

**Pengembangan Media Pembelajaran *Find My Body* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis
Hanzi Siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya**

ARTIKEL ILMIAH



**Oleh :
Byanca Pratama Agna Putri
18020774021**

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

**Pengembangan Media Pembelajaran *Find My Body* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis
Hanzi Siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya**

ARTIKEL ILMIAH

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

**Oleh :
Byanca Pratama Agna Putri
18020774021**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA 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 SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

NIP : 196103231986012001

Nama : Dr. Mintowati, M.Pd.

adalah Dosen Pembimbing dari mahasiswa

NIM : 18020774021

Nama : BYANCA PRATAMA AGNA PUTRI

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 Media Pembelajaran Find My Body untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hanzi Siswa
Artikel : Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya

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

Surabaya, 06 Januari 2023
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.

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

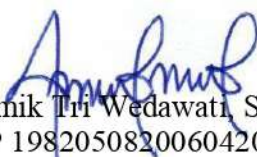
Nama : Byanca Pratama Agna Putri
NIM : 18020774021
Fakultas / Prodi : Bahasa dan Seni / S1 Pendidikan Bahasa Mandarin
Judul artikel : Pengembangan Media Pembelajaran Find My Body untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hanzi Siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya

Telah dilakukan **Uji Plagiasi** pada artikel diatas dengan hasil persentasi plagiasi : 6% (bukti hasil turnitin terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 6 Januari 2023

Kalab Jurusan


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

Mahasiswa


Byanca Pratama Agna Putri
NIM 18020774021

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 KEORISINILAN ARTIKEL ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Byanca Pratama Agna Putri
Tempat, tanggal lahir : Mojokerto, 12 Juli 2000
NIM : 18020774021
Program Studi / Angkatan : Pendidikan Bahasa Mandarin / 2018
Alamat : Jl. Jeruk No. 3, RT. 006/RW. 001, Kec. Tambaksari, Kel.
Tambaksari, Surabaya

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 auto plagiasi)
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, 12 Januari 2023

Yang menyatakan,



Byanca Pratama Agna Putri
NIM. 18020774021

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh : Byanca Pratama Agna Putri

NIM : 18020774021

Jurusan : Bahasa dan Sastra Mandarin

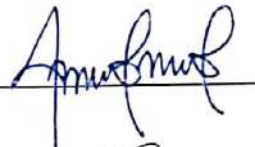
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Find My Body* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Hanzi Siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya

Dewan penguji,

1. Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.
NIP. 1963072551990021001


()

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


()

3. Dr. Mintowati, M.Pd.
NIP. 196103231986012001


()

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Iri Sakti, M.Si
NIP. 196509281991032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra
Mandarin Unesa



Dr. Anas Ahmadi, M.Pd
NIP. 19800511008121001

**Pengembangan Media Pembelajaran *Find My Body* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis
Hanzi Siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya**

Byanca Pratama Agna Putri

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

byanca.18021@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati, M.Pd.

mintowati@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam mempelajari bahasa Mandarin kerap kali seseorang mengalami kesulitan pada salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menulis. Seperti masalah yang ada pada siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya dalam pencapaian tujuan pembelajaran menulis *hanzi* dengan urutan guratan yang sesuai akibat kurangnya penggunaan media penunjang pembelajaran. Masalah tersebut menjadi acuan untuk peneliti mengembangkan media penunjang pada pembelajaran yaitu media permainan *Find My Body*. Model pengembangan media 4-D Thiagarajan dengan empat tahap pengembangan antara lain *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran digunakan pada penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif pada dua kali pertemuan. Tahap *disseminate* atau penyebaran tidak dilakukan akibat ruang lingkup dan waktu yang terbatas. Media permainan *Find My Body* dinilai layak oleh validator ahli bahasa Mandarin Unesa pada lembar validasi materi dan media dengan angka persentase sama yaitu 80%. Dampak dari media permainan *Find My Body* pada pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi* terbukti efektif digunakan oleh siswa berdasarkan pada hasil uji kompetensi *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan uji t-signifikasi dan mendapat hasil t_0 lebih besar dari t_s ($14,9 > 1,729$). Reaksi siswa dilihat pada hasil angket respon siswa dengan angka persentase 81%-100% pada tiap butirnya menghasilkan media permainan *Find My Body* layak menjadi penunjang pembelajaran serta pada lembar observasi guru dan siswa dengan hasil sangat aktif pada perolehan pertemuan pertama angka persentase 96,3% dan pertemuan kedua 100%, terbukti pembelajaran dengan media permainan *Find My Body* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif serta minat siswa belajar bahasa Mandarin meningkat.

Kata Kunci : Keterampilan menulis, Hanzi, Media Pembelajaran Find My Body, Guratan

Abstract

In learning Mandarin, a person often has difficulty in one of the four skills, namely writing skills. Such as the problem that exists in class X SMA Dharma Wanita Surabaya in achieving the learning objectives of writing Chinese with the appropriate stroke order due to the lack of use of learning support media. This problem becomes a reference for researchers to develop supporting media for learning, namely the *Find My Body* game media. Thiagarajan's 4-D media development model with four stages of development including define, design, develop, and disseminate was used in this study with a quantitative and qualitative approach in two meetings. The disseminate stage was not carried out due to the limited scope and time. The *Find My Body* game media was considered appropriate by the Unesa Mandarin language expert validator on the material and media validation sheet with the same percentage rate of 80%. The impact of the *Find My Body* game media on learning Mandarin Chinese writing skills is proven to be effectively used by students based on the results of the pre-test and post-test competencies which were carried out by the t-significance test and got the result t_0 greater than t_s ($14.9 > 1.729$). Student reactions seen in the results of student response questionnaires with a percentage

rate of 81% -100% for each item resulted in the Find My Body game media being suitable as a learning support as well as on teacher and student observation sheets with very active results in the acquisition of the first meeting the percentage rate was 96.3%. and the second meeting was 100%, it was proven that learning with the Find My Body game media made the learning atmosphere more active and students' interest in learning Mandarin increased.

Keywords : Writing Skills, Hanzi, Find My Body Learning Media, Stroke

PENDAHULUAN

Sedarmayanti dkk. (2021 : 42) mengungkapkan tepat pada tanggal 21 Januari 2019, Shinzo Abe, Perdana Menteri negara Jepang menyatakan perpindahan dari era revolusi industri 4.0 menuju era masyarakat 5.0. Tidak adanya batasan antara dunia nyata dan dunia virtual yang membuat sebagian besar kebutuhan manusia akan diselesaikan dengan inovasi yang tersedia dari era sebelumnya yaitu revolusi industri 4.0 adalah gambaran dari masyarakat 5.0. Salah satu contoh yang dapat dirasakan ialah *Internet of Things* (internet untuk segala sesuatu). Komunikasi antarnegara tidak mustahil untuk dilaksanakan dengan mudah dengan adanya *Internet of Things* (internet untuk segala sesuatu) dan menjadikan tiap individu secara tidak langsung akan mendalami keterampilan berbahasa asing.

Bahasa asing yang selalu menjadi sorotan utama adalah bahasa Inggris, merupakan bahasa yang dengan mudah digunakan untuk berkomunikasi antarnegara terlebih lagi dalam dunia kerja. Selain hal tersebut, bahasa Inggris juga dijadikan sebagai mata pelajaran bahasa asing yang didapat sejak dari jenjang pendidikan TK, jenjang SD, jenjang SMP, jenjang SMA, hingga jenjang perguruan tinggi. Namun saat ini sudah banyak dijumpai juga salah satu bahasa asing yang tidak kalah menjadi sorotan, mulai digunakan pada dunia kerja dan juga dijadikan sebagai mata pelajaran di sekolah yaitu bahasa Mandarin.

