

## PENGEMBANGAN MEDIA MAMZI (MAKE A MATCH HANZI) BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS XI SMA

Yuliatin Hariyati., S.Pd<sup>(1)</sup>, Lilis Afifah, S.Pd., M.Pd<sup>(2)</sup>

*Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri<sup>1</sup>*

*Universitas Negeri Malang<sup>2</sup>*

yuliatinting@gmail.com

**Abstrak:** Abstrak Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan media Mamzi (Make A Match Hanzi). Produk ini berisi materi terkait cara penulisan Hânzi yang menyajikan empat puluh aksara Han. Kosakata yang digunakan pada media berkaitan dengan tema kehidupan sehari-hari berdasarkan silabus dalam kurikulum 2013 revisi 2016. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengembangan ADDIE oleh Dick & Carry. Hasil penelitian dan pengembangan ini menyatakan bahwa media Mamzi layak digunakan sebagai media pembelajaran karakter Han siswa kelas XI SMA.

**Kata Kunci:** *Multimedia, Mamzi, Hânzi, keterampilan menulis*

**Abstract:** This research and development was conducted with the purpose to produce Mamzi Media (Make A Match Hânzi). This product contains the materials about the way to write Hânzi presented forty Han letters of alphabet. The vocabulary used in the media are related to daily life theme based on the syllabus provided in the Curriculum of 2013 revision 2016. This research and development used ADDIE development method by Dick and Carry. The results of this research and development states that Mamzi media is proper to be used as learning media of Han character for XI grade students of senior high school.

**Kata Kunci:** *Multimedia, Mamzi, Hânzi, writing skill*

### PENDAHULUAN

Penulisan Pendidikan bahasa asing di Indonesia saat ini sudah sering dijumpai di berbagai tingkat pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat bahwa setiap tingkat pendidikan sudah mulai mengikutsertakan bahasa asing sebagai salah satu mata pelajaran baik sebagai mata pelajaran umum ataupun mata pelajaran tambahan. Pada tingkat pendidikan menengah atas, mata pelajaran bahasa asing diatur oleh kurikulum 2013 sebagai mata pelajaran peminatan bahasa dan sastra asing lainnya. Bahasa asing yang diajarkan di SMA antara lain, bahasa Jerman, bahasa Perancis, bahasa Arab, bahasa Korea, dan bahasa Jepang. Selain itu, bahasa Mandarin juga merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing untuk jalur peminatan dan lintas minat yang ada di SMA (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.64 Tahun 2014).

Kemahiran berbahasa Mandarin pada jenjang SMA/MA berada pada tingkat dasar, dengan kata lain pengajaran bahasa Mandarin di jenjang ini bertujuan untuk menghasilkan siswa yang mempunyai kemampuan dasar dalam komunikasi lisan dan tulis. Indikator ketercapaian bahwa siswa mampu berkomunikasi lisan adalah siswa dapat berkomunikasi secara langsung dengan penutur bahasa Mandarin dalam kehidupan sehari-hari dengan topik sederhana (Sutami, 2007: 230). Siswa melakukan komunikasi tulis bahasa Mandarin dengan menggunakan 汉字[hànzi] 'karakter Mandarin'. Menulis Hànzì juga menjadi materi pembelajaran di dalam silabus Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) mata pelajaran bahasa dan sastra Mandarin.

Hànzi atau karakter Mandarin memiliki 2 jenis yaitu karakter tradisional dan karakter yang disederhanakan. Saat ini karakter yang disederhanakan tersebut telah dijadikan huruf resmi yang digunakan untuk dokumen-dokumen resmi dan kenegaraan di Tiongkok. Karakter itu juga diajarkan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Sebagai permulaan, dalam mempelajari Hànzì siswa harus mengerti jumlah guratan, urutan menulis, dan bentuk dari Hànzì itu sendiri

Tuntutan agar siswa mampu menulis Hànzì disebutkan dalam kurikulum 2013 untuk SMA/MA kelas XI di mana siswa dituntut untuk mampu menulis 100 buah aksara Cina terkait dengan tema kehidupan keluarga dan kehidupan sehari-hari. Tema kehidupan sehari-hari menuntut siswa kelas XI memahami Hànzì terkait topik bangun tidur, mandi, makan, dan belajar. Latar belakang dipilihnya tema tersebut adalah peneliti melakukan uji coba produk ketika semester genap sehingga produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan hasil angket pra penelitian yang ditujukan kepada seorang guru dan 17 siswa di kelas XI Lintas Minat SMAN 6 Malang diperoleh informasi bahwa Hànzì menjadi kendala tersendiri bagi siswa. Kendala tersebut meliputi kompleksitas materi, kesulitan siswa dalam menghafal Hànzì, dan kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada saat ini guru menggunakan media buku teks/modul, papan tulis, dan flashcard. Video merupakan satu-satunya media berbasis multimedia yang pernah digunakan oleh guru ketika pembelajaran Hànzì.

