

**Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi*
pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR *HANZI* UNTUK PEMBELAJARAN URUTAN PENULISAN
HANZI PADA SISWA KELAS X IPS 1 SMA MAARIF NU PANDAAN
Syaylah Qonitatillah**

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syaylah.q@gmail.com

Abstrak

Dalam belajar bahasa Mandarin, para pelajar banyak mengalami kesulitan dalam mempelajarinya serta terkadang merasa bosan selama proses pembelajaran dimulai. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar menulis *hanzi* yang sesuai dengan goresannya, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran bahasa Mandarin. Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media Kartu Pintar *Hanzi* untuk mengatasi kesulitan siswa kelas X IPS 1 di SMA Maarif NU Pandaan dalam belajar menulis *hanzi* yang sesuai dengan urutan goresannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media dan menguji kualitas pengembangan media “Kartu Pintar *Hanzi*” yang meliputi aspek kevalidan, keefektifan, dan Kepraktisan dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan untuk pengujian media “Kartu Pintar *Hanzi*” ini menggunakan metode uji coba eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan (*before-after*) yang disebut *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus Sugiyono dan ada juga yang menggunakan rumus Arikunto. Setelah itu akan dikaitkan menggunakan skala *likert* oleh Riduwan.

Berdasarkan hasil penelitian, dari aspek kevalidan menurut ahli materi media Kartu Pintar *Hanzi* memperoleh nilai 75% dan penilaian oleh ahli media sebesar 93,75%. Kedua hasil tersebut dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin. Menurut aspek keefektifan, berdasarkan hasil uji *t-signifikansi* diketahui terdapat peningkatan hasil belajar dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan hasil $t_{score} < t_{table}$ yaitu $1,4 < 2,75$. Adapun hasil penilaian rata-rata observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru mendapat 41,7% dan 48,6%. Keduanya termasuk dalam kriteria cukup baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pintar *Hanzi* efektif dan layak sesuai dengan standar penilaian skala *likert*. Menurut aspek kepraktisan dari hasil perhitungan presentase analisis lembar kuisioner respon siswa, diketahui sebesar 88,90%. Maka media Kartu Pintar *Hanzi* dapat dikategorikan sebagai media yang praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kartu Pintar *Hanzi*, Menulis Goresan *Hanzi*.

Abstract

In learning Mandarin, many students have difficulty in learning it and sometimes feel bored during the learning process begins. To overcome the difficulties of students in learning to write *hanzi* in accordance with the scratches, we need a learning medium to help the learning process of Mandarin. The media developed by the researcher in this study is the *Hanzi Smart Card* to overcome the difficulty of students tenth gradesocial 1 class at Maarif NU Pandaan High School in learning to write *hanzi* in accordance with the order of the strokes. This study aims to describe the process of media development and test the quality of media development of the “*Hanzi Smart Card*” which includes the aspects of validity, effectiveness, and practicality using the Sugiyono development model.

This research is a *Research and Development* (R&D) research. The method that is applied in testing the “*Hanzi Smart Card*” uses a trial test method before and after the treatment (*before-after*) called *pre-test* and *post-test*. The data analysis technique in this study uses the Sugiyono formula and some use the Arikunto formula. After that, it will be assembled using a *Likert* scale by Riduwan.

Based on the results of the study, from the validity aspect, according to the expert material, the *hanzi smart card* media obtained 75% and the assessment by the media expert was 93.75%. Both of these results are categorized as suitable to be used as supporting media for learning Mandarin. According to the effectiveness aspect, based on the results of the *t-significance* test it is known that there is an increase in learning outcomes from the comparison of *pre-test* and *post-test* scores with the results of $t_{score} < t_{table}$ that is $1.4 < 2.75$. The results of the assessment of the average observation of student activity and teacher activity got 41.7% and 48.6%. Both are included in the good-enough criteria so that it can be concluded that the *hanzi smart card* media is effective and feasible in accordance with the *Likert* scale assessment standards. According to the practical aspect of the result of the calculation of the percentage of questionnaire responses of students, known for 88.90%. So *hanzi smart card* media can be categorized as practical media used for a supporting medium to learn Mandarin.

Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan

Keywords: *Learning Media, Hanzi Smart Card, Writing Hanzi Scratches.*

摘要

许多学生在学习汉语过程中觉得难很高,有时也感到无聊。为了克服学生学习汉字时的困难,我们需要一种学习媒介来帮助学习汉语过程。本研究开发写汉字智能卡媒体,用来克服 Maarif NU Pandaan 高中社交 1 专业学生学习汉字的笔画顺序的困难。研究目的是描述开发的过程并测试“汉字智能卡”的媒体开发质量,其中包括使用 Sugiyono 的理论开发模型的有效性,有效性和实用性。

本研究类型是研究与开发 (R&D) 研究。用于测试“汉字智能卡”的方法在处理之前和之后 (前后) 使用了一种试验测试方法,称为前测试和后测试。本研究中的数据分析技术使用 Sugiyono 公式,有些使用 Arikunto 公式。之后,它将使用 Riduwan 的 *Likert* 秤进行组装。

根据研究结果,从有效性方面来看,根据专家材料,汉字智能卡媒体获得 75% 的评价,媒体专家的评价为 93.75%。根据两个结果都被归类为适合用作学习普通话的辅助媒体。根据有效性方面,基于 *t*-significance 检验的结果,已知通过比较测试前和测试后分数与 $t_{score} < t_{table}$ 的结果为 $1.4 < 2.75$ 。学生活动和教师活动平均观察的评估结果分别为 41.7% 和 48.6%。两者都包含在良好标准中,因此可以得出结论,按照李克特量表评估标准,汉字智能卡媒体是有效和可行的。根据实践结果计算出的学生问卷答复百分比,已知为 88.90%。因此,汉字智能卡媒体可以归类为实用语言,作为学习普通话的辅助媒体。

关键字: 学习媒体, 汉字智能卡, 写汉字笔顺。

PENDAHULUAN

Saat ini sangatlah penting untuk meningkatkan mutu bahasa sebagai alat komunikasi agar mencapai tujuan yang diinginkan. Karena pada hakikatnya bahasa merupakan media yang penting bagi kehidupan manusia. Alat ucap manusia yang menghasilkan simbol bunyi sebagai alat untuk berkomunikasi merupakan bahasa (Keraf 1997:1). Dengan adanya bahasa, manusia dapat mengungkapkan ide-ide, perasaan, serta pikirannya dengan menggunakan simbol-simbol komunikasi baik berupa tulisan, gestur, suara serta simbol-simbol lainnya.

Salah satu akibat interaksi sosial yang terjadi pada manusia, lingkungan sosial akan turut memberikan kontribusi terhadap karakteristik penggunaan bahasa, salah satunya dalam struktur bahasa. Hal ini menyebabkan penutur akan mengalami kesulitan ketika menggunakan bahasa asing. Kekurangan dalam kemampuan berbahasa asing yang belum sempurna dapat mempengaruhi proses komunikasi. Apabila terjadi kesalahan dalam penggunaan bahasa asing, maka akan mengakibatkan dampak negatif dan menimbulkan kesalahpahaman dengan lawan bicara. Maka sangat jelas bahwa dalam belajar bahasa asing sangatlah penting untuk mempelajari tulisan serta cara pengucapannya dengan benar bagi budaya dan negara yang berbeda. Alat yang digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, baik bahasa tulis maupun bahasa lisan merupakan Bahasa (Felicia, 2001:1).

Berbahasa memiliki empat keterampilan yang diantaranya adalah keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Aspek-aspek tersebut saling memiliki kaitan satu sama lain. Mempelajari bahasa bukanlah hal yang mudah, karena diperlukan waktu dan latihan terus-menerus. Brown (2007:1) mengatakan bahwa dalam

memperelajari bahasa terutama bahasa kedua adalah pekerjaan yang panjang dan kompleks.

Bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris pada saat ini adalah bahasa Mandarin karena banyaknya penutur atau orang yang menggunakan bahasa Mandarin. 当代中文 (2010: 10) 普通话是世界上最重要的语言之一。除中国大陆外, 普通话还在新加坡和马来西亚传播。普通话是国际联盟的工作语言之一。 *Pǔtōnghuà shì shìjiè shàng zuì zhòngyào de yǔyán zhī yī. Chū zhōngguó dàlù wài, pǔtōnghuà hái zài xīnjiāpō hé mǎláixīyà chuánbò. Pǔtōnghuà shì guójì liánméng de gōngzuò yǔyán zhīyī (dāngdài zhōngwén, 2010:10).* Bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa terpenting di dunia. Selain di daratan Tiongkok, bahasa Mandarin juga menyebar di Singapura dan Malaysia. Bahasa Mandarin adalah salah satu bahasa kerja dari Perserikatan Bangsa-Bangsa (*dāngdài zhōngwén, 2010:10*). Seiring berkembangnya zaman minat orang dalam mempelajari bahasa Mandarin semakin meningkat, karena bahasa Mandarin kini merupakan bahasa yang penting di dunia terutama untuk berkomunikasi dalam dunia kerja. Di Indonesia juga peminat dalam belajar bahasa Mandarin pun meningkat karena banyak perusahaan China yang didirikan dan bekerja sama dengan Indonesia.

Sekolah swasta dan sekolah negeri saat ini sangat banyak mengutamakan pendidikan siswanya dalam kemampuan berbahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Mandarin yang dijadikan sebagai mata pelajaran wajib maupun muatan lokal (mulok). Namun yang diajarkan adalah bahasa Mandarin yang dasar saja, sebatas pengenalan dan kurang ditekankan pada cara penulisan dengan urutan goresan yang benar. Tidak heran jika siswa kesulitan menulis *hanzi* dengan urutan goresan yang benar. Sebagai pembelajar awal

Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan

bahasa Mandarin tentu merasa kesulitan, bahkan tidak terfikirkan bahwa dalam penulisan huruf *hanzi* tersebut memiliki aturan guratan yang harus berurutan dalam penulisannya.

Bahasa Mandarin adalah bahasa asing yang cukup unik dan sulit dalam mempelajarinya karena tulisannya yang rumit dan cara bacanya yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia sehingga media pembelajaran diperlukan agar kegiatan pembelajaran berjalan baik dan diterima oleh siswa. Ketika mempelajari penulisan huruf *hanzi* perlu untuk memahami dan melakukan latihan secara berulang-ulang agar pembelajar dapat menulis huruf *hanzi* dengan benar serta cara penulisannya sesuai tata cara penulisan urutan goresan *hanzi* atau 笔画 (*bihua*). Tujuan daripada 笔画 (*bihua*) atau urutan goresan ialah mempermudah pembelajar menulis *hanzi*. Kurangnya pengetahuan tentang huruf *hanzi* dapat membuat siswa sering kesulitan mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Namun dalam pendidikan di Indonesia, setiap siswa diharapkan mampu menguasai setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pendidikan bagi anak-anak adalah kegiatan yang sangat penting untuk persiapan kehidupan mereka di masa yang akan datang (Roesminingsih, 2017:1).

Proses komunikasi antar guru dengan siswa merupakan proses belajar mengajar, guru berperan sebagai pemberi pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Media permainan merupakan alat untuk membantu belajar siswa yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dibuat seunik dan sekreatif dengan berbagai macam bahan yang digunakan sehingga media yang dibuat menjadi menarik. Selain itu media permainan dalam proses pembelajaran dapat membuat guru menjadi kreatif dalam mengajar sehingga membuat siswa jadi lebih aktif dan mempermudah siswa dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan juga memudahkan guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada umumnya guru biasanya menggunakan *power point* dan buku teks saja untuk mengajar, namun penggunaan *power point* dan buku teks dirasa monoton dan membosankan. Menurut Fanani (2017:115) kreatifitas guru mutlak diperlukan untuk merencanakan dan menciptakan bahan ajar dan lingkungan belajar yang dapat membuat siswa jadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan yang beragam. Maka dari itu perlu adanya media yang inovatif, informatif, dan komunikatif untuk memudahkan siswa dalam belajar bahasa Mandarin khususnya dalam penguasaan menulis *hanzi*. Selain untuk memudahkan siswa, media pembelajaran dapat mempermudah guru pada saat menyajikan materi dalam membantu proses pembelajaran lebih efektif dan mudah penyampaian materinya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Maarif NU Pandaan karena sebelumnya sudah mengetahui adanya pelajaran bahasa Mandarin di SMA Maarif NU Pandaan. Pada penelitian ini peneliti hanya mengambil data di kelas X IPS 1 karena keterbatasan waktu dan kelas di SMA Maarif NU Pandaan. Pada pengamatan guru,

