

## Pengembangan Media *Pàopàoxué* [泡泡学] Berbasis *Adobe Flash CS6*

### Untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin

**Kiki Yunda Annisa**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Mandarin, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: kimyun.ann@gmail.com

**Dr. Subandi, M.Litt.**

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Mandarin, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: subandi@unesa.ac.id

#### Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin *Pàopàoxué* [泡泡学] sebagai media tambahan untuk pembelajaran bahasa Mandarin, terutama dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Mandarin. Kurangnya penggunaan media pada pembelajaran keterampilan berbahasa merupakan masalah utama yang dihadapi oleh siswa kelas X SMK PGRI 13 Surabaya. Tujuan penelitian mengetahui alur pengembangan media *Pàopàoxué* [泡泡学] dan kualitas pengembangan media. Dalam penelitian ini digunakan metode pengembangan milik Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMK PGRI 13 Surabaya.

Hasil penelitian pertama 1) terciptanya media *Pàopàoxué* [泡泡学] sesuai metode pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana, karena model pengembangan media ini merupakan model pengembangan media yang terfokus pada pengembangan media. alur pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa akan media, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, perancangan GBPM, penulisan naskah, validasi kelayakan media dan revisi hasil validasi media. 2) Aspek kevalidan *pàopàoxué* dibuktikan dari hasil penilaian validasi pada ahli media yakni sebesar 90%. Sedangkan pada hasil validasi ahli materi yakni sebesar 81%. Penilaian pada kedua hasil terdapat pada interval antara 81% - 100%. Batas penilaian ini menggunakan skala Likert. Hasil presentase keseluruhan berada pada kriteria presentase sangat kuat. 3) Aspek keefektifan media pembelajaran *pàopàoxué* dinyatakan sangat baik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin di SMK. Dimulai pada uji coba pada kelas X- OTKP 2 nilai t-signifikan yang diperoleh sebesar 4.47. Kemudian dibandingkan dengan t-signifikan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0.05$ ), yaitu sebesar 1.7. Berdasarkan kriteria nilai (t) pada kelas uji coba =  $4.47 > t(5\%, df = 28) 1.7$  menjadi  $4.47 > 1.7$  didapatkan kesimpulan bahwa pada uji coba terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada pembelajaran bahasa Mandarin bab 1 你好 *nǐ hǎo* dan bab 2 你身体好吗 - *nǐ shēntǐ hǎo ma?* dengan menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué*. 4) Respon siswa mengenai media pembelajaran *pàopàoxué* dinyatakan sangat baik dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin di SMK. Hal ini dibuktikan melalui hasil pada uji coba didapatkan hasil keseluruhan sebesar 92.24%. hasil dari uji coba dapat diamati dengan menggunakan skala yang berada pada batas skala pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat kuat.

**Keyword : Pengembangan, *Pàopàoxué* [泡泡学], *Adobe Flash CS6*, Pembelajaran Bahasa Mandarin**

#### Abstract

This study developed the *Pàopàoxué* Mandarin learning media [泡泡学] as an additional medium for learning Mandarin, especially in learning Chinese language skills. The lack of use of media in learning language skills is a major problem faced by students of class X SMK PGRI 13 Surabaya. The research objective is to determine the flow of *Pàopàoxué* media development [泡泡学] and the quality of media development. In this research, Rudi Susilana and Cepi Riyana's development methods are used. The subjects of the study were class X students of SMK PGRI 13 Surabaya.

The results of the first study 1) the creation of *Pàopàoxué* [泡泡学] media according to the development method of Rudi Susilana and Cepi Riyana, because this media development model is a media development model focused on media development. the development flow begins with identifying students' needs for media, formulation of objectives, formulation of material points, formulation of success measurement tools, designing GBPM, writing scripts, validating media feasibility and revising the results of media validation. 2) The validity aspect of *pàopàoxué* is proven from the results of the validation assessment of the media experts