Guru sudah melakukan beberapa upaya untuk mengatasi kesulitan pembelajaran Hànzì antara lain dengan memberikan latihan kosakata dalam bentuk kalimat rumpang. Meskipun demikian, siswa masih kesulitan dalam menghafal Hànzì. Kesulitan ini memang umum dihadapi pembelajar bahasa Mandarin, sebagaimana gambaran yang dikemukakan oleh Zhōu (2007: 1) bahwa 汉字是外国人学习汉语的罪大难点。因为汉字与世界上其他各主要文字有很大的差别。[Bǎ hànzi shì wàiguó rén xuéxí hànyǔ de zuì dà nán diǎn. Yīnwèi hànzi yǔ shìjiè shàng qítā gè zhǔyào wénzì yǒu hěn dà de chābié]. Maksud pernyataan Zhōu di atas adalah huruf Tionghoa merupakan kesulitan terbesar bagi orang asing dalam mempelajari bahasa Mandarin, karena huruf Tionghoa sangat berbeda dengan huruf-huruf terkemuka lainnya di dunia ini.

Uraian permasalahan di atas mendorong peneliti untuk mengembangkan media Mamzi. Media Mamzi adalah media pembelajaran Hànzì yang dibuat dengan menggunakan aplikasi

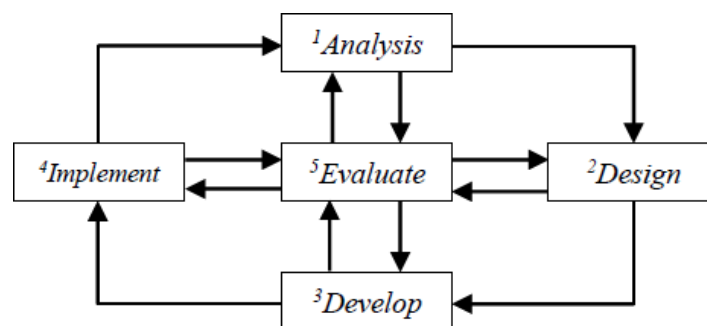
Adobe Flash Professional CS 6. Media tersebut berisi empat puluh Hànzì dengan tema 日常生活 [rìcháng shēnghuó] 'kehidupan sehari-hari'.

## METODE

Penulisan Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Sugiyono (2014: 297) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk. Pendapat tersebut juga sejalan dengan uraian Sukmadinata (2008: 190) yang memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk menciptakan kreasi baru atau memperbaiki ciptaan yang telah tersedia. Produk yang diciptakan dapat berwujud perangkat lunak maupun perangkat keras sebagai contoh media berbasis multimedia, buku teks, modul pembelajaran, maupun alat bantu ajar. Dari uraian di atas, penelitian dan pengembangan dapat diartikan secara sederhana, yaitu penelitian yang menghasilkan produk di mana harus melewati tahap validasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media ini adalah ADDIE. Model tersebut dicetuskan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 (Mulyatiningsih, 2011: 5). ADDIE merupakan akronim dari analysis, design, development, implementation, and evaluation. Berdasarkan singkatan tersebut model pengembangan ini terdiri dari lima tahap yang meliputi penganalisisan, perancangan, pengembangan, pengimplementasian, dan pengevaluasian (Mulyanta & Leong, 2009: 5).

