

**PENGEMBANGAN MEDIA 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) UNTUK PEMBELAJARAN
MENULIS *HANZI* KELAS XI ULP SMK NEGERI 6 SURABAYA**

Puteri Lestari Herliana

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

puteri.19052@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed., Ph.D.

miftachulamri@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam mempelajari bahasa Mandarin, salah satu keterampilan yang umum dipelajari yaitu keterampilan menulis. Bahasa Mandarin memiliki keunikan tersendiri yang memungkinkan pembelajar bahasa Mandarin mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Untuk dapat membantu proses pembelajaran menulis *hanzi*, perlu dikembangkan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Produk yang dibuat atau dikembangkan ialah media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*). Pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dilakukan dengan mengikuti tahapan pengembangan pada model penelitian dan pengembangan milik Sugiyono. Proses pengembangan dibatasi pada tahap kelima yaitu tahap revisi desain. Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat mendeskripsikan proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dan mendeskripsikan kevalidan materi serta kevalidan media dari media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*).

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah pedoman wawancara, lembar validasi materi, dan lembar validasi media. Berdasarkan hasil analisis data lembar validasi materi, media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) memperoleh persentase 80% dan dapat dikategorikan ke dalam kriteria valid. Hasil analisis data lembar validasi media memperoleh persentase 84% dan dapat dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid. Rata-rata kevalidan materi dan kevalidan media yang diperoleh media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) sebesar 82% dan dapat dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid. Hasil perhitungan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media menunjukkan bahwa media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dinyatakan sangat valid untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pembelajaran menulis *hanzi*.

Kata Kunci: media pembelajaran, pengembangan, 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*).

Abstract

Writing abilities are one of the common skills taught when learning Mandarin. Mandarin has its own uniqueness, which can cause difficulties for Mandarin learners when learning it. Learning media must be developed in order to aid in the process of learning to write Chinese characters. This research is called Research and Development (R&D). The product created or developed is 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) media. The development of 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) media was created by following the development stages of Sugiyono's research and development model. The development process is limited to the fifth stage, namely the design revision stage. This research aims to be able to describe the process of developing 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) media and describe the content validity and media validity of 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) media.

The research instruments used in this research were interview guide, content validation sheets, and media validation sheets. Based on the results of the material validation sheet data analysis, 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) media obtained a percentage of 80% and can be categorized into valid criteria. The results of the media validation sheet data analysis obtained a percentage of 84% and can be categorized into very valid criteria. The average material validity and media validity obtained by 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) media is 82% and can be categorized into very valid criteria. The results of the assessment calculations given by the material expert validator and media expert validator show that the media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) is stated to be very valid to be used as a learning media that can support Mandarin learning activities, especially learning to write Chinese characters.

Keywords: learning media, development, 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*).

摘要

作能力是学习普通话时教授的常见技能之一。普通话有其独特性、这会给普通话学习者带来困难。必须开发学习媒体以辅助学习汉字的过程。这项研究称为研究与开发 (R&D)。创建或开发的产品是彩虹字笔顺媒体。彩虹字笔顺的开发是遵循 Sugiyono 研发模式的发展。开发过程仅限于第五阶段、即设计修改阶段。这项研究的目的是能够描述开发彩虹字笔顺媒体的过程和描述内容效度和媒体效度。

本研究中使用的研究工具是访谈指南、内容验证表、和媒体验证表。根据内容验证表数据分析的结果、彩虹字笔顺媒体获得了 80% 的百分比、被归类为效度。媒体验证表的数据分析结果获得了 84% 的百分比、被归类为非常效度。彩虹字笔顺媒体获得的内容效度和媒体效度平均为 82%、被归类为非常效度。根据验证者的评估、彩虹字笔顺媒体被归类为非常效度、可以支持普通话的学习活动、特别是学习写汉字。

