

**PENGEMBANGAN *FLASHCARD HANZI* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *HANZI*  
PADA SISWA KELAS X IPA 1 SMA DHARMA WANITA SURABAYA**

**ARTIKEL ILMIAH**



**Oleh:**

**Siti Khasanatul Khuluq**

**18020774012**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA MANDARIN  
PRODI S1 PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN  
2023**

**PENGEMBANGAN *FLASHCARD HANZI* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *HANZI*  
PADA SISWA KELAS X IPA 1 SMA DHARMA WANITA SURABAYA**

**ARTIKEL ILMIAH**

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Bahasa Mandarin**

**Oleh:**

**Siti Khasanatul Khuluq**

**18020774012**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA MANDARIN  
PRODI S1 PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN**

**2023**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET DAN  
TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Lidah Wetan dan Ketintang  
Surabaya 60231  
T: +6231-8280009, +6231-8275458  
F: +6231-8275458

**LEMBAR PERSETUJUAN PENILAIAN ARTIKEL**

Yang bertanda tangan di bawah ini

NIP : 196103231986012001

Nama : Dr. Mintowati, M.Pd.

adalah Dosen Pembimbing dari mahasiswa

NIM : 18020774012

Nama : SITI KHASANATUL KHULUQ

Angkatan : 2018

Fakultas : FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Prodi : S1 Pendidikan Bahasa Mandarin

dengan ini menyetujui bahwa artikel dengan judul dibawah ini untuk dinilai

Judul : Pengembangan Flashcard Hanzi sebagai Media Pembelajaran Hanzi pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA  
Artikel : Dharma Wanita Surabaya

Demikian permohonan ini. Atas kerja sama yang baik, saya sampaikan terima kasih.

Surabaya, 14 Desember 2022  
Dosen Pembimbing

Dr. Mintowati, M.Pd.  
NIP 196103231986012001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA MANDARIN  
Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah Wetan Unesa, Surabaya 60213  
Telepon : +6231-7522876, Faksimil : +6231- 7522876  
Laman : <http://fbs.unesa.ac.id>, email : [bahasamandarin@unesa.ac.id](mailto:bahasamandarin@unesa.ac.id).

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Khasanatul Khuluq  
NIM : 18020774012  
Fakultas / Prodi : Bahasa dan Seni / S1 Pendidikan Bahasa Mandarin  
Judul artikel : Pengembangan Flashcard Hanzi sebagai Media Pembelajaran Hanzi pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya

Telah dilakukan **Uji Plagiasi** pada artikel diatas dengan hasil persentasi plagiasi : 8 % (bukti hasil turnitin terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 16 Desember 2022

Kalab Jurusan

Mahasiswa

  
Mamik Tri Wedawati, SS., M.Pd.  
NIP 198205082006042001

  
Siti Khasanatul Khuluq  
NIM 18020774012

Mengetahui,  
Ketua Jurusan

  
**Dr. Anas Ahmadi, M.Pd.**  
NIP 19800511008121001

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA MANDARIN**  
Alamat : Gedung T8, Kampus Lidah Wetan Surabaya

---

**SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN ARTIKEL ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Khasanatul Khuluq  
Tempat, tanggal lahir : Gresik, 21 Februari 2000  
Nim : 18020774012  
Program Studi / Angkatan : S1 Pendidikan Bahasa Mandarin / 2018  
Alamat : Jl. Sumur Wayu RT.15/RW.04, Ds.  
Lowayu, Kec. Dukun, Kab. Gresik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Artikel ilmiah yang diajukan ini benar-benar hasil karya sendiri (tidak berdasarkan pada data palsu atau hasil plagiasi/jiplakan atau autoplajiasi)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 11 Januari 2023

Yang menyatakan,



Siti Khasanatul Khuluq

NIM 18020774012

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh : Siti Khasanatul Khuluq  
NIM : 18020774012  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Mandarin  
Waktu Penilaian : Jumat, 6 Januari 2023  
Judul : Pengembangan *Flashcard Hanzi* sebagai Media Pembelajaran *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya

Dewan Penguji,

1. Galih Wibisono, B.A., M.Ed.  
NIP 198209172014041001
2. Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.  
NIP 196307251990021001
3. Dr. Mintowati, M.Pd.  
NIP 196103231986012001



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Trisakti, M.Si.  
NIP 196509281991032001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra  
Mandarin Unesa



Dr. Anas Ahinadi, M.Pd.  
NIP 198005112008121001

**Pengembangan *Flashcard Hanzi* sebagai Media Pembelajaran *Hanzi*  
pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya**

**Siti Khasanatul Khuluq**

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[sitikhasanatul.18012@mhs.unesa.ac.id](mailto:sitikhasanatul.18012@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Mintowati, M. Pd.**

[mintowati@unesa.ac.id](mailto:mintowati@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran *hanzi*. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flashcard hanzi*, mendeskripsikan hasil validasi media *flashcard hanzi*, dan mendeskripsikan keefektifan media *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran *hanzi*. Jenis penelitian yang dilakukan peneliti yaitu jenis penelitian pengembangan atau *R&D (Research and Development)* dengan model pengembangan media dari Sugiyono. Subjek penelitian ini adalah kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya yang berjumlah 36 siswa. Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket, lembar validasi, serta hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Lembar angket dan lembar validasi dianalisis menggunakan teknik persentase dengan kategori persentase skala Likert, sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan rumus uji t-signifikansi dengan taraf signifikansi 5%. Setelah data dianalisis diperoleh hasil berikut ini. Pada proses pengembangan media tahap potensi dan masalah, angket kebutuhan siswa menunjukkan persentase 93% siswa membutuhkan media pendukung dalam pembelajaran *hanzi*. Pada tahap desain media, materi diambil dari buku paket bahasa Mandarin 汉语教程: 上, kemudian gambar *flashcard hanzi* diperoleh dari visualisasi *hanzi*. Pada tahap revisi media dilakukan berdasarkan saran yang diberikan ahli materi yaitu terkait pemilihan materi pada *flashcard* yang harus disesuaikan dengan materi pada buku paket bahasa Mandarin dan saran ahli media terkait desain gambar media. Pada hasil validasi, lembar validasi diberikan pada validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil validasi materi mendapat skor persentase sebesar 82% yang berarti baik sesuai kategori persentase skala Likert, sedangkan validasi media mendapat skor persentase 90% yang berarti sangat baik sesuai kategori persentase skala Likert. Hal tersebut menunjukkan bahwa *flashcard hanzi* layak digunakan sebagai media pembelajaran *hanzi* dengan perbaikan berdasarkan saran dari kedua validator. Keefektifan media dilihat berdasarkan hasil uji t-signifikansi dengan taraf signifikansi 5% yang memperoleh hasil  $t_0 > t_s$  ( $8,1 > 1,69$ ) yang berarti  $t_0$  signifikan. Sehingga disimpulkan penggunaan *flashcard hanzi* berpengaruh dalam peningkatan pembelajaran *hanzi* siswa. Kemudian hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 93% yang berarti sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *hanzi* menggunakan *flashcard hanzi* dapat diterima positif sebagai media pembelajaran *hanzi* oleh siswa kelas X IPA 1.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, *flashcard hanzi*, pembelajaran *hanzi*.