当代中文 (2010: 10) 普通话是世界上最重要的语言之一。除中国大陆外, 普通话还在新加坡 和马来西亚传播。普通话是国际联盟的工作语言之一。 *Dāngdài zhōngwén (2010:10) Pǔtōnghuà shì shìjiè shàng zuì zhòngyào de yǔyán zhī yī. Chū*

zhōngguó dàlù wài, pǔtōnghuà hái zài xīnjiāpō hé mǎláixīyà chuánbò. Pǔtōnghuà shì guójì liánméng de gōngzuò yǔyán zhī yī. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa bahasa Mandarin merupakan bahasa yang tidak hanya ada di negara asalnya yaitu Tiongkok namun juga berada di dua negara lain seperti Singapura dan Malaysia, dikatakan juga bahasa Mandarin merupakan bahasa yang kedudukannya saat ini bersanding dengan bahasa Inggris, serta menjadi bahasa yang paling penting. Selain itu ditemui juga pada Perserikatan Bangsa – Bangsa bahwa bahasa Mandarin digunakan menjadi bahasa kerja (*dāngdài zhōngwén*, 2010:10). Tidak hanya digunakan dalam bahasa kerja, seperti yang peneliti sampaikan pada kalimat sebelumnya, bahasa Mandarin juga melebarkan sayapnya di dalam dunia pendidikan sejak jenjang TK, jenjang SD, jenjang SMP, jenjang SMA hingga jenjang perguruan tinggi. Hal tersebut ditemui oleh peneliti saat melakukan pendaftaran kelompok pada kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) pada *website* Universitas Negeri Surabaya, setelah sekolah ditentukan untuk kegiatan tersebut. Di *website* tersebut peneliti mengetahui bahwa terdapat kurang lebihnya 5 sekolah khususnya pada tingkat SMA yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai mata pelajaran. Salah satunya SMA Dharma Wanita Surabaya, yang mana merupakan tempat yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) selama masa perkuliahan.

Dalam mempelajari bahasa Mandarin tidak luput dari empat keterampilan dasar yang menjadi faktor utama bahasa. Empat keterampilan tersebut yaitu keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Empat keterampilan tersebut saling

berkesinambungan, sesuai dengan pendapat Tarigan (2013:1) yang mengemukakan empat keterampilan berbahasa pada hakikatnya adalah sebuah kesatuan, disebut dengan catur tunggal. Mempelajari keterampilan dasar berbahasa Mandarin cukup sulit bagi siswa pemula yaitu di kelas X, seperti yang dijumpai oleh peneliti saat proses kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, salah satu kesulitan yang dihadapi siswa dari empat keterampilan berbahasa adalah mempelajari keterampilan menulis khususnya keterampilan menulis huruf Mandarin atau disebut dengan *hanzi*. Keterampilan menulis tidak hanya menyalin kata secara berulang, namun kegiatan menulis tersebut terdapat ide yang dituangkan dalam tulisan sebagai bentuk komunikasi, hal ini membuat keterampilan menulis memiliki fungsi penting dalam berbahasa. Sesuai dengan pendapat Tarigan (2013:3) yang menyatakan komunikasi dapat dilakukan secara tidak langsung dengan salah satu keterampilan berbahasa yaitu menulis, keterampilan menulis juga merupakan kegiatan produktif dan mampu mengungkapkan gagasan penutur bahasa, serta keterampilan grafologi dibutuhkan untuk struktur bahasa dan kosakata.

Menulis *hanzi* dengan urutan guratan yang sesuai dengan kaidah merupakan salah satu faktor penting dalam keterampilan menulis dalam bahasa Mandarin, seperti yang dijabarkan oleh peneliti, keterampilan menulis bahasa Mandarin sulit dipahami oleh siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya akibat dari siswa merupakan pemula dalam mempelajari Bahasa Mandarin serta kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis, dan kurangnya pengetahuan terhadap cara menulis *hanzi* dengan urutan guratan yang benar. Suparto (2002:7) menjelaskan bahwa dalam bahasa Mandarin terdapat sebuah simbol bentuk yang tertulis disebut *hanzi*. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa *hanzi* berasal dari simbolisasi benda – benda seperti pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Proses Awal Terbentuknya Hanzi

Cara terbentuknya sebuah *hanzi* yang dinyatakan oleh Suparto dapat disebut sebagai piktogram. Suatu simbol grafis yang dapat menyampaikan suatu gagasan melalui wujud benda atau gambar yang serupa dengan objek yang sebenarnya, contoh salah satunya adalah penjelasan *hanzi* pada gambar di atas terbentuk menyerupai objek yang sebenarnya yaitu matahari, bulan, awan dan hujan.

Garis – garis dengan berbagai macam bentuk yang kemudian ditulis sesuai dengan urutan yang benar sehingga terbentuk sebuah huruf mandarin yaitu *hanzi* disebut sebagai guratan. Diketahui bahwa guratan merupakan sebuah komponen dasar dari sebuah *hanzi* dapat terbentuk menjadi utuh atau menjadi huruf. Hal tersebut didukung dengan pernyataan oleh Shi (2009 : 274) yang mengungkapkan suatu karakter Mandarin terdiri dari beraneka ragam garis dan titik yang dapat disebut sebagai goresan 笔画 (*bìhuà*). Guratan tidak hanya ada satu atau dua jenis seperti vertikal dan horizontal, melainkan banyak jenisnya seperti pada gambar berikut.

笔画	名称	例子	笔画	名称	例子	笔画	名称	例子
1	一	横	大	一	横	你	亅	弯钩
2	丨	竖	十	乚	弯钩	元	㇀	横折钩
3	丿	撇	八	㇀	横折	去	㇀	弯
4	㇀	点	主	㇀	弯	良	㇀	横折
5	㇀	折	口	㇀	折	山	㇀	横折
6	㇀	折	人	㇀	折	女	㇀	横折
7	㇀	折	地	㇀	折	弟	㇀	横折
8	㇀	折	月	㇀	折	我	㇀	横折
9	㇀	折	小	㇀	折	那	㇀	横折
10	㇀	折	水	㇀	折	课	㇀	横折

Gambar 1.2 Macam – Macam Guratan Hanzi

Mengetahui dan mempelajari berbagai jenis bentuk guratan diatas penting hukumnya dalam mempelajari komponen menulis di bahasa Mandarin, seperti penjabaran peneliti bahwa guratan adalah dasar dari *hanzi* dapat terbentuk, maka dari itu jika tidak mempelajari

guratan tersebut *hanzi* yang ditulis akan berantakan walaupun dari pribadi yang mempelajari sudah merasa *hanzi* tersebut sama seperti wujudnya.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dijabarkan, maka dilaksanakan penelitian dengan rumusan masalah : 1) Bagaimana proses pengembangan media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya?, 2) Bagaimana kevalidan media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya?, 3) Bagaimana media permainan *Find My Body* berdampak untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya?, 4) Bagaimana reaksi siswa terhadap media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya?

Berdasar pada rumusan masalah tersebut, maka peneliti mendapatkan tujuan penelitian diantaranya adalah : 1) Menjabarkan proses pengembangan media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, 2) Menjabarkan kevalidan media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, 3) Memaparkan dampak penggunaan media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, 4) Mendeskripsikan reaksi siswa terhadap media permainan *Find My Body* untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

Pembelajaran berasal dari kata dasar yaitu belajar, dapat diketahui belajar merupakan proses dari individu dilakukan secara sadar dari yang mulanya tidak tahu menjadi tahu dengan tujuan mendapatkan ilmu pengetahuan. Slavin (2014 : 18) mengungkapkan bahwa belajar didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Perubahan yang disebabkan oleh perkembangan (seperti bertambah tinggi) bukanlah contoh pembelajaran. Tidak ada karakteristik individu yang hadir saat lahir (seperti refleks dan respons terhadap rasa lapar atau rasa sakit), namun manusia melakukan begitu banyak

pembelajaran sejak hari kelahiran mereka (dan beberapa mengatakan sebelumnya) sehingga pembelajaran dan perkembangan saling terkait.