关键词: 教学媒体、开发、彩虹字笔顺

PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin telah menjadi salah satu bahasa yang paling umum atau bahasa yang paling banyak dituturkan di dunia, dituturkan baik oleh penutur asli maupun mereka yang telah mempelajari bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua (penutur asing) yang tersebar di berbagai belahan dunia. Menurut situs *web lingua.edu* yang dipublikasikan pada tanggal 23 April 2023, diterangkan bahwa bahasa yang menduduki posisi kedua untuk bahasa yang paling banyak digunakan pada tahun 2023 adalah bahasa Mandarin dengan jumlah 1,118 miliar penutur di seluruh dunia. Hal tersebut dapat berdampak pada kesempatan berinteraksi dengan para penutur bahasa Mandarin seperti halnya di bidang pendidikan, kerja sama bisnis, dan di bidang lainnya dapat terbuka dengan lebih luas. Dengan adanya peluang tersebut, banyak yang terdorong untuk mempelajari bahasa Mandarin. Hal serupa diungkapkan oleh Qolbi dan Amri (2020:2) yang menyatakan bahwa banyak orang yang mulai mempelajari bahasa Mandarin sejak ditetapkannya bahasa Mandarin sebagai bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris.

Bahasa Mandarin sendiri sangatlah unik. Dibandingkan dengan bahasa lain seperti bahasa Indonesia, bahasa Mandarin memiliki karakteristik tersendiri dimana dalam aksara yang digunakan berbeda dengan aksara yang digunakan di Indonesia pada umumnya. Dikarenakan adanya perbedaan-perbedaan antara bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia, para peserta didik atau pembelajar bahasa Mandarin di Indonesia seringkali menghadapi kesulitan dalam proses mempelajari bahasa Mandarin. Sasanti dkk (2019:342) mengungkapkan *every language learner must master four language skills such as listening, speaking, writing and reading skills*. Sama halnya dengan bahasa Mandarin, selama proses mempelajari bahasa Mandarin, umumnya ada empat keterampilan yang dipelajari. Keterampilan-keterampilan tersebut ialah

menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hal tersebut juga diungkapkan oleh

Dibandingkan dengan keterampilan lainnya seperti menyimak, berbicara dan membaca, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang lebih sulit untuk dikuasai. Keterampilan menulis lebih sulit untuk dikuasai apabila dibandingkan dengan tiga keterampilan lainnya dikarenakan untuk dapat menulis, seseorang perlu mempelajari berbagai elemen atau unsur linguistik dan non-linguistik terlebih dahulu dari apa yang akan ditulis (Hermawan dan Amri, 2022:101).

Keterampilan menulis tidak hanya keterampilan mengarang dalam bahasa Mandarin, tetapi juga keterampilan menulis *hanzi*. Kemampuan menulis *hanzi* diperlukan untuk dapat menguasai keterampilan menulis (mengarang) bahasa Mandarin. Aksara Mandarin atau *hanzi* berbeda dengan dengan aksara-aksara lainnya, dalam penulisan *hanzi* tidaklah sembarangan, ada aturan seperti arah goresan, aturan goresan, komposisi dan lainnya yang perlu diperhatikan. *Hanzi* termasuk ke dalam kategori aksara yang menyatakan arti atau ideogram, sehingga dapat dikatakan bahwa jika struktur atau bentuk *hanzi* berbeda maka arti *hanzi* juga berbeda (Suparto, 2003:5).

Perbedaan aturan penulisan *hanzi* dengan aksara-aksara lain khususnya aksara yang digunakan di Indonesia, memungkinkan pembelajar bahasa Mandarin pemula di Indonesia mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan dalam menulis *hanzi*. Kesalahan penulisan tentu harus dihindari atau diatasi. Salah satu upaya untuk menghindari kesalahan tersebut adalah dengan mengetahui dasar-dasar penulisan *hanzi*. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Nadia dan Amri (2020:2), dimana dalam menulis karakter *hanzi* akan lebih mudah apabila telah mengetahui bentuk dasar goresan atau guratan *hanzi*. Setelah diketahui bentuk dasar goresan, selanjutnya harus diketahui urutan penulisan goresannya. Satu karakter *hanzi* dapat terdiri atas satu atau lebih goresan, perlu diketahui mana yang digoreskan terlebih dahulu, dan mana yang digoreskan setelahnya. Kesalahan berbahasa termasuk dalam berbahasa Mandarin juga dapat diminimalkan melalui penggunaan media pembelajaran (Mayasari dan Amri, 2020:2). Dengan demikian, diperlukan media yang dapat membantu para pembelajar bahasa Mandarin terutama para pemula dalam

mempelajari penulisan *hanzi* sesuai dengan aturannya. Apabila penulisan *hanzi* sudah sesuai aturan menulis *hanzi* yang baik dan benar, kesalahan–kesalahan dalam penulisan *hanzi* dapat dihindari.

