

Developing 魔术口袋 Magic Pocket Learning Media for Speaking Skills of X Grade with A High School Life Theme

Pengembangan Media Pembelajaran 魔术口袋 *Magic Pocket* untuk Keterampilan Berbicara dengan Tema Kehidupan Sekolah Kelas X Tingkat SMA

Avinda Nur Putriadi, Deddy Kurniawan*, Sunarti

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: deddy.kurniawan.fs@um.ac.id

Paper received: 10-2-2022; revised: 22-2-2022; accepted: 4-4-2022

Abstract

Speaking skill is one of the skills that must be mastered in order to learn a language. Common problem that often occurs in high school students (SMA) is difficulty by pronouncing vocabulary and simple sentences. To overcome these problems, it is necessary to develop learning media that can help and support students in learning Mandarin. The aims of this research are to develop the learning media “Magic Pocket 魔术口袋 [móshù kǒudài]” as a medium for the speaking skills of tenth-grade high school students. The ADDIE model (analyze, design, development, implementation, and evaluation) was used in this research. This development research resulted in learning media that included (1) 1 piece master card, (2) 4 piece picture cards, (3) 6 piece verb cards, (4) 4 piece *pinyin* cards, (5) 4 piece subject cards, (6) 1 piece help card, (7) 1 piece *zonk card*, and (8) 1 piece game rules card. The results of this research indicate that the learning media “Magic Pocket 魔术口袋 [móshù kǒudài]” can make it easier for students to speak Mandarin language with the theme of school life.

Keywords: Speaking skills, media development, media *Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]

Abstrak

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam mempelajari sebuah bahasa. Permasalahan umum yang sering terjadi pada siswa sekolah menengah atas (SMA) adalah kesulitan melafalkan kosakata dan melafalkan kalimat sederhana. Untuk mengatasi masalah itu dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu dan mendukung siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” sebagai media untuk keterampilan berbicara siswa kelas X tingkat SMA. Model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang terdiri dari, (1) 1 buah kartu induk, (2) 4 buah kartu gambar, (3) 6 buah kartu kata kerja, (4) 4 buah kartu *pinyin*, (5) 4 buah kartu subjek, (6) 1 buah *help card*, (7) 1 buah *zonk card*, dan (8) 1 buah kartu aturan permainan. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” untuk keterampilan bahasa Mandarin kelas X dengan tema kehidupan sekolah.

Kata kunci: keterampilan berbicara, pengembangan media, media *Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong guru untuk memberikan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar dan juga merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan maupun keterampilan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Pengertian media pembelajaran di atas sejalan dengan pendapat Permatasari (2020) bahwa pengajar diwajibkan untuk menjalin komunikasi dengan siswa dan dapat menggunakan teknologi sehingga menciptakan kualitas pembelajaran yang baik.

Nugroho (2019) mengatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif antara siswa, guru, materi dan media pembelajaran yang digunakan. Saat ini media pembelajaran sudah memiliki berbagai macam jenis, mulai dari konvensional maupun digital seperti buku bergambar, video, e-modul, kartu bergambar dan sebagainya. Media pembelajaran mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan tingginya tuntutan pengajar untuk berinovasi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Menurut Yaumi (dalam Mayangsari, 2019) *educational game* 'permainan pendidikan' merupakan sebuah strategi pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dalam situasi yang menyenangkan. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi juga sebagai alternatif untuk mengatasi kebosanan pada media pembelajaran dengan jenis yang sama.

