

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTRAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN

Hevi Loris

Guru SMA Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan, Sumatera Utara

hevi_loris@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan: (1) Menghasilkan multimedia interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual, (2) Mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran bahasa Mandarin. Hasil penelitian menunjukkan: (1) uji ahli materi pelajaran bahasa Mandarin berada pada kualifikasi sangat baik (88,82%), (2) uji ahli desain pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (95,57%), (3) uji ahli rekayasa perangkat lunak berada pada kualifikasi sangat baik (90,70%), (4) uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (90,00%), uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (95,50%), uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (96,21%). $t_{hitung} = 5,69$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 52 diperoleh t_{tabel} adalah 2,01, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan multimedia interaktif sebesar 84,58 % sedangkan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kartu gambar dan huruf sebesar 76,56%. Data ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada penggunaan kartu gambar dan huruf.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Bahasa Mandarin

Abstract: This research is aimed at: (1) developing a good instructional media of interactive multimedia in Chinese, easy to be learn, and can be used for indevidual learning, (2) examine of effectiveness of the interactive multimedia in Chinese. The results showed that; (1) The test of subject matter experts in the Chinese language are excellent qualifications (88.82%), (2) test instructional design experts are in excellent qualifications (95.57%), (3) test software engineering experts are in excellent qualifications (90.70%), (4) individual testing is at a very good qualifying (90.00%), small group trial are in excellent qualifications (95.50%), field trials are in qualifying very good (96.21%). This is indicated by the data processing results obtained $t_{hitung} = 5.69$ at significance level $\alpha = 0.05$ with 52 degrees of freedom is obtained $T_{(table)}$ is 2.01, so $t_{hitung} > T_{(table)}$. The learning outcomes of the student group that uses interactive multimedia amounted to 84.58%, while the group of students that learned by using learning media picture cards and letters of 76.56%. It was concluded that using the interactive multimedia is more effective in improving students learning outcomes than using learning media picture cards and letters.

Keywords: Interactive Multimedia, Chinese Language

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi dan digunakan sebagai alat pemersatu manusia. Bahasa merupakan alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi. Selain sebagai sarana komunikasi, bahasa juga berperan sebagai

sarana untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, semua orang dapat menunjukkan sudut pandangnya, pemahaman atas suatu hal, asal usul bangsa dan negaranya, pendidikan, bahkan sifat seseorang. Bahasa menjadi cermin diri, baik sebagai bangsa maupun sebagai diri sendiri.

Bahasa menempati urutan pertama dalam unsur kebudayaan universal. Tidak

dapat dipungkiri bahasa merupakan sarana komunikasi yang paling utama di dunia. Di era globalisasi sekarang ini, bahasa menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam membantu pertukaran budaya antar berbagai negara. Oleh sebab itu, maka ditetapkanlah bahasa Internasional yang dapat digunakan untuk berkomunikasi antar negara yang berbeda, yaitu bahasa Inggris.

Dewasa ini muncul bahasa lain yang disebut sebagai Bahasa Internasional kedua, yaitu bahasa Mandarin. Dinobatkan sebagai Bahasa Internasional kedua sebab berada di urutan kedua sebagai bahasa yang banyak digunakan oleh penduduk seluruh dunia setelah bahasa Inggris. Dinobatkannya bahasa Mandarin sebagai Bahasa Internasional kedua disebabkan oleh kekuatan diplomasi dan ekonomi China dasawarsa terakhir mendorong setiap negara untuk memasuki pangsa pasar China. Dalam skala mikro, perusahaan jelas-jelas terbantu dengan karyawan yang fasih berbahasa Mandarin. Juga makin banyak perusahaan yang mensyaratkan penguasaan bahasa Mandarin atau bahkan khusus mendatangkan ahli bahasa. *Oleh karena itu, prasyarat penting yang harus dipenuhi oleh seorang investor guna membangun kepercayaan publik lokal adalah kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Mandarin.*

