



Pengembangan Media 中印节日 [zhōng yìn jiérì] Berbasis Powtoon untuk Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UM

The Development of PowToon-Based Media 中印节日 [zhōng yìn jiérì] for Cross Cultural Understanding Course Chinese Language Teaching UM

Faradilla Rizky Dwiyantri, Rosyidah*, Amira Eza Febrian Putri

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

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

Paper received: 01-08-2022; revised: 20-08-2023; accepted: 30-09-2023

Abstrak

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran 中印节日 [zhōng yìn jiérì] berbasis PowToon. Media pembelajaran 中印节日 [zhōng yìn jiérì] merupakan media pembelajaran untuk mempelajari hari raya di Tiongkok dan Indonesia melalui bantuan audio visual. Pada penelitian dan pengembangan ini, diterapkan model ADDIE sebagai prosedur penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data kualitatif dari ahli materi, ahli media, dan subjek penelitian. Sebelum diimplementasikan, media pembelajaran 中印节日 [zhōng yìn jiérì] sebagai produk pengembangan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk pengembangan ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran selanjutnya, media 中印节日 [zhōng yìn jiérì] diujicobakan kepada 56 mahasiswa yang memprogram Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya. Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran 中印节日 [zhōng yìn jiérì] menarik, dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi, dan dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri.

Kata kunci: pengembangan; media 中印节日 [zhōng yìn jiérì] berbasis PowToon; mata kuliah pemahaman lintas budaya

Abstract

This development aimed to produce a development product in the form of 中印节日 [zhōng yìn jiérì] learning media based on PowToon. 中印节日 [zhōng yìn jiérì] learning media is a learning media for learning feast day in China and Indonesia through audio visual assistance. In this research and development, ADDIE model was applied as the research procedure. This research employed questionnaire sheet as the research instrument for collecting the qualitative data from material expert, media expert, and research subject. Before being implemented, 中印节日 [zhōng yìn jiérì] learning media as the development product was validated first by material expert and media expert. The validation result showed that this development product was feasible to be used as a learning media, then, 中印节日 [zhōng yìn jiérì] learning media was tested on 56 students. Based on the test results, 中印节日 [zhōng yìn jiérì] learning media was attractive and could help students learn the material, and could be used as the facility of independent learning.

Keywords: developing; PowToon-Based Media 中印节日 [zhōng yìn jiérì]; cross cultural understanding course

1. Pendahuluan

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini banyak dibicarakan karena teknologi berperan penting dalam proses perkembangan media pembelajaran. Suminar (2019), Costley (2014), dan Raja & Nagasubramani (2018) berpendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membawa pengaruh baik bagi pengembangan diri pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, peran pendidik hendaknya hanya sebagai fasilitator. Menurut Asror (2016), implikasi dari pendidik sebagai fasilitator adalah penggunaan media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut (Ramli, 2012). Daryanto (2013:18) juga mengungkapkan bahwa proses serta hasil pembelajaran akan tercapai dengan pemilihan media yang tepat. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam penggunaan media berbasis teknologi pada saat pembelajaran berlangsung agar pembelajaran lebih variatif. Selain itu, media berbasis teknologi juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan perkembangan teknologi, terdapat 4 jenis media pembelajaran, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi berbasis komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2014; Leshin, dkk., 1992; dan Seels & Richey, 1994). Media pembelajaran hasil teknologi cetak merupakan media yang melalui proses cetak untuk penyampaian materi. Buku serta LKS merupakan hasil dari media hasil teknologi cetak. Adapun media hasil teknologi audio-visual merupakan media yang berbentuk suara serta gambar untuk menyampaikan materi. Produk yang dihasilkan media teknologi audio-visual yakni video serta film. Sementara itu, media pembelajaran hasil teknologi berbasis komputer merupakan media yang menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor dalam penyampaian materi. Tidak hanya media pembelajaran hasil teknologi cetak, audio-visual, serta berbasis komputer, Arsyad mengungkapkan, bahwa terdapat media hasil teknologi gabungan antara teknologi cetak dan komputer. Media ini menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Asyhar (2012) juga mengelompokkan media pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu (1) media visual seperti peta, gambar, dan poster, (2) media audio seperti musik dan *podcast* audio, (3) media audio-visual seperti video pembelajaran, serta (4) multimedia seperti media interaktif dan internet.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi audio-visual merupakan salah satu upaya agar pembelajaran lebih menarik, selain itu penggunaannya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi karena media audio-visual memiliki unsur gerak yang dapat memberikan stimulus berupa perhatian. Hal ini didukung oleh pernyataan Atoel (2011) bahwa media pembelajaran audio-visual mempermudah penyampaian materi serta mempermudah memvisualisasikan suatu objek, karena media pembelajaran berupa suara dan gambar (Purwono, dkk., 2014). Penggunaan media audio-visual dapat mengatasi keterbatasan visualisasi, mengembangkan imajinasi peserta didik, serta mempermudah dalam pengulangan materi (Munadi, 2013). Arsyad (2014) juga mengungkapkan bahwa dengan penggunaan animasi pada media audio-visual, maka media pembelajaran hasil teknologi berbasis audio-visual akan lebih hidup.