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang runtut dalam upaya memecahkan masalah belajar berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Secara visual tahapan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE (Anglada dalam Tegeh & Kirrna, 2013: 16 )

## HASIL PENGEMBANGAN

### Data Validasi

Di tahap ini dipaparkan hasil analisis data yang diperoleh melalui proses validasi produk media Mamzi oleh validator media maupun validator materi. Adapun pemaparan data sebagai berikut. Bersumber pada lembar angket ahli materi diketahui bahwa materi dalam media telah disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan tema yang digunakan. Pentingnya penyusunan dan pemilihan materi yang baik adalah untuk mewujudkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana disinggung oleh Mayer (2009: 77) bahwa memilih materi, mengatur materi yang telah dipilih, dan menggabungkan materi dengan pengetahuan sebelumnya menjadi proses penting bagi terciptanya pembelajaran yang aktif.

Media Mamzi menyuguhkan materi pokok berupa video yang berisi langkah- langkah menulis Hàzi. Melalui video yang tersaji, siswa dapat memperoleh gambaran bagaimana cara menulis Hàzi dengan tepat. Pemanfaatan video tersebut selaras dengan pendapat Prastowo (2013: 302) bahwa salah satu manfaat yang diperoleh dari penggunaan video adalah mampu menayangkan urutan langkah melakukan sesuatu. Di samping itu, Mamzi juga menyajikan latihan soal terkait materi. Sebagaimana diutarakan oleh Fenrich (dalam Munir, 2015: 460) bahwa salah satu keunggulan multimedia pembelajaran adalah siswa dapat mengerjakan latihan soal yang tersaji pada peranti tersebut. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan pada media Mamzi telah layak digunakan.

Sementara itu, ahli media menilai bahwa media secara keseluruhan menarik. Ini terlihat dari komposisi dan perpaduan warna yang dipilih dianggap sudah cukup menarik. Penyajian frame media Mamzi sudah berurutan dari tampilan awal hingga akhir. Keruntutan penyajian frame dibangun oleh peneliti melalui desain flow chart (alur substansi program) dan story board (penjelasan alur program) yang sistematis. Kondisi ini selaras dengan pendapat yang diutarakan oleh Darmawan (2011: 64), bahwa tujuan perancangan alur program yang urut adalah untuk mempermudah pengguna memanfaatkan media secara utuh. Darmawan menambahkan, perlunya menyusun story board yang komunikatif adalah sebagai acuan untuk membuat buku petunjuk penggunaan (2011: 76). Komponen yang ditampilkan pada produk merupakan gabungan dari beberapa unsur sehingga produk yang dikembangkan dapat disebut sebagai multimedia.

Penjelasan tersebut didukung oleh gagasan Ariani & Haryanto (2010: 25), bahwa multimedia merupakan gabungan dari beberapa komponen media yang saling terpadu. Demikian juga halnya dengan media Mamzi yang telah dirancang sedemikian rupa dengan dukungan komponen-komponen yang terintegrasi dengan baik. Melalui komponen-komponen tersebut pengguna dapat dengan mudah memanfaatkan media Mamzi. Kemudahan penggunaan merupakan salah satu kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Arsyad (2014: 74). Kriteria tersebut menjadi pertimbangan bagi peneliti saat memilih media Mamzi untuk dikembangkan. Dari lembar angket ahli media terdapat sebelas pernyataan dengan jawaban

“Ya”. Ini mengindikasikan bahwa media Mamzi yang telah direvisi layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis Hànzì.

Berdasarkan hasil pemaparan data validasi di atas, terdapat bagian-bagian dari media Mamzi yang perlu untuk diperbaiki. Revisi tersebut meliputi perubahan acuan materi dari kompetensi dasar menjadi silabus, pencantuman tujuan media, penyertaan latihan soal terkait materi guratan dasar, serta perubahan warna Hànzì dan Hànyǔ pīnyīn. Selain itu, perbaikan dilakukan pada bagian tipografi serta penyesuaian layout buku petunjuk.

### **Data Uji Coba**

Pada tahap ini diuraikan data hasil uji coba. Data tersebut berupa lembar observasi yang diperoleh dari tiga observer. Tiga observer bertugas mengamati sikap, reaksi, dan tanggapan siswa pada saat proses uji coba berlangsung. Berikut penguraian data hasil uji coba.

Bersumber pada hasil lembar observasi, para observer menyatakan bahwa respon siswa cukup antusias pada saat media Mamzi diujicobakan. Antusiasme siswa terlihat dari keaktifan mereka dalam menanyakan materi yang kurang dipahami, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, dan mengerjakan latihan soal dengan tepat waktu. Munir (2015: 39) menyatakan bahwa pengaplikasian multimedia mendukung siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Reaksi siswa yang cukup positif pada saat media Mamzi dipresentasikan muncul sebagai kelebihan dari penggunaan multimedia dalam pendidikan. Hal senada diutarakan oleh Hamdani (2011: 254) bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai upaya untuk membangkitkan rasa gembira siswa pada saat proses belajar mengajar.