Bahasa Mandarin digunakan oleh lebih dari satu miliar orang di seluruh dunia dan penguasaan terhadap bahasa Mandarin sering diidentikkan dengan makin cerah prospek karir seseorang terutama bagi mereka yang hendak terjun dalam dunia bisnis. Bahasa Mandarin juga merupakan salah satu bahasa resmi di Forum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Dengan ditetapkannya bahasa Mandarin sebagai bahasa internasional kedua, maka penggunaannya dirasakan sangat penting oleh masyarakat Indonesia baik itu di bidang perdagangan, kebudayaan, dan hubungan diplomatik dengan negara Cina yang semakin berkembang dewasa ini, bahkan banyak tempat pariwisata di Indonesia yang dikunjungi oleh wisatawan dari Cina. Dengan demikian semakin jelas bahwa penguasaan bahasa Mandarin merupakan hal yang mendesak. Banyak informasi ilmu pengetahuan baik di bidang teknik, ilmu-ilmu murni, ekonomi, psikologi maupun seni bersumber dari buku-buku berbahasa

Mandarin, disamping itu sebagai sarana komunikasi dalam pengembangan dunia pariwisata.

Berbeda dengan bahasa Inggris, bahasa Mandarin memiliki karakteristik bahasa yang benar-benar berbeda dengan bahasa Indonesia. Dalam bahasa Mandarin, penggunaan abjad hanya untuk pelafalan saja (biasa disebut *Pinyin*) sedangkan karakter huruf Mandarin yang sebenarnya berbeda jauh dengan abjad yang kita kenal. Menurut Zhou jian (2007: 1) dalam huruf Mandarin yang dicatat adalah morfem, sekali kita melihat hurufnya, kita dapat menerka artinya secara garis besar, tetapi belum tentu dapat melafalkannya dengan tepat. Untuk mencatat fonem suatu bahasa, cukup menggunakan puluhan abjad, namun untuk mencatat morfem bahasa Mandarin harus dilakukan dengan puluhan ribu huruf-huruf. Ribuan morfem pokok terpaksa harus saling berbeda bentuk tulisnya, maka terjadilah keaneka ragaman huruf dan kerumitan struktur. Hal ini membuat banyak siswa kesulitan menulis dan mengingat huruf Mandarin sebab mereka telah terbiasa dengan abjad yang lebih mudah dalam penggunaannya. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, script China dipandang paling sulit mulai dari bacaan hingga penulisan karakter.

Menurut Banka (2013) para siswa sering menghadapi masalah besar pada pembelajaran bahasa Mandarin terutama sistem penulisan, struktur tata bahasa dan struktur kalimat. Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sedapat mungkin dalam penyampaian pesan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Gagne, 1992:172).

Beberapa faktor penyebab rendahnya kompetensi yang dicapai oleh siswa, salah satunya adalah penggunaan media sebagai alat bantu belajar. Hanya sedikit siswa yang mempelajari bahasa Mandarin memiliki kemahiran menggunakan bahasa yang dipelajarinya tersebut. Untuk itu peranan guru sebagai seorang desainer

pendidikan tidak dapat diabaikan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk siswanya. Hal ini diungkapkan mengingat guru berperan penting dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sudah termuat dengan jelas dalam silabus pembelajaran, namun kenyataan menunjukkan bahwa masih banyak yang menemui kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang ada sekarang dapat menjadi sumber belajar yang lebih menarik bila dipadukan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kita hidup di zaman keterbukaan informasi dan kebebasan berkomunikasi. Ini adalah era dimana informasi bisa diakses oleh siapa saja, setiap saat, dan tanpa batas, dari dan ke seluruh penjuru dunia. Di era yang kritis inilah lembaga pendidikan tidak bisa menutup diri begitu saja dari perkembangan yang terjadi di dunia luar. Justru, lembaga pendidikan harus proaktif dalam mengembangkan aspek teknologi informasi dan komunikasi, sehingga bisa digunakan untuk menunjang efektivitas program pendidikan yang sedang dijalankan.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, keberadaan media pembelajaran interaktif dapat membuat suasana proses belajar mengajar yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulu diajarkan dengan ceramah yang bersifat monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa Mandarin juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri.