Salah satu media berbasis teknologi audio-visual yang digunakan dalam bidang pendidikan adalah *PowToon*. Penggunaannya bisa dilakukan dengan mengaksesnya secara *online* pada www.powtoon.com. Animasi audio-visual berbasis *PowToon* dapat dijadikan media pembelajaran guna memperkaya variasi belajar peserta didik (Sari & Rohayati, 2016). Sari & Rohayati

juga mengungkapkan bahwa penyampaian materi terasa lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon*. Penggunaan aplikasi *PowToon* dalam pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi yang membutuhkan pengungkapan gagasan dalam bentuk gambar (Suhendra, dkk., 2016; Basri, M. dkk., 2021; Jatiningtyas, 2017; dan Wulandari, Y. dkk., 2020). Penggunaannya cukup mudah karena peserta didik serta pendidik sudah mempunyai *laptop* dan/atau *smartphone* guna mengakses media pembelajaran.

Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya merupakan salah satu Mata Kuliah yang harus diampu oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. Mata Kuliah tersebut memiliki deskripsi, yakni mahasiswa mengenal dan memahami beberapa hal tentang: penduduk, suku, iklim, bahasa, sejarah, negara bagian, sistem pendidikan, dari sekolah dasar sampai dengan SMA, perguruan tinggi, kebudayaan yang meliputi (tatakrama dan sopan santun, topik pembicaraan umum, merendahkan diri dan orang lain, hubungan kemanusiaan, makna tersirat, harga diri, kepercayaan masyarakat [takhayul], tabu), keluarga, perumahan, makanan dan minuman, perempuan, pemuda, orang asing), kesenian, olahraga, transportasi, lingkungan hidup, media massa, agama, pekerjaan, dan tunjangan sosial (Katalog Jurusan Sastra Jerman, 2020). Pada saat melakukan studi pendahuluan berupa observasi pada Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang, peneliti mengetahui, bahwa baik mahasiswa maupun dosen belum pernah menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon* pada saat mempresentasikan materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia. Mahasiswa hanya mempresentasikan materi menggunakan *Power-Point* sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Materi yang dipresentasikan cenderung mengandalkan tulisan tetapi kurang pada penyajian visual. Seperti yang diketahui, bahwa dari masing-masing negara tersebut, baik Tiongkok maupun Indonesia memiliki hari raya yang beragam, sehingga diperlukan bantuan audio-visual dalam mempelajari materi. Faktanya, media pembelajaran audio-visual yang membahas tentang hari raya di Tiongkok dan Indonesia juga sulit ditemukan. Berdasarkan pemaparan tersebut, media teknologi berbasis audio-visual *PowToon* diperlukan agar media pembelajaran pada Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya di Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang tentang materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia lebih bervariasi.

Hasil penelusuran penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon* sudah pernah diteliti/dikembangkan oleh Fitriyani (2019), Mardasari (2019), dan Widyawati (2021). Hasil penelitian ketiga peneliti tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon* efektif dan layak digunakan di kelas. Kelayakan media teknologi berbasis audio-visual *PowToon* untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selain itu produk pengembangan telah diujicobakan kepada subjek penelitian.