Kondisi di atas terjadi karena adanya stimulus yang diberikan oleh media berupa variasi soal, perbedaan warna Hànzì dan Hànyǔ pīnyīn, dan bentuk media yang inovatif. Semua komponen tersebut mampu menarik minat siswa saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan uraian oleh Asrori & Ahsanuddin (2014: 35) bahwa kemenarikan media sanggup menarik minat maupun perhatian siswa.

Proses uji coba juga tidak luput dari kekurangan. Kekurangan tersebut terletak pada waktu pengerjaan latihan soal. Dua observer mengemukakan bahwa siswa tidak dapat mengerjakan latihan soal dengan tepat waktu sehingga mereka membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengerjakan soal.

## **HKESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penulisan Produk yang dikembangkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia, Mamzi. Media tersebut diciptakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Hànzì siswa kelas XI SMA dengan tema 日常生活[*rìcháng shēnghuó*] 'kehidupan sehari-hari'.

Konten media Mamzi berupa materi pembelajaran terkait Hànzì. Terdapat tiga menu utama dalam media, yaitu menu silabus, materi, dan kuis. Menu pertama berisi silabus yang

digunakan peneliti sebagai acuan menentukan materi pada media serta tujuan media. Materi berupa video guratan dasar serta video penulisan Hànzì terkait tema terdapat pada menu materi. Sementara itu, menu kuis memuat latihan soal terkait Hànzì. Media ini dikembangkan dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS 6 sehingga media ini bisa dioperasikan pada laptop atau komputer yang sudah terinstal software flash. Produk tersebut dikembangkan dalam bentuk softfile dengan format penyimpanan .exe.

Berdasarkan hasil validasi dan observasi, media yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini mempunyai sejumlah kelebihan, yakni (1) tampilan media secara keseluruhan menarik, (2) komponen penyusun terintegrasi dengan baik, (3) media dapat dimanfaatkan secara mandiri, (4) penyajian materi Hànzì dikemas dengan sistematis, dan (5) pemanfaatan media dapat memunculkan antusiasme siswa saat proses pembelajaran. Selain kelebihan tersebut, media ini pun memiliki kekurangan, yaitu jumlah latihan soal yang terbatas serta video yang berisi guratan dasar menampilkan guratan secara tidak berurutan sebagaimana mestinya.

## Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, dapat diberikan beberapa saran untuk memaksimalkan penggunaan media Mamzi. Sebelum menggunakan media Mamzi pengguna hendaknya membaca buku petunjuk penggunaan terlebih dahulu supaya lancar ketika memanfaatkannya. Selain itu, pengguna sebaiknya menggunakan LCD yang dapat berfungsi normal agar saat diproyeksikan media tertampil dengan jelas.

Bagi pengembangan produk selanjutnya, disarankan agar peneliti memodifikasi konten sehingga isi media semakin beragam serta menambahkan tema lain berdasarkan kurikulum supaya materi yang disajikan semakin bervariasi. Di samping itu, peneliti sebaiknya menyajikan video guratan dasar secara berurutan agar siswa mempelajari guratan dasar secara runtut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken & Haryanto, Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asrori, Imam & Ahsanuddin. (2014). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 64 Tahun. (2014). tentang Peminatan Pada Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Mulyanta & Leong,

- Marlon. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, Endang. (2001) . Pengembangan Model Pembelajaran, (Online). (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>), diakses 21 November 2017.
- Prastowo, Andi. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutami, Hermina. (2007). Kekhasan Pengajaran Bahasa Mandarin di Indonesia, 9 (2). (Online),(<http://hermina-sutami//pengajaran-bahasa-Mandarin-di-Indonesia>), diakses 13 Februari 2017.
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model, 11 (1). (Online). (<https://ejournal.undiksha.ac.id> ), diakses 15 Desember 2017.
- Zhōu, Jiàn. (2007). *Hànzi Túpò Terobosan Huruf Tionghoa*. Beijing: Bèijīng Dàxué Chūbǎn Shè Peking University Press.