Salah satu pengembangan multimedia interaktif yang mulai terkenal dan sangat digemari sekarang ini adalah dengan menggunakan program *Adobe flash*. Teknik operasional yang mudah dengan memanfaatkan program *Adobe flash* memiliki banyak fitur dan animasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu masalah pelafalan dan kesulitan membedakan intonasi serta pengucapannya yang selalu menjadi kendala bagi siswa dalam belajar bahasa mandarin dapat diminimalisasi dengan adanya fitur suara (audio) pada program tersebut. Berdasarkan pengalaman, penulis memandang

perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin. Oleh sebab itu didesainlah program pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe flash CS3 Professional* sebagai sistem desain yang akan dikemas dalam CD multimedia interaktif yang akan dioperasikan secara *offline*.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi secara visual dengan mengintegrasikan unsur teks, audio, video, grafik, dan animasi dalam kesatuan tampilan. Melalui gambar gerak (visual) seluruh indra akan terlibat. Siswa akan menangkap pesan lebih konkret, sehingga memungkinkan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Gredler (1991:1) mendefinisikan belajar sebagai proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Winkel (2014: 59) mengemukakan belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis, yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar terjadi dalam interaksi dengan lingkungan; dalam bergaul dengan orang, dalam memegang benda dan dalam menghadapi peristiwa manusia belajar. Shambaugh dan Susan (2006:5) mendefinisikan bahwa: "*Learning is achieved through frequent responding and immediate reinforcement of appropriate behaviors*".

Dari uraian di atas menjelaskan bahwa belajar adalah proses seorang individu memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap yang ditandai dengan perubahan perilaku dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, dan tingkah laku berjangka panjang yang bersumber dari pengalaman individu tersebut karena adanya interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.

Sanjaya (2012:219) menyebutkan pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film(video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Multimedia lahir seiring dengan perkembangan media itu sendiri, yakni setelah munculnya perhatian terhadap siswa sebagai subjek belajar. Pada masa ini proses pembelajaran dianggap sebagai suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Salah satu komponen itu adalah siswa sebagai subjek belajar yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Multimedia merujuk pada presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar.

Mayer (2009:1) menjelaskan bahwa proses *multimedia learning* bisa dipandang sebagai akuisisi informasi (pesan-pesan multimedia adalah kendaraan pengirim informasi), atau sebagai konstruksi pengetahuan (pesan-pesan multimedia adalah alat bantu untuk menciptakan penalaran). Pembelajaran melalui multi media adalah pembelajaran yang di desain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film(video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.

Interaktif dalam pembelajaran multimedia terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Bila berbasis komputer, maka komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah interaksi antar manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software/aplikasi dengan user-nya. Ciri khas dari multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang bisa berupa *icon button*, *scroll*, atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat dioperasikan oleh siswa (pemakai) untuk mencari informasi yang diinginkan (Sanjaya, 2012:225).

Dalam berinteraksi, Miarso (2007:465) menyebutkan paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi

blanko pada teks yang terprogram. Tingkat berikutnya adalah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer. Bentuk ketiga adalah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur.

Rusman (2013:145) menyatakan pada prinsipnya salah satu pemakaian media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran adalah untuk menggantikan dan melengkapi serta mendukung unsur-unsur, tujuan, materi, metode, dan alat penilaian terhadap proses pembelajaran. Penerapan prinsip-prinsip desain pembelajaran dalam bentuk model akan mengarahkan kita ketika mendesain pembelajaran yang akan digunakan. Prinsip-prinsip tersebut akan dipakai sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya guna menarik dan humanis.