Universitas Negeri Surabaya  
**Abstract**

This research is a research on the development of hanzi flashcard media as a hanzi learning. The purpose of this development research is to describe the process of developing hanzi flashcard media, describe the validation results of hanzi flashcard media, and describe the effectiveness of hanzi flashcard media as a hanzi learning. The type of research conducted by researchers is development research or R&D (Research and Development) with the media development model from Sugiyono. The subjects of this study were class X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya, which consisted of 36 students. The research data is in the form of quantitative data obtained from questionnaires, validation sheets, as well as the results of the students' pre-test and post-test. Questionnaire sheets and validation sheets were analyzed using the percentage technique with the Likert scale percentage category, while the pre-test and post-test results were analyzed using the t-significance test formula with a significance level of 5%. After the data is analyzed, the following results are obtained. In the process of developing the media in the potential and problem stages, the student needs questionnaire showed a percentage of 93% of students needed supporting media in learning hanzi. At the media design stage, the material was taken from the Chinese package book 汉语教程: 上, then the hanzi flashcard images were obtained from hanzi visualization. At the media revision stage, it was carried out based on the advice given by material experts, namely regarding the selection of material on the flashcard which had to be adapted to the material in the

Chinese language textbook and the advice of media experts regarding the design of media images. On the results of the validation, the validation sheet is given to the material expert validator and the media expert validator. The results of the material validation got a percentage score of 82% which means good according to the Likert scale percentage category, while media validation got a percentage score of 90% which means very good according to the Likert scale percentage category. This shows that hanzi flashcards are appropriate for use as Chinese learning media with improvements based on suggestions from the two validators. The effectiveness of the media was seen based on the results of the t-significance test with a significance level of 5% which obtained  $t_0 > t_s$  ( $8.1 > 1.69$ ) which means  $t_0$  is significant. So it was concluded that the use of Chinese flashcards had an effect on improving students' Chinese learning. Then the results of the student response questionnaire show a percentage of 93% which means very good. Thus, it can be concluded that learning hanzi using hanzi flashcards can be positively accepted as a medium for learning hanzi by students of class X IPA 1.

**Keywords:** Media development, hanzi flashcards, hanzi learning.

## PENDAHULUAN

Bahasa menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia karena bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk manusia berinteraksi satu sama lain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suwarna (2002: 4) bahasa adalah alat utama yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, baik secara individu maupun kelompok. Setiap negara mempunyai bahasa yang berbeda dengan negara lainnya. Maka dari itu, terdapat satu bahasa yang menjadi bahasa internasional, sehingga memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara di dunia. Seiring berkembangnya zaman, mempelajari bahasa asing menjadi hal yang penting dilakukan, karena di tengah derasnya arus globalisasi saat ini, kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa asing sudah menjadi hal yang lumrah terutama dalam dunia kerja. Selain harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris sebagai bahasa internasional, memiliki kemampuan bahasa asing lainnya juga penting salah satunya bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan bahasa resmi negara China yang disebut juga dengan 普通话 *pǔtōnghuà*. Sebagaimana yang dijelaskan Kridalaksana (dalam Aditya, 2017: 129), Mandarin atau *Putonghua* berasal dari dialek Han yaitu salah satu ragam dialek dengan pengguna terbanyak di China, dialek Han menjadi dasar untuk bahasa nasional di negara tersebut. Istilah *Putonghua* hanya dipakai di PRC, sedangkan istilah yang lebih dikenal ialah Mandarin.

Seiring majunya ekonomi China, bahasa Mandarin banyak digunakan dalam dunia kerja terutama bisnis dan perdagangan, sehingga bahasa Mandarin semakin dikenal pada taraf internasional. Oleh sebab itu banyak negara lain yang mulai melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin, salah satunya di Indonesia. Beberapa sekolah di Indonesia menjadikan Bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran wajib maupun muatan lokal (mulok), mulai dari tingkatan TK, SD, SMP, dan SMA baik di sekolah negeri maupun swasta. Dalam Permendikbud 36 tahun 2018

tentang kurikulum 2013, pemerintah mencantumkan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran peminatan bahasa dan budaya pada jenjang SMA/MA. Selain pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah, lembaga-lembaga luar sekolah seperti lembaga bimbel juga menyediakan kursus atau les privat bahasa Mandarin. Menurut Cahyaningtyas, dkk., (2018: 34) terdapat beberapa istilah penting dalam belajar bahasa mandarin yaitu *Hanyu Pinyin*, *Shengdiao* dan *hanzi*. Dalam mempelajari bahasa Mandarin seolah menjadi sebuah tantangan tersendiri karena pelafalannya yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Bahasa Mandarin memiliki 声调 *shēngdiào* yaitu nada bahasa yang berfungsi sebagai pembeda makna dalam kosakata bahasa Mandarin. Selain pelafalan dan nada, dalam bahasa Mandarin juga terdapat 汉字 *hànzi* yaitu huruf Mandarin atau sering disebut dengan karakter Mandarin.

Belajar bahasa Mandarin tidak lepas dari belajar *hanzi*. *Hanzi* memiliki sejarah tersendiri yang panjang dari awal mula terbentuknya hingga yang saat ini digunakan. Aksara Mandarin ditemukan sekitar 5000 tahun lalu, bermula dari aksara gambar (piktograf) yang diukir di atas cangkang kura-kura dan bejana perunggu. Awal mula berkembangnya aksara Mandarin dimulai dari masa Dinasti Shang 3000 tahun lalu. Aksara Mandarin telah mengalami beberapa perubahan dari aksara *jiǎ gǔ wén*, *jīn wén*, *xiǎo zhuàn*, *lishū*, *kǎishū* (Suparto, 2015: 10). Proses terbentuknya aksara Mandarin bermula dari gambar yang dilambangkan atau yang disebut piktograf, kemudian terbentuk menjadi goresan-goresan yang pada akhirnya membentuk sebuah aksara yang kompleks yang disebut aksara Mandarin tradisional. Seiring berjalannya waktu aksara-aksara tradisional tersebut kemudian mengalami proses penyederhanaan sedemikian rupa hingga menjadi aksara Mandarin yang saat ini resmi digunakan.

