

“Karho” Media to Practice the Mandarin Reading Skill of Grade X Students of SMK Tumapel Malang

Media “Karho” untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK Tumapel Malang

Yuniadinda Vida Aryani, Lilis Afifah*, Amira Eza Febrian Putri

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

*Penulis korespondensi, Surel: lilis.afifah.fs@um.ac.id

Paper received: 17-12-2021; revised: 11-1-2022; accepted: 14-1-2022

Abstract

The purpose of this research and development is to produce a learning media called "Karho" (*kartu hotel*/hotel cards) which can help students practice their Mandarin reading skill. This product discusses personal information in the area of hospitality, especially for the theme of booking a room. The "Karho" media consists of 60 cards, a material sheet, an answer key sheet, an instruction sheet, and its package. The research model used is ADDIE with its five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Moreover, the qualitative data were collected using questionnaire sheets not only for both material experts and media experts, but also for the students as the users of the learning media. In addition, the developed product has been validated by the experts and also has been tested on ten grade X students of SMK Tumapel Malang in the hotel accommodation. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the "Karho" media is suitable to be applied for learning Mandarin and can also help students practice their Mandarin reading skill.

Keywords: development; Karho; reading skill

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran bernama “Karho” (kartu hotel) untuk membantu siswa berlatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Media tersebut berisi materi tentang informasi pribadi terkait bidang perhotelan dengan tema memesan kamar. “Karho” memiliki jumlah 60 kartu, 1 lembar materi, 1 lembar kunci jawaban, 1 lembar petunjuk penggunaan, dan sebuah kemasan kotak kartu. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap, yaitu tahap analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif yang berasal dari lembar angket untuk ahli materi, ahli media, dan siswa. Produk “Karho” ini telah melalui proses validasi para ahli dan diujicobakan kepada sepuluh siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan di SMK Tumapel Malang. Produk yang dihasilkan merupakan sebuah kartu yang diberi nama “Karho” dengan berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media “Karho” layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin dan juga dapat membantu siswa melatih keterampilan membaca.

Kata kunci: pengembangan; Karho; keterampilan membaca

1. Pendahuluan

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa yang diajarkan di sekolah yaitu di SMK (Jumarni S., Saud, & Sukmawaty, 2020). SMK Tumapel Malang adalah sekolah kejuruan yang menyajikan bahasa Mandarin sebagai bahasa asing dan wajib ditempuh oleh siswa. Jurusan yang diwajibkan untuk menempuh bahasa Mandarin ialah jurusan akomodasi perhotelan kelas X.

Berdasarkan tanya jawab disertai pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, hasil menunjukkan siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Mandarin, terutama keterampilan membaca karena belum mengenal 汉字 [Hànzi] (aksara Mandarin) sehingga membutuhkan bantuan 拼音 [pīnyīn] (transkrip Hànzì). Siswa juga bosan karena pembelajaran monoton. *pīnyīn* adalah huruf yang membuat aksara bahasa Mandarin lebih mudah dibaca. Tanpa *pīnyīn*, tentu sulit bagi siswa untuk membaca aksara bahasa Mandarin (Jumarni et al, 2020). Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bahasa Mandarin di sekolah tersebut, diketahui dalam mengajarkan keterampilan membaca hanya menggunakan *Handout* dan *Power Point* saja, kurang disertai media pembelajaran. Keterampilan membaca ialah proses berpikir yang melibatkan pemahaman dan mengartikan makna dari lambang tertulis yang melibatkan gerakan mata, penglihatan, pembicaraan batin, dan memori (Harianto, 2020). Keterampilan membaca adalah keterampilan yang berusaha menemukan berbagai macam informasi yang terkandung dalam tulisan (Dalman, 2013). Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting karena mempengaruhi keberhasilan belajar siswa (Sari, 2020).