Untuk dapat mempelajari bahasa Mandarin, berbagai lembaga pendidikan formal maupun informal di Indonesia telah mengadakan kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin. Pada Kurikulum Merdeka, kurikulum yang terhitung baru diterapkan di Indonesia di tingkat pendidikan anak usia dini, jenjang sekolah dasar, dan jenjang sekolah menengah, bahasa Mandarin sendiri terdapat di Fase F. Fase F Kurikulum Merdeka adalah fase yang umumnya diperuntukkan bagi kelas XI dan XII di tingkat SMA, SMK, atau sederajat.

Menurut Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022, ditetapkan capaian pembelajaran bahasa Mandarin elemen menulis ialah peserta didik dapat mampu menulis *hanzi* dasar dengan mengikuti kaidah penulisan *hanzi* yang benar, seperti arah guratan atau goresan, urutan guratan atau goresan, komposisi, dan radikal, dengan dapat menguasai 100 hingga 300 kosakata mengenai kehidupan sehari–hari maupun sekolah. Namun terkadang peserta didik kebingungan dengan arah goresan dan urutan goresan dalam menulis *hanzi*, sehingga *hanzi* dituliskan dengan tidak teratur. Terlebih karakteristik mata pelajaran Bahasa Mandarin pada Kurikulum Merdeka yang juga dimuat dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022, mengutamakan keterampilan menyimak dan berbicara, sehingga persentase pembelajaran menulis tiap pertemuan tentu lebih sedikit dibandingkan persentase pembelajaran keterampilan lain. Maka dari itu, untuk dapat mengimbangi capaian pembelajaran elemen menulis, dalam pembelajaran menulis diperlukan media yang cukup menerangkan atau mencontohkan penulisan *hanzi* sehingga peserta didik dapat berlatih menulis *hanzi* sekali pun di luar jam pembelajaran secara mandiri.

Di antara sekolah yang telah melaksanakan Kurikulum Merdeka dan terdapat mata pelajaran Bahasa Mandarin salah satunya ialah SMK Negeri 6 Surabaya. SMK Negeri 6 Surabaya telah melaksanakan Kurikulum Merdeka selama dua tahun pembelajaran. SMK Negeri 6 Surabaya merupakan sekolah yang telah banyak mencetak prestasi. Bahasa Mandarin merupakan salah satu mata pelajaran dari sekian banyak mata pelajaran yang dapat dipelajari oleh sebagian jurusan di kelas XI. Dengan pembekalan bahasa Mandarin, para peserta didik nantinya diharapkan mampu bersaing secara global di bidang masing–masing. Hasil wawancara bersama dengan guru mata pelajaran Bahasa Mandarin di SMK Negeri 6 Surabaya yang dilakukan pada Senin, 20 Februari 2023, mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran bahasa Mandarin di kelas yang lebih menekankan pada keterampilan menyimak atau mendengarkan dan keterampilan berbicara, untuk keterampilan membaca difokuskan dalam membaca *pinyin* terlebih dahulu. Hal tersebut disesuaikan dengan minat dan kemampuan rata–rata peserta didik serta disesuaikan dengan jam pembelajaran di kelas yang terbatas. Peserta didik belum dituntut untuk dapat menulis kosakata yang telah dipelajari dalam *hanzi*, tetapi peserta didik telah diperkenalkan dengan *hanzi* dan peserta didik juga dapat berlatih menulis

