

Pengembangan Komik Bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai Media Pembelajaran Menyusun Teks Dialog Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI

Tutus Nur Ardiyani

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tutusardiyani@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran komik bisu 蓝翅 *Lánchì* dalam pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin pada siswa kelas XI DKV SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan: (1) proses pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin; (2) kualitas pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin, dengan memperhatikan tiga unsure yakni (a) kevalidan pengembangan komik 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin, (b) keefektifan pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin, (c) kepraktisan pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen sejati dengan subjek penelitian siswa kelas XI DKV SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian eksperimen ini menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Teknik dan instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, teknik observasi, teknik PSA (persentase setiap aspek), data observasi dan data angket respon dianalisis menggunakan teknik perhitungan persentase, sedangkan data *pretest-posttest* dianalisis dengan rumus uji t.

Setelah dilakukan analisis, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) proses pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin berjalan sangat baik. Hasil wawancara mendapatkan hasil 66,6% sangat setuju dalam proses pengembangannya; (2) kualitas pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin, dengan memperhatikan tiga unsur yakni (a) kevalidan pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin berjalan sangat baik. Hasil validasi materi dan media mendapatkan hasil sebesar 81%-100% (b) keefektifan pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin berjalan sangat baik. Hasil analisis *pretest-posttest* diperoleh hasil uji t-signifikansi sebesar $t_{score} < t_{signifikansi} = 0,95 < 10,49$ dan hasil observasi guru dan siswa sebesar 81%-100% (c) kepraktisan pengembangan komik bisu 蓝翅 *Lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. Hasil analisis angket respon siswa yang terdiri atas sepuluh butir pernyataan menghasilkan presentase berkisar 61%-80%.

Kata Kunci : Komik bisu, Menyusun teks dialog, media pembelajaran.

Abstract

This research discusses development of silent comic media 蓝翅 *Lánchì* in learning to compose Chinese dialogues in class XI students of DKV SMK PGRI 13 Surabaya. This research aims to describe: (1) the process of developing silent comics 蓝翅 *Lánchì* as a learning media for constructing Chinese dialogue; (2) the quality of the development of silent comics 蓝翅 *Lánchì* as a learning media for composing Chinese dialogue, by paying attention to three elements namely (a) the validity of the development of mute comics 蓝翅 *Lánchì* as a learning media for composing Chinese dialogues, (b) the effectiveness of developing silent comics 蓝翅 *Lánchì* as a learning media for composing Chinese dialogues, (c) practical practical development of silent comics 蓝翅 *Lánchì* as a learning media for composing Chinese dialogues. This research is a true experimental study with research subjects in class XI DKV SMK PGRI 13 Surabaya. This experimental research uses one-group pretest-posttest design. The techniques and instruments of data collection in this study used interview techniques, observation techniques, pretest-posttest techniques, and questionnaire techniques. Interview data were analyzed using PSA technique (percentage of each aspect), observation data and response questionnaire data were analyzed using percentage calculation techniques, while pretest-posttest data were analyzed using the t test formula.

After the analysis, the following results were obtained: (1) the process of developing a silent comic 蓝翅 Lánchì as a learning media for composing Chinese dialogue went very well. The results of the interview found 66.6% strongly agree in the development process; (2) the quality of the development of silent comics 蓝翅 Lánchì as a media of learning to compose Chinese dialogue, by paying attention to three elements namely (a) the validity of the development of mute comics 翅 蓝 Lánchì as a learning media for composing Chinese dialogue runs very well. The results of the validation of the material and the media get results of 81% -100% (b) the effectiveness of the development of the silent comic 蓝翅 Lánchì as a learning media for arranging Mandarin dialogue goes very well. The results of the pretest-posttest analysis obtained the results of the t-significance test of 49 and the observations of teachers and students by 81% -100% (c) the practicality of the development of silent comics 蓝翅 Lánchì as a learning media composing Chinese dialogue getting very good responses from students. The results of the questionnaire analysis of student responses consisting of ten items produced a percentage ranging from 61% -80%.