Berlandaskan permasalahan diatas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk “Karho” untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian dan pengembangan ini. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Utami juga melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media kartu remi untuk mata kuliah seni dan kerajinan Tiongkok di prodi pendidikan bahasa Mandarin UM. Nilai kelebihan pada media tersebut, ialah membantu siswa dalam memahami materi, dapat digunakan belajar dan bermain sehingga mahasiswa lebih aktif, dan antusias, serta tidak mudah bosan. Kekurangan pada media ini, yaitu media yang dihasilkan hanya satu paket. Hasil dari penelitian dan menunjukkan layak digunakan, dapat meningkatkan antusias, motivasi mahasiswa untuk belajar mata kuliah seni dan kerajinan Tiongkok (Utami, 2016).

Penelitian lainnya juga dijadikan peneliti sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Batari mengembangkan media pembelajaran “Lai Pengyou Lai” pada keterampilan membaca kelas X SMA Negeri 1 Batu. Terdapat kelebihan pada pengembangan ini, media tersebut menarik bagi siswa, media dilengkapi *Hànzi*, *pīnyīn*, dan *shēngdiào* agar lebih mudah membaca bahasa Mandarin. Kekurangan yang terdapat pada pengembangan ini ialah papan permainan kurang besar, hanya diujicobakan pada kelas X SMA Negeri 1 Batu saja. Media tersebut sangat menarik dan membantu dalam proses pembelajaran (Batari, 2020).

Penelitian pengembangan lain adalah Rahmawati mengembangkan soal latihan yang bertujuan melatih keterampilan membaca kelas XI SMA Negeri 6 Malang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Terdapat kelebihan pada pengembangan ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Adapun kekurangan pada pengembangan ini ialah kurangnya waktu untuk mengerjakan soal, koneksi jaringan tidak stabil yang mengakibatkan soal tidak terlihat di layar laptop siswa, dan terdapat kosakata yang belum dipelajari. Hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut layak untuk diterapkan (Rahmawati, 2021).

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran (Daryanto, 2011). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

informasi dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2012). Media atau alat pembelajaran digunakan guru untuk menjadikan siswa belajar dan mendapat keterampilan tertentu, atau membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran (Amsori & Ahsanuddin, 2014).

Fungsi media pembelajaran untuk membantu guru mengirimkan pelajaran, sebagai alat yang dapat memunculkan masalah bagi siswa untuk dipelajari dan dipecahkan oleh siswa, dan sebagai sumber belajar bagi siswa secara individu maupun kelompok (Sudjana, 2015). Teori Schramm menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk pembelajaran (Purba dkk., 2021). Pendapat lain juga disampaikan Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran yakni: (1) memotivasi minat dan tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberi instruksi (Arsyad, 2014).

Ragam media pembelajaran yang dijelaskan terdapat enam ragam yaitu: (1) media visual berkaitan dengan indera penglihatan; (2) media audio visual yang dapat didengar indera pendengaran dan dapat dilihat indera penglihatan secara bersamaan; (3) komputer merupakan perangkat lunak yang memiliki fitur aplikasi yang bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran. Selanjutnya; (4) program *Microsoft power point* digunakan untuk kebutuhan presentasi; (5) internet yang dipergunakan secara global, dalam bidang pendidikan melalui jangkauan yang luas, baik antar kota maupun lintas negara. Terakhir; (6) multimedia merupakan sarana yang menggabungkan semua jenis media menjadi satu (Wati, 2016).

Berlandaskan uraian yang telah dijelaskan, peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran dengan jenis media visual berupa permainan dengan penamaan “Karho” (kartu hotel). Nama media tersebut dipilih agar mudah diingat dan ditujukan jurusan akomodasi perhotelan. Media ini dibuat untuk memfasilitasi guru, dan membantu siswa dalam latihan membaca bahasa Mandarin. Dalam dunia pendidikan, permainan dapat dijadikan model atau media dalam proses pembelajaran (Ruswandari, 2020). Menurut Priatmoko menyatakan permainan yang berperan sebagai media pembelajaran ditujukan untuk membantu siswa dalam proses belajar mandiri dan menciptakan lingkungan yang kreatif bagi siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik (Ruswandari, 2020). Permainan ialah kegiatan yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan (Mujib & Rahmawati, 2011). Terlebih lagi permainan merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama pada konten yang membosankan (Smaldino, Lowther, & Russell, 2011).