Slavin juga mendefinisikan bahwa belajar terjadi dalam banyak cara. Terkadang disengaja, seperti ketika siswa memperoleh informasi yang disajikan di ruang kelas atau ketika mereka mencari sesuatu di ensiklopedia. Terkadang hal itu tidak disengaja, seperti reaksi anak terhadap jarum suntik. Semua jenis pembelajaran itu berlangsung sepanjang waktu. Dari dua pendapat Slavin tersebut maka belajar dapat dimaknai sebagai perubahan pada individu akibat dari pengalaman, suatu hal yang terjadi pada individu seperti pertumbuhan yaitu tumbuh tinggi atau berkembangnya karakter yaitu reflek atau respon terhadap amarah maupun sakit bukan merupakan contoh dari belajar. Namun pada dasarnya manusia melakukan kegiatan belajar sejak setelah manusia itu lahir, sehingga antara belajar dan berkembang saling memiliki keterkaitan dan tak terpisahkan. Proses dari belajar sendiri tidak ada batasan, yang berarti terjadi setiap saat melalui banyak tahap baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Proses belajar juga menuju kepada perubahan pada diri masing-masing individu, perubahan yang dimaksud dapat berupa pengetahuan, keterampilan, pemahaman, pengalaman serta suatu kebiasaan yang baru. Perubahan yang telah disebutkan tersebut dikatakan sebagai perubahan perilaku tetap. Maka dari itu belajar merupakan proses berubahnya perilaku secara terus menerus dan berkelanjutan dari tidak tahu atau belum tahu menjadi tahu, tidak paham menjadi paham, dan dapat memberikan manfaat kepada individu tersebut bahkan lingkungan disekitarnya.

Menurut Munadi (2013: 7) segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan gagasan dan menyampaikan pesan dari sumber pembawa gagasan secara terstruktur sehingga tercapainya tujuan belajar dan proses belajar mengajar yang efisien dan efektif, serta terlaksananya lingkungan belajar yang kondusif. Pesan yang akan disampaikan secara terencana tersebut dilakukan pada suatu proses yang dapat disebut sebagai proses belajar mengajar. Interaksi antar pengajar atau guru dan siswa yang dilakukan secara dua arah untuk mencapai tujuan juga merupakan bagian dari proses belajar mengajar, prosesnya juga terjadi secara terencana dan tidak sembarangan. Proses belajar yang terjadi pun akan membuat siswa yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu,

belum paham menjadi paham, belum memiliki keterampilan menjadi terampil. Sehingga dari penjelasan peneliti sebelumnya dapat diketahui bahwa wujud dari segala hal yang digunakan pengajar atau guru dalam proses belajar mengajar dapat diadakan secara terencana untuk menyampaikan sebuah materi agar siswa mampu menerima proses belajar mengajar tersebut secara efisien dan efektif dalam keadaan yang kondusif dan membuat siswa memiliki pemahaman terhadap materi yang tidak dipahami disebut sebagai media pembelajaran

Sesuai dengan kendala siswa kelas X SMA Dharma Wanita dalam mempelajari dan meningkatkan keterampilan menulis *hanzi*, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media permainan atau media pembelajaran yang disebut sebagai *Find My Body*, media permainan *Find My Body* dikembangkan karena adanya penelitian sebelumnya yang menggunakan media permainan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis *hanzi* dalam mempelajari bahasa Mandarin. Manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap disebut dengan media sesuai dengan pendapat Gerlach dan Ely (dalam Cecep, dkk : 2020). Media secara tidak langsung memiliki komponen pembentuk terdiri dari manusia yaitu pengajar atau guru dan siswa, materi buku teks, dan kejadian yang membangun kondisi yaitu lingkungan sekolah. Sadiman (dalam Cecep, dkk : 2020) mengatakan media merupakan perantara atau pengantar gagasan dari pengirim ke penerima gagasan. Jika disimpulkan dari pengertian tersebut, media dijadikan sebagai tempat mengirim pesan dari sumbernya dan diteruskan ke penerima pesan. Pesan yang dimaksud adalah sebuah materi pada buku teks yang menjadi salah satu komponen pembentuk media, sedangkan sumber pengirim dan penerima pesan yang dimaksud adalah manusia yaitu pengajar atau guru sebagai pengirim, dan siswa sebagai penerima.

Find My Body yang merupakan nama dari media yang akan dikembangkan oleh peneliti. *Find My Body* dipilih karena huruf Mandarin atau biasa disebut *hanzi* tersusun dari berbagai macam guratan, selain itu peneliti terinspirasi oleh permainan edukasi untuk balita dalam mengenal huruf dan angka yang

diciptakan dengan bahan plastik atau kayu kemudian pada bagian belakangnya diberi magnet agar bisa menempel dan digerakan dengan leluasa, permainan balita itu disebut dengan abjad magnetik atau abjad magnet. Menurut Suman (2007:20) abjad magnetik merupakan huruf abjad dari A hingga Z yang dapat dilepas dan dipasang kembali secara mudah, diwarnai dengan berbagai macam warna untuk menarik anak saat bermain. Tidak hanya huruf abjad dari A hingga Z saja, ditemui juga huruf Hijaiyah atau dapat disebut sebagai abjad dalam bahasa Arab dalam permainan edukasi balita tersebut.



Gambar 1.3 Media Huruf Magnet

Dari permainan tersebut peneliti mendapatkan ide untuk dapat mengembangkan komponen pembentuk *hanzi*, yaitu guratan menjadi objek utama dalam media permainan dengan nama *Find My Body*, yang kemudian dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran dan manfaat media pembelajaran sebagai penunjang untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Mandarin siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya.

Permainan *Find My Body* terbuat dari bahan karton duplek yang akan dibentuk sesuai dengan bentuk guratan – guratan *hanzi*, pada bagian belakangnya ditemplei magnet agar dapat digunakan pada papan tulis magnet, kemudian peneliti menampilkan animasi *hanzi* melalui *Power Point* dengan tujuan agar siswa menebak susunan urutan guratan pembentuk *hanzi* yang ditampilkan tersebut dengan menempelkan potongan guratan magnet yang telah disediakan untuk masing – masing kelompok pada kotak guratan magnet untuk tiap kelompok yang juga disediakan oleh peneliti. Dengan pemilihan bahan berupa kardus duplek, tentunya akan berbeda dengan bahan permainan edukasi magnet huruf pada umumnya yang terbuat dari plastik ataupun kayu. Bahan kardus duplek dipilih dengan

alasan ringan dan pembuatan media tidak akan memakan waktu lama karena kardus duplek mudah dipotong dengan gunting dan mudah diwarnai hanya dengan cat air, tidak seperti kayu yang harus digergaji dengan alat khusus atau plastik yang harus dicetak. Namun kardus duplek sendiri juga memiliki kelemahan yaitu mudah untuk tertekuk jika tidak berhati – hati dalam bermain, sehingga nantinya permainan di kelas sendiri akan dibagi menjadi beberapa kelompok agar para siswa tidak berebutan saat bermain.