Keywords: Silent comic, Arrange a dialog, Learning Media

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem komunikasi yang paling penting dalam berhubungan sosial sesama manusia. Menurut Keraf (1989:1) bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap. Bahasa dinyatakan sebagai sistem karena bahasa terdiri dari beberapa komponen yang tersusun secara teratur. Berikut komponen-komponen yang dapat membentuk suatu bahasa yakni, fonem, morfem, klausa, dan kalimat. Setiap komponen memiliki makna, sehingga komponen-komponen tersebut dapat menyampaikan suatu ide, gagasan, dan pikiran. Dengan adanya bahasa segala sesuatu yang ingin diutarakan dapat tersampaikan dengan baik.

Bahasa sendiri dapat diartikan sebagai alat untuk memersatukan bangsa. Bahasa dapat digunakan untuk mempermudah manusia dalam berkomunikasi suatu bahasa yang masing-masing diantaranya memiliki berbagai perbedaan. Perbedaan bahasa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satu diantaranya adalah letak geografis suatu wilayah tertentu. Perbedaan ini disebabkan oleh letak dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekumpulan manusia itu sendiri. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berhubungan dengan individu-individu yang lainnya.

Dalam menghadapi era globalisasi dengan segala kemajuan di berbagai bidang menuntut suatu negara untuk dapat menjalin kerjasama dengan negara-negara lainnya, sehingga menguasai lebih dari satu bahasa asing merupakan suatu kelebihan yang sangat penting, karena ketatnya persaingan di dunia kerja menuntut masyarakat untuk menguasai lebih dari satu bahasa asing. Bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia adalah bahasa Inggris. Selain bahasa Inggris, bahasa asing yang cukup banyak digunakan di seluruh dunia urutan kedua setelah bahasa Inggris adalah bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin adalah bagian dari kelompok bahasa Sino-Tibet (Sairine 2008:5). Seperti

yang ditulis oleh Aminuddin (2015) pada situs berita *Tempo*, pengguna bahasa Mandarin mencapai 1.39 miliar jiwa di dunia dengan berbagai macam dialek. Bahasa Mandarin pun memiliki pengertian, seperti yang telah diungkapkan oleh Mou (2011:11), bahasa Mandarin adalah bahasa silabis (suku kata) nada, yang terdiri atas 39 vokal 韵母 (yùn mǔ), 21 konsonan 声母 (shēng mǔ), 4 nada 声调 (shēng diào), dan 1.332 silabis. Dari penjelasan tersebut, bahasa Mandarin merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari bagi siswa karena kerumitan aksara dan banyaknya unsure yang membangun bahasa tersebut. Siswa yang baru belajar bahasa Mandarin, pasti akan mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Corder (dalam Yulianto dan Mintowati, 2010:5.3) yang mengemukakan bahwa pada setiap orang yang belajar bahasa pastilah pernah melakukan kesalahan.

Untuk meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam belajar bahasa Mandarin, dibutuhkan sebuah media yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menangkap atau memvisualkan materi bahasa Mandarin. Pada era globalisasi ini sudah banyak terobosan baru mengenai keanekaragaman media. Salah satunya adalah komik. Komik memiliki keunggulan tersendiri dalam produknya yakni visual gambar yang saling berurutan dan membentuk suatu alur cerita. Dengan gambar atau sesuatu yang telah divisualkan, bagi siswa yang belajar bahasa Mandarin diharapkan dapat memahami maksud yang disampaikan oleh pengajar. Berdasarkan beberapa contoh kasus yang sering terjadi di sekolah-sekolah pada umumnya, untuk memberikan latihan kepada siswanya mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, banyak dari para tenaga pengajar menggunakan latihan berupa *worksheet*. Contoh yang sering dijumpai oleh peneliti pada sebuah sekolah yakni, *worksheet* hanya berisi gambar-gambar berseri biasa dan tulisan yang kurang dibentuk semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa, sehingga menurut peneliti hal tersebut dirasa kurang apabila diterapkan di pembelajaran pada era yang sudah berkembang seperti saat ini. Selain hasil yang diperoleh kurang maksimal juga akan menimbulkan kebosanan pada saat mengerjakannya.