Dalam bahasa Mandarin media pembelajaran juga digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik media pembelajaran konvensional maupun digital. Media pembelajaran memiliki banyak cakupan, seperti yang diungkapkan oleh Azhar (2011) bahwa media pembelajaran itu sangat luas, mencakup manusia, materi dan keterampilan atau sikap, sehingga media pembelajaran tersebut digunakan untuk menarik minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Media pembelajaran ini selain untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin, juga sebagai inovasi pengajar dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga diciptakan untuk memenuhi aspek dalam mempelajari sebuah bahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Bahasa Mandarin juga memiliki empat aspek pembelajaran tersebut, yaitu terdiri dari 听力 [tīnglì] 'keterampilan menyimak', 口语 [kǒuyǔ] 'keterampilan berbicara', 阅读 [yuèdú] 'keterampilan membaca', dan 写作 [xiězuò] 'keterampilan menulis' yang didukung dengan pengetahuan tentang unsur-unsur kebahasaan yang meliputi penggunaan kosa kata, penggunaan struktur tata bahasa, fonetik, serta pelafalan ejaan yang benar dan pengetahuan tentang budaya dengan memperhatikan fungsi sosial unsur kebahasaan. Nunan (dalam Mart, 2012) mengatakan bahwa berbicara adalah sebuah keterampilan oral/lisan yang menghasilkan ungkapan-ungkapan verbal sistematis untuk menyampaikan sebuah makna. Keterampilan berbicara juga menjadi salah satu aspek yang diperlukan untuk mempelajari bahasa Mandarin.

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Mandarin menurut Zhao (2004) merupakan salah satu 叫输出型 [jiào shūchū xíng] 'keterampilan mencipta' yang diajarkan kepada siswa. Zhao juga menjelaskan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang

penting karena dengan menguasainya, siswa dapat mengungkapkan pendapat dan berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Sedangkan menurut Nuraeni (2002) berbicara adalah suatu proses penyampaian informasi dari pembicara menuju pendengar dengan tujuan adanya sebuah perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan pendengar sebagai hasil dari diterimanya informasi. Dalam keterampilan berbicara dibutuhkan penguasaan kosakata, sebagaimana diungkapkan oleh Mart (2012) bahwa pengetahuan kosakata dan tata bahasa adalah dua faktor penting dalam mempelajari bahasa asing, kedua faktor tersebut mempengaruhi kinerja pembicara. Dan juga sejalan dengan pendapat Putri & Kurniawan (2020) bahwa kesulitan belajar bahasa asing terutama dalam hal berbicara disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata dan pemahaman terhadap gramatika bahasa asing tersebut. Selain itu, menurut Ardiansyah & Kurniawan (2019) berbicara adalah keterampilan dasar yang menjadi tujuan dari pembelajaran sebuah bahasa, sehingga penguasaan kosakata dan tata bahasa merupakan keterampilan dasar dalam berbicara. Akan tetapi, dalam mempelajari keterampilan berbicara ini juga dibutuhkan sebuah media untuk mempermudah pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Katolik Santa Maria Malang, ditemukan bahwa sebagian siswa dapat berbicara bahasa Mandarin dan yang lainnya belum dapat berbicara. Hal tersebut karena mereka telah mendapatkan pembelajaran bahasa Mandarin di jenjang sebelumnya (SMP) sedangkan sebagian siswa yang lain belum pernah mendapatkannya. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru pengajar diketahui bahwa siswa yang pernah belajar bahasa Mandarin lebih baik dalam penangkapan materi daripada yang belum pernah mendapatkannya. Guru juga mengatakan bahwa tidak ada buku acuan untuk siswa, guru mengajar menggunakan buku HSK sebagai acuan dalam mengajar siswa. Guru pengajar juga menggunakan beberapa media untuk menunjang pembelajaran ini agar menarik minat siswa dalam belajar, tetapi beberapa siswa belum memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran bahasa Mandarin yang berada di SMA Katolik Santa Maria Malang memiliki kendala dalam penyediaan media sebagai alat bantu untuk menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Sebagaimana telah dikatakan guru pengajar bahwa SMA Katolik Santa Maria Malang, beliau telah menyediakan media tetapi masih perlu lebih banyak variasi untuk membuat para siswa senang dan tidak cepat bosan dalam mempelajari materi baru bahasa Mandarin. Guru pengajar juga mengatakan membutuhkan sebuah media yang bisa membangun minat siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin, media kartu merupakan salah satunya.

Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan Rumidjan, Sumanto, dan Badawi (2017) pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata memiliki kesulitan karena kurangnya metode, interaksi, pendekatan, dan media ajar yang digunakan pengajar pada siswa sehingga membuat siswa sulit untuk memahami materi dan membosankan. Kemudian peneliti menerapkan media kartu untuk membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian menemukan bahwa siswa kelas 1 menunjukkan kemajuan pemahaman terhadap materi dan media kartu juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah, menyenangkan, dan tidak membahayakan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu kedua yang dilakukan Abidin (2021) menunjukkan bahwa siswa kesulitan berbicara bahasa Mandarin karena kurangnya latihan, media dan metode yang digunakan saat pembelajaran. Kemudian peneliti tersebut membuat media *shuo jenga* untuk

melatih kemampuan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *shuo jenga* ini memiliki cara permainan yang menarik dan menantang, juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu ketiga yang dilakukan oleh Istianti (2017) pada mahasiswa Program Studi Bahasa Mandarin menunjukkan bahwa kesulitan berbicara karena kurangnya media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti tersebut membuat media kartu “Temukan Keluargamu” (找你的家庭) untuk membantu melatih keterampilan berbicara. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media kartu tersebut layak digunakan sebagai bahan pembelajaran bahasa Mandarin pada mata kuliah Menyimak dan Berbicara 2, dan membantu mahasiswa dalam memahami materi serta melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin.

Penelitian terdahulu keempat yang dilakukan oleh Prastiwi (2018) pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas menunjukkan bahwa siswa kelas X memiliki kesulitan dalam berbicara karena kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Kemudian peneliti membuat media permainan *match game card* untuk membantu siswa pada keterampilan berbicara. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media permainan *match game card* ini dapat digunakan sebagai media permainan atau pun media pembelajaran untuk penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Mandarin yang kreatif dan menarik untuk siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang menarik untuk memudahkan siswa memahami materi dengan tema kehidupan sekolah terhadap keterampilan berbicara siswa kelas X tingkat SMA. Selain itu, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk penyampaian pembelajaran bahasa Mandarin, khususnya mengenai kehidupan sekolah.

2. Metode

Pengembangan media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996), yang merupakan model pengembangan berbasis produk (Mulyatiningsih, 2011). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik untuk memudahkan siswa memahami materi dengan tema kehidupan sekolah. Model pengembangan ini terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) *analyze* [analisis] (2) *design* [desain] (3) *development* [pengembangan] (4) *implement* [penerapan] (5) *evaluate* [evaluasi].

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi untuk ahli media dan dua ahli materi yang berisi kritik, saran dan masukan, serta lembar angket yang berisi jawaban “setuju” dan “tidak setuju” yang diberikan pada subjek uji coba yaitu siswa kelas X. Sumber data dari penelitian ini, seperti yang telah dijabarkan di atas adalah: (1) Siswa kelas X SMA Katolik Santa Maria dan (2) para ahli materi dan media, serta guru pengajar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didapatkan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, guru pengajar dan siswa kelas X. Berikut langkah-langkah teknik analisis data adalah: (1) mengumpulkan data verbal yang didapatkan dari

subjek uji coba produk, (2) mengatur dan mengelompokkan data yang didapatkan, dan (3) menganalisis dan menyimpulkan data dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif.