Sebagaimana yang dijelaskan Shao (dalam Vivin, 2012: 7), *hanzi* mengalami perubahan bertahap dari yang bentuk kompleks menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Perkembangan *hanzi* pertama kali dimulai pada masa Dinasti Shang yang disebut *jia gu wen* yang ditulis pada cangkang kura-kura. Dari *jia gu wen* mengalami proses perkembangan menjadi *jin wen* hingga *xiao zhuan* yang merupakan perkembangan penyederhanaan. Dari *xiao zhuan* mengalami penyederhanaan lagi menjadi *lishu* kemudian mengalami perkembangan lagi menjadi *kaishu*. perubahan pada bentuk *hanzi* cenderung berubah pada struktur dan cara penulisannya. Pada *jia gu wen* dan *jin wen* bentuk *hanzi* masih terlihat kompleks karena merupakan awal mula terbentuknya beberapa aksara tradisional. Kemudian pada perkembangannya sebagian besar aksara tradisional secara perlahan-lahan mengalami proses penyederhanaan dari bentuk karakter *hanzi* yang rumit menjadi karakter *hanzi* yang lebih sederhana.

Menurut buku “Liushu” (dalam Suparto, 2006: 1) pembentukan aksara Mandarin terdiri atas enam cara yaitu: piktograf, ideograf, asosiasi/gabungan, piktofonetik, kemiripan aksara, dan aksara pinjaman. Dari enam proses cara pembentukan aksara Mandarin, aksara piktograf merupakan dasar awal dari pembentukan aksara Mandarin, yang kemudian membentuk radikal yang dapat membentuk aksara mandarin lainnya. Menurut Xu Zhen (dalam Suparto, 2006: 5) aksara piktograf adalah penggambaran aksara sesuai dengan benda sesungguhnya. Contoh penggambaran aksara piktograf Mandarin diantaranya piktograf gunung, bulan, matahari, dll. Berikut contoh gambar proses perubahan piktograf matahari dan bulan menjadi aksara Mandarin.



Gambar 1. Piktograf Mandarin

Banyak pembelajar bahasa Mandarin yang menilai bahwa aksara Mandarin merupakan tulisan yang rumit dan sulit untuk dipelajari. Maka dari itu, mengetahui asal mula terbentuknya *hanzi* merupakan salah satu metode alternatif untuk mengingat bentuk *hanzi*. Pada umumnya pembelajaran bahasa Mandarin yang dilaksanakan di beberapa sekolah hanya sebatas mempelajari dasar-dasar bahasa Mandarin, sehingga tidak seberapa menekankan pada penguasaan menulis maupun menghafal *hanzi*.

Di SMA Dharma Wanita Surabaya, mata pelajaran Bahasa Mandarin termasuk dalam mata pelajaran muatan lokal, seluruh tingkatan kelas mulai dari kelas X, XI, dan XII memperoleh mata pelajaran tersebut. Beberapa siswa kelas X di SMA Dharma Wanita Surabaya menyebut bahwa bahasa Mandarin merupakan bahasa yang sulit untuk dipelajari terutama dalam mengingat *hanzi*, karena tulisannya yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia

maupun bahasa Inggris. Kurangnya pengetahuan siswa tentang *hanzi* membuat siswa kesulitan dalam memahami bahasa Mandarin.

Untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa, memilih media pembelajaran yang sesuai merupakan cara tepat yang dapat digunakan. Secara bahasa media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Media diartikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi (Asnawir, 2002: 11). Sebagaimana yang dijelaskan Munadi (2012: 7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara terencana sehingga tercipta proses belajar mengajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan beberapa pernyataan yang disampaikan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi juga dapat membangun motivasi/minat siswa dalam hal belajar dan juga mempermudah siswa dalam memahami isi materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Pada wawancara peneliti pada guru bahasa Mandarin menyebut bahwa guru menggunakan *power point* dan buku teks sebagai media mengajar. Guru bahasa Mandarin juga menyebut belum menggunakan media pendukung dalam pembelajaran *hanzi*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media yang memudahkan siswa dalam belajar *hanzi*. Pengembangan media pembelajaran adalah usaha penyusunan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran, hendaknya memilih media pembelajaran jenis apa yang akan digunakan. Menurut Arsyad (2013: 34) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat macam kelompok besar yaitu: media audio (pendengaran), media visual (penglihatan), media audio visual dan multimedia. Menurut Sadiman, dkk. (dalam Asnawir, 2002: 136) terdapat langkah-langkah dalam pengembangan media yaitu : (1) menganalisis kebutuhan dan karakter siswa; (2) merumuskan tujuan instruksional secara jelas; (3) merumuskan materi pembelajaran; (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan; (5) menuliskan naskah media; (6) mengadakan tes dan revisi.

Untuk keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran guru menggunakan media sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu kriteria penting dalam pemilihan media adalah isi materi dan kemudahan dalam pembuatan media tersebut. Hal tersebut sama halnya seperti yang dikemukakan oleh

Dick dan Grey (dalam Asnawir, 2002: 126) terdapat empat kriteria dalam pemilihan media. *Pertama* ketersediaan sumber setempat, *kedua* ketersediaan dana, tenaga dan fasilitasnya, *ketiga* faktor yang menyangkut kepraktisan dan ketahanan media yang akan digunakan atau dibuat, *keempat* efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dijelaskan, peneliti memilih mengembangkan salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam kelompok media visual berupa gambar. Media gambar yang dikembangkan peneliti dibuat dalam bentuk *flashcard* karena mudah dibuat dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. *Flashcard* pada umumnya berupa kartu berisi gambar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. *Flashcard* yang dikembangkan peneliti berisi gambar visualisasi *hanzi* yang bertujuan untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran *hanzi* pada siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Peneliti memilih siswa kelas X IPA 1 karena kelas tersebut mendapatkan mata pelajaran bahasa Mandarin, tingkatan kelas X juga masih tergolong pemula dalam belajar bahasa Mandarin dan masih sulit untuk mengingat *hanzi* karena kebanyakan dari mereka belum pernah belajar bahasa Mandarin, sehingga membutuhkan media pendukung dalam belajar *hanzi*.

Menurut Arsyad (dalam Kurniawati, 2014: 37) *flashcard* merupakan kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berisi gambar, teks, maupun simbol yang bertujuan untuk melatih otak kanan dengan mengingat gambar sehingga menambah perbendaharaan kata. Pada umumnya *flashcard* berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan besar kecilnya kelas. Menurut Suyanto (2007: 106) *flashcard* merupakan sebuah kartu yang berisi gambar-gambar yang dibuat menggunakan kertas tebal dan kaku. Berdasarkan pengertian beberapa ahli, dapat disimpulkan pengertian *flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu yang dapat berisi gambar-gambar yang dibuat menggunakan kertas agak tebal dan ukurannya dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi.

*Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis visual. *Flashcard* dapat membantu siswa dalam mengingat informasi baru melalui gambar-gambar yang terdapat pada *flashcard*. Menurut Astro (dalam Ilmia, 2016: 14) *flashcard* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) mudah dibawa, karena ukuran *flashcard* yang relatif kecil sehingga untuk menyimpan dan membawanya tidak membutuhkan tempat yang luas; 2) praktis, karena dalam pembuatannya guru tidak perlu memiliki keahlian khusus. Dalam penggunaannya, *flashcard* dapat digunakan didalam maupun diluar kelas dan juga penggunaannya tidak membutuhkan aliran

listrik sehingga mudah digunakan dimana saja; 3) mudah diingat, *flashcard* menyajikan gambar-gambar yang dapat juga dikombinasikan dengan teks sehingga memudahkan siswa dalam mengingat serta mengenali suatu konsep; 4) menyenangkan, dalam penggunaannya media *flashcard* dapat digunakan sebagai media permainan seperti tebak gambar.

Media yang akan dikembangkan peneliti yaitu *flashcard hanzi*. Media ini digunakan sebagai media pendukung saat pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin. *Flashcard hanzi* menampilkan sebuah gambar nyata dari *hanzi*, sehingga siswa mudah untuk mengingat bentuk dan arti dari *hanzi* tersebut. Pada proses pengkajian teori mengenai pengembangan *flashcard hanzi*, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mendasari peneliti untuk membuat media pembelajaran *flashcard hanzi*.

Pertama yaitu penelitian berjudul “Visualisasi Tulisan 14 *Hanzi* Dasar Berupa Piktograf Sebagai Metode Belajar Mudah Mengenal Aksara China” yang dilakukan oleh Sri Retnoningsih, Naomi, dan Ihsan (2015). Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan metode belajar mudah untuk mengenal *hanzi* melalui visualisasi *hanzi*. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama merupakan penelitian pengembangan *hanzi* untuk mempermudah dalam belajar *hanzi*. Sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari segi hasil pengembangan. Dalam penelitian Sri Retnoningsih, dkk. dijelaskan bahwa *hanzi* divisualisasikan dalam bentuk gambar piktograf untuk digunakan sebagai metode belajar mengenal *hanzi* melalui cerita mengenai asal mula terbentuknya *hanzi*. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan media pembelajaran *hanzi* dalam bentuk *flashcard hanzi*.

Kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syaylah Qonitatillah (2020) dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* pada Siswa Kelas X IPS SMA Maarif NU Pandaan”. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu dari jenis penelitian yang merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *hanzi*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu dari media yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran kartu pintar *hanzi* yang digunakan sebagai media pembelajaran urutan menulis *hanzi* dengan subjek penelitian kelas X IPS 1 SMA MAARIF NU Pandaan, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pengembangan media *flashcard hanzi* yang digunakan sebagai media pembelajaran *hanzi* dengan subjek penelitian kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut mendasari peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis visual yaitu *flashcard hanzi* yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari *hanzi*. *Flashcard hanzi* adalah sebuah kartu yang berisi gambar-gambar dari hasil visualisasi *hanzi*. Beberapa *hanzi* dalam bahasa Mandarin akan divisualisasikan dalam gambar nyata sehingga memudahkan siswa dalam menghafal dan mengingat bentuk-bentuk *hanzi*. *Flashcard hanzi* yang akan dibuat oleh peneliti berukuran 15x15 cm. Ukuran tersebut menyesuaikan dengan kelas dan jumlah siswa yang dihadapi.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

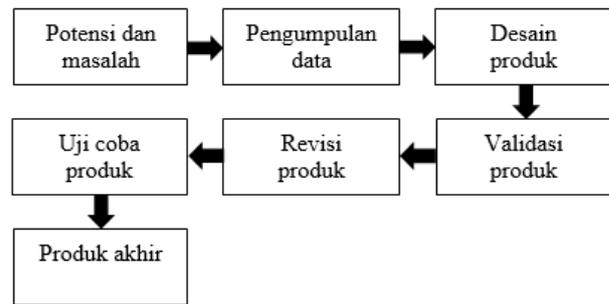
1. Mendeskripsikan proses pengembangan *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran *hanzi* pada siswa kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya tahun ajaran 2021/2022.
2. Mendeskripsikan kevalidan *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran *hanzi* pada siswa kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya tahun ajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan keefektifan *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran *hanzi* pada siswa kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya tahun ajaran 2021/2022.

## METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D (*research and development*). Menurut Sugiyono (2019: 396) metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk merancang dan menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Mandarin dari *hanzi* yang divisualisasikan berupa gambar, kemudian dikemas dalam bentuk kartu bergambar (*flashcard*). Media ini digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran *hanzi* yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menghafal dan mengingat bentuk *hanzi*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Sugiyono karena mudah diaplikasikan. Model pengembangan Sugiyono terdiri atas sepuluh tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) ujicoba pemakaian, (6) revisi produk, (7) ujicoba awal, (8) revisi desain, (9) revisi produk, (10) produksi massal (Sugiyono, 2019: 404). Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media dan keefektifan media dalam

pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin, peneliti memodifikasi langkah-langkah dalam pengembangan media *flashcard hanzi* seperti yang terdapat pada gambar bagan berikut ini.



Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya yang berjumlah 36 siswa. Subjek uji coba ditentukan berdasarkan karakteristik dan kemampuan siswa yang berbeda-beda, yang diketahui berdasarkan hasil wawancara pada guru pengajar sebelumnya. Data penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket, lembar penilaian validator ahli media dan materi, serta nilai *pre-test* dan *post-test* siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1) Lembar angket

Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket tertutup yang berisi pertanyaan atau pernyataan. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan *flashcard hanzi* yaitu angket kebutuhan siswa dan angket respon siswa. Angket kebutuhan siswa diberikan sebelum penggunaan media *flashcard hanzi* karena bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan awal siswa serta masalah dan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin. Sedangkan angket respon siswa diberikan setelah uji coba media *flashcard hanzi*. Angket respon siswa berisi pertanyaan terkait tampilan media dan kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard hanzi*, angket respon siswa juga digunakan sebagai salah satu cara untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *flashcard hanzi*.

### 2) Lembar validasi

Dalam penelitian ini terdapat dua macam validasi yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Lembar validasi materi diberikan pada ahli materi yaitu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin untuk memperoleh data kevalidan materi. Kemudian lembar validasi media diberikan kepada ahli media pembelajaran untuk memperoleh data kevalidan media *flashcard hanzi*. Lembar validasi media dan

materi menggunakan data angket tertutup dengan menggunakan kriteria penilaian berdasarkan skala likert, sebagai berikut.