sebagian besar siswa sering bosan dan mengantuk ketika guru memberikan materi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan dan kualitas media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa SMA kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan. Dibawah ini merupakan rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana proses pengembangan media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan?
2. Bagaimana kualitas media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan yang telah dikembangkan meliputi:
 - 1) Bagaimana kevalidan media Kartu Pintar *Hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan?
 - 2) Bagaimana keefektifan media Kartu Pintar *Hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan?
 - 3) Bagaimana kepraktisan media Kartu Pintar *Hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan?

Dengan adanya rumusan masalah yang ada, dibawah ini merupakan tujuan dilaksanakannya penelitian ini:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan;
2. Mendeskripsikan kualitas media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan yang meliputi:
 - 1) Mendeskripsikan kevalidan media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan;
 - 2) Mendeskripsikan keefektifan media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan;
 - 3) Mendeskripsikan kepraktisan media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan;

Agar tidak terjadi perluasan pengertian dan menimbulkan adanya perbedaan penelitian, maka perlu adanya pembatasan istilah. Dibawah ini merupakan batasan istilah pada penelitian pembelajaran ini:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah perbaikan atau penciptaan suatu produk baru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Kartu Pintar *Hanzi* adalah media pembelajaran berupa kartu yang dicetak menggunakan kertas

Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan

bc thick disertai goresan *hanzi* disetiap lembar kartunya.

3. Menulis *hanzi* merupakan salah satu aspek keterampilan kebahasaan dalam bahasa Mandarin dengan menulis urutan goresan *hanzi* yang harus ditulis dengan benar agar hasil penulisannya lebih bagus dan mudah dibaca.

KAJIAN PUSTAKA

Media ialah alat dan komponen sumber belajar yang didalamnya terkandung berbagai macam materi yang dapat mempengaruhi siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (2008:7) dalam menyalurkan pesan (materi pembelajaran) kepada penerima pesan segala sesuatu dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, alat yang dapat digunakan suatu pembelajaran untuk menyalurkan pengetahuan sehingga dapat diterima dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran digunakan agar peserta didik mampu menciptakan dan memanfaatkan sesuatu yang baru untuk digunakan dengan variasi dan bentuk lain yang berguna dalam kehidupannya, serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, siswa dengan mudah dapat memahami dan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Media Kartu Pintar *Hanzi* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk Kartu yang dicetak menggunakan kertas *bc thick* disertai goresan *hanzi* disetiap lembar kartunya. Kartu-kartu pintar tersebut terdiri dari potongan-potongan urutan goresan *hanzi* pada tiap lembar kartunya. Kartu Pintar *Hanzi* ini termasuk dalam alat bantu pembelajaran yang dipakai pada saat kegiatan pembelajaran, bukan hanya untuk ditampilkan saja. Kartu Pintar *Hanzi* diciptakan untuk mengenalkan cara bekerja kelompok maupun individu pada siswa dan berdiskusi atau berbagi didalam kelas. Media ini didesain untuk meningkatkan hasil kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah belajar menulis *hanzi* dengan urutangoresan yang benar.

Hanzi merupakan huruf yang paling banyak penutur dan penggunaannya. *Hanzi* merupakan aksara bahasa Mandarin yang bentuknya berupa simbol atau gambar yang memiliki arti atau makna. Menurut 黄伯荣 (2001:163) 汉字是记录汉语的书写符号系统,它是汉族人的祖先在长期社会实践中逐渐创造出来的. Huángbóróng (2008:163) Hànzì shì jìlù Hànyǔ de shūxiě fúhào xìtǒng, tā shì hànzú rén de zǔxiān zài chángqí shèhuì shíjiàn zhōng zhújiàn chuàngzào chūlái de. *Hanzi* adalah sistem simbol tertulis yang merekam karakter China, yang secara bertahap diciptakan oleh leluhur kebangsaan Han dalam praktik sosial jangka panjang.