“Karho” (kartu hotel) berjumlah 60 kartu dengan ukuran 9cm x 7cm serta dilengkapi materi, kunci jawaban, kemasan kotak kartu, petunjuk penggunaan. Kartu ini didesain bolak-balik, bagian depan per kartu berisi angka, gambar, tulisan *Hànzi*, *pīnyīn* dan bahasa Indonesia. Sedangkan, untuk bagian belakang terdapat ikon kartu, yakni bergambar hotel. Materi yang dibahas pada media ini adalah materi informasi pribadi tentang perhotelan dengan tema memesan kamar. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu yang terinspirasi dari permainan kartu remi.

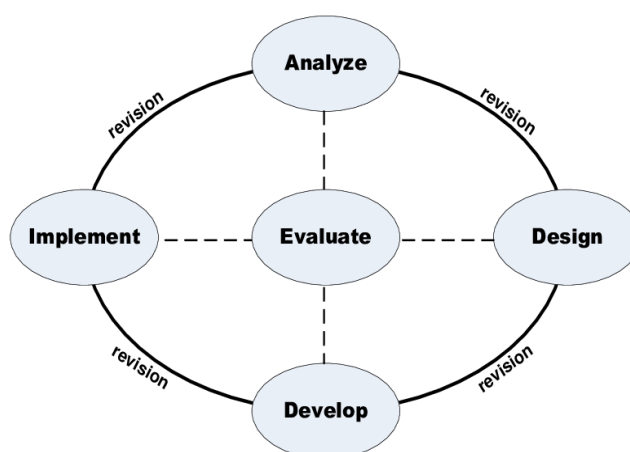
Permainan kartu remi menghasilkan hiburan dan olah pikir kuat (Nasaruddin, 2018). Kartu ini digunakan untuk hal-hal lain, sebagai permainan papan, sulap, enkripsi, dan pembuatan rumah kartu. Sedangkan “Karho” selain dapat melatih keterampilan membaca juga menambah kosakata baru, dan menarik minat atau motivasi siswa dalam belajar bahasa Mandarin.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2011). Menurut Suhadi Ibnu (dalam Purnama, 2013), penelitian pengembangan ditujukan untuk menghasilkan produk perangkat keras atau perangkat lunak melalui proses yang khas, biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan, melanjutkan proses pengembangan, dan diakhiri dengan evaluasi. Metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk dalam proses pembelajaran (Purnama, 2013). Sama halnya dengan peneliti menghasilkan media “Karho” sebagai sarana latihan membaca bahasa Mandarin dan menguji keefektifannya melalui rangkaian kegiatan uji coba.

Peneliti memilih model penelitian pengembangan ADDIE sebagai acuan peneliti karena langkah-langkah dalam model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk seperti model pembelajaran, metode, strategi, materi pembelajaran, dan media pembelajaran (Purba et al., 2021). ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (dalam Mulyatiningsih, 2011). Model ini terdapat lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Tegeh, 2014).

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di pembelajaran agar produk sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, perancangan dikerjakan untuk membuat konsep produk. Ketiga, peneliti melangsungkan pengembangan produk berdasarkan rancangan sebelumnya. Selesai media dibuat, langkah berikutnya peneliti melaksanakan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar angket. Setelah produk mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti melakukan revisi produk sebelum diujicobakan. Keempat, di tahap implementasi, produk yang sudah direvisi tersebut selanjutnya diujicobakan kepada sepuluh siswa kelas X SMK Tumapel Malang jurusan akomodasi perhotelan. Kemudian siswa mengisi lembar angket pengguna. Tahap kelima adalah evaluasi. Seperti yang sudah diuraikan sebelumnya dan juga terlihat dalam bagan (Gambar 1.) di bawah ini, evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir bagian, tetapi mencakup keseluruhan tahap yang ditempuh.