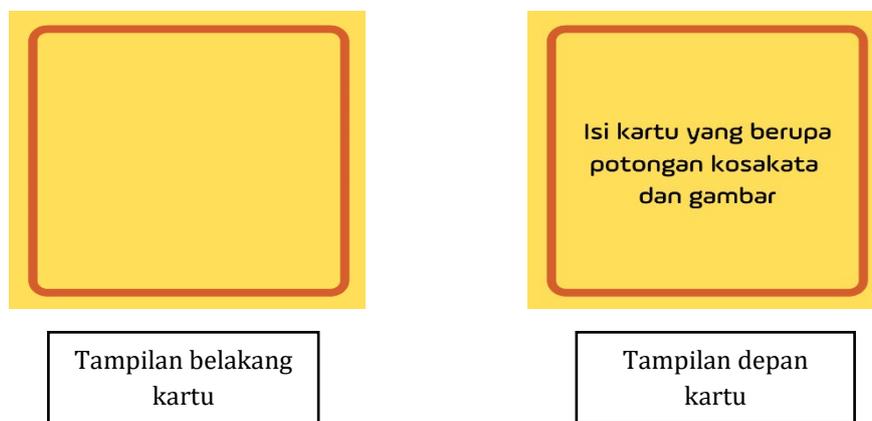
3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil dan pembahasan penelitian ini. Aspek-aspek yang diuraikan, yaitu: (1) deskripsi produk, (2) hasil analisis data uji coba, dan (3) revisi produk.

3.1. Deskripsi Produk

Tahap pertama yaitu analisis, peneliti melakukan pra penelitian terhadap siswa kelas X dan guru SMA Katolik Santa Maria. Peneliti melakukan observasi dan wawancara singkat dengan guru sebagai kegiatan pra penelitian, dalam kegiatan tersebut terungkap bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Mandarin. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Mandarin karena mereka belum pernah mempelajari bahasa Mandarin di jenjang sebelumnya (SMP). Guru juga mengungkapkan bahwa telah menggunakan berbagai macam media sebagai sarana alternatif dalam pembelajaran, namun sebagian siswa masih belum dapat memahami materi yang telah diajarkan. Berdasarkan hasil evaluasi tahap ini, peneliti menyimpulkan bahwa perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini untuk keterampilan berbicara dengan tema kehidupan sekolah.

Tahap kedua yaitu desain, peneliti menyusun rancangan media yaitu rancangan tampilan dan rancangan materi. Rancangan materi ini berpedoman pada HSK 1 yang ada di website China Education Center dan Buku Bahasa Mandarin untuk SMA X 高级汉语 [gāojí hànyǔ] yang diterbitkan oleh Erlangga tahun 2013. Rancangan tampilan awal media berupa rancangan seperti pada gambar.



Gambar 1. Rancangan Dasar Desain Media

Dari hasil evaluasi tahap kedua ini dapat diketahui bahwa kosakata dan rancangan yang digunakan dalam media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini sudah sesuai dengan materi kehidupan sekolah HSK level 1. Selain itu, rancangan yang digunakan dalam media pembelajaran “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini sudah sesuai dengan konsep yang sudah dirancang.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti melakukan pengembangan produk menggunakan aplikasi *Canva*. Media dan materi yang telah disusun tersebut dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang berupa kartu "*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]" berjumlah 18 kartu dan dibungkus kantong-kantong kecil yang terdiri dari: (1) Kartu Induk yang berisi kosa kata dan kalimat serta gambar berjumlah 1 buah, (2) kartu gambar berjumlah 4 buah, (3) kartu kata kerja berjumlah 6 buah, (4) kartu *pinyin* berjumlah 4 buah, (5) kartu subjek berjumlah 4 buah, (6) *help card* berjumlah 1 buah, (7) *zonk card* berjumlah 1 buah, dan (8) kartu aturan permainan berjumlah 1 buah.

Setelah penyusunan rancangan produk dan materi, peneliti mulai membuat kantong-kantong untuk membungkus kartu-kartu tersebut. Kantong-kantong ini terdiri dari 2 jenis, kantong besar berukuran 25 x 32 cm dan kantong kecil berukuran 14 x 16 cm. Kantong besar berfungsi sebagai wadah semua kantong kecil, sedangkan kantong kecil berfungsi sebagai wadah kartu-kartu yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan kantong yang bercorak berbeda adalah sebagai penanda bahwa warna kartu dan kantong tersebut saling berhubungan.



Gambar 2. Kantong-kantong Bungkus Kartu

Produk yang sudah dikembangkan ini lalu diukur tingkat validitasnya oleh 2 ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini menggunakan angket terbuka. Angket terbuka adalah sebuah angket dalam bentuk sederhana yang meminta responden mengisi sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Hasil dari angket-angket tersebut adalah sebagai berikut.