Terdapat penelitian yang relevan untuk mendukung peneliti sebelum melakukan penelitian. Penelitian pertama yang dijadikan acuan yaitu milik Zulkarnain pada tahun 2016 dengan judul “Kesalahan Penulisan Hanzi Siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Driyorejo Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan oleh peneliti terdapat kemiripan yaitu penguasaan penulisan *hanzi* sesuai dengan urutan goresan yang benar. Namun terdapat perbedaan yaitu pada media pembelajaran. Dapat diketahui dari judul penelitian Zulkarnain tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian kedua yang relevan yaitu milik Fatimatuzahro pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Desain Stensil Hanzi Moxingzi 模型子 untuk Penguasaan Menulis Guratan Hanzi Siswa kelas X Bahasa”. Penelitian tersebut memiliki fokus yang serupa dengan acuan penelitian yang pertama yaitu pada penguasaan penulisan *hanzi* yang sesuai dengan urutan goresan. Dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media desain stensil *hanzi* Moxingzi dan mengetahui kualitas (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan) media desain stensil *hanzi* Moxingzi tersebut. Media yang dikembangkan yaitu media desain stensil Moxingzi dinyatakan dalam hasil layak oleh validator media dan materi untuk digunakan dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Penelitian milik Fatimatuzahro dianggap relevan dikarenakan penelitian milik peneliti juga berfokus pada penguasaan menulis, perbedaannya sama dengan acuan penelitian pertama yaitu terletak pada media yang digunakan.

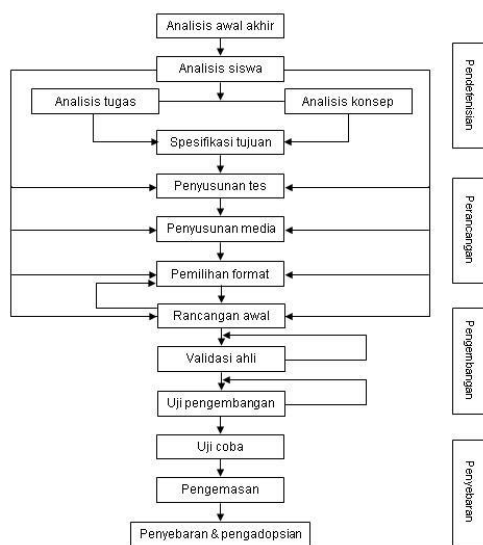
Penelitian terakhir yang relevan yaitu milik Syaylah Qonitatillah pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Kartu Pintar Hanzi untuk Pembelajaran Urutan

Menulis Hanzi pada Siswa Kelas X IPS 1 SMA Maarif Nu Pandaan”. Penelitian tersebut berfokus pada penulisan *hanzi* yang sesuai dengan urutan goresan, dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu pintar *hanzi* dan mengetahui kualitas (kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan) kartu pintar *hanzi* tersebut. Penilaian validator media dan materi pada penelitian ini dinyatakan dalam hasil layak, maka media yang dikembangkan yaitu kartu pintar *hanzi* praktis diterapkan sebagai media untuk menunjang pembelajaran bahasa Mandarin dalam meningkatkan keterampilan menulis *hanzi*. Penelitian milik Syaylah Qonitatillah dianggap relevan karena penulis juga menggunakan media pembelajaran yang berfokus pada keterampilan menulis dalam bahasa Mandarin yaitu *hanzi*, perbedaan terletak pada media yang akan digunakan.

METODE

Peneliti memilih metode penelitian dengan model *Research and Development* dalam bahasa Indonesia memiliki arti penelitian dan pengembangan. Hal tersebut dikarenakan tujuan peneliti dalam penelitian *Research and Development* adalah menghasilkan sebuah benda atau produk penunjang kegiatan pembelajaran yang diketahui sebagai media pembelajaran, produk penunjang pembelajaran tersebut juga akan diuji kualitas dan keefektifannya untuk dapat digunakan pada objek penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Sugiyono (2018:407) bahwa kegiatan penelitian dapat menghasilkan produk tertentu, dengan pengujian kualitas dan keefektifitasan produk yang digunakan oleh masyarakat luas, maka metode penelitian *research and development* dalam bahasa Indonesia yang memiliki arti penelitian dan pengembangan cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Model penelitian *Research and Development* yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2017 : 232) terdiri dari empat tahap pengembangan antara lain *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran. Karena kebutuhan dari penelitian dan pengembangan ini berupa deskripsi proses pengembangan media permainan *Find My Body*, lalu menguji

kelayakan media permainan dengan uji coba kepada ruang lingkup serta waktu yang terbatas maka model 4-D yang dilaksanakan hanya pada tahap ketiga saja yaitu *develop* atau tahap pengembangan. Tahap keempat yang dilakukan yaitu *desseminate* atau tahap penyebaran tidak diterapkan pada penelitian dan pengembangan dikarenakan dari alasan yang sudah tertulis pada kalimat sebelumnya yaitu keterbatasan ruang lingkup dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.



Gambar 3. Model pengembangan sistem pembelajaran 4-D

Gambar 2.1 Model 4-D milik Thiagarajan

Keterbatasan ruang lingkup dan waktu tersebut yaitu dengan hanya diikuti oleh siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya, mengakibatkan peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* untuk melakukan uji coba pada lembar angket *pre-test* dan *post-test*. Menurut Sugiyono (2018:110) pada *One-Group Pretest-Posttest Design* terdapat uji kemampuan peserta didik yang disebut *pre-test* sebelum diberi *treatment* dan uji kemampuan peserta didik yang disebut *post-test* sebagai hasil dari sesudah diberi *treatment*, dengan uji kemampuan yang dilakukan peneliti didapatkan hasil perlakuan yang dapat lebih saksama karena dapat membandingkan kemampuan sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Lantaran alasan sebelumnya, bentuk *pre-experimental design* akan diterapkan juga pada penelitian dan pengembangan media ini. Dilakukan dengan demikian karena peneliti hanya menggunakan satu kelas saja untuk melakukan kegiatan eksperimen sebagai sampel dan populasi, peneliti tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingan sampel data. Sesuai

dengan pendapat Sugiyono, rancangan yang diterapkan pada satu kelompok tanpa adanya pembandingan atau kelas kontrol disebut sebagai *One-Group Pretest-Posttest Design*. Satu sampel atau kelas yang diberi perlakuan pra dan pasca uji merupakan rancangan *pre-experimental design*. (2014:109).

Dalam pengujian, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar validasi media dan materi, lembar angket kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, lembar soal *pre-test*, lembar soal *post-test*, lembar angket respon siswa terhadap penggunaan media *Find My Body*, serta lembar observasi guru. Instrumen penelitian diolah dengan dua jenis data, kedua jenis olah data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Keduanya digunakan karena adanya data yang didapatkan pada penelitian ini merupakan hasil penilaian tes siswa dan penilaian validator yang disajikan dalam bentuk angka atau disebut sebagai data kuantitatif. Kemudian terdapat data yang tidak disajikan dengan angka atau disebut sebagai data kualitatif yang berbentuk kritik serta saran dari validator terhadap proses pengembangan produk.