Gambar 1. Bagan model ADDIE

Sumber: (Branch, 2009)

Peneliti menggunakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari para ahli dan siswa. Lembar angket yang ditujukan kepada para ahli dan siswa digunakan sebagai instrumen

pengumpulan data dalam penelitian. Peneliti menggunakan lembar angket dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”, yang ditambahkan dengan kolom keterangan, dan kesimpulan yang disertai kolom centang berisi pilihan layak tanpa revisi, layak dengan revisi serta tidak layak, serta saran kritik yang diisi oleh ahli materi Ibu Dyah Ayu Setyorini, S.Pd., selaku guru bahasa Mandarin SMK Tumapel Malang, dan ahli media Bapak Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen mata kuliah media pembelajaran, Jurusan Sastra Jerman, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.

Pada angket ahli materi terdapat lima pertanyaan mengandung poin tentang (1) kesesuaian materi, (2) kecocokan materi dengan keterampilan membaca, (3) ketepatan tampilan *Hànzì* dan *pīnyīn*, (4) ketepatan terjemahan bahasa Indonesia, dan (5) tingkat kesulitan materi. Di sisi lain, angket untuk ahli media berisi tujuh aspek tentang (1) kemenarikan visualisasi, (2) tipografi (peletakkan jenis *Font*, ukuran *Font*, ukuran kartu), (3) kualitas kartu, (4) komposisi warna, (5) kejelasan tulisan dan gambar, kejelasan petunjuk penggunaan media, serta (7) kemudahan penggunaan media “Karho”. Lembar angket juga diberikan kepada siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan di SMK Tumapel Malang berbentuk “Ya” atau “Tidak”, kolom keterangan, dan saran kritik. Lembar angket untuk siswa sebagai pengguna produk memuat tujuh pertanyaan terkait dengan tanggapan mereka terhadap media tersebut dari aspek kejelasan petunjuk penggunaan, manfaat media bagi keterampilan membaca bahasa Mandarin, kemudahan penggunaan media, dan kemenarikan belajar menggunakan media ini.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan analisis deskriptif terhadap data. Data yang diperoleh dideskripsikan secara kualitatif. Data hasil validasi para ahli dan data hasil angket siswa dianalisis dengan cara memeriksa kelengkapan data, mengelompokkan data berdasarkan aspek penilaian, mendeskripsikan data, dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti, yaitu model ADDIE, terdapat lima tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media “Karho”. Berikut penjabaran dari kelima tahapan tersebut.

3.1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis memiliki kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan yang diawali dari permasalahan pembelajaran, memikirkan produk yang dikembangkan, penetapan produk sasaran kepada siswa (Mulyaningsih, 2011). Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab disertai pengamatan terhadap siswa dan proses pembelajaran di kelas X jurusan akomodasi perhotelan di SMK Tumapel Malang. Hasil menunjukkan, siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Mandarin, terutama keterampilan membaca karena mereka belum mengenal 汉字 [*Hànzì*] (aksara Mandarin) sehingga membutuhkan bantuan 拼音 [*pīnyīn*] (transkrip *Hànzì*). Siswa juga merasa bosan karena pembelajaran monoton. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru bahasa Mandarin di sekolah tersebut. Dari hasil wawancara diketahui bahwa dalam mengajarkan keterampilan membaca guru lebih sering menggunakan *Handout* dan *Power Point* saja, kurang disertai media pembelajaran. Melalui analisis, peneliti melakukan evaluasi dengan merumuskan solusi mengembangkan media pembelajaran yang dirasa dapat menghilangkan

rasa bosan siswa dan dapat memberikan variasi baru pada proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Mandarin siswa.