which is 90%. Whereas the results of material expert validation were 81%. Assessment of both results is at intervals of between 81% - 100%. This rating limit uses a Likert scale. The overall percentage results are in very strong percentage criteria. 3) The effectiveness aspect of the *pàopàoxué* learning media is stated to be very good and effective in improving Mandarin language skills in SMK. Starting in the trial at class X-OTKP 2 the significant t-value obtained was 4.47. Then compared with t-significance using a 95% confidence level or a 5% significance level ( $\alpha = 0.05$ ), which is 1.7. Based on the criteria value (t) in the test class =  $4.47 > t(5\%, df = 28) 1.7$  to  $4.47 > 1.7$  it is concluded that in the trial there is a significant difference between the pre-test and post-test results in Chinese learning chapters chapter 1 你好 *nǐ hǎo* and chapter 2 你身体好吗 - *nǐ shēntǐ hǎo ma?* by using the *pàopàoxué* learning media. 4) Students' responses to the media of *pàopàoxué* learning were stated to be very good and were able to assist students in improving their Mandarin language skills at SMK. This is evidenced through the results of the trial obtained an overall result of 92.24%. the results of trials can be observed using a scale that is at the limit of the scale at intervals of 81% - 100% with very strong criteria.

**Keyword : Development, Pàopàoxué [泡泡学], Adobe Flash CS6, Mandarin Language Learning**

## PENDAHULUAN

Kosakata Pembelajaran keterampilan berbahasa Mandarin yang efektif bisa tercapai jika pengajar mampu memanfaatkan media pembelajaran era modern. Pada saat ini, siswa sangat mengikuti perkembangan teknologi, maka lebih baik jika pengajar mampu menciptakan media berbasis komputer dengan menggunakan media sesuai kebutuhan pengajar dan siswa. Tidak mudah bagi guru pembelajar bahasa untuk merancang media pembelajarannya sesuai karakteristik masing-masing siswa, maka diperlukan media yang bisa mencakup segala keterampilan berbahasa terkhusus bahasa Mandarin. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Mintowati (2017:6) yang menjelaskan bahwa dalam mempelajari bahasa Mandarin terdapat empat aspek ketrampilan berbahasa yang sebaiknya peserta didik kuasai yaitu membaca, menulis, berbicara serta menyimak. Hal ini juga didukung oleh hasil dari wawancara dengan guru bahasa Mandarin SMK PGRI 13 Surabaya menyatakan siswa SMK PGRI 13 Surabaya pada pembelajaran keterampilan berbahasa meliputi membaca, mendengar, dan berbicara mengalami kesulitan. Keterampilan menulis tidak diwajibkan kepada siswa SMK, karena terfokus pada kemampuan *conversation* atau percakapan. Selain itu kenyataannya pembelajaran yang ditentukan pada pembelajaran dasar yang menggunakan buku ajar *conversational chinese 301 vol. 1 edisi 4* diharap mampu diselesaikan dalam 10 x pertemuan yang berisikan 20 bab yang harus dipelajari, sedangkan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah hanya 2 x 45 menit seminggu, dirasa kurang dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Maka sangat diperlukan media sebagai penunjang pembelajaran keterampilan berbahasa Mandarin. Untuk siswa kelas X tentunya mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin karena pada tingkatan sebelumnya siswa belum

pernah mendapat materi pelajaran bahasa Mandarin. Adanya batasan waktu tatap muka pada setiap pembelajaran bahasa Mandarin menjadikan alasan bagi siswa untuk sulit mengikuti pembelajaran dengan baik. Hasil wawancara tersebut menjadi salah satu alasan peneliti menggunakan siswa kelas X SMK PGRI 13 Surabaya sebagai subjek penelitian dikarenakan siswa memiliki mengalami kesulitan dalam penguasaan keterampilan berbahasa (berbicara, mendengar, dan membaca) Mandarin.

Penamaan media ini diambil dari kata dalam bahasa Mandarin yang pertama yaitu *pàopào*, *pàopào* adalah nama karakter yang sering muncul sebagai *icon* dari media pembelajaran *adobe flash CS6*. *Pàopào* diambil sebagai nama dari media ini karena filosofi *pàopào* dalam bahasa Mandarin bermakna berbakat, cerdas, dan sangat kreatif hal ini menggambarkan garis besar harapan dari media *pàopàoxué* kepada pengunanya dan *xué* yang diambil dari kata Mandarin yang berarti belajar. Jadi media ini diberi nama *pàopàoxué* karena merupakan media yang menggajak pembelajar untuk belajar bersama *pàopào*.