Nilai skala	Penilaian
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Kemudian data dari lembar validasi ahli materi dan media dianalisis menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase yang dicari

Skor maksimum = skor maksimal seluruh komponen

Setelah data lembar validasi materi dan media dianalisis, akan dikategorikan sesuai kriteria penilaian persentase skala Likert, sebagai berikut.

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

### 3) Uji kompetensi siswa

Uji kompetensi siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan memberi *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa digunakan untuk memperoleh data keefektifan penggunaan media. Kemudian hasil tes siswa akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus berikut, (Arikunto, 2010: 349).

#### a) Menghitung nilai rata-rata

Nilai rata-rata diperoleh dari jumlah nilai *pre-test* dan *post-test* dibagi jumlah siswa dengan menggunakan rumus berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = mean

$\sum x$  = jumlah nilai

N = jumlah siswa

#### b) Menghitung mean deviasi

Setelah diperoleh nilai rata-rata kemudian menghitung mean deviasi menggunakan rumus berikut.

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean deviasi

$\sum d$  = jumlah selisih nilai *pre-test* dan *post-test*

N = jumlah siswa

#### c) Menghitung t-signifikasi

Setelah itu mencari hasil t-signifikasi dengan rumus berikut.

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

Keterangan:

Md = mean deviasi

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan *flashcard hanzi* menjawab tiga rumusan masalah penelitian dari data penelitian yang telah dianalisis dengan menggunakan metode yang telah dijelaskan, yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media *flashcard hanzi*, mendeskripsikan hasil validasi media *flashcard hanzi* dan mendeskripsikan keefektifan media *flashcard hanzi*.

### Hasil Penelitian

#### 1. Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media yang dilakukan peneliti berdasarkan model pengembangan dari Sugiyono, yang tahap-tahap pengembangannya telah dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut ini:

##### a. Potensi dan masalah

Analisis potensi dan masalah atau analisis kebutuhan merupakan tahap awal dari langkah-langkah pengembangan media yang dikemukakan oleh Sugiyono.

Pada penelitian ini, analisis kebutuhan diawali peneliti dengan melakukan wawancara pada guru bahasa Mandarin kelas X IPA 1 di SMA Dharma Wanita Surabaya. Wawancara tersebut meliputi bagaimana karakteristik siswa, minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin, kesulitan siswa dalam belajar bahasa Mandarin, kesulitan siswa dalam

belajar *hanzi* bahasa Mandarin serta standar nilai KKM bahasa Mandarin kelas X di SMA Dharma Wanita Surabaya.

Hasil wawancara tersebut sebagai berikut, jumlah keseluruhan siswa kelas X IPA 1 sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Karakteristik siswa kelas X IPA 1 cukup aktif. Minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin cukup tinggi meskipun mengalami beberapa kesulitan dalam memahami bahasa Mandarin terutama *hanzi*. Siswa masih kesulitan dalam menghafal dan mengingat bentuk-bentuk *hanzi* sehingga diperlukan media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam menghafal bentuk-bentuk *hanzi*. Buku paket yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin adalah 汉语教程: 上 *hànyǔ jiàochéng: shàng* dan materi yang saat ini dipelajari adalah 第六课, 我学习汉语 *dì liù kè, wǒ xuéxí hànyǔ* yaitu materi mengenai pengenalan diri serta nama-nama negara dalam bahasa Mandarin. Standar nilai KKM untuk kelas X di SMA Dharma Wanita Surabaya adalah 75.

Selanjutnya, untuk mengetahui kebutuhan awal siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin, peneliti membagikan angket kebutuhan siswa pada siswa kelas X IPA 1 yang berisi lima pernyataan. Berikut adalah pernyataan dalam angket kebutuhan siswa dan jawaban siswa serta hasil persentasenya.

**Tabel 1.1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.**

No.	Butir	Jawaban	Skor
1	Saya memiliki minat yang tinggi dalam belajar bahasa Mandarin.	Y = 30	83%
		T = 6	17%
2	Bahasa Mandarin sulit untuk dipelajari.	Y = 29	81%
		T = 7	19%
3	Kesulitan yang saya alami adalah belajar <i>hanzi</i> .	Y = 36	100%
		T = 0	0%
4	Kesulitan yang saya alami adalah mengingat bentuk-bentuk <i>hanzi</i> .	Y = 36	100%
		T = 0	0%
5	Saya membutuhkan media pembelajaran	Y = 36	100%

	untuk mempermudah menghafal bentuk-bentuk <i>hanzi</i> .	T = 0	0%
--	--	-------	----

Hasil angket kebutuhan siswa butir pernyataan nomor 1 menunjukkan 83% siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar bahasa Mandarin. Butir pernyataan nomor 2 menunjukkan 81% siswa merasa bahasa Mandarin sulit untuk dipelajari. Butir pernyataan nomor 3 menunjukkan 100% siswa mengalami kesulitan dalam belajar *hanzi*. Butir pernyataan nomor 4 menunjukkan 100% siswa mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk-bentuk *hanzi*. Butir pernyataan nomor 5 menunjukkan 100% siswa membutuhkan media pembelajaran pendukung yang mempermudah mereka dalam belajar *hanzi* serta mengingat bentuk-bentuk *hanzi*.

#### b. Desain Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya yaitu membuat desain media *flashcard hanzi*. *Flashcard hanzi* adalah sebuah kartu yang berisi gambar-gambar *hanzi* yang diambil berdasarkan materi kosakata yang tengah dipelajari saat ini. Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan media *flashcard hanzi*.

Pertama yaitu menentukan materi yang akan dibuat dalam *flashcard hanzi*. Materi pembelajaran dalam pengembangan media *flashcard hanzi* diambil dari buku paket bahasa Mandarin 汉语教程: 上 *hànyǔ jiàochéng: shàng* yang digunakan sebagai buku ajar pada siswa kelas X di SMA Dharma Wanita Surabaya. *Flashcard hanzi* digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk materi (第六课, 我学习汉语 *dì liù kè, wǒ xuéxí hànyǔ*). Materi tersebut berisi tentang pengenalan diri dan nama-nama negara dalam bahasa Mandarin, hal tersebut sesuai dengan KD 3.2 yang berisi memberi dan meminta informasi terkait jati diri. Dalam pengembangan media ini, peneliti akan menyajikan gambar-gambar *hanzi* dalam bentuk *flashcard* sesuai dengan kosakata yang terdapat dalam materi 第六课, 我学习汉语 *dì liù kè, wǒ xuéxí hànyǔ*. Berikut adalah tabel kosakata materi yang digunakan dalam media *flashcard hanzi*.