hanzi di buku ajar atau buku latihan masing–masing yang telah memuat latihan tersendiri untuk menulis beberapa *hanzi*. Buku ajar yang digunakan mengacu kepada buku ajar Panduan Persiapan HSK 1. Namun, pengenalan asal usul *hanzi* dan latihan menulis *hanzi* yang tersedia pada buku ajar atau buku latihan belum dapat memastikan peserta didik mampu mengidentifikasi arah goresan, urutan goresan dan sebagainya sehingga mampu menuliskan kembali *hanzi* tersebut. Maka dari itu, dengan pertimbangan kemampuan dan minat peserta didik terhadap bahasa Mandarin tersebut serta dibatasi dengan waktu pembelajaran, dapat menjadi dasar dikembangkannya sebuah media pembelajaran khususnya media pembelajaran menulis *hanzi* yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Telah terdapat berbagai jenis media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran menulis *hanzi* yang dapat diakses secara mandiri melalui internet. Di antaranya adalah situs *hanziwu.com*, *bishun.strokeorder.info*, dan sebagainya. Keduanya memuat *gif* yang menunjukkan demo penulisan sebuah *hanzi* sesuai dengan urutan goresannya, khusus pada situs *hanziwu.com*, selain *gif*, terdapat gambar yang menunjukkan langkah menulis suatu *hanzi* sesuai goresannya juga. *Gif* semacam ini sering digunakan dalam pembelajaran, dan keduanya menggunakan goresan berwarna hitam. Sebagai variasi dan diharapkan mampu membantu peserta didik mengidentifikasi bentuk goresan, arah goresan, urutan goresan, dan sebagainya, serta diharapkan mampu menarik minat peserta didik, dapat dikembangkan media pembelajaran serupa yang memuat demo penulisan *hanzi* berformat *gif* dengan pemberian warna yang berbeda pada setiap goresan *hanzi*. Media pembelajaran dengan pemberian warna pada tiap goresan *hanzi* seperti ini telah ada di antaranya terdapat pada situs *quizlet.net*, namun set pembelajaran tersebut hanya berbentuk gambar, sehingga tidak dapat menunjukkan arah goresan pada tiap–tiap goresannya, serta hanya diunggah satu bab yang berisikan dua belas *hanzi* saja, dan untuk mengakses dua belas *hanzi* tersebut berserta fitur lain, pengguna harus mendaftarkan akun atau masuk menggunakan akun yang telah ada terlebih dahulu.

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) untuk pembelajaran menulis *hanzi* kelas XI ULP SMK Negeri 6 Surabaya.
- 2) Mendeskripsikan kevalidan materi dan kevalidan media dari pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) untuk pembelajaran menulis *hanzi* kelas XI ULP SMK Negeri 6 Surabaya.

Bentuk rancangan produk 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) yang dikembangkan memiliki keterangan sebagai berikut :

- 1) Berbasis *website*, materi diunggah ke dalam *website*, *website* tersebut dibuat melalui *google site* dan diberi nama *Rainbow Stroke Order*.
- 2) Materi yang terdapat di dalamnya adalah demo penulisan *hanzi* yang berformat *gif*. Demo penulisan *hanzi* menampilkan penulisan *hanzi* sesuai dengan arah dan urutan goresan *hanzi* disertai warna yang

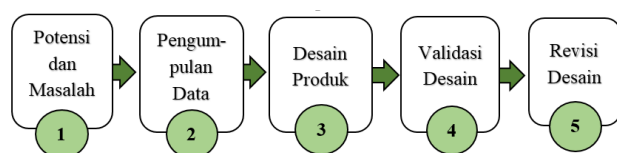
berbeda pada setiap goresannya. Dengan demikian, peserta didik dapat membedakan masing-masing goresan dan diharapkan mempermudah peserta didik untuk mengidentifikasi atau mengingat urutan goresan karena warna yang digunakan mengikuti warna pelangi. Goresan pertama diberi warna merah, goresan kedua diberi warna jingga, dan seterusnya.