Hasil Analisis Angket Ahli Materi

Butir pernyataan pertama berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian kosakata yang ada di dalam media "*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]" dengan tema kehidupan sekolah. Ahli materi berpendapat bahwa kosakata yang ada di dalam materi sudah sesuai dengan kurikulum yang ada, namun perlu adanya beberapa penggantian kosa kata yang berkaitan dengan nama dan tata bahasa. Konsep pada media yang sudah sesuai dengan isi materi pembelajaran yang diajarkan ini menandakan bahwa informasi yang terdapat di dalamnya dapat disalurkan dengan baik. Sejalan dengan pendapat Saputri (dalam Putri & Kurniawan, 2020) kesulitan belajar bahasa asing terutama dalam hal berbicara disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosa kata dan pemahaman terhadap gramatika bahasa asing tersebut. Butir pernyataan kedua berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian kosakata yang ada di dalam media "*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]" dengan tingkat

kemampuan siswa. Ahli materi berpendapat bahwa kosakata yang ada di dalam materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi. Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Mart (2012) bahwa pengetahuan kosakata dan tata bahasa adalah dua faktor penting dalam mempelajari bahasa asing, kedua faktor tersebut mempengaruhi kinerja pembicara. Butir pernyataan ketiga berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian gambar pada media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” dengan tema kehidupan sekolah. Ahli materi berpendapat bahwa gambar yang ada pada media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” sudah sesuai dengan tema kehidupan sekolah. Sejalan dengan pendapat Arsyad dalam Nurhayati dan Afifa (dalam Permatasari, 2020) media yang berbasis visual mempunyai peran penting karena di dalam pembelajaran dapat memperlancar pemahaman dan ingatan siswa. Media yang termasuk ke dalam media visual ini adalah media visual (cetak)-verbal, media visual (cetak)-grafis, dan media visual-non verbal (tiga dimensi). Butir pernyataan keempat berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai kesesuaian media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi dengan tema kehidupan sekolah. Ahli materi berpendapat bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini sudah sesuai untuk pembelajaran bagi siswa kelas X. Butir pernyataan kelima berkaitan dengan pendapat ahli materi mengenai media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang dapat memudahkan siswa dalam melatih kemampuan berbicara bahasa Mandarin. Ahli materi berpendapat bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini dapat memudahkan siswa melatih kemampuan berbicara siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin. Pendapat tersebut sejalan dengan Mayangsari (2019) *educational game* [permainan pendidikan] adalah sebuah strategi pembelajaran yang menggunakan permainan untuk mengembangkan sikap dan keterampilan dalam situasi yang menyenangkan.

Hasil Analisis Angket Ahli Media

Butir pernyataan pertama berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa skenario pembelajaran dengan menggunakan media ini perlu diperdetail, agar siswa dapat menggunakan media ini dengan baik. Butir pernyataan kedua berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai tampilan media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa media memerlukan beberapa perbaikan pada penyajian konten, keseragaman dan konsistensi tampilan sangat berpengaruh pada tampilan media pembelajaran ini. Sejalan dengan pendapat Munadi (dalam Mufida & Kurniawan, 2018) bahwa media pembelajaran memiliki fungsi psikologis yang mempengaruhi atensi, afeksi, kognitif, imajinasi, dan motivasi siswa. Butir pernyataan ketiga berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai penataan komponen dalam media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa komponen sudah ditata secara teratur tetapi perlu disamakan ukurannya, melengkapi pernyataan butir kedua dalam butir ketiga konsistensi komponen perlu diperbaiki agar dapat memenuhi elemen dasar dalam desain sehingga media pembelajaran menjadi menarik. Butir pernyataan keempat berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai tulisan *hanzi* dan *pinyin* dalam media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa ukuran dan proporsi tulisan *hanzi* dan *pinyin* sudah sesuai. Butir pernyataan kelima berkaitan dengan