Teknik analisis data untuk mengolah sampel data pada penelitian ini peneliti menggunakan dekriptif kuantitatif yang diolah menjadi populasi data. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *Find My Body* langkah-langkah dilalui, diantaranya :

Menurut Sudijono (2012:43), data yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa, angket respon siswa, validasi ahli media, ahli materi dianalisis menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P : persentase hasil

f : frekuensi dari setiap butir jawaban

N: jumlah subjek penelitian

Jika data dari angket kebutuhan siswa, angket respon siswa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi telah dianalisis, maka berikutnya akan dikategorikan dan disesuaikan dengan kriteria penilaian persentase skala Likert, sebagai berikut :

Tingkat Persentase	Kualifikasi
0%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
40%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Tabel 2.1 Kualifikasi Skala Likert

Penggunaan media permainan *Find My Body* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Mandarin menulis *hanzi* di dalam pembelajaran Bahasa Mandarin diperlukan dilakukan observasi kepada siswa menggunakan lembar angket kebutuhan dengan menggunakan lembar observasi. Guru mata pelajaran bahasa Mandarin SMA Dharma Wanita Surabaya merupakan observer dalam observasi ini. Peneliti meminta kepada Guru mata pelajaran bahasa Mandarin mengamati jalannya eksperimen yang dilakukan peneliti kemudian mencatat hasil observasi pada *form* lembar observasi yang sudah disediakan sebelumnya oleh peneliti. Data yang kemudian diperoleh berdasarkan lembar observasi diberi kualifikasi penilaian dimulai dari skor terendah hingga skor tertinggi berurutan. Data tersebut kemudian dianalisis dan diolah setiap butir pertanyaan yang sudah tersedia, kemudian untuk mengambil kesimpulan data perlu analisis data dengan rumus, sebagai berikut :

Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010:29), data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P : persentase

f : banyaknya Aktivitas yang muncul

N : jumlah Aktivitas keseluruhan

Jika data dari angket kebutuhan siswa, angket respon siswa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi telah dianalisis,

maka berikutnya akan dikategorikan dan disesuaikan dengan kriteria penilaian persentase skala Likert, sebagai berikut :

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0%-20%	Tidak Aktif
21%-40%	Kurang Aktif
40%-60%	Cukup Aktif
61%-80%	Aktif
81%-100%	Sangat Aktif

Tabel 2.2 Kualifikasi Skala Likert

Peneliti dalam melakukan uji kompetensi siswa dengan memberikan lembar *pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh hasil sebelum dan sesudah diberlakukan media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2010:349) untuk menganalisis data lembar *pre-test* dan *post-test* dan mengetahui keefektifitasan *treatment* yang dilakukan selama penelitian dianalisis menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan :

M : nilai rata – rata

$\sum x$: jumlah dari hasil nilai seluruh siswa

N : jumlah siswa

Dilakukan perhitungan nilai rata – rata yang diperoleh dari jumlah nilai *pre-test* dan *post-test* dibagi jumlah siswa dengan rumus diatas.

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

Keterangan :

Md : mean deviasi

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

N : jumlah siswa

Kemudian dilanjutkan dengan menghitung mean deviasi dengan rumus diatas.

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

Keterangan :

t : nilai *t-signififikasi*

Md : mean deviasi

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

N : jumlah siswa

Hitungan terakhir yaitu menghitung *t-signifikansi* dengan rumus diatas.

Terdapat tiga bagian dalam melakukan proses analisis data di penelitian dan pengembangan media ini yaitu pengumpulan data, perhitungan data dan pengklasifikasian kategori data. Pertama data dikumpulkan, data diperoleh dari lapangan untuk kemudian diidentifikasi atau diklasifikasikan sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya. Data dari penelitian dan pengembangan ini adalah proses pengembangan media *Find My Body*, hasil respon lembar angket para validator, hasil observasi baik aktivitas guru maupun siswa saat pembelajaran, hasil belajar mengajar peserta didik saat setelah penggunaan media, dan hasil respon siswa terhadap media *Find My Body*. Saat setelah semua telah selesai terkumpul selanjutnya yang dilakukan ialah menghitung dengan menggunakan rumus yang ada pada teknik analisis data. Yang paling akhir ialah melakukan pengkategorian data yaitu dengan cara data yang telah dihitung menggunakan rumus akan dikategorikan menurut hasil pengembangan media *Find My Body*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai langkah – langkah metode penelitian *Research and Development* model 4-D milik Thiagarajan. Tahap hasil dan pembahasan peneliti akan menjelaskan secara rinci hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari data yang sudah dianalisis sebelumnya. Tahap pembahasan mencakup proses pembelajaran di kelas eksperimen yang disimpulkan berdasarkan

hasil observasi, berpengaruh atau tidaknya hasil belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* dalam bahasa Mandarin yang disimpulkan berdasarkan nilai kemampuan menulis *hanzi* dalam bahasa Mandarin pada lembar soal *pre-test* dan lembar soal *pos-ttest*, angket respon siswa dan juga meliputi proses belajar mengajar bahasa Mandarin dengan menggunakan media pembelajaran *Find My Body*.

Hasil Penelitian

Tahap awal dari proses pengembangan media *Find My Body* ialah tahap pendefinisian (*define*). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait dengan permasalahan siswa saat pembelajaran bahasa Mandarin terutama pada keterampilan menulis *hanzi*. Diperoleh hasil 90% siswa pernah mempelajari bahasa Mandarin dan 90% siswa merasa kesulitan saat mempelajari bahasa Mandarin. Akan tetapi, para siswa juga memiliki hasrat yang besar untuk dapat menguasai pembelajaran bahasa Mandarin khususnya keterampilan menulis *hanzi* dengan urutan guratan yang benar, hal tersebut didukung dengan 65% siswa merasa sulit pada saat kegiatan menulis *hanzi*. Akibat dari kesulitan tersebut 100% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung dan menarik minat mereka dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya keterampilan menulis *hanzi* dengan urutan guratan yang benar. Media pendukung pembelajaran tersebut dibutuhkan akibat dari 100% siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang ada. Setelah ditemukan analisis dari kebutuhan siswa, selanjutnya peneliti melakukan penyusunan tujuan pembelajaran berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan dasar Kurikulum 2013 silabus SMA kelas X Kompetensi Dasar (KD) 3 dan 4 dengan Kompetensi Inti (KI) 3.2 dan 4.2 berupa “memberi dan meminta informasi terkait jati diri” dalam bahasa Mandarin digunakan oleh peneliti.

Tahap berikutnya, merupakan tahap perancangan (*design*). Peneliti pada tahap ini melakukan penyusunan tes, media dan rancangan awal. Penyusunan soal *pre-test* dan *post-test* masuk pada tahap ini dan dibuat sesuai dengan KD dan KI pada RPP yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya, serta langkah selanjutnya dilakukan validasi dengan validator ahli materi. Masih di dalam tahap ini, langkah berikutnya peneliti mempersiapkan pengembangan media *Find My Body* untuk dirancang dan dibuat agar kemudian dilakukan juga validasi dengan validator ahli media.

Tahap kelanjutan dari tahap sebelumnya merupakan tahap pengembangan (*develop*) Tahap pertama dari tahap pengembangan merupakan validasi untuk materi dan media permainan *Find My Body*. Validasi untuk materi dan media ini dilakukan oleh validator yang sama yaitu dosen bahasa Mandarin Unesa Muhammad Farhan Masrur, S.Pd.,M.A. Hasil untuk validasi materi Muhammad Farhan Masrur, S.Pd.,M.A memberikan penilaian dengan skor 4 dengan kualifikasi “layak” pada tiap butir, jumlah skor yang diberikan adalah 28 dibagi (skor maksimal) 35 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 80% dengan kategori “layak”, komentar dan saran tidak diberikan pada lembar validasi materi dengan demikian maka materi untuk media permainan *Find My Body* telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil untuk validasi media Muhammad Farhan Masrur, S.Pd.,M.A memberikan penilaian sama dengan lembar validasi materi yaitu dengan skor 4 dengan kualifikasi “layak” pada tiap butir, jumlah skor yang diberikan adalah 40 dibagi (skor maksimal) 50 kemudian dikalikan 100% sehingga memperoleh skor 80% dengan kategori “layak” dan memberikan saran jika media permainan *Find My Body* agar saat digunakan tidak mudah patah dan rusak, maka alangkah lebih baik tidak ditempatkan pada satu kotak karena jumlah dari guratan *hanzi* banyak.