Pemakaian, pemanfaatan, dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Mandarin yang dilakukan selama ini merupakan salah satu upaya mencari solusi terhadap pemecahan masalah dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Pemanfaatan teknologi komputer yang berkembang semakin canggih melalui serangkaian proses desain, produksi, dan evaluasi diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang timbul, agar hambatan dalam proses pembelajaran dapat dilalui.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak, dan memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik. (2) untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan kemenarikan media pembelajaran interaktif *Adobe flash CS3 Professional* yang dihasilkan, dalam pembelajaran bahasa mandarin.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan pada siswa kelas X, semester ganjil Tahun Pembelajaran 2015/2016 . yang berjumlah 7 kelas (276 siswa). Dari seluruh populasi ditentukan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas pertama sebagai kelas kontrol dan kelas kedua sebagai kelas perlakuan. Model pengembangan yang

digunakan dalam penelitian pengembangan ini memakai model pengembangan pembelajaran Dick & Carey (2005) untuk pengembangan pembelajarannya, dan untuk model pengembangan media pembelajaran interaktif digunakan model pengembangan produk Borg & Gall (2007). Model Borg & Gall yang menggariskan langkah-langkah umum yang diikuti dalam penelitian dan pengembangan penulis pilih untuk menghasilkan produk perangkat pembelajaran. Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif dibagi menjadi lima tahap, yaitu (1) tahap pertama melakukan penelitian pendahuluan, (2) tahap kedua yaitu pembuatan desain software, (3) tahap ketiga pengumpulan bahan, (4) tahap keempat membuat dan memproduksi media pembelajaran interaktif, dan (5) tahap kelima yaitu review atau uji coba lapangan dalam rangka evaluasi formatif dan revisi produk.

Data yang terkumpul dari hasil uji coba produk digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan dan daya tarik terhadap produk yang dikembangkan sebelum digunakan di lapangan. Jenis data yang digali adalah sebagai berikut: (1) aspek pembelajaran dan kebenaran isi diperoleh dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran, (2) aspek media diperoleh dari ahli media, (3) kualitas tampilan dan penyajian materi, diperoleh dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan, (4) daya tarik media pembelajaran interaktif diperoleh dari aktivitas dan respon siswa selama uji coba media pembelajaran (5) keefektifan media, dari perolehan hasil belajar membaca huruf mandarin dengan media interaktif siswa dan dibandingkan dengan hasil belajar membaca huruf mandarin siswa yang memakai media kartu kosakata. Data yang diperoleh disesuaikan dengan tujuan dan desain pengembangan yang digunakan. Jenis data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif sebagai data pokok. Para responden akan memberi angka penilaian pada setiap butir angket berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu data juga dikumpulkan dari hasil belajar siswa untuk menilai tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar. Selain jenis data kuantitatif, dikumpulkan juga data kualitatif berupa uraian saran dan

masukannya tertulis oleh responden sebagai data tambahan. Untuk menilai keefektifan produk media pembelajaran interaktif, data diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini angket tertutup. Pemilihan angket tertutup adalah untuk memudahkan dalam menganalisis dan menginterpretasikan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) lembar angket untuk ahli materi, (2) lembar angket untuk ahli desain pembelajaran, (3) lembar angket untuk ahli media, dan (4) lembar angket untuk siswa. Dari instrumen ini dapat diperoleh informasi apakah multimedia interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa dan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap tampilan multimedia yang dikembangkan. Selain angket lembar wawancara juga dipakai sebagai alat pengumpul data para ahli sehubungan dengan saran, kritik, dan masukan-masukan yang diberikan. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kemudian mengisi lembar wawancara yang dilakukan pada saat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang secara kuantitatif dipisahkan untuk mempertajam penilaian dan menarik kesimpulan. Kriteria penilaian akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif persentase. Instrumen untuk pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan berganda berjumlah 30 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data isi multimedia interaktif, teknik analisis deskriptif dan teknik analisis uji-t.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelusuran angket yang telah disebar siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif pembelajaran bahasa Mandarin dan 86% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik.

