajaran menggunakan media dapat dikatakan cukup pada siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, diketahui dari hasil analisis kebutuhan, dan dapat dikatakan kurang pada pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin.

Pengembangan media tersebut juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran membaca bahasa Mandarin, karena kebanyakan dari mereka berpendapat bahasa Mandarin sangat sulit dipelajari, baik dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dengan begitu guru mendapat tantangan baru untuk menumbuhkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar bahasa Mandarin, terutama untuk pembelajaran membaca cerita bahasa Mandarin.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media TAYO 卡 guru memberikan kesempatan siswa ikut aktif dalam permainan menggunakan media TAYO 卡. Sebagian besar siswa merasa sangat senang dan tertarik membaca cerita bahasa Mandarin menggunakan media TAYO 卡 karena bentuk kartu yang tidak biasa dan juga membuat rasa ingin tahu siswa tinggi.

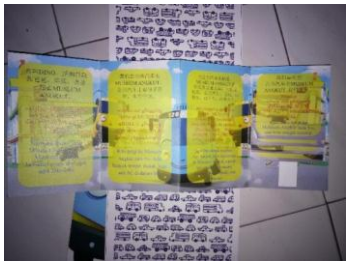
Proses pengembangan media TAYO 卡 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan ini menggunakan angket analisis kebutuhan yang digunakan untuk data dan informasi pendukung dalam penelitian pengembangan. Analisis kebutuhan tersebut bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran bahasa mandarin terutama dalam pembelajaran membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilakukan sebelum melakukan pengembangan media. Pengambilan data analisis kebutuhan tersebut ditujukan kepada guru kelas bahasa

Mandarin SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo karena guru dapat mengetahui kebutuhan dan kemampuan pembelajaran bahasa Mandarin yang dikuasai oleh siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo.Analisis kebutuhan yang didapat adalah kesesuaian materi, penggunaan media saat pembelajaran, kurangnya pembelajaran pada keterampilan membaca siswa, media TAYO 卡 yang dirancang pada proses selanjutnya.

Tahap kedua, yaitu tahap desain. Tahap desain ini dilakukan untuk memberikan gambaran awal media yang dikembangkan. Pertama, melakukan penyusunan materi cerita yang di cantumkan pada media sesuai dengan materi yang diajarkan. Materi cerita yang disusun berdasarkan bahan ajar yang digunakan siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo. Selain materi cerita, aspek penilaian untuk pretest dan posttest didiskusikan kepada dosen pembimbing serta dosen penguji. Sebelum proses pembelajaran berlangsung juga perlu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, membuat ilustrasi gambar media TAYO 卡 yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media TAYO 卡 terinspirasi dari video tutorial di youtube dengan judul "Twist & Pop Up Card Tutorial | Twist & Pop Up Card For Scrapbook". Dari video tersebut peneliti memiliki gambaran untuk membuat kartu cerita bahasa Mandarin dengan menggunakan teknik *twist* dan *pop up.* Peneliti menuangkan ide tersebut dengan menggunakan aplikasi CorelDraw X7 dan Adobe Photoshop C6.

Tahap pengembangan ini mengembangkan ilustrasi dan materi yang telah didesain sebelumnya. Tahap ini tidak hanya melakukan pengembangan pada materi dan media, tetapi juga memvalidasi materi dan media oleh para dosen ahli. Pertama, materi cerita yang dimasukkan dalam media TAYO 卡 didiskusikan terlebih dahulu dengan dosen *native* untuk bahasa yang digunakan. Dosen *native* memberikan saran bahasa yang baik untuk digunakan dan mudah dipahami.

Pada tahap pengembangan ini mewujudkan sebuah media kartu yang berisi cerita bahasa Mandarin, yang disebut TAYO 卡 dengan menggabungkan materi cerita dan ilustrasi. Menentukan ukuran yang sesuai untuk media TAYO, selanjutnya dicetak menggunakan kertas *art paper* 310gr dan *art paper* 260gr. Kertas *art paper* 310gr digunakan untuk wadah atau tempat kartu dan cover depan dan belakang kartu, sedangkan kertas *art paper* 260gr digunakan untuk isi materi cerita. Setelah dicetak, selanjutnya adalah menyusun gabungan materi dan ilustrasi menggunakan teknik yang telah ditentukan yaitu teknik *twist* dan *pop up*. Saat penyusunan materi diberi tambahan tentang kosakata transportasi dengan menggunakan teknik *waterfall.* Pada ilustrasi tersebut telah diberikan saran untuk pembedaan warna *font* yang digunakan agar membedakan *pinyin* dan artinya. Kemudian tata letak penulisan serta beberapa gambar kendaraan pada teknik *Waterfall*. Transparansi warna yang digunakan untuk *background* tulisan. Kertas yang digunakan *art paper glossy* agar jika dilipat, lipatannya tidak pecah.