3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, perancangan media pembelajaran mulai dilaksanakan. Dalam kegiatan ini, peneliti merancang konsep produk yang ditulis secara rinci (Mulyaningsih, 2011). Peneliti merancang media yang diberi nama kartu hotel disingkat menjadi “Karho”. Awal mula peneliti memberi nama tersebut karena ditujukan untuk siswa di jurusan akomodasi perhotelan sehingga materinya pun berisi tentang akomodasi perhotelan. Di tahap ini pula, peneliti menentukan materi, kosakata, kalimat, dialog, kunci jawaban, dan terjemahan bahasa Indonesia seputar KD 3.3 kurikulum K13 revisi 2018, khususnya materi informasi pribadi tentang perhotelan dengan tema memesan kamar yang akan digunakan dalam media tersebut. Di samping itu, peneliti merancang ukuran dan bentuk media “Karho”. Desain gambar dan warna dibuat dengan tipe yang sama agar tampak serasi. Di samping kegiatan tersebut, peneliti juga merencanakan petunjuk penggunaan yang terinspirasi dari permainan kartu remi. Hasil evaluasi pada tahap ini berguna bagi peneliti dalam menentukan materi dan rancangan produk yang digunakan pada media. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti tersebut dapat dilihat di gambar ini.



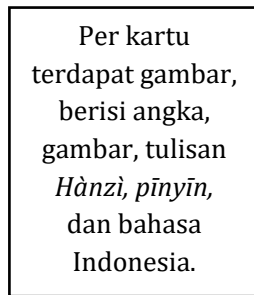
Gambar 2. Perancangan produk “Karho”

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

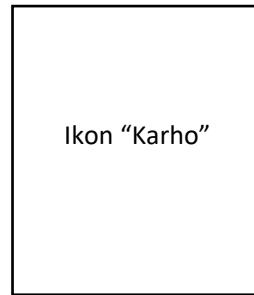
Inti dari tahap ini adalah merealisasikan produk berdasarkan rancangan sebelumnya menjadi wujud yang sebenarnya (Mulyaningsih, 2011). Peneliti menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint* dan *Adobe Illustrator* untuk memvisualisasikan desain produk. Produk yang dihasilkan adalah 60 kartu dengan ukuran lebar kartu 7cm dan panjang kartu 9cm, yang dilengkapi lembar materi, kunci jawaban berukuran lebar 28cm X 18cm, petunjuk penggunaan dan kemasan kotak kartu memiliki lebar 7cm, tinggi 3,5cm serta panjang 9cm.

Mula-mula peneliti mendesain kartu berbentuk persegi panjang, pada bagian sisi depan dan belakang. Bagian sisi depan setiap kartu terdapat gambar, angka, dan tulisan *Hànzi, pīnyīn*, dan terjemahan bahasa Indonesia. Pada sisi belakang kartu terdapat ikon “Karho”. Peneliti juga merancang dan mendesain lembar materi, kunci jawaban, petunjuk penggunaan, dan kemasan kotak kartu. Produk diberi warna utama merah, kuning emas, dan beberapa corak untuk menambah nuansa Tiongkok. Bahan yang digunakan untuk kartu adalah *art paper* 310 gsm, bahan lembaran menggunakan bahan *art paper* 150gsm, bahan kemasan kotak kartu

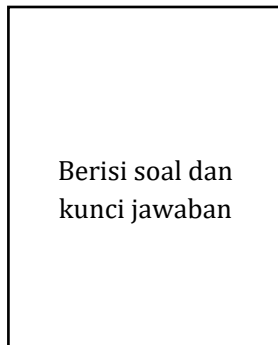
menggunakan bahan krungkut, dan dilaminasi dengan *glossy* panas agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Pada gambar dibawah ini disajikan desain “Karho”.



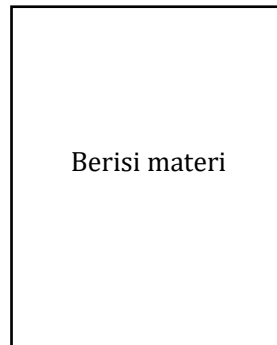
Gambar 3. Sisi depan kartu



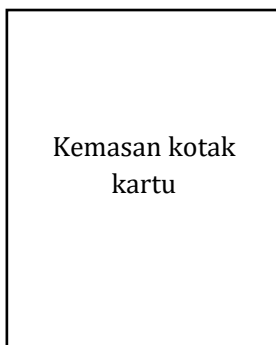
Gambar 4. Sisi belakang kartu



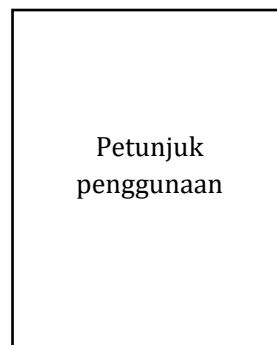
Gambar 5. Lembar kunci jawaban



Gambar 6. Lembar materi



Gambar 7. Kemasan kotak kartu dan petunjuk penggunaan



Setelah produk dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Kedua validator memberikan saran dan kritik untuk meminimalisir kesalahan dan kekurangan yang terdapat pada produk. Berikut ini adalah gambar produk telah melalui tahap validasi.