**Tabel 1.2 Materi *Flashcard Hanzi***

No.	Hanzi	Pinyin	Arti
1	问	wèn	bertanya
2	贵	guì	mahal
3	姓	xìng	marga
4	叫	jiào	panggilan /sebutan
5	名	míng	nama
6	字	zì	(名字) nama

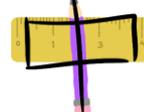
7	国	guó	negara
8	中	zhōng	(中国) Negara Cina
9	法	fǎ	(法国) Negara Perancis
10	日	rì	matahari
12	人	rén	orang
13	学	xué	belajar
14	习	xí	(学习) belajar
15	汉	hàn	(汉字) huruf Mandarin
16	书	shū	buku
17	谁	shéi	siapa
18	文	wén	bahasa
19	老	lǎo	tua
20	师	shī	(老师) guru

Kedua yaitu menentukan ukuran *flashcard hanzi* yang dibuat dengan menyesuaikan seberapa banyak siswa dalam satu kelas pembelajaran. Media *flashcard hanzi* yang dibuat peneliti berbentuk persegi berukuran 15x15 cm, ukuran ini menyesuaikan dengan subjek uji coba siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 36 siswa.

Ketiga yaitu merealisasikan semua *hanzi* yang terdapat dalam tabel kosakata materi 第六课, 我学习汉语 kedalam bentuk gambar. Gambar *hanzi* disesuaikan dengan makna dari *hanzi* tersebut, sehingga siswa lebih mudah untuk menghafal *hanzi* yang dipelajari. Berikut adalah tabel hasil visualisasi *hanzi* kedalam bentuk gambar.

Tabel 1.3 Visualisasi Hanzi

	Visual		Visual
1	问 	11	本 
2	贵 	12	人 
3	姓 	13	学 
4	叫 	14	习 

5	名 	15	汉 
6	字 	16	书 
7	国 	17	谁 
8	中 	18	文 
9	法 	19	老 
10	日 	20	师 

Tahapan terakhir yaitu mencetak *flashcard hanzi*. *Flashcard hanzi* dicetak menggunakan kertas *art paper* 310 gr. karena kertas tersebut tebal dan sedikit kaku sehingga cocok digunakan untuk membuat *flashcard hanzi*.

### c. Validasi Media Flashcard Hanzi

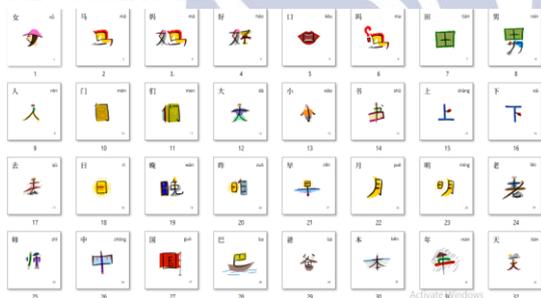
Sebelum digunakan sebagai media pembelajaran, media *flashcard hanzi* terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu validasi materi ke dosen ahli materi bahasa Mandarin. Peneliti melakukan validasi materi ke salah satu dosen Bahasa Mandarin Unesa yaitu Hans Yosef Tandra Dasion, B. Ed., M. TCFL. Saran yang diberikan dosen ahli materi adalah menggunakan kosakata yang ada pada materi yang dipilih yaitu bab 6, serta memberikan *hanzi* dan *pinyin* disetiap *flashcard* agar siswa mudah memahaminya. Saran tersebut digunakan sebagai perbaikan untuk materi pembelajaran dalam media *flashcard hanzi*.

Setelah validasi materi langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan validasi media ke ahli media yaitu A. Subairi S.Pd. yang bekerja sebagai ketua tim desain grafis di salah satu perusahaan penerbit buku di Surabaya. Saran yang diberikan yaitu mengenai perbaikan beberapa desain gambar *flashcard hanzi* dan tampilan gambar *hanzi* untuk lebih detail dan terlihat lebih nyata, serta memperbesar ukuran gambar *hanzi* yang ditampilkan dalam *flashcard*. Saran tersebut digunakan peneliti untuk perbaikan *flashcard hanzi* sebelum media diaplikasikan pada siswa.

d. Revisi Media

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan revisi pada media *flashcard hanzi* yang telah diberi saran dan masukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Revisi tersebut meliputi, menggunakan kosakata sesuai materi, menambahkan *hanzi* dan *pinyin* disetiap *flashcard*, memperjelas desain gambar *hanzi* serta memperbesar gambar *hanzi* pada *flashcard*. Berikut adalah desain *flashcard hanzi* sebelum dan sesudah revisi.



Gambar Flashcard Hanzi Sebelum Revisi.



Gambar Flashcard Hanzi Sesudah Revisi.

e. Uji Coba Media *Flashcard Hanzi*

Media *flashcard hanzi* yang sudah direvisi, kemudian diujicobakan kepada siswa. Uji coba tahap pertama yaitu uji coba terbatas kepada 5 siswa kelas X IPA 1 untuk mendapatkan masukan dan saran yang digunakan untuk menyempurnakan media *flashcard hanzi*. Dari hasil uji coba terbatas, saran dan masukan yang didapatkan mengenai perbaikan tampilan *flashcard hanzi* yaitu memperjelas goresan *hanzi* pada ilustrasi gambar untuk memudahkan siswa memahami gambar

*hanzi* yang ditampilkan, serta pengelolaan waktu saat penerapan media *flashcard hanzi*.

Uji coba kedua dilakukan setelah revisi media pada uji coba terbatas. Uji coba kedua diterapkan pada seluruh siswa kelas X IPA 1 yang berjumlah 36 siswa untuk memperoleh data keefektifan penggunaan media *flashcard hanzi* dalam pembelajaran menghafal *hanzi* pada siswa kelas X IPA 1. Hasil analisis data mengenai keefektifan penggunaan *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran menghafal *hanzi* akan dijelaskan pada hasil pembahasan ketiga.

2. Hasil Validasi Media *Flashcard Hanzi*

Untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran, maka *flashcard hanzi* terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli materi dan media. Hasil validasi *flashcard hanzi* diperoleh dari lembar validasi materi dan lembar validasi media berikut ini:

a. Validasi Materi

Materi pembelajaran untuk media *flashcard hanzi* divalidasi oleh dosen ahli materi yaitu Hans Yosef Tandra Dasion, B. Ed., M. TCFL. selaku dosen di jurusan Bahasa Mandarin Unesa. Validasi materi dilakukan untuk menguji kelayakan materi pada media *flashcard hanzi*. Berikut adalah tabel hasil validasi materi.

Tabel 2.1 Hasil Validasi Materi.