Kemampuan menulis merupakan suatu hal yang diperoleh seseorang secara alami atau diperoleh melalui proses latihan dan praktik. Djuharie (2005:120) menyampaikan bahwa menulis adalah salah satu keterampilan yang dapat dilatih. Ketika menulis *hanzi*, hal yang penting bukan hanya bentuk akhir dari penulisan, melainkan proses dari urutan penulisan dan goresan penulisan *hanzi* juga sangat penting. 黄伯荣

(2001:181) 笔顺是书写汉字时笔画的先顺序. Bìshùn shì shūxiě hànzì shí bǐhuà de xiān shùnxù (Huángbóróng, 2001:181). Bishun adalah urutan awal ketika menulis *hanzi*. Untuk melatih kemampuan menulis bahasa Mandarin harus dilatih secara terus menerus mulai dari menulis aksara yang termudah hingga aksara yang rumit agar cara penulisannya sesuai dengan urutan goresan yang benar.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Sugiyono, 2011:5). Produk baru yang berupa media Kartu Pintar *Hanzi* merupakan hasil akhir dari penelitian ini yang bertujuan untuk membantu tercapainya tujuan belajar tertentu. Metode yang digunakan untuk pengujian produk yaitu menggunakan metode uji coba eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan (*before-after*) (Sugiyono, 2015:415). Pengujian yang sebelum menggunakan *pre-test* dan pengujian yang sesudah menggunakan *post-test*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono karena model pengembangannya mudah diterapkan dalam mengembangkan media Kartu Pintar *Hanzi*. Model pengembangan Sugiyono terdiri dari sepuluh tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, uji coba produk, desain produk, revisi desain, validasi desain, revisi produk (2), produksi masal, uji coba pemakaian, revisi produk (1). Tahapan ke 8 atau tahap uji coba pemakaian pada penelitian pengembangan media ini merupakan batas dari penelitian ini dan tidak dilanjutkan hingga tahap ke 9 atau revisi produk dan tahap ke 10 atau produksi masal karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kualitas media, efektifitas media dan respon siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pembelajaran urutan penulisan goresan *hanzi*.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan dengan jumlah siswa 29 orang yang dibagi secara heterogen masing-masing kelompok terdiri dari 2-3 siswa. Dalam hal ini akan diketahui informasi mengenai keefektifan media. Sebelum uji coba pemakaian dilakukan, peneliti memberikan *pre-test* diberikan untuk mengetahui pemahaman awal, kemudian diberikan *post-test* setelah uji coba pemakaian dilakukan guna mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan uji coba tersebut.

Pengumpulan data adalah mencari informasi dari beberapa referensi yang relevan dengan judul tulisan (Dwilo, 2005:23). Agar kegiatan menjadi lebih mudah serta mendapatkan hasil yang lebih baik dan terstruktur sehingga lebih mudah diolah, diperlukan alat atau fasilitas untuk digunakan peneliti dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2010:203). Di bawah ini merupakan tabel instrumen dan teknik pengumpulan data:

Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan

No.	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Pengumpulan Data
1.	Lembar kuisioner (angket)	Angket
2.	Lembar validasi	Lembar validasi
3.	Lembar observasi	Lembar observasi
4.	Lembar tes	Uji kompetensi siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono dengan menggunakan metode uji coba eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan (*before-after*) yang disebut *pre-test* dan *post-test*. Proses pengembangan media Kartu Pintar *Hanzi* ini terdapat tahapan-tahapan yang diantaranya adalah dengan memulai mengumpulkan potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk (1), uji coba pemakaian, revisi produk (2) dan produksi masal. Tetapi dalam penelitian ini tahap yang dilakukan hanya sampai revisi produk (2) karena adanya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