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 8. Tampilan revisi petunjuk penggunaan



Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 9. Tampilan revisi pada tipografi kartu

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat ditarik kesimpulan bahwa materi yang disusun mendapat penilaian layak untuk uji coba dengan revisi. Terdapat lima pertanyaan yang ditanyakan kepada ahli materi yang berbunyi: (1) apakah isi materi di dalam media sudah sesuai dengan materi informasi pribadi tentang perhotelan, khususnya tema memesan kamar?; (2) apakah materi cocok untuk melatih keterampilan membaca?; (3) apakah tampilan *Hànzì* dan *pīnyīn* dalam materi tersebut sudah tepat?; (4) apakah terjemahan bahasa Indonesia di dalam kartu sudah tepat?; dan (5) apakah penyajian materi yang terdapat di dalam kartu mudah dipahami? Dari lima pertanyaan tersebut ahli materi memberikan jawaban “Ya” untuk seluruh pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan di atas disusun berdasarkan pendapat teori yang menyebutkan bahwa media kartu merupakan alat yang berisikan bermacam hal, mulai dari tulisan berupa pertanyaan, gambar, jawaban dan lain-lain untuk memudahkan siswa di kegiatan belajar (Sumardjan, 2017). Meskipun demikian, ahli materi tetap memberikan saran

dan kritik yang menyatakan bahwa aturan permainan masih sulit dipahami oleh siswa, karena itu peneliti perlu menyederhanakan aturan dan memperjelas bahasanya.

Lembar angket selanjutnya dari ahli media. Hasil angket ahli media menunjukkan bahwa ada enam aspek yang sudah sesuai, namun masih ada empat aspek yang perlu revisi. Keenam pertanyaan yang mendapatkan jawaban “Ya” adalah sebagai berikut: (1) apakah visualisasi media “Karho” secara keseluruhan menarik?; (2) apakah ukuran kartu sudah pas?; (3) apakah kualitas kartu yang digunakan sudah baik?; (4) apakah komposisi warna pada media sudah baik?; (5) apakah tulisan serta gambar sudah jelas?; dan (6) apakah media “Karho” mudah digunakan? Pertanyaan tersebut sejalan dengan teori yang mengatakan media pembelajaran harus jelas, menarik, detail, dan dapat digunakan siswa (Yulia, 2019).

Adapun aspek tipografi dan petunjuk penggunaan yang diberi penilaian “Tidak” adalah pertanyaan yang berbunyi: (1) apakah tipografi (tata huruf: bagian peletakan) sudah tepat?; (2) apakah tipografi (tata huruf: bagian pemilihan jenis *font*) sudah tepat?; (3) apakah tipografi (tata huruf : bagian ukuran *font*) sudah tepat? Di sini, ahli media menambahkan keterangan bahwa ukuran teks belum konsisten dan perlu perubahan ukuran teks pada materi tertentu. Pertanyaan selanjutnya ialah (4) apakah petunjuk penggunaan media “Karho” sudah jelas? Terhadap pertanyaan ini, ahli memberikan masukan supaya peneliti menjabarkan petunjuk penggunaan “Karho” dengan lebih rinci. Ahli media juga memberikan saran dan kritik pada beberapa poin, antara lain ukuran teks pada tulisan *Hànzi* dan *pīnyīn* perlu diperbesar karena hal tersebut merupakan titik berat materi yang ingin disampaikan. Perlu juga dikondisikan ruang kosong pada desain kartu untuk lebih mempermudah fokus siswa.