- 3) Selain demo penulisan *hanzi* berformat *gif*, terdapat keterangan yang disertakan, di antaranya *pinyin*, arti dalam bahasa Indonesia, serta pelafalan tiap *hanzi* atau kosakata baru yang dapat diputar. Suara yang disertakan untuk pelafalan tiap kosakata merupakan suara atau audio dari buku ajar Panduan Persiapan HSK 1.
- 4) Materi yang terdapat pada media ini adalah kosakata baru tiap bab pada buku ajar Panduan Persiapan HSK 1. Buku ajar Panduan Persiapan HSK 1 terdapat 15 bab dengan jumlah 163 kosakata baru.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini ialah termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu proses ilmiah untuk melakukan penelitian, merancang desain, pembuatan produk, dan melakukan uji validitas produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2022:30). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan ialah milik Sugiyono. Model penelitian dan pengembangan milik Sugiyono digunakan pada penelitian ini karena model penelitian dan pengembangan tersebut sistematis dan sesuai serta dapat dengan mudah diikuti dan diterapkan dalam mengembangkan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*).

Model penelitian dan pengembangan yang diterangkan oleh Sugiyono memuat sepuluh tahapan yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan. Pada penelitian ini dibatasi atau diakhiri hingga tahapan kelima atau tahapan revisi desain dan tidak dilanjutkan pada tahap selanjutnya dikarenakan disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu penelitian ini bertujuan untuk dapat mendeskripsikan proses pengembangan media yang dikembangkan dan mendeskripsikan kevalidan materi serta kevalidan media yang dikembangkan. Selain itu, dikarenakan adanya berbagai keterbatasan seperti keterbatasan waktu, dimana peserta didik SMK Negeri 6 Surabaya mendekati waktu Penilaian Akhir Tahun setelah revisi yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media selesai ditindaklanjuti, keterbatasan tenaga serta keterbatasan biaya menyebabkan proses pengembangan media dibatasi pada tahap kelima saja. Lima tahapan yang dilalui dalam model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:298) sebagai berikut :



Teknik pengumpulan data berisikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data penelitian. Lalu instrumen penelitian ialah merupakan alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, alat yang digunakan tersebut dapat berupa tes, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi (Sugiyono, 2022:156). Kegiatan pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Berikut adalah tabel teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data pada penelitian ini :

No.	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Teknik Analisis Data
1.	Melakukan wawancara	Pedoman wawancara	teknik analisis deskriptif
2.	Melakukan proses validasi materi	Lembar validasi ahli materi	Rumus persentase dan dikategorikan ke dalam skala <i>Likert</i>
3.	Melakukan proses validasi media	Lembar validasi ahli media	Rumus persentase dan dikategorikan ke dalam skala <i>Likert</i>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) untuk pembelajaran menulis *hanzi* kelas XI ULP SMK Negeri 6 Surabaya ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* milik Sugiyono. Proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono yang dimulai dengan tahapan mencari potensi dan masalah, lalu mengumpulkan data, membuat desain produk, melakukan validasi desain, dan melakukan revisi desain.

Proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) membutuhkan waktu yang relatif lama dimulai dengan mencari dan menentukan konsep media yang akan dikembangkan berdasarkan potensi dan masalah yang ditemui, perencanaan desain media, mewujudkan konsep dan desain menjadi media yang nyata, pembuatan media, melengkapi pengunggahan materi utama dan materi pendukung yang dibutuhkan dalam media, melakukan perbaikan media, hingga akhirnya media selesai. Setiap proses pembuatan media sampai dengan perbaikan media hanya dilakukan oleh peneliti sehingga waktu yang dibutuhkan relatif lama. Untuk mempersingkat waktu pembuatan media, dapat memanfaatkan bantuan jasa dari orang lain yang lebih ahli dalam bidang tersebut untuk dapat membuat suatu media dengan alternatif cara lain atau pembuatan dilakukan oleh lebih dari satu. Namun, apabila tetap dilakukan oleh satu

orang, pengaturan waktu perlu diperhatikan agar media yang dikembangkan dapat diselesaikan tepat pada waktu yang direncanakan dan tetap dikembangkan dengan baik.

File berupa audio maupun video yang disisipkan langsung menggunakan *link* pada *website* yang dibuat dengan *Google Site*, apabila *website* tersebut diakses melalui *handphone*, maka file audio maupun video yang ingin diputar harus melalui *Google Drive* terlebih dahulu. File audio maupun video yang ingin disisipkan pada *website* yang dibuat melalui *Google Site* lebih baik disisipkan dengan kode HTML. Untuk dapat mengubah *link* file yang ingin disisipkan ke kode HTML diperlukan bantuan dari *website* lain yang menyediakan fitur pengubah *link* menjadi kode HTML.