Masih pada tahap pengembangan (*develop*), selanjutnya peneliti melakukan uji coba pengembangan media permainan *Find My Body* untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisannya. Uji coba pengembangan ini dilaksanakan pada tanggal 22 – 28 November 2022 dengan peneliti melaksanakan pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi* bagi siswa kelas X di SMA Dharma Wanita Surabaya menggunakan media permainan *Find My Body*. Saat sebelum dilakukan uji coba pengembangan pada pertemuan pertama di kelas eksperimen peneliti membagikan soal *pre-test* yang telah divalidasi guna mengetahui keterampilan awal siswa pada keterampilan menulis *hanzi* dalam bahasa Mandarin. Kemudian barulah peneliti melakukan penyampaian materi. Uji coba pengembangan pada pertemuan kedua peneliti melakukan pengulangan materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama serta menerapkan kembali media permainan *Find My Body* guna membantu siswa dalam keterampilan menulis *hanzi*.

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya sebagai langkah awal dalam uji coba pengembangan, selanjutnya kelas dikondisikan oleh peneliti dan siswa dikelompokkan berdasar deret bangkunya, ini dilakukan oleh peneliti untuk dapat memulai permainan dengan menggunakan media *Find My Body*. Peneliti pada langkah ketiga melakukan penjelasan tata cara bermain menggunakan media *Find My Body* seperti menyiapkan kotak yang sudah berisi guratan, menyiapkan papan magnet untuk menjawab, serta menjelaskan pengertian dari media *Find My Body* dan menampilkan *hanzi* dari *Power Point* dibiaskan ke papan tulis untuk kemudian siswa menebak urutan guratan yang menjadi awal dari *hanzi* tersebut dapat terbentuk dengan waktu yang ditentukan oleh peneliti pada tiap urutan guratan yang menjadi penyusun *hanzi* tersebut. Langkah selanjutnya jika waktu yang diberikan telah habis maka masing – masing kelompok mengangkat papan magnet yang sudah terdapat jawaban dari guratan yang ditempel kemudian peneliti akan melakukan koreksi terkait jawaban tersebut. Permainan

Pengembangan Media Pembelajaran *Find My Body* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis *Hanzi* Siswa Kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya

akan berakhir saat *hanzi* yang ditampilkan melalui *Power Point* telah ditebak semua. Lembar soal *post-test* selanjutnya akan diberikan oleh peneliti pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan pertemuan kedua, saat setelah media permainan *Find My Body* telah rampung diaplikasikan. Tujuan dari diberikannya lembar soal *post-test* tersebut untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *Find My Body* dalam pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi*.

Hasil analisis data nilai *pre-test* dan data nilai *post-test* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya memperlihatkan hasil peningkatan nilai yang cukup signifikan. Peningkatan nilai dapat ditunjukkan dengan bertambahnya nilai rata – rata *pre-test* yang pada awalnya 45,75 setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 86,25 pada nilai rata-rata *post-test*. Nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dapat diketahui sebagai berikut:

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	D	(d-Md)	d
1	NN	40	90	50	9,5	90,25
2	NF	45	85	40	-0,5	0,25
3	MD	40	90	50	9,5	90,25
4	APD	55	90	35	-5,5	30,25
5	NOR	40	90	50	9,5	90,25
6	ACK	50	90	40	-0,5	0,25
7	JAA	40	80	40	-0,5	0,25
8	FRQ	45	90	45	4,5	20,25
9	AR	45	80	35	-5,5	30,25
10	JAP	35	80	45	4,5	20,25
11	JSA	25	90	65	24,5	600,25
12	NAD	40	90	50	9,5	90,25
13	FD	40	80	40	-0,5	0,25
14	RJ	35	80	45	4,5	20,25
15	RM	30	85	55	14,5	210,25
16	RP	45	85	40	-0,5	0,25
17	ANL	55	80	25	-15,5	240,25
18	SAS	65	85	20	-20,5	420,25
19	IZ	70	90	20	-20,5	420,25
20	SA	75	95	20	-20,5	420,25
Jumlah		915	1725	810	0	2795
Mean		45,75	86,25	40,5	0	139,75

Tabel 3.1 Nilai *pre-test* dan *post-test*

Tabel diatas juga menunjukkan peningkatan nilai siswa sebesar 40,5 dari sebelum dan sesudah penggunaan media. Ada tahap kelanjutan dari analisis data nilai *pre-test* dan data nilai *post-test* yaitu dilakukan hitung kuadrat deviasi beda dengan hasil 2795. Jika sudah diketahui hasilnya maka tahap selanjutnya ialah melakukan uji *t-signifikasi*. Hasil yang diperoleh pada uji *t-signifikasi* $t_0 = 14,9$ dan db = 19, hasil ini kemudian dibandingkan dengan melihat tabel T menggunakan taraf signifikasi 5% yaitu $t_s 5\% = 1,729$. Perbandingan yang didapat ialah t_0 lebih besar dari t_s ($14,9 > 1,729$) , ini menunjukkan t_0 yang dihasilkan

signifikan. Dengan demikian hasil uji *t-signifikansi* dari penggunaan media *Find My Body* pada siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya dinyatakan efektif dalam pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi*.

Pada pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media *Find My Body* para siswa begitu bersemangat, hal tersebut didukung dengan hasil angket respon siswa yang diberikan setelah peneliti selesai melakukan pembelajaran menggunakan media *Find My Body* dan saat setelah para siswa mengerjakan soal pada lembar *post-test*. Para siswa merasa suasana kelas tidak membosankan, minat dan motivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi* menjadi meningkat serta siswa merasa media *Find My Body* mempermudah menguasai dan menghafal *hanzi*. Hasil analisis dari angket respon siswa dengan 10 butir pernyataan menghasilkan persentase 81%-100% pada tiap butirnya, ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap media permainan *Find My Body* pada pembelajaran bahasa Mandarin dalam keterampilan menulis *hanzi*. Dengan hasil persentase tersebut maka jika diintrepertasikan pada skala Likert media permainan *Find My Body* pada pembelajaran bahasa Mandarin dalam keterampilan menulis *hanzi* dikualifikasi “sangat layak”. Bukti dari 10 butir pernyataan tersebut ialah sebagai berikut :

“Pembelajaran bahasa Mandarin pada kegiatan menulis *hanzi* dengan media permainan *Find My Body* sangat menarik.” sebagai pernyataan butir pertama mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* membuat suasana kelas menjadi tidak membosankan.” sebagai pernyataan butir kedua mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media pembelajaran *Find My Body* dalam meningkatkan minat serta motivasi dalam kemampuan menulis *hanzi* bahasa Mandarin.” sebagai pernyataan butir ketiga mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* membantu mempermudah kemampuan menulis *hanzi* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.” sebagai

pernyataan butir keempat mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* membantu menghafal urutan menulis *hanzi* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.” sebagai pernyataan butir kelima mendapatkan 85% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis *hanzi* bahasa Mandarin.” sebagai pernyataan butir keenam mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* membantu menghafal dan menguasai penulisan *hanzi* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.” sebagai pernyataan butir ketujuh mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan saling bekerja sama.” sebagai pernyataan butir kedelapan mendapatkan 100% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* membantu menyelesaikan soal test yang diberikan oleh guru.” sebagai pernyataan butir kesembilan mendapatkan 90% sebagai hasil persentase. “Penggunaan media permainan *Find My Body* dapat diterapkan untuk keterampilan lainnya pada pembelajaran bahasa Mandarin.” sebagai pernyataan butir kesepuluh mendapatkan 100% sebagai hasil persentase.