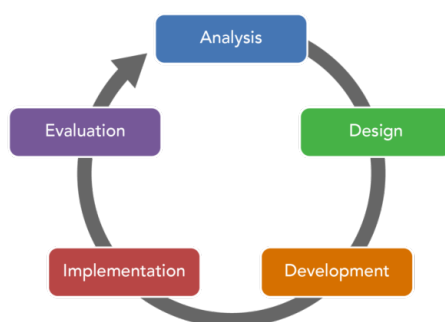
Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada subjek penelitian serta materi produk pengembangan. Penelitian Fitriyani (2019) mengembangkan produk berupa media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon* menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE tentang konsep diri untuk peserta didik di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Mardasari (2019) mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis audio-visual *PowToon* yang diterapkan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin setara level HSK [*hànyǔ shuǐpíng kǎoshì*] 3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mardasari (2019), diterapkan model Sugiyono sebagai model penelitian. Selain penelitian

Fitriyani (2019) dan Mardasari (2019), penelitian Widyawati (2021) juga telah berhasil mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon* untuk siswa kelas 4 SD/MI dengan materi tematik berbagai pekerjaan. Model ADDIE digunakan sebagai prosedur pengembangan dalam penelitiannya. Sementara itu, penelitian yang sedang dilakukan mengembangkan produk berupa media pembelajaran audio-visual berbasis *PowToon* yang diterapkan pada Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya di Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UM dengan materi hari raya di Tiongkok yang meliputi 春节 [Chūnjié], 元旦节 [Yuándàn jié], 中秋节 [Zhōngqiū jié], 重阳节 [Chóngyáng jié], 清明节 [Qīngmíng jié], 端午节 [Duānwǔ jié], 七夕节 [Qīqiāo jié] serta hari besar keagamaan di Indonesia meliputi Idul Fitri, Idul Adha, Natal, Paskah, Tahun Baru Imlek, Waisak, dan Nyepi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran tentang hari raya di Tiongkok dan di Indonesia pada Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya di Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UM. Pengembangan ini merupakan sebuah upaya agar media pembelajaran yang diterapkan pada Mata Kuliah tersebut lebih bervariasi.

2. Metode

Pengembangan media 中印节日 [zhōng yìn jié rì] menerapkan metode *Research & Development (R&D)* serta menerapkan model ADDIE sebagai prosedur penelitian. Menurut Richey & Klein (2014), baik produk yang dapat dihasilkan maupun penyempurnaan produk sebelumnya dapat menjadi tujuan penelitian. Aldoobie (2015) menyatakan bahwa model ADDIE membantu pengembang konten dalam mengembangkan sebuah produk baik yang digunakan secara daring maupun luring. Peneliti menggunakan model ADDIE karena setiap tahapan saling berkaitan serta sudah mencakup seluruh kebutuhan penelitian. Model ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.



Gambar 1. Model ADDIE

Analyze

Pada tahap *analyze*, dilakukan kegiatan pra penelitian untuk menjangkau informasi terkait media pembelajaran yang digunakan dan kebutuhan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam perkuliahan Pemahaman Lintas Budaya tentang materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia. Subjek pra penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin di Universitas Negeri Malang yang telah memprogram Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya sebanyak 18 mahasiswa. Penjangkauan informasi dilakukan menggunakan instrumen angket yang disebarluaskan melalui WhatsApp.

Design

Setelah melakukan tahapan *analyze*, selanjutnya dilakukan perancangan media. Sebelumnya terlebih dahulu dirancang isi dari media pembelajaran. Dalam hal ini materi yang

akan dimasukkan ke media pembelajaran berdasarkan buku 中国节日 [zhōngguó jié rì] serta wawancara kepada pemeluk agama, akun YouTube Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI, dan akun YouTube Hindu Channel. Selain itu, peneliti juga membuat *story board* sebelum materi dimasukkan ke dalam *PowToon* pada tahapan *development*.

Development

Setelah dilakukan perancangan media, selanjutnya dikembangkanlah produk sesuai dengan rancangan tersebut. Tahapan ini disebut dengan tahapan *development*. Pada tahap ini, materi yang sudah dirancang dikonsultasikan terlebih dahulu dalam bentuk teks kepada ahli materi. Materi yang sudah dinyatakan baik kemudian dimasukkan ke dalam *PowToon* dan divalidasi kepada kedua ahli. Ahli media bertugas mengoreksi bagian visual media, penggunaan latar musik dan isi suara, serta font dan spasi. Selain ahli media, ahli materi juga diminta untuk mengoreksi kembali media pembelajaran yang telah diproduksi. Ahli materi fokus melakukan pengoreksian pada keselarasan audio berbahasa Mandarin dengan takarin berbahasa Indonesia, pelafalan dalam bahasa Mandarin, serta tempo dalam pengucapannya.