Kevalidan materi dan kevalidan media dari media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dapat diketahui melalui analisis data penilaian pada lembar validasi materi dan lembar validasi media oleh validator. Suatu media pembelajaran dinyatakan valid apabila persentase mencapai rentang penilaian lebih dari 61% berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (Bintiningtiyas dan Lutfi, 2016:304). Hasil perhitungan penilaian media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) melalui lembar validasi materi oleh validator ahli materi adalah 80% dan dikategorikan ke dalam kriteria valid, sedangkan hasil perhitungan penilaian media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) melalui lembar validasi media oleh validator ahli media adalah 84% dan dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid. Jika hasil perhitungan lembar validasi materi dan media tersebut diambil rata-rata, maka rata-ratanya adalah 82% dan dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid. Revisi dari kedua validator juga menjadikan media lebih baik. Hasil perhitungan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media menunjukkan bahwa media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dapat dinyatakan sangat valid untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pembelajaran menulis *hanzi*.

PENUTUP

Simpulan

Setelah tahapan demi tahapan dan proses penelitian dilalui, dapat diambil kesimpulan berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) yang telah diuraikan. Simpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- 1) Proses Pengembangan Media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*)

Produk atau media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) untuk pembelajaran menulis *hanzi*. Proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) mengikuti tahapan-tahapan yang sistematis dan juga sesuai dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013), namun peroses penelitian dan pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì*

Bǐshùn) dibatasi pada tahapan kelima yaitu revisi desain dan tidak dilanjutkan pada tahapan selanjutnya dikarenakan adanya keterbatasan pada beberapa faktor diantaranya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

Proses pengembangan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) membutuhkan waktu yang relatif lama. Proses pembuatan media yang rumit, materi yang dimuat relatif banyak, dan perbaikan-perbaikan yang dilakukan berdasarkan revisi dari para ahli dilakukan sendiri oleh peneliti sehingga menghabiskan waktu yang relatif lama.

- 2) Kevalidan Materi dan Kevalidan Media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*)

Kevalidan materi dan kevalidan media dari media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dapat diketahui melalui analisis data penilaian pada lembar validasi materi dan lembar validasi media oleh validator. Perhitungan penilaian media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) melalui lembar validasi materi yang diisi oleh validator ahli materi diperoleh hasil 80% dan dikategorikan valid, serta mendapatkan kesimpulan layak untuk diuji cobakan dan digunakan dengan revisi sesuai saran.

Perhitungan penilaian media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) melalui lembar validasi media yang diisi oleh validator ahli media diperoleh hasil 84% dan dikategorikan sangat valid, serta mendapatkan kesimpulan layak untuk diuji cobakan dan digunakan dengan revisi sesuai saran. Rata-rata hasil perhitungan lembar validasi materi dan validasi media diperoleh hasil 82% dan dikategorikan sangat valid berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil perhitungan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media menunjukkan bahwa media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dinyatakan sangat valid untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pembelajaran menulis *hanzi*.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti terkait penggunaan media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) atau hal lainnya, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

Bagi guru mata pelajaran bahasa Mandarin, media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) dapat menjadi pertimbangan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Mandarin di kelas khususnya dalam pembelajaran menulis *hanzi*. Namun, meskipun media 彩虹字笔顺 (*Cǎihóng Zì Bǐshùn*) sudah memuat demo penulisan *hanzi* yang disertai arah dan urutan goresan yang sesuai, tetap diperlukan untuk memberikan pengenalan dasar-dasar penulisan *hanzi* pada peserta didik dan terus didampingi agar kesulitan maupun kesalahan dalam penulisan *hanzi* dapat dihindari.