Gambar 1. Media TAYO 卡 dengan teknik *twist*

Gambar 2. Media TAYO 卡 dengan teknik *waterfall*

Gambar 3. Cover wadah dan kartu

Tahap *implementation* (pelaksanaan) dilakukan hari Selasa, 14 Mei 2019 di SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo pada siswa kelas V A dengan jumlah siswa 22 orang, namun ada beberapa siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat menyenangkan. Kegiatan diawali dengan bernyanyi lagu 小巴士 (Hey TAYO), kemudian membaca cerita 我去旅行 wǒ qù lǚxíng (Aku Pergi Tamasya). Guru memberikan instruksi bermain menggunakan media TAYO 卡, sambil bernyanyi TAYO 卡 dijalankan oleh siswa hingga lagunya habis, kemudian orang yang terakhir memegang TAYO 卡 dia harus membaca cerita yang ada pada TAYO 卡 tersebut. Pada saat membaca guru juga memberikan penilaian *posttest* terhadap keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin. Selama pelaksanaan pembelajaran terlihat respon siswa sangat antusias dan semangat terhadap penggunaan media TAYO 卡. Serta semua siswa yang hadir mendapat giliran menyentuh dan menggunakan media TAYO 卡.

Dokumentasi disertakan pada lampiran foto kegiatan pembelajaran.

Tahap terakhir pada proses pengembangan model ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap ini memberikan penilaian dari tahapan analisis hingga implementasi. Pertama, tahap analisis dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan dapat diketahui kebutuhan yang diperlukan pada guru untuk media ajar siswa agar lebih terampil dalam membaca cerita bahasa Mandarin. Kedua, tahap desain media TAYO 卡 terinspirasi dari film animasi dan digemari oleh anak-anak, sehingga memunculkan ide untuk membuat inovasi media kartu. Didiskusikan kepada ahli desain untuk mengembangkan media yang lebih baik dan layak. Ketiga, tahap pengembangan dari tahap desain yang telah dikerjakan, kemudian memberikan beberapa sentuhan teknik pada media TAYO 卡 yaitu dengan teknik *twist* dan *waterfall* supaya menarik perhatian dan rasa ingin tahu. Pada tahap pengembangan ini ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu validasi dan uji coba. Tahapan validasi meliputi validasi instrumen penelitian, validasi materi, dan validasi media., berikut tahapan validasi:

a. Validasi Instrumen Penelitian

Validasi instrumen penelitian dikonsultasikan kepada dosen validator agar instrumen penelitian yang telah didesain dapat dipergunakan dalam mengukur dan mengumpulkan data. Dosen validator instrumen penelitian adalah bapak Galih Wibisono, BA., M.Ed. yang merupakan dosen di jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin. Instrumen penelitian yang telah diserahkan mendapatkan beberapa revisi dalam penulisan redaksi. Setelah di revisi kemudian dikonsultasikan kembali kepada dosen tersebut, selanjutnya diberikan persetujuan atau divalidasi.

b. Validasi Materi

Dosen validator materi adalah 刘春琼 Liú Chūn Qióng yang merupakan dosen *native speaker* di jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin UNESA. Materi yang telah didesain dikonsultasikan kepada dosen validator kemudian mendapat pembenaran redaksi, serta saran untuk membenahi redaksi tersebut baik dari penulisan hanzi maupun pinyin. Cerita yang disajikan tidak terlalu sulit untuk siswa sekolah dasar.

c. Validasi Media TAYO 卡

Media TAYO 卡 dikonsultasikan kepada bapak Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn, dosen di jurusan Seni Rupa dan Desain sebagai dosen validator media. Setelah validasi materi selanjutnya yaitu validasi media. Media yang telah dikembangkan dikonsultasikan kepada dosen validator, kemudian mendapat kritik dan saran perbaikan untuk hasil yang lebih baik. Saran pada bahan yang digunakan untuk media, pewarnaan, tata letak, dan lain sebagainya. Setelah melakukan beberapa perbaikan kemudian dikonsultasikan kembali kepada dosen validator, selanjutnya mendapat persetujuan layak pakai untuk media TAYO 卡.

Keempat, tahap implementasi pada saat pembelajaran berlangsung respon yang didapat sangat baik. Tahap implementasi ini menggunakan *pretest-posttest* dan obesrvasi kegiatan pembelajaran. Semua siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media TAYO 卡 . Siswa dapat mengaplikasikan media TAYO 卡 dalam pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin.