Implementation

Uji coba produk pengembangan dilakukan terhadap subjek penelitian, yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2021 yang sedang memprogram Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya berjumlah 56 orang. Dalam mengumpulkan data, peneliti membutuhkan lembar angket uji coba dan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Angket uji coba dibutuhkan untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian. Sementara itu, lembar observasi berguna untuk mengumpulkan data dari observer.

Evaluation

Produk pengembangan yang telah diujicobakan terhadap subjek penelitian kemudian dievaluasi (*evaluation*). Tahapan akhir dari model ADDIE ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk serta keberhasilan produk pada setiap tahapannya. Aldoobie (2015) berpendapat bahwa evaluasi penting dilakukan pada setiap tahapan guna memastikan produk pengembangan bisa memenuhi kebutuhan belajar.

Setelah kelima tahap tersebut dilakukan, data yang diperoleh berupa data kualitatif kemudian dikumpulkan untuk dilakukan analisis. Data dianalisis oleh peneliti secara deskriptif melalui tiga tahapan. Tahapan tersebut, yakni mencermati hasil angket yang diperoleh, mendeskripsikan hasil angket, dan menarik kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Analyze

Pada tahap analisis, peneliti melakukan prapenelitian untuk menjangkau informasi terkait media pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan Pemahaman Lintas Budaya tentang materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia. Kegiatan prapenelitian dilakukan dengan cara menyebarkan angket melalui WhatsApp terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin yang telah memprogram Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya. Melalui hasil prapenelitian, terungkap informasi bahwa mahasiswa mempelajari materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia tanpa menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang diterapkan pada perkuliahan menggunakan PowerPoint dengan penyampaian materi melalui ceramah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia. Media pembelajaran yang diyakini menyenangkan bagi pembelajar berupa media pembelajaran berbasis animasi audio-visual *PowToon* (Putri, E. F., 2021; Trina, Z., dkk, 2017). *PowToon* memudahkan peneliti dalam menyusun video animasi karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik, seperti animasi karakter, animasi bentuk, elemen media yang menarik, serta transisi yang membuat video menjadi lebih hidup. *PowToon* juga memiliki fitur audio. Dengan fitur ini, dosen tidak perlu lagi menghabiskan banyak waktu dalam rangka menjelaskan materi (Daryanto, 2013:38). Menurut Sari & Rohayati (2016), menerapkan media pembelajaran berbasis animasi audio-visual *PowToon* di kelas dapat memperkaya variasi belajar. Selain itu, penyampaian materi juga dinilai lebih menarik.

Design

Produk pengembangan dirancang oleh peneliti pada tahapan *design*. Materi yang dicantumkan pada media pembelajaran berbasis animasi audio-visual *PowToon* telah disesuaikan dengan RPS. Di dalam media pembelajaran tersebut, tercantum 14 materi tentang hari raya di Tiongkok dan Indonesia yang meliputi 春节 [*Chūnjié*], 元旦节 [*Yuándànjíé*], 中秋节 [*Zhōngqiūjié*], 重阳节 [*Chóngyángjíé*], 清明节 [*Qīngmíngjíé*], 端午节 [*Duānwǔjíé*], 七巧节 [*Qīqiǎojié*] serta hari besar keagamaan di Indonesia meliputi Idul Fitri, Idul Adha, Natal, Paskah, Tahun Baru Imlek, Waisak, dan Nyepi. Selain itu, peneliti juga memasukkan audio berbahasa Mandarin serta takarir berbahasa Mandarin dan Indonesia.

Pada tahap ini, *story board* tentang materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia dibuat terlebih dahulu guna memudahkan peneliti saat dimasukkan ke dalam *PowToon*. Menurut Arsyad (2014), pembuatan *story board* sangat penting dan diperlukan pada media audio visual. *Story board* berguna untuk memberikan gambaran pada produk yang akan dihasilkan (Kunto, I. dkk., 2021). *Story board* yang telah disusun oleh peneliti berisikan konsep animasi yang gambarnya diambil dari web gambar *Freepik*. Selain itu, peneliti juga memilih komposisi warna yang meliputi kode HEX warna B31C45, FFC16C, FCF5E5, dan 9DC6CA, dan juga konsep tulisan yang akan dimasukkan ke dalam audio.