Terdapat langkah akhir dari uji coba pengembangan media permainan *Find My Body* ialah lembar observasi guru dan siswa, lembar observasi tersebut dibutuhkan untuk mengamati jalannya pembelajaran di kelas serta interaksi yang terjadi antar guru dan siswa. Lembar observasi dilakukan oleh guru pamong bahasa Mandarin Ibu Asmania Rizki, M.Pd. dan kemudian dilakukan pengisian pada tiap butir pernyataan saat kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin media permainan *Find My Body* berlangsung. Ibu Asmania Rizki, M.Pd. melakukan penilaian pada lembar observasi di pertemuan pertama dan diperoleh skor terendah 2 dan tertinggi 3. Kualifikasi “cukup baik” yaitu skor 2 didapati pada butir “mempersiapkan kondisi kelas” dan “melibatkan siswa dalam melakukan kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari”, sedangkan kualifikasi “baik” yaitu skor 3

didapati pada seluruh butir kecuali yang telah disebutkan. Skor pada pertemuan pertama yang diberikan dengan jumlah 52 dibagi (skor maksimal) 54 kemudian dikalikan 100% sehingga diperoleh 96,3% yang dikategorikan “sangat aktif”. Pada pertemuan kedua Ibu Asmania Rizki, M.Pd. juga melakukan penilaian pada lembar observasi, akan tetapi perolehan skor dengan pertemuan pertama berbeda, pada pertemuan kedua diperoleh skor 3 pada tiap butir. Skor pada pertemuan kedua yang diberikan dengan jumlah 54 dibagi (skor maksimal) 54 kemudian dikalikan 100% sehingga diperoleh 100% yang masih dikategorikan sama dengan sebelumnya yaitu “sangat aktif”.

Pembahasan

Find My Body ialah media permainan magnet untuk pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis yang dibuat dengan dasar komponen pembentuk *hanzi* biasa dikenal sebagai guratan. Inspirasi pembuatan *Find My Body* didapat dari mainan abjad magnet balita untuk mengenal huruf dan angka. Penelitian pengembangan dengan dasar komponen pembentuk *hanzi* juga pernah dilakukan oleh Fatimatuzahro (2019). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan media permainan dengan dasar guratan dalam pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis memudahkan siswa mengenal guratan sebagai dasar komponen pembentuk *hanzi* dan membantu menghafal penulisan *hanzi* dengan urutan penulisan yang benar.

Proses pengembangan media permainan *Find My Body* dilakukan oleh peneliti dengan penggunaan pengembangan perangkat pembelajaran model 4-D milik Thiagarajan. Jenis pengembangan perangkat pembelajaran 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2017 : 232) terdiri dari empat tahap pengembangan antara lain *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran. Namun penelitian hanya dilakukan sampai tahap ketiga saja karena keterbatasan ruang lingkup dan waktu.

Define atau pendefinisian sebagai tahap pertama akan menghasilkan analisis berupa kebutuhan siswa terhadap solusi yang akan diciptakan. Dari hasil penelitian, 100% siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya memberikan hasil pada angket kebutuhan siswa yang disebarkan oleh peneliti menyatakan membutuhkan media pendukung untuk meningkatkan kemampuan menulis *hanzi* dalam pembelajaran bahasa Mandarin.

Design atau perancangan sebagai tahap kedua akan menghasilkan penyusunan tes, penyusunan media serta rancangan awal. Tahap desain dari media pada penelitian milik peneliti masuk pada tahap ini, media permainan *Find My Body* dibuat oleh peneliti dengan bahan yang mudah ditemukan dan dipotong yaitu karton duplek dengan ukuran menyesuaikan dengan besar papan magnet A4, kemudian pada bagian belakang akan ditemplei magnet untuk dapat dilepas dan dipasang pada papan magnetnya. Sesuai pendapat Suman (2007:20) abjad magnetik merupakan huruf abjad dari A hingga Z yang dapat dilepas dan dipasang kembali secara mudah, diwarnai dengan berbagai macam warna untuk menarik anak saat bermain. Guratan magnet yang sudah terbentuk tersebut nantinya juga akan dikemas pada wadah kotak agar memudahkan siswa dalam bermain. Penyusunan tes dalam tahap ini berupa lembar *pre-test* dan *post-test* disesuaikan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan dasar Kurikulum 2013 silabus SMA kelas X Kompetensi Dasar (KD) 3 dan 4 dengan Kompetensi Inti (KI) 3.2 dan 4.2 berupa “memberi dan meminta informasi terkait jati diri” dalam bahasa Mandarin.

Develop atau pengembangan ialah tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti, tahap ini mencakup validasi dari para ahli dan uji pengembangan. Tahap validasi untuk menyatakan materi dan media valid atau tidaknya masuk kedalam tahap ini. Tahap validasi penelitian milik peneliti dilakukan oleh validator dosen bahasa Mandarin Unesa yang sama untuk penilaian lembar validasi materi

dan media. Validasi materi diperoleh persentase sebesar 80% sebagai hasil dan tidak diberikan saran apapun terkait dengan materi yang digunakan oleh peneliti pada media. Validasi media diperoleh persentase sebesar 80% sebagai hasil dan diberikan saran agar penempatan media dibuat menjadi dua karena jumlah guratan yang banyak. Media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran, berdasar kepada kesesuaian kategori penilaian persentase skala Likert. Dengan demikian tahap validasi materi dan media permainan *Find My Body* dinyatakan valid karena hasil pada validasi perangkat pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.

Meskipun memiliki perbedaan pada media yang dikembangkan pengembangan media kartu *hanzi* milik Qonitantillah (2020) yang juga menjadikan dasar komponen pembentuk *hanzi* biasa dikenal sebagai guratan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Maarif Nu Pandaan dinyatakan media kartu tersebut efektif sebagai media pembelajaran urutan menulis *hanzi* dari hasil penelitian yang didapat. Hasil keefektifan media permainan *Find My Body* yang dikembangkan peneliti yang masih masuk pada tahap *develop* atau pengembangan dilihat berdasar pada hasil *pre-test* dan *post-test* serta hasil angket respon siswa. Hasil *pre-test* siswa memiliki rata – rata 45,75 sedangkan hasil *post-test* siswa memiliki rata – rata 86,25. Peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *Find My Body* ditunjukan pada hasil tersebut. Tidak berhenti pada perbandingan hasil *post-test* dan hasil *pre-test*, selanjutnya hasil uji t-signifikasi dilakukan dengan mendapatkan hasil t_0 lebih besar dari t_s ($14,9 > 1,729$), maka dinyatakan bahwa t_0 itu signifikan dan disimpulkan bahwa media permainan *Find My Body* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin pada keterampilan menulis *hanzi* siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya. Kenaikan nilai pada tiap siswa kelas X SMA Dharma Wanita yang disajikan pada Tabel 3.1 Nilai *pre-test* dan *post-test* merupakan dampak yang dihasilkan dari penggunaan media permainan *Find My Body* yang dinyatakan efektif pada pernyataan sebelumnya. Dampak tersebut didukung juga dengan pendapat Gerlach dan Ely (dalam Cecep, dkk : 2020) yang mengatakan manusia,

materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap disebut dengan media. Jadi media permainan *Find My Body* yang diterapkan secara tidak langsung sudah memberikan pengetahuan bagi siswa yang memakainya.