Evaluasi dilakukan setelah peneliti mendapatkan hasil validasi produk. Ahli materi memberikan saran dan kritik yang menyatakan bahwa aturan permainan masih sulit dipahami oleh siswa, karena itu peneliti perlu menyederhanakan aturan dan memperjelas bahasanya. Di sisi lain, ahli media memberikan saran dan kritik pada beberapa poin, antara lain ukuran teks pada tulisan *Hànzi* dan *pīnyīn* perlu diperbesar karena hal tersebut merupakan titik berat materi yang ingin disampaikan. Perlu juga dikondisikan ruang kosong pada desain kartu untuk lebih mempermudah fokus siswa. Dari hasil validasi tersebut dapat dirumuskan kesimpulan bahwa media “Karho” ini layak untuk diujicobakan setelah melalui revisi.

3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Atas saran dan kritik yang disampaikan oleh para ahli sebagaimana diuraikan di atas, peneliti melakukan revisi, sehingga produk siap untuk uji coba lapangan. Peneliti mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa kelas X SMK Tumapel Malang. Permainan ini dapat digunakan secara berkelompok yang beranggotakan dua hingga empat pemain. Siswa yang terlibat dalam proses uji coba sejumlah sepuluh orang.

Dari hasil pemeriksaan terhadap lembar angket siswa yang berisi tujuh pertanyaan, seluruh siswa memberikan penilaian “Ya” untuk enam pertanyaan berikut, yaitu: (1) apakah petunjuk penggunaan media “Karho” sudah jelas?; (2) apakah media “Karho” dapat meningkatkan semangat Anda untuk melatih keterampilan membaca dalam bahasa Mandarin?; (3) apakah media “Karho” mudah untuk digunakan?; (4) apakah belajar dengan menggunakan media “Karho” menarik untuk Anda?; (5) apakah media “Karho” membantu memudahkan anda belajar bahasa Mandarin?; dan (6) apakah Anda bisa memahami materi yang terdapat dalam media “Karho”? Adapun pertanyaan yang berbunyi apakah Anda dapat

menggunakan media “Karho” secara mandiri tanpa bantuan guru? mendapat pertanyaan enam jawaban “Ya” dan empat jawaban “Tidak”. Alasan empat siswa menjawab “Tidak” karena siswa merasa masih kebingungan, sehingga membutuhkan bantuan guru. Untuk mengatasi hal ini, peneliti telah memberikan bantuan dengan menjelaskan aturan permainan yang sebenarnya.

Dari hasil angket untuk siswa dapat disimpulkan bahwa media “Karho” dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Selain itu, siswa dapat lebih bisa memahami materi yang terkandung dalam media ini karena terdapat *Hànzì, pīnyīn*, dan terjemahan bahasa Indonesia sehingga memudahkan siswa untuk melatih keterampilan membaca. Media juga ini terbukti dapat meningkatkan semangat siswa. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang mengutarakan salah satu fungsi media pembelajaran untuk mengefektifkan dan mengaktifkan pada pembelajaran siswa (Kustiawan, 2016). Siswa juga menganggap media “Karho” sangat menarik. Begitu pula anggapan yang menyatakan manfaat media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Jauhar, 2011). Teori lain yang sejalan dengan itu adalah media pembelajaran yang menarik dapat memacu siswa dalam proses pembelajaran (Nuritta, 2018). Media mudah digunakan, dengan bantuan guru mereka dapat memahami petunjuk penggunaan dengan jelas. Hal itu juga selaras dengan teori yang menyatakan semakin mudah penggunaan media, semakin besar penerimaan media oleh siswa (Batubara, 2020).

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Sebagaimana dijelaskan di awal, tahap evaluasi telah dilakukan oleh peneliti di semua tahap. Evaluasi yang terakhir terjadi setelah uji coba produk kepada siswa. Peneliti melakukan evaluasi yang mengacu pada hasil lembar angket siswa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan produk dari sisi pengguna. Pada saat uji coba siswa masih menemui kesulitan dalam menggunakan media “Karho”, sehingga bantuan guru saat itu sangat dibutuhkan. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa peneliti masih perlu memberikan petunjuk permainan yang jelas supaya siswa tidak bingung lagi. Lebih dari itu, media pembelajaran “Karho” yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini telah dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin kelas X akomodasi perhotelan SMK Tumapel Malang. Disimpulkan bahwa pemakaian media dapat membantu pada kegiatan pembelajaran, pernyataan tersebut sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa penggunaan media merupakan dukungan dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Safira, 2020).