Development

Pada tahapan *development*, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran audio-visual berbasis *story board*. Pengembangan ini dilakukan menggunakan web animasi *PowToon*. Produk yang dihasilkan terbagi menjadi dua, yaitu media pembelajaran berbasis *PowToon* terkait materi hari raya di Tiongkok dengan durasi 6 menit 44 detik dan media pembelajaran berbasis *PowToon* materi hari raya di Indonesia yang berdurasi 5 menit 31 detik. Produk yang telah selesai dikembangkan divalidasi guna mengetahui kelayakan produk pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

(1) Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator materi, aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dan kesesuaian pelafalan. Pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa ahli materi merespons positif secara keseluruhan aspek. Pada aspek kesesuaian materi, sub aspek yang dinilai meliputi: 1) kesesuaian materi dengan kemampuan mahasiswa, 2) tata bahasa yang digunakan, serta 3) keselarasan audio dengan takarir. Berdasarkan hasil validasi aspek kesesuaian materi, materi sudah sesuai dengan kemampuan mahasiswa, tata bahasa yang diterapkan dalam materi sudah tepat, dan audio sudah selaras dengan takarir. Sementara itu, pada

aspek kesesuaian pelafalan, pelafalan sudah tepat dan jelas serta tempo pengucapan materi telah sesuai dengan kemampuan mahasiswa. Ahli materi memberi saran tambahan yang perlu dilakukan oleh peneliti, yaitu menambahkan 拼音 [pīnyīn] pada teks.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

Aspek materi	Sub aspek	Hasil validasi
Aspek kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi terhadap tingkat kemampuan mahasiswa	Sudah baik. Validator tidak memberikan saran perbaikan.
	2. Ketepatan tata bahasa yang digunakan dalam materi	
	3. Keselarasan audio berbahasa Mandarin dengan takarir berbahasa Indonesia	
Aspek kesesuaian pelafalan	1. Ketepatan pelafalan	Sudah baik. Validator tidak memberikan saran perbaikan.
	2. Kejelasan pelafalan materi	
	3. Kecepatan tempo pengucapan materi	



Gambar 2. Saran tambahan: Penambahan 拼音 [pīnyīn] pada teks

Gambar 2 dapat dilihat adegan dalam media sebelum direvisi dan setelah direvisi. Dari gambar yang belum revisi, dapat dilihat bahwa peneliti belum menambahkan 拼音 [pīnyīn] di atas 汉字 [hànzì]. Penambahan 拼音 [pīnyīn] bertujuan agar lebih mudah dipahami oleh pembaca (Lintangsari, 2018). Sesuai hasil validasi materi, ahli materi menyatakan bahwa materi yang telah disusun sudah baik, walaupun masih terdapat satu hal yang perlu diperbaiki, yaitu menambahkan 拼音 [pīnyīn] di atas 汉字 [hànzì].

(2) Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media diperoleh melalui lembar angket. Validasi tersebut mencakup keseluruhan aspek media, yaitu aspek visual, aspek audio, dan aspek tipografi yang ditampilkan pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2, tampak bahwa dari hasil validasi aspek visual, komposisi warna yang digunakan dalam media sudah menarik dan sesuai, *background* yang diterapkan menarik, dan kecepatan transisi animasi sesuai. Namun, terdapat satu sub aspek yang belum layak dan harus diperbaiki, yakni sub aspek animasi yang diterapkan, supaya interval munculnya animasi pada media lebih bervariasi.

Tabel 2. Hasil validasi ahli Media

Aspek media	Sub aspek	Hasil validasi
Aspek visual	1. Kemerarikan komposisi warna yang digunakan pada produk pengembangan	Sudah baik. Validator tidak memberikan saran perbaikan. Validator tidak memberikan saran perbaikan. Artinya, <i>background</i> yang digunakan sudah bagus. Belum layak. Validator memberi saran perbaikan agar interval munculnya animasi lebih bervariasi. Sudah baik. Tidak ada saran dan perbaikan.
	2. Kemerarikan <i>background</i> yang digunakan pada produk pengembangan	
	3. Penerapan animasi pada produk pengembangan	
	4. Kesesuaian kecepatan transisi animasi pada produk pengembangan	
Aspek audio	1. Kesesuaian latar musik yang digunakan pada produk pengembangan	Sudah baik. Tidak ada saran dan perbaikan.
	2. Keselarasan antara latar musik dan isi suara pada produk pengembangan	
	3. Kejelasan suara pada produk pengembangan	
Aspek tipografi	1. Kesesuaian <i>font</i> pada produk pengembangan	Sudah baik. Tidak ada saran dan perbaikan.
	2. Kesesuaian ukuran <i>font</i> pada produk pengembangan	
	3. Kesesuaian spasi pada produk pengembangan	