Karena hal inilah, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media komik bisu yang berjudul 藍翅 Lánchì sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam menyusun teks dialog bahasa Mandarin. Bagi peneliti komik bisu merupakan solusi untuk menanggulangi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran gambar berseri. Komik bisu dirasa mampu untuk memancing kembali minat lebih siswa terhadap pembelajaran bahasa Mandarin. Salah satu faktor kenapa peneliti menggunakan media pembelajaran komik bisu adalah, di kelas penggunaan komik bisu masih jarang digunakan oleh tenaga pengajar. Selain sebagai solusi terbaik menggantikan media gambar berseri, media komik bisu juga bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa, melatih kemampuan siswa dalam menganalisis sebuah gambar, menyusun teks dialog hingga melafalkan dialog yang sudah disusun tersebut. Dalam segi penampilan komik bisu jauh lebih unggul dibandingkan dengan gambar berseri, selain tidak monoton dengan satu gambar saja komik bisu terdiri atas beberapa *chapter*, sehingga siswa dapat memilih sendiri *chapter* manakah yang sesuai dengan keinginannya untuk dipelajari, sehingga hal ini tidak membatasi hak siswa dalam menentukan sendiri tema apa yang akan dipraktikkan di depan kelas, dengan tidak membatasi hak siswa dalam memilih ini lah peneliti merasa bahwa komik bisu sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin untuk jangka panjang.

Pembelajaran bahasa Mandarin saat ini telah banyak diterapkan pada sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta sebagai bahasa ketiga setelah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pembelajaran tersebut tidak hanya diajarkan oleh tenaga pengajar mengambil materi dari buku, akan tetapi terdapat beberapa yang juga menggunakan media pembelajaran. Namun dalam pembelajaran bahasa Mandarin terutama pada siswa yang baru mengenal bahasa Mandarin memiliki beberapa kendala yang sering dijumpai bagi pemula, salah satunya yakni kurangnya buku bacaan atau buku teks serta buku latihan berbahasa Mandarin. Menurut peneliti buku bacaan dan buku latihan berbahasa Mandarin lumayan sulit ditemui di Indonesia terlebih lagi buku bacaan dan buku latihan berbahasa Mandarin yang telah dilengkapi dengan gambar sebagai pendukung materi. Hal ini disebabkan karena penerbit kesulitan dalam memvisualkan beberapa gambar yang dapat dipadupadankan dengan isi buku, sehingga kebanyakan penerbit selalu menerbitkan buku bacaan atau buku teks dan buku latihan bahasa Mandarin yang dominan berisi teks bacaan. Pemula yang baru belajar bahasa Mandarin pasti akan mengalami kesulitan dalam mempelajari beberapa buku bahasa Mandarin tersebut.

Adanya kendala dan sebab yang telah diungkapkan sebelumnya peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan buku yang berisi banyak gambar dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin karena itu peneliti mengembangkan buku berjenis komik bisu dengan judul 藍翅 Lánchì sebagai media pembelajaran bahasa

Mandarin khususnya dalam melatih kemampuan menyusun teks dialog serta berdialog menggunakan bahasa Mandarin.

Komik bisu yang dikembangkan tidak hanya berupa buku komik dengan gambar yang menarik saja tetapi juga dilengkapi dengan teks dialog pendukung dibaliknya yang telah diacak oleh peneliti dengan tujuan para siswa atau pembaca dapat mengurutkan atau menyusun sendiri dialog manakah yang paling tepat sesuai dengan gambar yang dituju. Dengan dikemas menggunakan sajian permainan edukatif, komik bisu dapat menjadi buku latihan yang tidak membosankan serta efektif untuk melatih kemampuan bahasa Mandarin khususnya menyusun dialog dan berdialog menggunakan bahasa Mandarin.