pendapat ahli media mengenai gambar yang ada dalam media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa penyajian karakter gambar perlu diperbaiki, konsistensi karakter pada gambar kurang baik. Butir pernyataan keenam berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai pemilihan warna untuk media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa perlu mempertimbangkan perpaduan warna lainnya dalam media, perpaduan warna yang dipakai terlalu monoton perlu menggunakan warna yang kekinian, sejalan dengan pendapat Buzan (2013) bahwa dengan adanya kombinasi warna, gambar, dan simbol dapat membantu seseorang dalam merangsang kinerja otak secara visual agar mempermudah mengingat informasi yang diterima. Butir pernyataan ketujuh berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai ukuran kartu pada media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Ahli media berpendapat bahwa ukuran kartu perlu diseragamkan. Butir pernyataan kedelapan berkaitan dengan pendapat ahli media mengenai media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbicara Bahasa Mandarin. Ahli media berpendapat bahwa produk tersebut bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan terlebih dahulu dilakukan beberapa perbaikan.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan validasi ahli materi dan ahli media berupa kritik dan saran terhadap media. Peneliti akan memperbaiki produk menggunakan pedoman yang berupa kritik, saran dan masukkan dari ahli materi dan ahli media.

3.2. Hasil analisis data uji coba

Tahap keempat yaitu penerapan, peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas X SMA Katolik Santa Maria Malang sebagai subjek uji coba media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”. Proses pengambilan uji coba dilakukan secara luring dengan 10 orang siswa pada pertemuan pertama dan 5 orang siswa di pertemuan kedua. Untuk menghindari tersebarnya virus COVID-19 sehingga uji coba dilakukan 2 kali dalam 2 minggu dengan siswa yang berbeda dan mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan. Hasil angket data uji coba sebagai berikut.

Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba

Butir pernyataan pertama (Saya bisa memahami jalan permainan media ini dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa dapat memahami jalannya permainan ini dengan mudah. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka dapat memahami jalannya permainan ini dengan mudah. Butir pernyataan kedua (Saya bisa dengan mudah memahami materi dalam media ini) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa dapat memahami materi yang ada pada media ini. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka bisa dengan mudah memahami materi dalam media ini. Butir pernyataan ketiga (Saya bisa memahami maksud gambar dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa dapat memahami gambar yang ada di dalam media ini. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka dapat memahami maksud gambar yang ada dalam media ini. Butir pernyataan keempat (Saya bisa mencocokkan gambar dengan kosa kata dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa bisa mencocokkan gambar dengan kosa kata dengan mudah. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa mereka bisa mencocokkan gambar dengan kosa kata dengan mudah. Butir pernyataan kelima (Saya bisa mema-

hami kosakata dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 10 dari 15 siswa menyatakan setuju dapat memahami kosakata dengan mudah, dan 5 dari 10 siswa menyatakan tidak setuju dapat memahami kosakata dengan mudah. Butir pernyataan keenam (Saya bisa mengucapkan tulisan *hanzi* dan *pinyin* dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 14 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa mengucapkan *hanzi* dan *pinyin* yang ada dengan mudah, dan 1 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa mengucapkan *hanzi* dan *pinyin* yang ada dengan mudah. Butir pernyataan ketujuh (Saya bisa memahami kata kerja dalam media ini dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 14 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa memahami kata kerja dalam media pembelajaran ini dengan mudah, dan 1 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa memahami kata kerja dalam media pembelajaran ini dengan mudah. Butir pernyataan kedelapan (Saya bisa menyusun bagian-bagian kartu dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 13 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa menyusun bagian-bagian kartu dalam media ini dengan mudah, dan 2 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa menyusun bagian-bagian kartu dalam media ini dengan mudah. Butir pernyataan kesembilan (Saya bisa memahami cara kerja *help card* dan *zonk card* dengan mudah) pada data uji coba ditemukan bahwa 9 dari 15 siswa menyatakan setuju bisa memahami cara kerja *help card* dan *zonk card* dengan mudah, dan 6 dari 15 siswa menyatakan tidak setuju bisa memahami cara kerja *help card* dan *zonk card* dengan mudah. Butir pernyataan kesepuluh (Saya senang memainkan media ini) pada data uji coba ditemukan bahwa semua siswa senang memainkan media pembelajaran ini. Sebanyak 15 siswa menyatakan setuju bahwa media ini menyenangkan untuk dimainkan.