Kualitas pengembangan media TAYO 卡 dapat diketahui melalui tiga aspek, yaitu aspek kevalidan, aspek keefektifan, dan aspek kepraktisan. Pada aspek kevalidan terdapat validasi media dan materi. Hasil validasi media yang diperoleh sebesar 86%, sedangkan hasil validasi materi yang diperoleh sebesar 72,5%. Aspek keefektifan dapat diketahui dari penghitungan hasil *pretest* dan *posttest*, serta hasil observasi aktivitas pembelajaran siswa dan guru. Hasil penghitungan *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t, diperoleh $t_{hitung} = 12{,}64 > t_{tabel} = 1{,}721$. Pada saat *pretest* dan *posttest* guru menilai dari beberapa aspek, yaitu kelancaran, volume, nada, dan pelafalan. Pretest dilaksanakan sebelum menggunakan media TAYO 卡 , sedangkan posttest dilaksanakan sesudah menggunakan media TAYO 卡.

Sedangkan hasil observasi aktivitas pembelajaran guru yang diperoleh sebesar 80% dan observasi aktivitas pembelajaran siswa yang diperoleh sebesar 80%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media TAYO 卡 sangat efektif untuk digunakan. Aspek kepraktisan dapat diketahui dari hasil angket respon siswa yang rata-rata pernyataan pada angket respon siswa memperoleh persentase 80%-100%, kecuali pada pernyataan yang menyatakan bahwa bahasa Mandarin mudah dipelajari memperoleh persentase sebesar 49,47%. Persentase 80%-100% berdasarkan skala *Likert* dapat dinyatakan media TAYO 卡 sangat praktis digunakan untuk pembelajaran membaca cerita bahasa Mandarin kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan pada bab IV, maka penelitian ini telah menjawab dua rumusan masalah, 1) proses pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, 2) kualitas pengembangan *TAYO* 卡 untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo, berikut kesimpulan akhirnya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

1. Proses pengembangan media TAYO 卡, sebagai berikut.

Pengembangan media TAYO 卡 dalam menunjang pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin siswa kelas V SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis menggunakan angket analisis kebutuhan berisi beberapa topik. Hasil dari angket analisis kebutuhan ini adalah penggunaan media saat pembelajaran 75% dinyatakan cukup, kurangnya pembelajaran pada keterampilan membaca siswa 40% dinyatakan setuju, sedangkan media TAYO 卡 yang dirancang 80% dinyatakan cukup untuk dikembangkan. Tahap kedua, yaitu desain pengembangan media TAYO 卡 dengan melakukan penyusunan materi cerita dan serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Membuat ilustrasi gambar media TAYO 卡 menggunakan teknik *twist* dan *pop* up dan aplikasi yang digunakan CorelDraw X7 dan Adobe Photoshop C6. Tahap ketiga pengembangan (*development*) menggabungkan materi dan ilustrasi kemudian dicetak menggunakan kertas *art paper* 310gr dan 260gr, selanjutnya disusun sehingga menjadi media yang siap digunakan, serta memvalidasi materi dan media tersebut. Tahap keempat implementasi, dilakukan di SD Pembangunan Jaya 2 Sidoarjo pada siswa kelas V A dengan jumlah siswa 22 orang, namun ada beberapa siswa yang tidak dapat hadir dikarenakan sakit. Mereka sangat antusias dan semangat terhadap pembelajaran keterampilan membaca cerita menggunakan media TAYO 卡. Tahap terakhir, yaitu evaluasi dimana tahap ini memberikan penilaian dari tahapan analisis hingga implementasi yang bersifat formatif.

2. Kualitas media TAYO 卡,yang telah dikembangkan untuk keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin, ditinjau dari tiga aspek sebagai berikut.
   a. Aspek kevalidan media TAYO 卡 diperoleh dari validasi materi dan media yang divalidasikan kepada masing-masing ahli. Penilaian validator materi memperoleh persentase sebesar 72,5% yang dinyatakan layak digunakan, sedangkan penilaian validator media memperoleh persentase sebesar 86% yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin.
   b. Aspek keefektifan media TAYO 卡 diperoleh melalui tes lisan (*pretest-posttest*) dan observasi. Hasil yang diperoleh pada tes lisan adalah t_{hitung} = 12,64 > t_{tabel} = 1,721, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Hampir semua murid mengalami peningkatan pada keterampilan membaca cerita bahasa mandarin. Pada peningkatan tersebut, mereka tidak hanya mendapatkan keterampilan membaca (pelafalan, nada dan kelancaran), namun juga menumbuhkan rasa percaya diri, dan semangat yang tinggi. Sedangkan hasil dari observasi aktivitas pembelajaran siswa memperoleh persentase sebesar 75% dan observasi aktivitas pembelajaran guru memperoleh persentase sebesar 72% yang dinyatakan efektif untuk pembelajaran keterampilan membaca cerita bahasa Mandarin menggunakan media TAYO 卡.
   c. Aspek kepraktisan dapat diketahui dari angket respon siswa. 87,37% menyatakan sangat setuju terhadap kesesuaian tema materi dan 81,41% menyatakan sangat setuju terhadap pembelajaran menggunakan media TAYO 卡 yang menyenangkan, menarik minat baca, serta memotivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti bagi pengajar bahasa Mandarin yaitu media TAYO 卡 dapat dijadikan sebagai media penunjang pada pembelajaran bahasa Mandarin khususnya keterampilan membaca cerita. Bagi siswa menggunakan media TAYO 卡 dapat memotivasi diri dan meningkatkan kemampuan membaca cerita bahasa Mandarin serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam belajar bahasa Mandarin. Adapun bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media TAYO 卡 dengan versi dan tema cerita yang lebih banyak, sehingga tidak hanya tema transportasi saja namun bisa berbagai tema lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.