METODE

Bentuk rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Research Development* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Model penelitian pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian pengembangan ADDIE dikembangkan oleh *Reiser* dan *Margareth Molenda* (dalam Wanda, 2018:3) terdapat lima komponen yang diterapkan secara sistematis, yakni tahapan analisis (*Analysis*), tahapan desain (*Design*), tahapan pengembangan (*Development*), tahapan implementasi (*Implementation*), dan tahapan evaluasi (*Evaluation*).

Populasi yang digunakan pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya. sampel penelitian yang digunakan ialah siswa kelas XI DKV SMK PGRI 13 Surabaya karena dari beberapa kelas XI di SMK PGRI 13 Surabaya yang mendapatkan nilai paling rendah terdapat di kelas XI DKV.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin. Arikunto (2013:199) menjelaskan bahwa wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat melakukan wawancara. Peneliti mendapatkan informasi langsung dengan teknik wawancara dari guru mata pelajaran bahasa Mandarin dan siswa kelas X DKV dari sekolah SMK PGRI 13 Surabaya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh apa kesulitan guru dalam menyampaikan materi sebelum dan sesudah media komik bisu 藍翅 Lánchì diterapkan di kelas.

2) Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek, Sugiyono (2015:204). Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah pada proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media komik bisu 蓝翅 Lánchì dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Mandarin, serta untuk mengukur keefektifan penggunaan media komik bisu 蓝翅 Lánchì dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

3) Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, Sugiyono (2012:137). Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan angket bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap komik bisu 蓝翅 Lánchì dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian, Sugiyono (2015:329). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah oleh peneliti. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPP, dan dokumentasi foto selama kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil data observasi aktivitas guru dan siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang akan didapat}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Data *Pre-test* dan *Post-test* pada penelitian ini dihitung dengan rumus *t-test* sebagai berikut:

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

Angket yang diberikan berisi respon siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran aktif sepak bola verbal. Angket menggunakan skala *Likert* dengan

variasi jawaban diantaranya ialah Sangat Setuju (SS) : 4, Setuju (S) : 3, Tidak Setuju (TS) : 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) : 1. Jawaban data angket akan dihitung menggunakan rumus:

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

Setelah setiap butir pernyataan dianalisis, kemudian dianalisis lagi menggunakan skala *Likert* dengan rumus seperti berikut:

$$\frac{\text{nilai perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil kesimpulan selanjutnya diklasifikasi berdasarkan kelompok pernyataan. Riduwan (2011:23) mengatakan, klasifikasi persentase responden dapat diklasifikasikan seperti berikut:

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor:

Percentase	Kualifikasi
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media komik bisu komik bisu 蓝翅 Lánchì berikut menjawab rumusan masalah yang telah disusun. Data-data penelitian yang telah dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan metode yang telah ditentukan, kemudian hasilnya dideskripsikan sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun.

Proses pengembangan komik bisu 蓝翅 Lánchì diperuntukkan untuk siswa-siswi kelas XI. Media komik bisu 蓝翅 Lánchì dijadikan sebagai buku penunjang untuk melengkapi materi 你吃什么 *nǐ chī shénme* pada buku Bahasa Mandarin 汉语教程 *hànyǔ jiàochéng* untuk SMK Kelas XI terbitan oleh China's Beijing Language and Culture University, BLCUP, 1 Januari 2006. Pada materi tersebut membahas mengenai tema kegiatan sehari-hari sesuai dengan KD 3.2. Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik kehidupan keluarga 家庭生活 *jiātíng shēnghuó* dan kehidupan sehari-hari 日常生活 *richáng shēnghuó* dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya. Adanya KD tersebut menunjukkan siswa harus bisa menguasai kosakata yang berkaitan dengan fakta, perasaan, sikap, barang, jasa dan kehidupan sehari-hari.

Media buku komik bisu 蓝翅 Lánchì terinspirasi oleh buku komik asli 蓝翅 Lánchì yang dibuat oleh Xu Lu Ako merupakan komik yang berasal dari China yang

telah banyak diproduksi dengan banyak terjemahan bahasa yang menarik untuk dibaca dan dipelajari. Namun buku komik bisu 蓝翅 *Lánchì* dikembangkan menjadi komik bisu yang ditujukan sebagai buku pedamping dalam menunjang pembelajaran bahasa Mandarin khususnya dalam kemampuan menyusun teks dialog berbahasa Mandarin. Adapun proses pengembangan media komik bisu 蓝翅 *Lánchì* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Margareth Molenda dengan lima komponennya yang diterapkan secara sistematis.