Respon yang baik dari siswa juga didapatkan melalui hasil angket respon siswa yang memiliki 10 butir pernyataan dengan perolehan runtut hasil persentase sesuai butir pernyataan pada angket respon siswa yaitu sebesar 100%, 100%, 100%, 100%, 85%, 100%, 100%, 100%, 90%, 100%. Dengan hasil 81%-100% tersebut jika disesuaikan dengan tabel skala Likert maka media *Find My Body* dikualifikasi sangat layak. Media permainan *Find My Body* tidak hanya dinyatakan layak ataupun efektif seperti yang sudah – sudah sebelumnya. Melalui hasil observasi dari lembar observasi guru dan siswa yang dilakukan oleh guru pamong bahasa Mandarin SMA Dharma Wanita Surabaya pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media permainan *Find My Body* dinyatakan sangat aktif dengan hasil pertemuan pertama 96,3% dan pertemuan kedua 100%. Pada tabel skala Likert hasil tersebut masuk pada kualifikasi 81% - 100% dan dinyatakan sangat aktif. Slavin (2014 : 18) mengungkapkan bahwa belajar didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Seperti halnya siswa kelas X SMA Dharma Wanita yang melakukan kegiatan belajar melalui pengalaman baru dengan menggunakan media permainan *Find My Body* pada pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi* sehingga menghasilkan respon baik dan suasana pembelajaran yang aktif. Sehingga hasil angket respon siswa serta lembar observasi guru dan siswa tersebut juga menyatakan bahwa media permainan *Find My Body* mendapatkan reaksi positif dari siswa kelas X SMA Dharma Wanita saat digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi* di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil proses pengembangan dan pembahasan media permainan *Find My Body* sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis yaitu sebagai berikut :

1) Proses pengembangan media permainan *Find My Body*

Media permainan *Find My Body* dikembangkan dengan model pengembangan 4-D milik Thiagarajan terdiri dari *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *develop* atau pengembangan, dan *disseminate* atau penyebaran. Tahap akhir *disseminate* atau penyebaran tidak dilaksanakan akibat dari keterbatasan ruang lingkup dan waktu. Selanjutnya pengembangan media *Find My Body* akan dilakukan sesuai pada tahap – tahap tersebut, sebagai berikut :

- A) *Define* atau pendefinisian adalah tahap awal untuk mencari data perihal analisis kebutuhan siswa untuk dapat menemukan masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi*. Didapati hasil berupa 100% siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung dan menarik minat mereka dalam pembelajaran bahasa Mandarin khususnya keterampilan menulis *hanzi*. Dari jawaban tersebut perumusan tujuan pembelajaran dengan dasar Kurikulum 2013 silabus SMA Kelas X KD 3 dan 4 dengan KI 3.2 dan 4.2 dibuat.
- B) *Design* atau perancangan adalah tahap kedua untuk melakukan perancangan terhadap lembar *pre-test* dan *post-test* yang dibuat berdasar KI 3.2 dan 4.2 “memberi dan meminta informasi terkait jati diri” dalam bahasa Mandarin. Selanjutnya dilakukan perancangan media *Find My Body* yang dibuat dengan guratan *hanzi* sebagai materi pada media, selanjutnya bahan karton duplek dipilih karena ringan dan mudah dibawa.
- C) *Develop* atau pengembangan adalah tahap ketiga untuk melakukan pengembangan terhadap media permainan *Find My Body*. Tahap ini diawali dengan melakukan validasi

media dan materi kepada validator ahli yaitu dosen bahasa Mandarin Unesa. Selanjutnya jika sudah dilakukan validasi maka beriktunya melakukan uji coba pada media dengan terbatas pada siswa kelas X SMA Dharma Wanita Surabaya dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Dari uji coba tersebut hasil yang didapat berupa hasil *pre-test* dan *post-test*, hasil angket respon siswa serta hasil obeservasi aktivitas guru dan siswa.

2) Hasil kevalidan media permainan *Find My Body*.

Validitas media permainan *Find My Body* diperoleh melalui penilaian validator ahli yaitu dosen bahasa Mandarin Unesa, penilaian pada lembar validasi materi mendapatkan persentase sebesar 80% dan penilaian pada lembar validasi media mendapatkan persentase yang sama. Sehingga keduanya sama – sama memiliki persentase hasil sebesar 80%. Dengan persentase tersebut maka media dapat dinyatakan layak, sesuai pada penilaian skala Likert.

3) Dampak dari penggunaan media permainan *Find My Body*.

Penggunaan media permainan *Find My Body* berdampak pada kemampuan siswa dalam menulis *hanzi* dengan dilakukannya proses uji coba terbatas dan mendapatkan hasil uji t-signifikasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu t_0 lebih besar dari t_s ($14,9 > 1,729$) pada tabel T dengan menggunakan taraf signifikasi 5% dan dari hasil tersebut maka dinyatakan media permainan *Find My Body* efektif penggunaanya dalam pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh adanya peningkatan pada nilai *pre-test* ke nilai *post-test* yang disajikan pada Tabel 3.1 Nilai *pre-test* dan *post-test*.

4) Reaksi siswa terhadap penggunaan media permainan *Find My Body*.

Reaksi baik siswa terhadap media permainan *Find My Body* dinyatakan pada hasil angket respon siswa dengan hasil 10 butir pernyataan menghasilkan persentase 81%-100% pada tiap butirnya, hasil persentase tersebut dinyatakan sangat layak sesuai pada penilaian skala Likert. Serta diperoleh juga hasil dari observasi guru dan siswa pada dua pertemuan, pertemuan

pertama menghasilkan persentase sebesar 96,3% dan pertemuan kedua menghasilkan persentase sebesar 100%. Hasil persentase tersebut jika disesuaikan pada penilaian skala Likert maka mendapatkan hasil sangat aktif.

Saran

Berdasar pada hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilaksanakan mengenai pengembangan media permainan *Find My Body* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Mandarin keterampilan menulis *hanzi*, terdapat beberapa saran dari peneliti bagi pengajar bahasa Mandarin yaitu media permainan *Find My Body* diharapkan bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya pada keterampilan menulis *hanzi*, karena *hanzi* tidak hanya ditulis begitu saja namun harus urut sesuai dengan urutan guratan, selain itu terkadang ditemui juga *hanzi* yang rumit untuk ditulis dengan begitu penggunaan permainan tersebut jika diterapkan maka siswa akan merasa mudah dan tidak bosan untuk belajar menulis *hanzi*.

Adapun bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan *Find My Body* dengan pemilihan bahan yang lebih bagus dan tampilan yang lebih atraktif, sehingga media permainan *Find My Body* akan lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

_____. 2010 年. 《当代中文》,北京: 华语教学出版社

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

Fatimatuzahro, (2019). Pengembangan Media Desain Stensil *Hanzi Móxíngzi* 模型子 Untuk Penguasaan Menulis Guratan *Hanzi* Siswa Kelas X Bahasa

Munadi, Yudhi, 2013, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: GP Press Group

Qonitatillah, S., & Fanani, U. Z. Pengembangan Media Kartu Pintar *Hanzi* Untuk Pembelajaran Urutan Penulisan *Hanzi* Pada Siswa Kelas X Ips 1 Sma Maarif Nu Pandaan.

Sedarmayanti dkk. (2021). Membangun Karakter, Kepribadian, Talenta dan Inovasi di Era Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0

Sudijono, Anas. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sudjana dan Ibrahim. 2005. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Suman, (2007). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

Suparto S. T., B.A (2002). Penggunaan Bahasa Mandarin yang Baik dan Benar Pustaka Internasional. Jakarta. PT Grasindo

Trianto, M. P. (2017). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. Jakarta: Kencana.

Zulkarnain, A. G. Z. Kesalahan Penulisan *Hanzi* Siswa Kelas X Bahasa Sman 1 Driyorejo Tahun Ajaran 2015 2016

施春宏.2009. 作为第二语言的汉语概说.北京: 北京大学出版社.