Ambiyar, N. J. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Amiranti, C. C. (2017, Juni 22). *KOMPAS.com Jernih Melihat Dunia*. Diambil kembali dari KOMPAS.com Web site: https://edukasi.kompas.com/read/2017/06/22/17223781/minat.baca.anak.rendah.perlu.terobosan.baru.

Anisah, N. (2016). *Pengembangan Media Bingkai Bergambar Cerita Rakyat 鶴のおんがえし (Balas Budi Burung Bangau) Bagi Pembelajar Awal Bahasa Jepang.* Surabaya: Skripsi tidak diterbitkan.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Binawati, A. R. (2018). *Pengembangan Buku Dongeng Pop-Up 王老先生 Wáng Lǎo Xiānsheng Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Anak Usia 4-5 Tahun.* Surabaya: Skripsi tidak diterbitkan.

Evi Datun Nisa, B. S. (2016). Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan Volume 7 No 2*, 1-8.

Hasanah, R. S. (2018). *Media Pembelajaran.* Jember: CV Pustaka Abadi (Anggota IKAPI).

Hidayat, I. W. (2018). *Keterampilan Belajar (Study Skill) untuk Mahasiswa.* Jakarta: Kencana.

Humaira, H. W. (2015). Pengembangan Bahasa Pada Cerita Anak Di Televisi. *Prosiding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil) Vol.6*, 42-46.

Hwat, T. T. (2007). *Bahasa Mandarin untuk Pemula 1.* Jakarta: Puspa Swara, Anggota IKAPI.

Irawan, T. S. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Deepublish.

Janati, I. (2018). *Pengembangan Media Peek A Boo Card untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Bagi Siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo.* Surabaya: Skripsi tidak diterbitkan.

Kurniawan, H. (2013). *Menulis Kreatif Cerita Anak.* Jakarta Barat: Akademia Permata.

Lidyawati, A. Z. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo. *Jurnal Online Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo*, 1-13.

Mais, A. (2018). *Media Pembelajaran.* Jember: CV Pustaka Abadi.

Moleong, L. J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mou, S. (2011). *15 Menit Kuasai Bahasa Mandarin.* Yogyakarta: Percetakan Galangpress.

Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku Menumbuhkan minat baca pada anak.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Nazir. (1988). *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Prasetyono, D.S. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini.* Yogyakarta: Think Yogyakarta.

Rahmad, R. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) Berbasis Project Pada Mata Kuliah Evaluasi Hasil Belajar Geografi TA 2017/2018. *Jurnal Geografi*, 164-175.

Rasyidah, Siti. (2018). *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Serial Animasi Tayo the Little Bus.* Banjarmasin: Skripsi tidak diterbitkan.

Rivai, N. S. (2002). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Roza, A. W. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat).* Yogyakarta: Garudhawacana.

Santoso, P. H. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Project-Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Peserta Didik SMA dalam Planning & Carrying Out Investigation dan Constructing Explanation & Designing Solution Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak.* Yogyakarta: Tesis tidak diterbitkan.

Satrianawati. (2018). *Media & Sumber Belajar.* Yogyakarta: Deepublish.

Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar.* Indeks.

Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Supriyono, A. K. (2013). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02*, 1-7.

Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak.* Jakarta: Kencana.

Sutjipto, C. K. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Umayah, S. d. (2013). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan. *Unnes Science Education Journal*, 282-287.

Wikipedia. (t.thn.). Diambil kembali dari Wikipedia.org: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Tayo_the_Little_Bus

Wulan Dwi Aryani, d. (2018). *Top Ten Finalis Inobel IPSPB SMP 2017 (Keterampilan Mengajar Guru Abad 21).* Bojonegoro: Praktek Mandiri.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group.