Pengembangan media sebagai penunjang untuk pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin terdiri atas komik bisu dalam menunjang materi mengenai kegiatan sehari-hari pada materi materi 你吃什么 *nǐ chī shénme* pada buku Bahasa Mandarin 汉语教程 *hànyǔ jiàochéng* untuk SMK Kelas XI” terbitan oleh China’s Beijing Language and Culture University, BLCUP, 1 Januari 2006. Media komik bisu 蓝翅 *lánchì* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE oleh Reiser dan Mollenda. Tahapan didalamnya terdiri dari 5 tahapan yakni tahapan analisis (*Analysis*), tahapan desain (*Design*), tahapan pengembangan (*Development*), tahapan implementasi (*Implementation*), dan tahapan evaluasi (*Evaluation*). Seluruh tahapan telah dilakukan dengan tahapan awal wawancara analisis kebutuhan kemudian mendesain metode, materi dan ilustrasi yang akan diwujudkan dalam media komik bisu 蓝翅 *lánchì*. Dilanjutkan dengan pengembangan yang didalamnya terdapat tahapan validasi materi dan media. Setelah mewujudkan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* yakni sebagai media penunjang dalam aktivitas pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin di dalam kelas. Tahapan terakhir yakni tahapan evaluasi yang telah dilaksanakan

Aspek kevalidan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* diperoleh dari validasi materi dan media. Penilaian validator materi memperoleh persentase 84% (Sangat Baik) dan penilaian validator media memperoleh persentase 94% (Sangat Baik).

Aspek keefektifan diperoleh melalui soal *pretest-posttest*. *Pretest* diberikan sebelum menggunakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì*. *Posttest* diberikan setelah menggunakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì*. Hasil yang diperoleh $t_{score} < t_{signifikansi} = 0,95 < 10,49$ yang menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin serta didukung oleh hasil observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa yang memperoleh persentase 92,2% menyatakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* sangat efektif untuk

digunakan dalam pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin.

Aspek kepraktisan diperoleh melalui dokumentasi dan hasil angket respon siswa yang menyatakan bahwa media komik bisu 蓝翅 *lánchì* praktis untuk digunakan dalam mempelajari bahasa Mandarin khususnya dalam kemampuan menyusun teks dialog, karena pada pernyataan yang telah diberikan oleh peneliti kebanyakan siswa memilih kolom sangat setuju sebesar 55%-70%, kolom setuju sebesar 20%-45%, kolom tidak setuju sebesar 10%-15% dan kolom sangat tidak setuju sebesar 0%-5%.

Selain itu hasil analisis dari lembar angket respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif sepak bola verbal juga mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan setiap butir pernyataan mendapatkan persentase yang sangat baik dan termasuk pada kategori sangat baik pada skala *Likert*, sehingga siswa dapat termotivasi dan aktif selama pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

1) Proses pengembangan *Pengembangan Komik Bisu 蓝翅 Lánchì Sebagai Media Pembelajaran Menyusun Teks Dialog Bahasa Mandarin* sebagai berikut:

Pengembangan media sebagai penunjang untuk pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin terdiri atas komik bisu dalam menunjang materi mengenai kegiatan sehari-hari pada materi materi 你吃什么 *nǐ chī shénme* pada buku Bahasa Mandarin 汉语教程 *hànyǔ jiàochéng* untuk SMK Kelas XI” terbitan oleh China’s Beijing Language and Culture University, BLCUP, 1 Januari 2006. Media komik bisu 蓝翅 *lánchì* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE oleh Reiser dan Mollenda. Tahapan didalamnya terdiri dari 5 tahapan yakni tahapan analisis (*Analysis*), tahapan desain (*Design*), tahapan pengembangan (*Development*), tahapan implementasi (*Implementation*), dan tahapan evaluasi (*Evaluation*). Seluruh tahapan telah dilakukan dengan tahapan awal wawancara analisis kebutuhan kemudian mendesain metode, materi dan ilustrasi yang akan diwujudkan dalam media komik bisu 蓝翅 *lánchì*. Dilanjutkan dengan pengembangan yang didalamnya terdapat tahapan validasi materi dan media. Setelah mewujudkan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* yakni sebagai media penunjang dalam aktivitas pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin di dalam kelas. Tahapan terakhir yakni tahapan evaluasi yang telah dilaksanakan.

2) Kualitas *Pengembangan Komik Bisu 蓝翅 Lánchì Sebagai Media Pembelajaran Menyusun Teks Dialog Bahasa Mandarin* yang telah dikembangkan dapat dilihat melalui tiga aspek yakni sebagai berikut:

- a. Aspek kevalidan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* diperoleh dari validasi materi dan media. Penilaian validator materi memperoleh persentase 84% (Sangat Baik) dan penilaian validator media memperoleh persentase 94% (Sangat Baik).
- b. Aspek keefektifan diperoleh melalui soal *pretest-posttest*. *Pretest* diberikan sebelum menggunakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì*. *Posttest* diberikan setelah menggunakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì*. Hasil yang diperoleh $t_{score} < t_{signifikansi} = 0,95 < 10,49$ yang menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin serta didukung oleh hasil observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa yang memperoleh persentase 92,2% menyatakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin.
- c. Aspek kepraktisan diperoleh melalui dokumentasi dan hasil angket respon siswa yang menyatakan bahwa media komik bisu 蓝翅 *lánchì* praktis untuk digunakan dalam mempelajari bahasa Mandarin khususnya dalam kemampuan menyusun teks dialog, karena pada pernyataan yang telah diberikan oleh peneliti kebanyakan siswa memilih kolom sangat setuju sebesar 55%-70%, kolom setuju sebesar 20%-45%, kolom tidak setuju sebesar 10%-15% dan kolom sangat tidak setuju sebesar 0%-5%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan mengenai pengembangan komik bisu 蓝翅 *lánchì* sebagai media pembelajaran menyusun teks dialog bahasa Mandarin, ada beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti bagi pengajar bahasa Mandarin yakni media komik bisu 蓝翅 *lánchì* dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran menyusun dialog bahasa Mandarin khususnya pada tema kegiatan sehari-hari. Siswa dapat menggunakan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* sebagai buku penunjang pembelajaran menyusun dialog bahasa Mandarin guna menambah wawasan dan kosakata baru bahasa Mandarin. Adapun bagi peneliti selanjutnya yakni dapat mengembangkan media komik bisu 蓝翅 *lánchì* dengan lebih banyak tema, sehingga lebih menarik lagi untuk dipelajari oleh para pembaca, serta latihan dan materi dalam media komik bisu 蓝翅 *lánchì* juga dapat divariasikan menjadi berbagai macam tipe.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. 2015. *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: Sinar Baru Algensido

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Darmono. 2007. *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: Grasindo
- Feng Zikai. 1943. *The Manifesto of Manga*. Hunan: Kaiming Bookstore
- Keraf, Gorys. 1989. *Komposisi*, Flores: Nusa Indah
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera
- Mc Cloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Mou, Sophie. 2011. *15 Menit Kuasai Bahasa Mandarin*. Yogyakarta: Galang Press
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Akasara
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Nugroho, E. 1990. *Ensiklopedia Nasional Jilid 9*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE UGM
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Sairine, Thea. 2008. *Kajian Kata 'DA (大)' dalam Bahasa Tionghoa dan 'BESAR' dalam Bahasa Indonesia*. (Online), (<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/jk/article/download/16807>, diakses 2 Maret 2018).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Syahrani. 2017. "Pengaruh Efektivitas Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Moral/Febel pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jogoroto, Jombang" Surabaya: Universitas Negeri Surabaya