Media pembelajaran *pàopàoxué* memiliki tiga fokus konsentrasi yaitu:

- 1) Bagaimana siswa memahami 3 keterampilan berbahasa (membaca, menyimak, dan berbicara) Mandarin dalam 1 *software* komputer dan mengenalkan dasar-dasar bahasa Mandarin terlebih dahulu sesuai dengan kemampuan siswa yang belum pernah mempelajari bahasa Mandarin sebelumnya. Alasan mengapa tidak menggunakan keterampilan menulis pada media ini adalah siswa SMK terfokus pada kemampuan *conversation* atau percakapan.
- 2) Bagaimana siswa mampu memahami kosa-kata yang diberikan, mampu membaca, mendengar, dan

melafalkan serta menjawab *quiz* yang diberikan dengan tepat.

- 3) Bagaimana siswa tidak perlu bergantung pada proses belajar mengajar dalam kelas sehingga proses belajar dapat dilakukan tanpa terbatas di sekolah atau lembaga belajar lain.

Terdapat 4 rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini yakni bagaimana alur pengembangan media, bagaimana kevalidan media, bagaimana efektifitas media, dan bagaimana respon siswa terhadap media baru yang diberikan.

Metode dalam penelitian ini menggunakan model rancangan pengembangan media oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Alasan model pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana diambil karena model pengembangan media dirasa mudah. Selain itu langkah-langkah pada model pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana dirasa tepat untuk dilaksanakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *pàopàoxué*.

Subyek penelitian yang diambil memiliki kriteria salah satu dari dua subyek belum menyelesaikan materi pada batasan bab 1-2. Kelas X yang belum tuntas menyelesaikan bab 1-2 di SMK PGRI 13 Surabaya adalah kelas X-OTKP 2.

Skala kriteria penilaian kelayakan adalah menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut :

PRESENTASE	KRITERIA
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Riduan, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses pengembangan alur pengembangan

#### a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam kegiatan pra-penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya pada kelas X yakni kelas X- OTKP 2 dimana kelas tersebut menjadi subjek uji coba. Hasil sebagian siswa menyatakan setuju bahwa media sangat dibutuhkan dalam kegiatan meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin serta sebagian besar siswa menyatakan termotivasi jika belajar dengan menggunakan media yang interaktif. Siswa juga membutuhkan adanya media yang mampu digunakan kapanpun dan dimanapun. Dari hasil angket di atas maka peneliti berkesimpulan membuat suatu media yang interaktif untuk membantu siswa dalam proses belajar sambil bermain.

Selain menggunakan angket pra-penelitian untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media yang

diinginkan, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Mandarin di SMK PGRI 13 Surabaya mengenai sejauh mana proses belajar mengajar bahasa Mandarin di SMK pada siswa kelas X. Dari hasil wawancara yang dilaksanakan pada 16 Oktober 2019 didapatkan bahwa pihak sekolah telah menyiapkan media pendukung seperti layar LCD, komputer dalam KBM.

Namun menurut guru bahasa Mandarin SMK PGRI 13 Surabaya terdapat kendala dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin. Kendala tersebut adalah pembelajaran tidak dapat di sesuaikan dengan waktu dan target materi yang telah ditentukan. Waktu belajar di sekolah yang pendek dan terbagi atas banyak mata pelajaran menjadikan mata pelajaran bahasa Mandarin tidak cukup waktu untuk diselesaikan sesuai target. Sehingga waktu untuk mengevaluasi kemampuan hasil belajar siswa dalam bahasa Mandarin menjadi berkurang. Oleh karena itu peneliti semakin yakin untuk menciptakan media pembelajaran *pàopàoxué* guna membantu proses belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin dimanapun dan kapanpun.

#### b. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hasil kelanjutan penelitian pengembangan setelah mengetahui hasil angket kebutuhan siswa. Perumusan tujuan sangatlah penting dalam pembuatan media agar dapat dibuat sesuai dengan sasaran, dimana sasaran media pembelajaran *pàopàoxué* adalah siswa SMK dan pembelajar bahasa Mandarin awal untuk membantu proses belajar bahasa Mandarin. Berikut tabel perumusan tujuan sesuai dengan silabus pembelajaran di SMK.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.1 Mendemonstrasi kan tindak tutur berupa teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan meminta perhatian, mengecek pemahaman, dan menghargai kinerja yang baik, serta	3.1.1 Mengidentifikasi arti kosakata yang terdapat dalam teks dialog mengenai meminta perhatian serta meresponya. 3.1.2 mempraktikkan cara melafalkan Hànzì kosakata yang terdapat dalam teks dialog mengenai menghargai kinerja yang baik serta meresponnya. 3.1.3 Mengidentifikasi pola kalimat pada teks dialog mengenai

responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis.	mengecek pemahaman serta meresponnya. 3.1.4 Melengkapi isi dan makna dari dialog mengenai meminta perhatian serta meresponnya.
4.1 Memproduksi teks interaksi interpersonal lisan dan tulis sederhana yang melibatkan tindakan untuk mengucapakan dan merespon pernyataan, meminta perhatian, mengecek pemahaman, dan menghargai kinerja yang baik, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.	4.1.1 Menirukan kosakata yang dibacakan oleh guru yang berkaitan dengan meminta perhatian serta meresponnya. 4.1.2 Menyusun kalimat yang benar dalam bahasa Mandarin mengenai meminta perhatian serta meresponnya.

**c. Perumusan Butir-Butir Materi**

Tahap selanjutnya yakni merumuskan butir-butir materi. Tahap-tahap dalam merumuskan butir-butir materi dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

- a. Materi *Hànyǔ Pīnyīn* dan pengenalan dasar-dasar Mandarin. Hal ini mencakup 5 dasar mandarin yaitu : ( 声母 *Shēngmǔ*), Final (*Yùnmǔ*), dan Nada (*Shēngdiào*), *Pīnyīn*, dan *Hànzì*.
- b. Terdiri atas tiga bagian penting, yaitu materi pada bab 1-2 dalam buku ajar conversational chinese 301 vol. 1 edisi ke 4 yang digunakan sebagai buku ajar siswa SMK pada pembelajaran bahasa Mandarin awal.
- c. Mengelompokkan kosakata kata sebagai *flashcard*, dan gramatika yang sesuai pada kehidupan sehari-hari.

Setelah butir-butir materi dirumuskan maka tahap selanjutnya yakni memasukkan butir-butir materi tersebut ke dalam naskah media yang dikembangkan.

**d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan**

Cara menguji kemampuan media pembelajaran *pàopàoxué* siswa disesuaikan dengan pendapat menurut Djiwandono (2008:12), tes bahasa adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan dalam melakukan penilaian dan evaluasi pada umumnya terhadap kemampuan bahasa dengan melakukan pengukuran terhadap kemampuan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Maka dari pendapat Djiwandono di atas melatarbelakangi peneliti membuat format soal objektif, tes bahasa diskret, soal kemampuan tata bahasa, menjodohkan dan mengartikan untuk menguji kemampuan kosakata siswa. Berikut format soal pre-test dan post-test yang dibentuk sesuai dengan konsep menguji kemampuan berbahasa milik Djiwandono.

- a. Soal Objektif
- b. Tes Bahasa Diskret
- c. Soal Tata Bahasa
- d. Soal Menjodohkan
- e. Soal Mengartikan

**e. GBPM (Garis Besar Program Media)**

GBPM merupakan acuan dalam penulisan naskah program media yang dikembangkan. GBPM bertujuan untuk mengetahui jumlah topik yang akan dibuat dalam naskah media agar topik tertata dengan baik sesuai dengan tujuan pengembangan media.

Berikut GBPM media media pembelajaran *pàopàoxué*

Nama mata pelajaran : Bahasa Mandarin

Topik : Keterampilan Berbahasa Mandarin

Deskripsi Topik : Program Ini Berisikan

program media interaktif yang berfungsi untuk

meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin.

Standar Kompetensi : Memperkenalkan

diri dalam bahasa Mandarin

Media : Media Adobe Flash CS6

Judul : Media pembelajaran *pàopàoxué*

Penulis : Kiki Yunda Annisa

Penelaah Materi : Galih Wibisono, B.A., M.Ed

Penelaah Media : Muh Ariffudin Islam, S.Sn.,

M.Sn.

Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasa	Bentuk Penyajian
Mendemonstrasikan tindakan	Dasar-dasar pembelajaran bahasa Mandarin	<i>Hànyǔ Pīnyīn</i> yaitu	Program <i>software Adobe</i>

<p>berupa teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan meminta perhatian, mengecek pemahaman, dan menghargai kinerja yang baik, serta responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi arti kosakata yang terdapat dalam teks dialog mengenai meminta perhatian serta meresponya.</li> <li>• Mempraktikkan cara melafalkan Hānzì kosakata yang terdapat dalam teks dialog mengenai menghargai kinerja yang baik serta meresponnya.</li> <li>• Mengidentifikasi pola kalimat pada teks dialog mengenai mengecek pemahaman serta meresponnya.</li> <li>• Melengkapi isi dan makna dari dialog mengenai meminta perhatian serta meresponya.</li> </ul>	<p>initial (shēng mǔ), final (Yùn mǔ), nada (Shēng diào), Pīnyīn, dan Hānzì</p> <p>Berbicara, menden gar, dan memba ca, menden gar, dan berbica ra kosa kata dan dialog yang terdapa t pada BAB I 你好 Nǐ hǎo dan BAB II 你身体好吗 - nǐ shēntǐ hǎo ma? Buku Bahasa Mandar inconve nsional Chines</p>	<p>Flash CS6 Media pàopàoxué</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menirukan kosakata yang dibacakan oleh guru yang berkaitan dengan meminta perhatian serta meresponya.</li> <li>• Menyusun kalimat yang benar dalam bahasa Mandarin mengenai meminta perhatian serta meresponya.</li> </ul>	<p>e 301 vol. 1 edisi ke 4.</p>	
--	--	--	----------------------------------	--	---	---------------------------------	--

**f. Penulisan Naskah Media**

a. Menu Pembuka

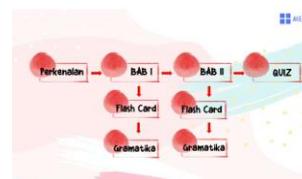


Pada menu pembuka dimulai dari halaman pembuka, halaman pembuka berisikan desain gambar Judul media pembelajaran, karakter pàopào, panel on/ off musik pengiring dan panel untuk memasuki media. Tombol start digunakan untuk akses masuk menuju pada media pembelajaran pàopàoxué seperti gambar dibawah ini.

Selanjutnya membuat menu pembuka yang berisikan empat link panel yakni “materi” yang jika di-klik akan langsung memulai pembelajaran. Kemudian “tujuan” yang jika di-klik akan muncul tampilan berisi tujuan pembelajaran. Kemudian panel bertuliskan “panduan” yang berisikan petunjuk tata cara bermain. Terakhir “profil” yang berisikan profil pengembang dan buku sumber dari media.

b. Menu Materi

Menu materi dalam media pembelajaran pàopàoxué ini memiliki satu materi pembuka yaitu “perkenalan dasar - dasar mempelajari bahasa Mandarin” dan 2 materi inti “basic 1” dan “basic 2”.



Didalam menu materi materi yaitu “perkenalan dasar - dasar mempelajari bahasa Mandarin” berisi

perkenalan dasar bahasa mandarin perkenalan meliputi dasar-dasar belajar mandarin seperti: *initial*, *final*, *Pinyin*, nada, beserta cara pengucapannya sehingga siswa siap untuk memulai materi berikutnya. Setelah selesai menyelesaikan pemahaman materi didalam perkenalan maka siswa melanjutkan masuk ke Materi bab 1 你好 *Nǐ hǎo* (sapaan) Kemudian dilanjutkan masuk ke link *basic 1* pada materi *basic 1* terdapat 3 keterampilan berbahasa yang dikemas dengan *quiz* sehingga siswa dapat mempelajari secara interaktif yaitu keterampilan berbicara, kemudian pada gambar selanjutnya termasuk kedalam keterampilan membaca, dan pada gambar terakhir termasuk kedalam keterampilan mendengar/ dikte.



Dan yang terakhir adalah slide *quiz drag and drop*. *Quiz* ini mampu membantu siswa untuk melakukan penyusunan kosakata. Pertama, siswa diminta untuk mengklik tombol mikrofon untuk mendengarkan kalimat yang telah sesuai dengan kalimat yang benar. Dan siswa diminta untuk menyusun kalimat dengan cara *drag* atau menarik kata ke kotak yang telah disediakan, jika kalimat tidak pada tempat yang benar kata tidak bisa tertempel atau akan otomatis *drop*.