Hasil data serta kegiatan hasil uji coba yang diperoleh kemudian diolah menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data hasil uji coba berupa hasil dari angket tertutup yang diberikan pada siswa ini menunjukkan 10 dari 15 siswa setuju bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” mampu memudahkan siswa untuk melafalkan kosa kata dan kalimat sederhana dalam Bahasa Mandarin. Selain itu, permainan yang ada dalam media ini dapat menarik minat siswa pada kegiatan pembelajaran Bahasa Mandarin.

3.3. Revisi produk

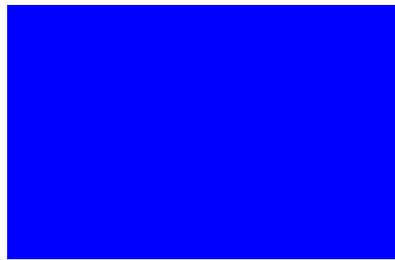
Berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, terdapat beberapa aspek yang perlu direvisi. Revisi produk hasil uji validitas ahli media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” dilakukan pada beberapa bagian yaitu: (1) perbaikan (*hanzi*) kosakata (2) penambahan identitas kartu (3) kartu aturan permainan perlu diperjelas (4) desain dan *layout* perlu diseragamkan. Revisi pada setiap aspek tersebut dilakukan berdasarkan saran dari kedua ahli media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]”.

Perbaikan *hanzi* kosa kata dalam Bahasa Mandarin dilakukan berdasarkan pertimbangan kemampuan siswa terhadap pemahaman kosa kata tersebut. Kosa kata yang dimaksud adalah 月亮 [yuèliàng] yang memiliki arti bulan, namun bisa diartikan sebagai nama orang. Jadi, dengan mempertimbangkan kemampuan siswa kelas X berdasarkan saran dari ahli materi, peneliti mengubah kosa kata tersebut menjadi 丽华 [Lihuá].



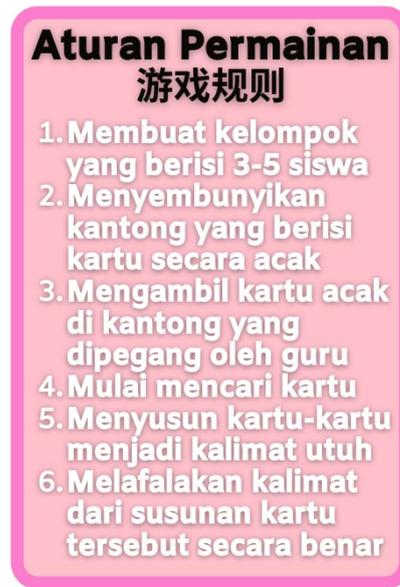
Gambar 3. Kosa kata Media *Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]

Selanjutnya, penambahan identitas pada kartu dilakukan atas pertimbangan saran ahli media. Identitas kartu perlu ditambahkan agar media tersebut memiliki identitas sebuah media pembelajaran.



Gambar 4. Identitas Kartu Sebelum dan Sesudah Direvisi

Aturan yang diperjelas dalam kartu aturan permainan dilakukan berdasarkan saran ahli media. Semakin jelas aturan media ditulis, semakin mudah sebuah media dipahami, sehingga permainan dapat dimainkan dengan guru pendamping maupun hanya siswa sendiri.