Hasil penelitian media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli pada bidang studi bahasa Mandarin, ahli desain pembelajaran dan ahli desain grafis semuanya menyatakan “Sangat Baik”, sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada uji coba perorangan terhadap multimedia interaktif pembelajaran bahasa Mandarin secara keseluruhan menyatakan “Sangat Baik” dengan rata-rata persentase 90%. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil terhadap aspek kualitas nateri dan kualitas

teknis atau tampilan pada multimedia interaktif pembelajaran bahasa Mandarin secara keseluruhan (95,5%) menyatakan “Sangat Baik”.

Uji coba lapangan juga dilakukan terhadap siswa kelas X yang terdiri dari 32 siswa menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat baik atau layak digunakan dan tidak ada saran perbaikan yang disampaikan pada uji coba lapangan sehingga tidak dilakukan revisi.

Tabel 1. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Mandarin pada Uji Coba Lapangan Tentang Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Responden					%	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian materi				6	26	96,25%	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar					32	100,00%	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami kalimat pada teks				9	23	94,38%	Sangat Baik
4	Kemudahan memahami pembelajaran				5	27	96,88%	Sangat Baik
5	Ketepatan urutan penyajian				7	25	95,63%	Sangat Baik
6	Kecukupan latihan				15	17	90,63%	Sangat Baik
7	Kejelasan umpan balik				8	24	95,00%	Sangat Baik
8	Bantuan belajar dengan program					32	100,00%	Sangat Baik
RATA-RATA							96,09%	Sangat Baik

Tabel 2. Skor Penilaian Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Mandarin pada Uji Coba Lapangan Tentang Aspek Kualitas Teknis/Tampilan

No.	Indikator Penilaian	Responden					%	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1	Keindahan tampilan layar				15	17	90,63%	Sangat Baik
2	Keterbacaan teks					32	100,00%	Sangat Baik
3	Kualitas gambar dan animasi				6	26	96,25%	Sangat Baik
4	Komposisi warna				5	27	96,88%	Sangat Baik
5	Navigasi				7	25	95,63%	Sangat Baik
6	Daya dukung musik				8	24	95,00%	Sangat Baik
7	Interaksi					32	100,00%	Sangat Baik
RATA-RATA							96,34%	Sangat Baik

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Mandarin lebih efektif, efisien, dan menarik sehingga

mampu meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media kartu gambar dan huruf. Rumus yang digunakan untuk uji

hipotesis adalah uji-t. Dari hasil pengolahan data diperoleh t_{hitung} sebesar 5,69 sedangkan t_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan 52 adalah : 2,01. Karena t_{hitung} (5,69) lebih besar dari t_{tabel} (2,01) maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran kartu gambar dan huruf.

Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kartu gambar dan huruf dengan efektifitas penggunaan media interaktif sebesar 84,58%. Nilai keefektifan media pembelajaran interaktif ini lebih tinggi dari nilai keefektifan media pembelajaran kartu gambar dan huruf yaitu sebesar 76,56%.

PEMBAHASAN

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Mandarin yang dilakukan mengacu pada model penelitian pengembangan model Borg & Gall dan dikombinasikan dengan langkah-langkah pengembangan pembelajaran Dick & Carey. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Mandarin untuk siswa SMA kelas X yang layak digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi siswa. Karena itu dalam prosesnya penelitian ini dilakukan dengan diawali studi pendahuluan, kemudian mendesain media pembelajaran, melakukan validasi produk dan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli rekayasa perangkat lunak yang dilanjutkan dengan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan siswa sebagai pengguna.

Multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Mandarin ini telah dilengkapi dengan efek suara dan animasi pada games. Berbeda dengan hasil pengembangan multimedia yang dilakukan oleh Pradipta (2012) dimana multimedia yang dihasilkan belum dilengkapi dengan efek suara untuk menjelaskan dan belum memiliki penskoran pada kuis. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mandarin ini lebih kompleks dan lebih menarik.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami, dan sistematis. Media pembelajaran interaktif memberi kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan siswa lebih memahami materi. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara klasikal maupun individual.