Berdasarkan saran yang diuraikan pada Tabel 2, peneliti melakukan revisi yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Gambar munculnya interval animasi

Pada gambar di atas, dapat dilihat dua adegan yang ada di dalam media, baik sebelum direvisi maupun setelah direvisi. Dari adegan tersebut, diketahui terdapat animasi tiga pohon di sebelah kiri, jalan dan mobil di bagian tengah, serta rumput dan matahari di bagian kanan. Supaya interval munculnya animasi lebih bervariasi, mobil yang awalnya hanya diam di depan, dibuat seolah-olah bergerak. Jadi, mobil datang dari ujung kemudian berjalan ke depan. Dengan dilakukannya perbaikan sesuai dengan saran ahli media, media pembelajaran hasil teknologi audio-visual yang menggunakan animasi di dalamnya akan lebih hidup (Arsyad, 2014).

Sementara itu, hasil validasi aspek audio menunjukkan bahwa validator tidak memberikan saran perbaikan karena keseluruhan sub aspek sudah memenuhi syarat kelayakan. Sub aspek yang sudah memenuhi syarat kelayakan meliputi: 1) latar musik yang digunakan sesuai, 2) keselarasan antara latar musik dan isi suara juga selaras, serta 3) kejelasan suara

saat menjelaskan isi materi juga sudah jelas. Adapun hasil validasi aspek tipografi menunjukkan bahwa keseluruhan sub aspek sudah baik. Sub aspek yang dinyatakan sudah baik oleh validator meliputi *font* dan ukuran *font* yang digunakan sesuai serta spasi juga sudah sesuai.

Validator juga memberi tiga saran tambahan sebagai bahan perbaikan yang meliputi: a) memperbaiki konsistensi elemen pada media, b) memberi penanda pada setiap materi yang berbeda, dan c) mengoreksi kembali ejaan yang belum tepat. Berdasarkan ketiga saran tersebut, dilakukan perbaikan yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Saran tambahan pertama: memperbaiki konsistensi elemen pada media

Pada gambar di atas, terlihat adegan di dalam media sebelum revisi dan setelah revisi. Adegan tersebut menggambarkan suasana ruang makan. Ahli media memberi saran tambahan untuk memperbaiki konsistensi elemen pada media. Konsistensi tersebut berkaitan dengan ukuran jendela dan ukuran makanan. Ukuran jendela sebelum dilakukan revisi terlalu besar, sehingga terkesan tidak masuk akal. Begitu juga dengan ukuran makanan yang tersaji di atas meja makan. Ukuran makanan yang tersaji terlalu besar jika dibandingkan dengan ukuran meja makan. Berdasarkan kedua kritik terkait ukuran, peneliti melakukan revisi dengan cara memperkecil dan mengganti animasi yang lebih nyaman di mata. Widiyasanti & Ayriza (2018) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa terkait dengan kefokuskan pembelajar terhadap materi disajikan, pemilihan animasi yang tepat juga menjadi faktor. Selain itu, masih juga terdapat logo *PowToon* di sebelah kanan bagian bawah. Logo tersebut bisa dihilangkan dengan menggunakan akun premium saat melakukan media.



Gambar 5. Saran tambahan kedua: memberi penanda pada setiap materi yang berbeda

Pada gambar di atas, dapat dilihat gambar yang ada di dalam media sebelum dan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari ahli media. Pada adegan yang belum diperbaiki, tidak ada penanda berupa nomor yang diperlukan untuk pergantian materi. Menurut saran ahli media, setiap materi yang berbeda harus diberi penanda supaya lebih tertata. Tujuan penstrukturan tersebut menurut Asyhar (2012) ialah supaya materi lebih mudah dipahami oleh pembelajar. Penanda tersebut berupa nomor yang disesuaikan dengan jumlah materi.