#### c. Menu Penutup



Menu penutup berisikan apresiasi kata ucapan selamat anda telah menyelesaikan *basic 1/ basic 2*. Terdapat panel ok pada sisi tengah untuk kembali ke menu materi.

#### g. Revisi Produk

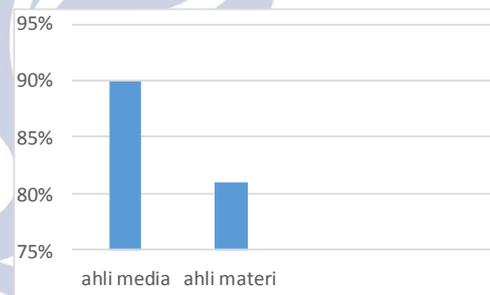
Tahap ini berisi hasil validasi media yang telah divalidasi oleh validator media ahli materi dan ahli media. Media *pàopàoxué* mengalami perombakan pada isi, gambar dan tulisan. Masukan-masukan dari ahli media dan materi kemudian diperbaiki untuk direvisi. Saran yang diterima antara lain sebagai berikut.

- Salahnya penulisan karakter Mandarin pada beberapa bagian media.
- Salahnya penulisan naskah pada beberapa bagian media.
- Adanya bagian-bagian yang harus dikurangi dan ditambah.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran *Pàopàoxué*

### a. Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Pada tahap validasi media ahli media ini penilaian meliputi aspek pada fisik media. Misalnya pada desain gambar, kesesuaian warna, efek, dan suara. Penilaian berupa pemberian lembar penilaian dimana berisikan penilain tertutup yakni validator memilih tiga kriteria penilaian. Tingkat penilaian paling tinggi diwakilkan dengan angka 4 yakni sangat baik, 3 yakni mewakili baik, 2 mewakili cukup baik dan 1 mewakili belum baik. Para ahli media dipersilahkan mengisi lembar penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian. Data yang diperoleh dari hasil penilaian oleh para ahli kemudian dianalisis dengan menggunakan perbandingan skala Likert sehingga mendapatkan hasil pada tabel di bawah ini.



Dari hasil perbandingan pada grafik di atas, maka penilaian pada kedua hasil nilai terdapat pada interval antara 81% - 100%. Batas penilaian ini menggunakan skala *Likert*. Hasil persentase keseluruhan berada pada kriteria persentase sangat kuat. Sehingga dari kesimpulan hasil kriteria di atas dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran *pàopàoxué* sangat kuat baik pada penilaian aspek media dan materi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *pàopàoxué* telah layak dan berkualitas sebagai media yang dikembangkan.

## 3. Efektifitas Media Pembelajaran *Pàopàoxué*.

### a. Hasil Uji Coba Terbatas

Tes uji coba pada kelas X-OTKP 2 didapatkan nilai dari *pre-test* dan *post-test*. Hasil nilai tes dibandingkan dengan batas nilai minimal ketuntasan SMK PGRI 13 Surabaya sebesar 75. Kemudian dihitung keseluruhan nilai rata-rata kedua kelas. Hasil rata-rata kedua kelas dihitung kembali menggunakan

rumus t-signifikan untuk mengetahui keefektifitasan media terhadap nilai siswa. Setelah mengetahui rata-rata keseluruhan, hasil nilai dihitung kembali menggunakan rumus Arikunto (2010:349). Berikut rincian hasil perhitungan yang di dapat.

Deskripsi	Kelas X-OTKP 2
Mean Deviasi (Md)	13.96
Kuadrat Deviasi ( $\Sigma x^2d$ )	7194.92
t-signifikansi (t)	4.47
Jumlah Subjek (N)	29

Dimulai pada uji coba pada kelas X-OTKP 2 nilai t-signifikan yang diperoleh sebesar 4.47. Kemudian dibandingkan dengan t-signifikan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0.05$ ), yaitu sebesar 1.7. Berdasarkan kriteria nilai (t) pada kelas uji coba =  $4.47 > t(5\%, df = 28) 1.7$  menjadi  $4.47 > 1.7$  didapatkan kesimpulan bahwa pada uji coba terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran bahasa Mandarin bab 1 你好 *nǐ hǎo* dan bab 2 你身体好吗 - *nǐ shēntǐ hǎo ma?* dengan menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué*. dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué*.