Dari hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Mandarin antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kartu gambar dan huruf dengan menggunakan multimedia interaktif yaitu rata-rata hasil belajar Bahasa Mandarin siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kartu gambar dan huruf. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata Bahasa Mandarin siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 25,37 (84,58%), sedangkan hasil nilai rata-rata Bahasa Mandarin siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran kartu gambar dan huruf sebesar 22,97 (76,56%). Dari data ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih baik dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Mandarin daripada

penggunaan media pembelajaran kartu gambar dan huruf.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Mandarin memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dan melakukan kontrol langsung pada sumber informasi, sehingga siswa dapat mengendalikan dan memperoleh apa yang menjadi kebutuhannya, misalnya membaca dialog percakapan sehari-hari, mendengar dan mengulanginya. Siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan yang telah dilengkapi dengan balikan dan pembahasan sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Media pembelajaran interaktif juga didesain agar para siswa dapat memahami materi dengan cepat dan tepat.

Pembelajaran dengan media interaktif juga memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu gambar dan huruf, siswa tidak berinteraksi langsung pada sumber informasi dan pembelajaran didominasi oleh guru yang menyajikan informasi secara linier atau satu arah. Hal ini terjadi karena pada media pembelajaran kartu gambar dan huruf siswa mendapat sumber informasi jika ada bantuan guru dan siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan menggunakan kartu gambar dan huruf. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu gambar dan huruf menempatkan guru menggunakan kontrol pembelajaran dengan aktif, sementara siswa relatif pasif menerima dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Guru menyampaikan materi secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai dengan baik dengan terfokus pada kemampuan akademik.

Walaupun dalam penelitian diperoleh data bahwa hasil belajar Bahasa Mandarin siswa lebih tinggi jika dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif daripada hasil belajar Bahasa Mandarin siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kartu gambar dan huruf, namun dalam

pelaksanaannya kedua media pembelajaran ini telah mampu meningkatkan pemanfaatan dan hasil belajar Bahasa Mandarin siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 84,58% dan kartu gambar dan huruf sebesar 76,56%.

PENUTUP

Pertama, multimedia interaktif pembelajaran bahasa mandarin yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk diimplementasikan kepada para siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi dengan ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli rekayasa perangkat lunak yang menunjukkan persentase rata-rata yang relatif tinggi.

Kedua, multimedia interaktif pembelajaran bahasa mandarin yang dikembangkan lebih efektif, efisien dan menarik dalam meningkatkan kemampuan siswa daripada media kartu gambar dan huruf. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data uji efektifitas yang telah dilakukan kepada para siswa yang menggunakan multimedia interaktif menunjukkan hasil yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan media kartu.

Ketiga, Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan multimedia interaktif dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media kartu gambar dan huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1984. *Definisi Teknologi Pendidikan* (Satuan tugas definisi & terminology AECT). Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Banka, K. 2013. Learning Chinese: Evaluation of Teaching Methods and the Importance of Culture-Oriented Background in the Learning Process. *Fronties of Language and Teaching Journal* 4: 134-142.
- Borg, W. & V. Gall, M.d. 1983. *Educational Research. An Introduction* (4th ed). New York: Longman.
- Brown, D. H. 2000. *Principle of Language Learning ang Teaching* (4th ed). New York: Addison Wesley Longman.