4. Simpulan

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan adalah produk pembelajaran berupa permainan dengan penamaan “Karho”. Media tersebut dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin. Media ini telah melalui proses validasi para ahli dan telah diujicobakan pada sepuluh siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan SMK Tumapel Malang. Hasil dari uji coba tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media “Karho” layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X jurusan akomodasi perhotelan. Secara keseluruhan media ini dinilai menarik, mudah digunakan, menambah semangat siswa untuk belajar, dan dapat melatih keterampilan membaca, walaupun terdapat sebagian siswa merasa masih kebingungan, sehingga membutuhkan bantuan guru. Berlandaskan temuan pada saat uji coba, peneliti menyarankan bahwa produk ini dapat digunakan untuk keterampilan lainnya yaitu menyimak dan berbicara.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada ahli media Bapak Robby Yunia Irawan, S.Pd., M.Pd., Kepala SMK Tumapel Malang, Bapak Edi Riyanto, S.Pd., SST.Par. MM., Guru bahasa Mandarin Ibu Dyah Ayu Setyorini, S.Pd., beserta murid-murid kelas X jurusan akomodasi perhotelan yang telah bersedia memberikan izin, bimbingan, dukungan, kritik saran sampai proses revisi dan *finishing* media sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.

References

- Amsori, I., & Ahsanuddin. (2014). *Media pembelajaran bahasa Arab dari kartu sederhana sampai web penjelajah dunia*. Malang: Gava Media.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Batari, M. S. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran "Lai Pengyou Lai" pada keterampilan membaca kelas X SMA Negeri 1 Batu* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Dalman. (2013). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Raya Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM: Dari behavioristik sampai konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Jumarni S., Saud, S., & Sukmawaty. (2020). Kemampuan membaca bahasa Mandarin siswa kelas V SD Frater Makassar. *Journal of Language Literature, and Linguistics*, 1(2), 159–165. Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/19532/1/ARTIKEL%20JUMARNI.pdf>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan edukatif dalam bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mulyaningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik* (A. Nuryanto, Ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Nasaruddin. (2018, April 17). 4 Fakta permainan kartu remi, fungsi psikologis hingga perang di Irak. *Tribun Pontianak*. Retrieved from <https://pontianak.tribunnews.com/2018/04/17/4-fakta-permainan-kartu-remi-fungsi-psikologis-hingga-perang-di-irak?page=all>
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, A. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., . . . Recard, M.. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, S. (2013). Metode penelitian dan pengembangan. *Literasi*, 4(1), 19–23. doi: [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmawati, A. N. (2021). *2021. Pengembangan soal latihan berbasis aplikasi Kahoot! untuk melatih keterampilan membaca bahasa Mandarin pada pembelajar kelas XI SMA Negeri 6 Malang* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Ruswandari, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran Magic Cube Box pada materi sistem indra untuk siswa kelas XI* (Undergraduate thesis, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta). Retrieved from <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/38733>

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safira, A. R. (2020). *Media pembelajaran anak usia dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Sari, M. Y. (2020). *Permasalahan keterampilan membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54692>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Sumardjan. (2017). *Media kartu Sekolah Dasar*. Semarang: Formaci.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utami, M. W. (2016). *Pengembangan media pembelajaran kartu remi untuk mata kuliah Seni dan Kerajinan Tiongkok di prodi pendidikan Bahasa Mandarin* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran* (A. Jarot, Ed.). Jakarta: Kata Pena.
- Yulia, N. K. tri. (2019). Internalisasi media pembelajaran Kantong Ajaib berbasis scientific approach di PAUD Permata Bunda. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 42–55. doi: <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.15978>