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator yang harus dikuasai siswa	4
3	Kesesuaian topik dengan materi	5
4	Kedalaman materi yang disampaikan	3
5	Kesesuaian materi dengan kebenaran keilmuan	4
6	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa	3
7	Ketepatan urutan penyampaian materi	5
8	Kesesuaian contoh dengan materi yang disampaikan	4
<b>Total skor</b>		<b>32</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi materi, total skor pada lembar validasi sebesar 32, jadi

persentase yang didapat yaitu total skor 32 dibagi jumlah maksimal skor 40 dikali 100% sama dengan 82% yang berarti baik.

b. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media yaitu A. Subairi S.Pd. Validasi media dilakukan untuk menguji kelayakan media *flashcard hanzi* sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil validasi media.

**Tabel 2.2 Hasil Validasi Media.**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan desain sesuai dengan materi	5
2	Desain media menarik	5
3	Kesesuaian ukuran gambar pada flashcard	3
4	Kualitas gambar jelas	5
5	Kesesuaian gambar dengan materi	5
6	Kejelasan gambar dalam mengungkapkan makna materi	4
<b>Total skor</b>		<b>27</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi media, total skor pada lembar validasi sebesar 27, jadi persentase yang didapat yaitu total skor 27 dibagi jumlah maksimal skor 30 dikali 100% sama dengan 90% yang berarti sangat baik.

**3. Keefektifan Media *Flashcard Hanzi***

Keefektifan penggunaan *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin, dinilai berdasarkan uji kompetensi siswa yaitu hasil *pre-test* dan *post-test* serta lembar angket respon siswa. Setelah mendapatkan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa, tahap selanjutnya yaitu mencari nilai rata-rata siswa berdasarkan *hasil pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah tabel hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

**Tabel 3.1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*.**

No	Nama	Nilai		Beda	
		Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	X	X <sup>2</sup>
1	ADP	82	88	6	36
2	AMS	36	76	40	1600
3	ARDS	74	82	8	64
4	AV	70	86	16	256
5	AAAA	82	92	10	100
6	AWP	56	88	32	1024
7	AAS	86	88	2	4

8	ARS	78	84	6	36
9	BPP	82	100	18	324
10	BLS	44	78	34	1156
11	BRB	60	88	28	784
12	CDS	32	48	16	256
13	CAP	78	88	10	100
14	DPS	86	96	10	100
15	ED	82	96	14	196
16	FNQ	86	92	6	36
17	FPA	82	100	18	324
18	FAT	52	78	26	676
19	FPP	74	96	22	484
20	GC	48	76	28	784
21	GH	86	96	10	100
22	HAA	26	52	26	676
23	LF	86	96	10	100
24	MRH	40	62	32	1024
25	MRJ	68	76	8	64
26	MRW	44	76	32	1024
27	NZS	70	88	18	324
28	NAN	86	92	6	36
29	NADP	86	96	10	100
30	RAM	96	100	4	16
31	RDC	82	92	10	100
32	TA	40	72	32	1024
33	WR	96	96	0	0
34	WDR	78	86	8	64
35	YCA	78	78	0	0
36	YSL	70	78	8	64
Jumlah		2.502	3.056	554	13.056
Rata-rata		69,5	84,89	15,39	

Berdasarkan tabel hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, dapat diketahui nilai rata-rata *pre-test* sebesar 69,5 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,89. Dari nilai rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai siswa dari sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media sebesar 15,39.

Tahap selanjutnya yaitu menghitung hasil kuadrat deviasi beda *pre-test* dan *post-test*. Hasil yang didapatkan dari perhitungan kuadrat deviasi beda sebesar 4.530,6. Setelah diketahui hasil kuadrat deviasi beda *pre-test* dan *post-test*, tahap selanjutnya yaitu uji t-signifikasi. Dari uji t-signifikasi diperoleh hasil  $t_0 = 8,1$  dan  $db = 35$ . Selanjutnya membandingkan

dengan melihat tabel T nilai taraf signifikansi 5% yaitu  $t_s$  5% = 1,69. Jika dibandingkan menunjukkan bahwa  $t_0$  lebih besar dari  $t_s$  ( $8,1 > 1,69$ ), sehingga menunjukkan hasil bahwa  $t_0$  signifikan.

Dari hasil uji t-signifikansi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard hanzi* pada siswa kelas X IPA 1 efektif atau berpengaruh dalam peningkatan pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin.

Setelah analisis hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu analisis lembar angket respon siswa. Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *flashcard hanzi* sebagai media pembelajaran menghafal *hanzi*. Aspek penilaian dalam angket respon siswa meliputi tampilan media dan penggunaan media.

Hasil angket menunjukkan respon siswa sangat baik terhadap media *flashcard hanzi* karena sebagian besar siswa menjawab iya pada butir-butir pernyataan yang tersedia dalam angket. Butir pernyataan nomor 1 menunjukkan 89% siswa setuju tampilan gambar dalam *flashcard hanzi* menarik. Butir pernyataan nomor 2 menunjukkan 83% siswa setuju tampilan *flashcard hanzi* yang berwarna membantu siswa untuk mengingat bentuk *hanzi*. butir pernyataan nomor 3 menunjukkan 100% siswa setuju *hanzi* yang ditampilkan dalam *flashcard* jelas dilihat. Butir pernyataan nomor 4 menunjukkan 94% siswa setuju ilustrasi gambar dalam *flashcard* membantu untuk mengingat bentuk-bentuk *hanzi*. Butir pernyataan nomor 5 menunjukkan 100% siswa setuju pembelajaran *hanzi* dengan media *flashcard hanzi* mempermudah untuk menghafal bentuk *hanzi*. Hasil persentase rata-rata analisis angket respon siswa yaitu 81-100% yang menunjukkan bahwa respon siswa sangat baik terhadap media *flashcard hanzi*. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard hanzi* dapat diterima siswa sebagai media pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin.

## Pembahasan

*Flashcard hanzi* adalah kartu bergambar yang berisi gambar *hanzi*. Pembuatan *flashcard hanzi* terinspirasi dari mandarin *flashcard* yaitu kartu belajar dari Cina untuk anak-anak mengenal *hanzi*. Mandarin *flashcard* dikembangkan peneliti menjadi *flashcard hanzi* yang berisi gambar-gambar *hanzi* yang divisualisasikan. Penelitian pengembangan tentang visualisasi *hanzi* juga pernah dilakukan oleh Sri Retnoningsih, Naomi, dan Ihsan (2015). Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa pengembangan metode belajar dengan memvisualisasikan *hanzi* dalam bentuk piktograf memudahkan siswa mengenal dan menghafal bentuk-bentuk *hanzi*. Pada Proses pengembangan media, peneliti

menggunakan tahap pengembangan media oleh Sugiyono. Menurut sugiyono (2019: 404) ada sepuluh tahapan pengembangan media, yang diawali dengan potensi dan masalah. Dari hasil penelitian pada potensi dan masalah, hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan sebesar 93% siswa kelas X IPA 1 membutuhkan media pendukung dalam pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin. Pada hasil wawancara dengan guru bahasa Mandarin dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran pendukung yang memudahkan siswa dalam mengingat bentuk-bentuk *hanzi*. Pada tahap desain media, peneliti membuat *flashcard hanzi* dengan ukuran 15x15 cm setiap sisinya dan dicetak menggunakan kertas tebal dan sedikit kaku yaitu kertas *art paper* 310 gr. Sesuai pendapat Arsyad (dalam Kurniawati, 2014: 37) *flashcard* merupakan kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berisi gambar, teks, maupun simbol yang pada umumnya berukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan kebutuhan dan besar kecilnya kelas.