- Budiningsih, C. Asri (2003). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Chaer, A. 2009. *Psikolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, Mei-Mei and James, D. L. 2002. Learning Foreign Language Through an Interactive Multimedia Program: An Experimental Study on The Effects of the Relevance Component of the ARCS Model. *CALICO Journal*, 20 (1): 81-98.
- Dahar, R. W. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa gMandarin SMA & MA*. Undang Undang No. 20 Tahun 2003. Jakarta: Pusat
- Dick, W. and Carey, L. 2005. *The Systematic Design of Instructional (6th ed)*. Unites States of America: Scott Foresman and Company.
- Gagne, R. M., et. Al. 1992. *Principles of Instruction Design*. New York: Saunders College Publishing.
- Gedler, M. E. Bell. 1986. *Learning and Instructional Theory Into Practice*. McMilan Publishing. Terjemahan Munandir. 1991. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Haryanto, H., Sugiyanto, dan A. Setiyono (2013). Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Konsep Openworld Dalam Pengenalan Dasar Kosakata Bahasa Mandarin. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, 2-4 Desember. *Universitas Dian Nuswantoro*: 145-150.
- Hasrul. 2011. Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3. *Jurnal MEDTEK, Volume 3, Nomor 2*.
- Hede, T, & Hede, Andy. 2002. *Multimedia Effect on Learning: Design Implications of an Integrated Model*. Paper Presented at The ASET.
- Heinich, R. et. Al. 1985. *Instructional Media*. Canada: John Wiley & Sons.
- Hellinger, M. and H. Bußmann. 2002. *Gender Across Languages (2th ed)*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Hergenhahn, B.R. dan M. H. Olson. (2008). *Theories of Learning: (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana.
- Howell, J.J. & Silvey. 1996. *Interactive Multimedia Training System* dalam Craig R.L. *The ASTD Training and Development Handbook, A guide to Human Resources Development (4th ed)*. New York: Mc. Graw-Hill.
- Kompas Gramedia . 2009. *Origins of Chinese Language: Asal Usul Bahasa China*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. New York: Cambridge University Press.
- Miarso, Y. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Mo, H. and H. Dong. 2013. A Study on Network and Multimedia Application to Chinese Language Acquisition. *Journal of Language Teaching and Research*, 4 (5): 1085-1090.
- Nagara. A. S. Atma (2012). *Keefektifan Multimedia dalam Pembelajaran Menggambar Bentuk pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Grujungan Bondowoso*. Malang: Universitas Negri Malang.
- Nugroho, B. dan Mahar, F. 2008. *Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ohara, Z. Zolade. (2011). *Efektifitas Penggunaan CD Interaktif dalam Pembelajaran Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Tesis.
- Pradipta, K. Resi., Widjianto, dan P. Suwasono (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia dengan SWISHMAX 4 pada Materi Kinematika Gerak Lurus Untuk Siswa SM A*. Malang: Universitas Negri Malang.
- Pramono, A. dan M. Syafii. 2005. *Kolaborasi Flash, Dreamweaver dan PHP untuk Aplikasi Website*. Yogyakarta: Andi.

- Prawiradilaga, D. S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semita, M. J. 2013. *Kamus Besar Bahasa Mandarin*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Semita, M. J. dan Tee Han Hok. 2014. *Jurus Sakti Taklukkan Bahasa Mandarin: tanpa kursus; tanpa perlu guru*. Yogyakarta : Saufa.
- Sessoms, Diallo. 2008. Interactive instruction: Creating interactive learning environments through tomorrow's teachers. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 4(2): 86-96.
- Shambaugh, N dan Susan G. Magliaro. 2006. *Instructional Design: A Systematic Approach for Reflective Practice*. United States of America: Pearson Education. Inc.
- Sheel, B. & Richey, R. C. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: UNJ.
- Siregar, E. dan Hartini, N. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Smaldino, S. E., et. Al. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (9th ed)*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. 2005. *Metoda Penelitian*. Bandung: Tarsito
- _____. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. 2002. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparman, M. A. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Williams, Z. 2013. The Use of Multimedia Material in Teaching Chinese as a Second Language and Pedagogical Implications. *Masters Theses*. Paper 1016. Master Programme of Art. University of Massachusetts. Amharst.
- Winkel, W. S. 2014. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Sketsa.
- Yap, L. dan Leni Wu. 2006. *Belajar Bahasa Mandarin tanpa Guru*. Jakarta: Puspa Swara.
- Yu, H. F. 2007. *An Introduction to Chinese Culture*. Guang Zhou: Jinan University Press.
- Zhou, Jian. 2007. *汉字突破: Terobosan Huruf Tionghoa*. Beijing: Peking University Press.