Selain itu melalui angket penilaian observasi juga dapat diketahui bagaimana hasil pengamatan selama kegiatan uji coba berlangsung. Adapun hasil yang didapat dari pengolahan data yakni pada uji coba mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 93%. Dimana hasil dari uji coba terdapat pada batas kriteria sangat kuat dengan menggunakan skala *Likert*. Batas interval persentase telah memenuhi pada kriteria sangat kuat yakni dimulai dari 100% hingga 81%. Sehingga dapat disimpulkan dari uji coba bahwa siswa mampu bekerjasama dengan baik ketika uji coba berlangsung dan sangat terlihat bahwa terdapat peningkatan aktifitas dan motivasi ketika uji coba terbatas media pembelajaran *pàopàoxué* berlangsung.

#### 4. Respon Siswa

##### a. Analisis angket respon dan wawancara siswa

###### a) Respon siswa

Melalui hasil respon dapat diketahui bagaimana tanggapan siswa melalui pernyataan yang telah dipilih dalam angket tertutup yang telah diberikan kepada siswa. Pendapat siswa sebagai penguat hasil dari kelayakan dan kualitas media pembelajaran *pàopàoxué* yang telah dikembangkan. Karena media

langsung diujicobakan kepada siswa SMK PGRI 13 Surabaya maka respon siswa sangat dibutuhkan untuk mendukung kesimpulan dari hasil uji coba mengenai kelayakan dan kualitas media pembelajaran *pàopàoxué*.

Tahap pertama yakni mengumpulkan data-data dari hasil angket respon pada uji coba. Pada uji coba didapatkan hasil keseluruhan sebesar 92.24%. Jika dari hasil uji coba dapat diamati dengan menggunakan skala *Likert* hasil berada pada batas skala pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat kuat.

Dengan melihat dari hasil uji coba dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas media pembelajaran *pàopàoxué* dapat dikatakan layak dan berkualitas baik berdasarkan hasil kriteria dengan menggunakan skala *Likert*. Sehingga media pembelajaran *pàopàoxué* merupakan media media interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pada pembelajaran keterampilan berbahasa Mandarin di SMK.

###### b) Hasil Wawancara siswa

Hasil wawancara siswa yang didapat pada uji coba menyatakan bahwa media pembelajaran *pàopàoxué* merupakan media yang interaktif dan sangat menarik. Format yang ditampilkan berhasil menciptakan suasana menyenangkan.

Hasil dari wawancara disimpulkan bahwa siswa sangat menyukai belajar sambil bermain karena belajar menjadi tidak terasa tegang dan bosan. Secara tidak langsung siswa menjadi hafal kosakata yang terdapat dalam *pàopàoxué* tanpa harus menghafalkannya dan mampu mengimplementasikannya. *Pàopàoxué* mampu menjadikan siswa lebih mandiri karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

## PENUTUP

### Simpulan

Setelah melalui tahap-tahap dan proses penelitian serta pembahasan mengenai hasil penelitian terhadap media pembelajaran *pàopàoxué* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin, maka sebagai jawaban dari rumusan masalah dimana telah terdapat hasil dari pembahasan dan analisis data, diambil kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini. Adapun simpulan yang didapat yakni sebagai berikut.

1) Alur pengembangan media pembelajaran *pàopàoxué* telah sesuai dengan alur pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Alur pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa akan media, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan,

perancangan GBPM, penulisan naskah, validasi kelayakan media dan revisi hasil validasi media.

- a) Aspek kevalidan *pàopàoxué* dibuktikan dari hasil penilaian validasi pada ahli media yakni sebesar 90%. Sedangkan pada hasil validasi ahli materi yakni sebesar 81%. Penilaian pada kedua hasil terdapat pada interval antara 81% - 100%. Batas penilaian ini menggunakan skala *Likert*. Hasil persentase keseluruhan berada pada kriteria persentase sangat kuat. Sehingga dari kesimpulan hasil kriteria di atas dapat diketahui bahwa kualitas media pembelajaran *pàopàoxué* sangat baik pada penilaian aspek media dan materi.
- b) Aspek keefektifan media pembelajaran *pàopàoxué* dinyatakan sangat baik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin di SMK. Dimulai pada uji coba pada kelas X- OTKP 2 nilai t-signifikan yang diperoleh sebesar 4.47. Kemudian dibandingkan dengan t-signifikan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5 % ( $\alpha = 0.05$ ), yaitu sebesar 1.7. Berdasarkan kriteria nilai (t) pada kelas uji coba =  $4.47 > t(5\%, df = 28) 1.7$  menjadi  $4.47 > 1.7$  didapatkan kesimpulan bahwa pada uji coba terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran bahasa Mandarin bab 1 你好 *nǐ hǎo* dan bab 2 你身体好吗 - *nǐ shēntǐ hǎo ma?* dengan menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué*. dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué*.