Dalam proses pengembangan media Kartu Pintar *Hanzi* ini, peneliti menggunakan jasa desain untuk proses pembuatan media Kartu Pintar *Hanzi*. Terdapat kendala bagi peneliti yaitu lamanya proses pengerjaan desain Kartu Pintar *Hanzi*. Karena pada proses pengerjaan desain Kartu Pintar *Hanzi* ini peneliti harus menunggu dari desainer yang dipilih oleh peneliti. Selain itu, pengerjaan desain media Kartu Pintar *Hanzi* ini dilakukan dua kali dengan dua desainer yang berbeda karena adanya ketidakcocokan konsep dari peneliti yang dibuat desainer satu. Sehingga membutuhkan beberapa waktu untuk mencari desainer yang baru serta untuk menunggu hasil setelah pengerjaan revisi desain oleh desainer dua juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Peneliti juga harus menunggu hasil pengerjaan media Kartu Pintar *Hanzi* yang dikerjakan oleh desainer.

Dari tahap-tahap yang dilakukan, diketahui kualitas media Kartu Pintar *Hanzi* yang terdiri dari tiga aspek yaitu:

1) Aspek Kevalidan

Pada aspek kevalidan ini media Kartu Pintar *Hanzi* mendapatkan penilaian yang baik. Hasil perhitungan dari validasi materi dan validasi media adalah 75% (layak) dan 93,75% (sangat layak). Jika kedua hasil validasi tersebut diambil rata-rata, maka hasilnya adalah 78,13% (layak). Berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan oleh validator, menunjukkan bahwa kualitas media Kartu Pintar *Hanzi* dinyatakan layak (valid) untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran urutan penulisan goresan *hanzi*.

2) Aspek Keefektifan

Keefektifan media Kartu Pintar *Hanzi* dilihat berdasarkan peningkatan belajar siswa melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui perlakuan media Kartu Pintar *Hanzi* terhadap proses kegiatan belajar di dalam kelas yaitu dengan penilaian lembar observasi. Hasil nilai belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai terendah pada saat *pre-test* adalah 29 dan nilai tertinggi adalah 88. Kemudian pada nilai *post-test* adalah 100. Rata-rata pada nilai *pre-test* adalah 61,27, sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 88,41. Hasil analisis uji t-signifikansi adalah $t_{score} < t_{table}$ yaitu $1,4 < 2,75$.

Selama proses pembelajaran menggunakan media Kartu Pintar *Hanzi* berlangsung, aktivitas siswa dan guru (peneliti) diamati oleh observer yakni guru pelajaran bahasa Mandarin SMA Maarif NU Pandaan. Observer memberikan penilaian pada lembar observasi yang telah diberikan oleh peneliti. Setelah mendapatkan penilaian dari observer, data tersebut akan dianalisis hingga menemukan hasil observasi aktivitas siswa dan guru (peneliti). Pada hasil nilai observasi aktivitas siswa, presentase yang didapatkan sebesar 41,7% sedangkan hasil nilai observasi aktivitas guru persentasenya adalah 48,6%. Dari kedua hasil presentase tersebut, keduanya termasuk dalam kriteria cukup baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pintar *Hanzi* efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran urutan penulisan goresan *hanzi*.

3) Aspek Kepraktisan

Aspek kepraktisan media Kartu Pintar *Hanzi* dapat diketahui melalui lembar angket respon siswa yang diberikan. Berdasarkan hasil perhitungan data yang telah dilakukan, hampir seluruh siswa memilih SS = sangat setuju dan S = setuju pada lembar angket yang berisikan sepuluh butir pernyataan. Dari hasil perhitungan presentase angket respon siswa diketahui sebesar 88,90% dari 29 siswa yang memberikan respon positif terhadap media Kartu Pintar *Hanzi*. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pintar *Hanzi* layak dan praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran urutan penulisan goresan *hanzi*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, kesimpulan dari penelitian pengembangan media Kartu Pintar *Hanzi* untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan adalah sebagai berikut:

1) Proses Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Kartu Pintar *Hanzi* sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin. Proses pengembangan media Kartu

Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan

Pintar *Hanzi* ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* oleh Sugiyono (2011). Tahapan pada penelitian pengembangan Kartu Pintar *Hanzi* ini diantaranya adalah mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk (1), ujicoba pemakaian, revisi produk (2) dan produksi masal. Tetapi dalam penelitian ini tahap yang dilakukan hanya sampai revisi produk (2) karena adanya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

2) Kualitas Media Kartu Pintar *Hanzi*

Kualitas media Kartu Pintar *Hanzi* terdiri dari tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Berikut penjabaran kualitas media Kartu Pintar *Hanzi*:

a) Aspek Kevalidan

Aspek kevalidan media Kartu Pintar *Hanzi* diperoleh dari hasil penilaian validator. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi adalah 75% yang termasuk dalam kriteria layak. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media adalah 93,75% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Namun jika kedua hasil penilaian oleh para validator diambil rata-rata, maka hasilnya adalah 78,13% yang termasuk dalam kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pintar *Hanzi* termasuk valid atau layak untuk penunjang pelajaran bahasa Mandarin khususnya untuk pembelajaran urutan penulisan *hanzi*.

b) Aspek Keefektifan

Aspek keefektifan media Kartu Pintar *Hanzi* diperoleh dari hasil *pre-test*, *post-test* dan penilaian hasil lembar observasi. Hasil perhitungan nilai *pre-test* - dan *post-test* nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 61,27 dan 88,41. Pada hasil analisis uji *t-signifikansi* adalah $t_{score} < t_{table}$ yaitu $1,4 < 2,75$. Adapun hasil penilaian pada lembar observasi, pada hasil nilai observasi aktivitas siswa, presentase yang didapatkan sebesar 41,7% sedangkan hasil nilai observasi aktivitas guru persentasenya adalah 48,6%. Dari kedua hasil presentase tersebut, keduanya termasuk dalam kriteria cukup baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pintar *Hanzi* efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran urutan penulisan goresan *hanzi*.

c) Aspek Kepraktisan

Aspek kepraktisan dapat diketahui berdasarkan dari hasil analisis lembar kuisioner respon siswa yang telah dibagikan kepada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan. Dari hasil perhitungan presentase angket respon siswa diketahui sebesar 88,90% (sangat setuju) dari 29 siswa yang memberikan respon positif terhadap media Kartu Pintar *Hanzi*. Maka dapat disimpulkan bahwa media Kartu Pintar *Hanzi* layak dan praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran urutan penulisan goresan *hanzi*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Bagi guru mata pelajaran bahasa Mandarin, media Kartu Pintar *Hanzi* dapat digunakan oleh guru bahasa Mandarin sebagai referensi media pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam pembelajaran menulis *hanzi* untuk membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar yang digunakan di sekolah.

Bagi siswa, media Kartu Pintar *Hanzi* dapat digunakan siswa sebagai media pendukung pembelajaran untuk mempermudah dan menarik minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin khususnya dalam menulis *hanzi* serta dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis *hanzi*.

Bagi peneliti selanjutnya, media Kartu Pintar *Hanzi* dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin. Media Kartu Pintar *Hanzi* ini peneliti mengalami keterbatasan dalam pengembangan materi, sehingga peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi bahasa Mandarin pada media Kartu Pintar *Hanzi* agar dapat digunakan untuk materi-materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RinekaCipta.
- Brown, H. Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa, Edisi Kelima*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat di Jakarta.
- Djuharie, O. Setiawan. 2005. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung: CV. YramaWidya.
- Dwiloka, B. 2005. *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Semarang: Rineka Cipta.
- Fanani, U. Zaenal. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Nijjukugo (Dua Pasang Kanji) dalam Novel Yukiguni (Daerah Salju) Karya Kawabata Yasunari*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4, Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2480/1596>, diakses pada 23 Januari 2020)
- Felicia. 2001. *Peranan dan Fungsi Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Keraf, G. 1997. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Roesminingsih, MV dan Susarno, Lamijan Hadi. 2006. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan: Unesa Surabaya.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- 黄伯荣. (2001). (现代汉语)北京: 青岛.
- 黄伯荣. (2001). (现代汉语). 北京: 高等教育出版社.
- _____. 2010 年. 《当代中文》, 北京: 华语教学出版社.