Pada tahap validasi, validasi dilakukan oleh dua validator yaitu validator ahli materi dan media. Dari hasil validasi materi memperoleh persentase 82% dan beberapa saran terkait materi yang digunakan pada media. Pada lembar validasi media memperoleh persentase 90%. Sesuai kategori penilaian persentase skala likert, media yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa perbaikan berdasarkan saran validator ahli materi dan ahli media.

Pengembangan media kartu *hanzi* juga pernah dilakukan oleh Qonitatillah (2020), dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa kartu pintar *hanzi* efektif sebagai media pembelajaran urutan menulis *hanzi* pada siswa kelas X IPS 1 SMA MAARIF NU Pandaan. Hasil keefektifan media yang dikembangkan peneliti dilihat berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta hasil angket respon siswa. Rata-rata hasil *pre-test* siswa adalah 69,5 sedangkan hasil *post-test* siswa adalah 84,89. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard hanzi*. Kemudian dari hasil uji t-signifikansi mendapatkan hasil  $t_0$  lebih besar dari  $t_s$  ( $8,1 > 1,69$ ), yang menunjukkan hasil bahwa  $t_0$  signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard hanzi* efektif digunakan dalam pembelajaran *hanzi* pada siswa kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. Kemudian hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 93% yang berarti bahwa media *flashcard hanzi* mendapat respon sangat baik dari siswa dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran *hanzi*.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media *flashcard hanzi* yang telah dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan berikut ini:

1. Pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan peneliti menghasilkan produk akhir yaitu *flashcard hanzi*. Proses pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan awal dengan menyebarkan angket kebutuhan pada siswa yang menunjukkan 93% siswa kelas X IPA 1 membutuhkan media pembelajaran *hanzi*. Materi pada *flashcard hanzi* diambil dari buku paket bahasa Mandarin yang digunakan siswa yaitu *汉语教程：上 hànyǔ jiàochéng: shàng*. Desain gambar *flashcard hanzi* dihasilkan dari visualisasi *hanzi* sesuai makna dari *hanzi* tersebut, yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengingat *hanzi* yang dipelajari. Ukuran *flashcard hanzi* yang dikembangkan menyesuaikan dengan jumlah siswa kelas X IPA 1 yaitu 36 siswa. *Flashcard hanzi* yang dibuat berbentuk persegi ukuran 15 x 15 cm dan dicetak menggunakan kertas *art paper* 310 gr.
2. Media *flashcard hanzi* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan beberapa saran perbaikan dari validator ahli materi dan media. Dari lembar validasi materi didapatkan persentase sebesar 82% yang berarti baik dan dari lembar validasi media didapatkan persentase sebesar 90% yang berarti sangat baik.
3. Dari hasil uji t-signifikansi didapatkan hasil  $t_0 = 8,1$  dan  $db = 35$ , sehingga  $t_0$  lebih besar dari  $t_s$  ( $8,1 > 1,69$ ), yang menunjukkan hasil bahwa  $t_0$  signifikan. Kemudian angket respon siswa mendapat respon sangat baik dengan rata-rata persentase 81-100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flashcard hanzi* efektif sebagai media pembelajaran *hanzi* pada siswa dan media *flashcard hanzi* juga dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pendukung dalam pembelajaran *hanzi* bahasa Mandarin di kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya.

### Saran

Bagi pengajar bahasa Mandarin, *flashcard hanzi* dapat dijadikan sebagai media tambahan dalam pembelajaran *hanzi* untuk siswa lebih mengenal dan mudah mengingat bentuk *hanzi*.

Bagi siswa, *flashcard hanzi* yang dikembangkan peneliti dapat digunakan sebagai media tambahan dalam belajar *hanzi*, khususnya bagi siswa yang masih kesulitan untuk mengingat bentuk-bentuk *hanzi*.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi untuk

penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin berikutnya. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan lagi media *flashcard hanzi* menjadi media pembelajaran bahasa Mandarin yang menyenangkan bagi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rendy. 2017. *Kesalahan Berbahasa dalam Karangan Deskripsi Berbahasa Mandarin Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin*. Paramasastra, 4(1).<http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra> diakses pada hari Sabtu, 7 Januari 2023.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir, dan Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Cahyaningtyas, Agustina Merdeka, Sri Rejeki Urup dan Anggraeni. 2018. Evaluasi Kamus Percakapan Bahasa Mandarin Sehari-hari sebagai Media bagi Pembelajar Pemula. *Journal of Chinese Learning and Teaching*, 1(2).[http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/longdaxi\\_aokan](http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/longdaxi_aokan) diakses pada hari Sabtu, 07 Januari 2023.
- Heisig, James.W, Timothy W. Richardson. 2009. *Remembering Simplified Hanzi: How not to forget the Meaning and Writing of Chinese Characters, Book 1*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kemendikbud. 2018. *Permendikbud Nomor 36 tahun 2018 tentang Kurikulum 2013 SMA/MA*.
- Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Qonitatillah, Syaylah. 2020. *Pengembangan Media Kartu Pintar Hanzi untuk Pembelajaran Urutan Penulisan Hanzi Pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif NU Pandaan*. (skripsi). Universitas Negeri Surabaya (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/31951>) diakses pada hari Kamis, 11 November 2021.
- Retnoningsih, Sri. Naomi, dan Ihsan. 2015. *Visualisasi Tulisan 14 Hanzi Dasar Berupa Piktograf Sebagai Metode Belajar Mudah Mengenal Aksara China*. (<https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekarupa/article/view/800>) diakses pada hari Selasa, 23 November 2021.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparto. 2006. *Aksara Piktografi Bahasa Mandarin*. Bandung: Pustaka Internasional.
- Suparto. 2015. *Rahasia Aksara Mandarin*. Bandung:

Pustaka Internasional.

Suyanto, Kasihani K.E. 2007. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vivin. 2012. *Analisa Perbandingan antara Radikal Traditional Chinese dan Radikal Simplified Chinese dalam 3500 Karakter Hanzi yang Sering Digunakan*. Universitas Kristen Petra.

(<https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/chi/2012/jiunkpe-is-s1-2012-12408019-30793-radikal-chapter2.pdf>) diakses pada hari Minggu, 9 januari 2021.