Gambar 5. Kartu Aturan Permainan Sebelum dan Sesudah Direvisi

Desain dan *layout* diseragamkan berdasarkan saran ahli media untuk menyelaraskan dan konsistensi sebuah media pembelajaran. Keselarasan dan konsistensi merupakan aspek penting bagi sebuah media pembelajaran, sehingga sebuah kartu dengan desain dan *layout* yang seragam dapat dilihat lebih baik dan lebih menarik.



Gambar 6. Desain Dan Layout Sebelum dan Sesudah Direvisi

Media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” diharapkan dapat memudahkan siswa untuk melatih keterampilan berbicara Bahasa Mandarin. Isi di dalam media ini juga sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam keterampilan berbicara. Permainan dan desain yang ditawarkan media ini, diharapkan untuk dapat menarik perhatian siswa. Lebih lanjut, media ini dinilai cukup bagus sebagai variasi model media pembelajaran.

4. Simpulan

Media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” adalah media kartu konvensional yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwa media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah siswa melafalkan kosa kata dan kalimat sederhana dalam keterampilan berbicara Bahasa Mandarin. Pernyataan validitas bahwa media ini bisa digunakan dilihat dari angket terbuka yang sudah diberikan pada ahli materi, ahli media dan guru pengajar. Hasil tersebut juga didukung oleh angket tertutup hasil uji coba pada siswa kelas X SMA Katolik Santa Maria Malang, yang menyatakan 10 dari 15 siswa setuju bahwa media ini sangat membantu dalam keterampilan berbicara.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bagi keterampilan berbicara. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan media “*Magic Pocket* 魔术口袋 [móshù kǒudài]” ini tidak hanya bagi keterampilan berbicara tapi untuk di semua aspek keterampilan Bahasa Mandarin. Peneliti selanjutnya juga bisa menambahkan kosa kata lain sesuai dengan tema pembelajaran Bahasa Mandarin berdasarkan level kemampuan berbahasa Mandarin (HSK) tingkat lanjutan.

Daftar Rujukan

Abidin, S. F. F. (2021). *Pengembangan media permainan Shuo Jenga untuk melatih keterampilan berbicara bahasa Mandarin siswa SMA* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).

- Ardiansyah, B. I., & Kurniawan, D. (2019). Instructional media development “DAKON” to improve speaking skill of SMA Negeri 5’s 10th grade students. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 26–30. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7923>
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buzan, T. (2013). *Buku pintar mind map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Istianti, L. (2017). *Pengembangan media kartu “Temukan Keluargamu” (找你的家庭) untuk melatih keterampilan berbicara mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Mart, C. T. (2012). Developing speaking skills through reading. *International Journal of English Linguistics*, 2(6), 91. Retrieved from <https://booksc.org/book/72559414/e9225c>
- Mayangsari, D. J. (2019). The application of the mobile learning game “Duschans Schulweg” as the vocabulary training for the topic “Schule” *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 31–35. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7945>
- Mufida, R. Z., & Kurniawan, D. (2018). The development of Role Playing Game (RPG) “In Meinem Traum” as a learning media for German reading skill in eleventh grade of SMA. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 2(1). Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/3407>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nugroho, G. E. (2019). German learning for students with special needs at SMAN 9 Malang. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 3(1), 20–25. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/7250>
- Nuraeni. (2002). *Pembelajaran bahasa Indonesia SD dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPG.
- Permatasari, N. A. (2020). Pengembangan media Zine untuk pembelajaran bahasa Jerman dengan tema *familie*. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2), 49–53. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/16586>
- Prastiwi, A. D. A. (2018). *Pengembangan media permainan match game card untuk melatih kosakata siswa kelas X SMA Negeri 1 Batu* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang, Malang).
- Putri, D. A. S. W., & Kurniawan, D. (2020). The influence of reading ability on the results of the students’ presentation in German. *Journal DaFlna: Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(2), 1–5. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/14594>
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan media kartu kata untuk melatih keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD. *Journal Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Zhao, J. M. (2004). *对外汉语教学概论 (duì wài hàn yǔ jiàoxué gài lùn)*. Beijing: Commercial Press.