Bagi Peserta Didik, media 彩虹字笔顺 (Cǎihóng Zì Bǐshùn) dapat diakses dan digunakan secara mandiri oleh peserta didik sebagai pendukung pembelajaran dan salah satu sumber belajar lain selain pembelajaran bahasa Mandarin di kelas. Peserta didik dapat memanfaatkan berbagai fitur yang disajikan selain berlatih menulis hanzi seperti memainkan kuis yang disajikan pada website. Peserta didik yang telah berlatih menulis hanzi menggunakan media 彩虹字笔顺 (Cǎihóng Zì Bǐshùn), dapat meng-entry-kan hasil berlatih menulis hanzi pada Google Form yang tersedia di website.

Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian terkait pengembangan media 彩虹字笔顺 (Cǎihóng Zì Bǐshùn) ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran bahasa Mandarin khususnya pembelajaran menulis hanzi. Pada pengembangan media 彩虹字笔顺 (Cǎihóng Zì Bǐshùn) ini peneliti mengalami keterbatasan, salah satunya dalam hal pengembangan materi, yaitu peneliti dapat memuat materi terbatas pada kosakata baru yang terdapat dalam buku ajar Panduan Persiapan HSK 1 saja, sehingga peneliti berharap materi bahasa Mandarin pada media 彩虹字笔顺 (Cǎihóng Zì Bǐshùn) dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Selain itu, game atau kuis yang disajikan pada media 彩虹字笔顺 (Cǎihóng Zì Bǐshùn) jumlah dan modelnya sangat terbatas yaitu hanya disajikan dua game atau kuis per bab, hal tersebut juga diharapkan dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, mendeskripsikan kevalidan materi dan media yang dikembangkan, belum dilakukan uji efektivitas media untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dinyatakan efektif atau tidak, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat menguji keefektifan media yang dikembangkan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintiningtiyas, Nita dan Achmad Lutfi. 2016. *Pengembangan Permainan Varmintz Chemistry Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Online). Unesa Journal of Chemical Education Vol. 5, No. 2, halaman 302-308. (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15783>, terakhir diakses pada tanggal 28 Juni 2023)
- Hermawan, Dhevi Amalia dan Miftachul Amri. 2022. *Penerapan Metode Project Based Learning "Teman Jepang" Melalui Penggunaan Aplikasi HelloTalk untuk Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang* (Online). Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, Vol. 8 No. 2, Juli, 2022. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/48822>, terakhir diakses pada tanggal 8 Maret 2023).
- Kemendikbudristek. 2022. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022* (Online). (https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf, terakhir diakses pada tanggal 17 Februari 2023)
- Lingua. 2023. *The Most Spoken Languages in the World in 2023* (Online). Lingua Language Center. (<https://lingua.edu/the-most-spoken-languages-in-the-world/>, terakhir diakses pada tanggal 12 Juli 2023).
- Mayasari, Nitha dan Miftachul Amri. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Papan Kantong terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X APK SMK PGRI 13 Surabaya TP 2019/2020* (Online). Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa, Vol 3 No 1 (2020). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/33634>, terakhir diakses pada tanggal 8 Maret 2023).
- Nadia, Imroatun dan Miftachul Amri. 2020. *Kesalahan Penulisan Guratan 汉字 (Hànzì) Angkatan 2018 Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin Universitas Negeri Surabaya* (Online). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/41709/35890>, terakhir diakses pada tanggal 17 Februari 2023).
- Sasanti, Nise Samudra, Miftachul Amri, dan Suwarno Imam Samsul. 2019. *Developing Student Worksheet to Support Kanji Teaching* (Online). Atlantis Press. Advance in Social Science, Education and Humanities Research, volume 380 : 342-345, (<https://www.atlantispress.com/proceedings/soshec-19/125926143>, terakhir diakses pada tanggal 18 Juli 2023).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suparto. 2003. *Penulisan Aksara Mandarin yang Baik dan Benar*. Jakarta : Puspa Swara.
- Qolbi, Andika Nurul dan Miftachul Amri. 2020. *Kesalahan Penggunaan Kata “差不多” (chàbùduō) dan “几乎” (jīhū) dalam Kalimat Bahasa Mandarin Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Surabaya* (Online). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/39250/34362>, terakhir diakses pada tanggal 8 Maret 2023).