Selain itu melalui angket penilaian observasi juga dapat diketahui bagaimana hasil pengamatan selama kegiatan uji coba berlangsung. Adapun hasil yang didapat dari pengolahan data yakni pada uji coba mendapatkan persentase keseluruhan sebesar 93%. Dimana hasil dari uji coba terdapat pada batas kriteria sangat kuat dengan menggunakan skala *Likert*. Batas *interval* persentase telah memenuhi pada kriteria sangat kuat yakni dimulai dari 100% hingga 81%. Sehingga dapat disimpulkan dari uji coba bahwa siswa mampu bekerjasama dengan baik ketika uji coba berlangsung dan sangat terlihat bahwa terdapat peningkatan aktifitas dan

motivasi ketika uji coba terbatas media pembelajaran *pàopàoxué* berlangsung.

- 2) Respon siswa mengenai media pembelajaran *pàopàoxué* dinyatakan sangat baik dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Mandarin di SMK. Hal ini dibuktikan melalui hasil pada uji coba didapatkan hasil keseluruhan sebesar 92.24%. hasil dari uji coba dapat diamati dengan menggunakan skala yang berada pada batas skala pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat kuat. Dengan melihat dari hasil persentase kelas uji coba dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas media pembelajaran *pàopàoxué* dapat dikatakan layak dan berkualitas baik.
- 3) Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué*. Hal ini dibuktikan dengan didapatkan hasil rata-rata kemampuan siswa kelas X- OTKP 2 sebelum menggunakan media pembelajaran *pàopàoxué* yakni sebesar 79,93. Hasil rata-rata *post-test* yakni mendapatkan nilai sebesar 93.89. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pàopàoxué* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X- OTKP 2.

#### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti bagi pengajar bahasa Mandarin yaitu :

- 1) Media pembelajaran *pàopàoxué* diharapkan bisa digunakan pada masyarakat umum tidak hanya pada siswa SMK. Sehingga masyarakat luar yang tertarik dalam mempelajari bahasa Mandarin juga dapat menggunakan keterampilan berbahasa Mandarin.
- 2) Sebaiknya pada saat memainkan media pembelajaran *pàopàoxué* ini, disesuaikan dengan kemampuan yang ada tanpa harus melihat buku atau kamus agar proses pembelajaran lebih baik dan paham.
- 3) Media pembelajaran *pàopàoxué* merupakan penciptaan media permainan interaktif pertama maka diperlukan perbaikan lagi serta uji coba kembali yang lebih meluas untuk mengoptimalkan hasil penelitian selanjutnya.
- 4) Materi dalam media pembelajaran *pàopàoxué* dapat dikembangkan lagi tidak hanya pada bab 1 你好 *nǐ hǎo* dan bab 2 你身体好吗 - *nǐ shēntǐ hǎo ma?* saja juga dapat diperluas ke pembahasan materi lainnya dalam pengembangan berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa* Edisi Revisi. Jakarta: PT Indeks.

Mintowati. 2017. "Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif". *Jurnal Cakrawala Mandarin. Asosiasi Program Studi Bahasa Mandarin Indonesia (Online), Vol 1, No. 1*, (<http://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/view/25/11>), diakses pada 26 Juli 2019.

Riduwan dan Sunarto. 2014. *Pengantar Statistika: untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Badung: CV Wacana Prima

[www.kurikulumnasional.net/](http://www.kurikulumnasional.net/) diakses pada tanggal 14 april 2019 jam 20.32

[http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa\\_Mandarin](http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Mandarin) di akses pada tanggal 14 September 2019

<http://www.sil.org/lingualinks> di akses pada tanggal 4 Januari 2020