Gambar 6. Saran tambahan ketiga: mengoreksi kembali ejaan yang belum tepat

Pada gambar di atas, dapat dilihat dua adegan yang ada di dalam media. Gambar tersebut berkaitan dengan ejaan dalam bahasa Indonesia yang belum tepat dan sudah tepat. Ahli media menemukan kesalahan ejaan pada media yang dikembangkan oleh peneliti, yakni ejaan kosakata pembelajaran. Sebelum dilakukan perbaikan, tertulis “pembejalaran”. Kesalahan tersebut harus diperbaiki menjadi “pembelajaran”. Berdasarkan hasil validasi media, produk yang telah dikembangkan sudah baik dan menarik, walaupun masih terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki.

Implementation

Tahap implementasi dilakukan secara daring melalui *Google Meet* karena adanya pandemi COVID-19. Sebagaimana telah disebutkan pada bagian metode, dilakukan uji coba produk pengembangan terhadap subjek penelitian, yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang angkatan 2021 yang berjumlah 56 mahasiswa. Setelah mahasiswa melihat media pembelajaran yang telah dikembangkan, mereka diminta untuk mengisi angket yang berkaitan dengan tanggapan pengguna sebenarnya terhadap media (Asyhar, 2012). Angket tersebut diisi melalui *Google Form*. Angket berisikan tiga aspek yang mencakup desain media, kemudahan penggunaan media, dan manfaat media.

Tabel 3 dapat diketahui bahwa sub aspek yakni kemenarikan media dan sub aspek komposisi warna yang diterapkan pada media mendapat respons positif dari keseluruhan mahasiswa. Sementara itu, terkait sub aspek kesesuaian *font* yang digunakan, sebanyak 54 dari 56 mahasiswa menganggap sudah sesuai. Untuk sub aspek kecepatan transisi animasi, sebanyak 55 dari 56 mahasiswa menyetujui bahwa kecepatan transisi sudah sesuai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan berupa media pembelajaran ini memiliki desain media yang menarik, baik dari segi komposisi warna, pemilihan *font*, maupun kecepatan transisi animasi. Seperti yang dinyatakan oleh Saragih dan Lubis (2018), desain yang menarik diyakini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil uji coba media untuk aspek kemudahan penggunaan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja serta dapat digunakan secara mandiri. Hal tersebut dinyatakan oleh seluruh mahasiswa (55 dari 56 mahasiswa). Menurut Wijaya, dkk (2021), melalui pembelajaran berbasis digital pada saat pandemi Covid-19, pembelajar dapat meningkatkan jiwa belajar mandiri.

Tabel 3. Hasil uji coba

Aspek	Sub aspek	Hasil uji coba
Aspek desain media	1. Kesenarikan desain pada produk pengembangan	Sudah menarik. Keseluruhan mahasiswa setuju bahwa desain pada media menarik.
	2. Komposisi warna yang diterapkan pada produk pengembangan	Sudah tepat. Keseluruhan mahasiswa setuju bahwa komposisi warna yang diterapkan pada produk pengembangan sudah tepat.
	3. Kesesuaian <i>font</i> yang digunakan pada produk pengembangan	Sudah sesuai. Sebanyak 54 dari 56 mahasiswa setuju.
	4. Kesesuaian kecepatan transisi animasi pada produk pengembangan	Sebanyak 55 mahasiswa sudah setuju. Artinya, kecepatan transisi animasi telah sesuai.
Aspek kemudahan penggunaan media	1. Produk pengembangan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja	Ya. Sebanyak 55 mahasiswa menyetujui bahwa produk pengembangan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
	2. Produk pengembangan dapat digunakan secara mandiri	Seluruh mahasiswa setuju.
Aspek manfaat media	1. Produk pengembangan dapat membantu mempelajari materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia	Seluruh mahasiswa setuju.

Hasil implementasi produk pengembangan, yaitu media pembelajaran 中印节日 [*zhōng yìn jìérì*] terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa menurut seluruh mahasiswa, produk pengembangan berupa media pembelajaran ini dapat membantu mereka dalam mempelajari materi hari raya di Tiongkok dan Indonesia. Selain itu, belum ada media pembelajaran berbasis *PowToon* yang membahas materi hari raya di Indonesia dan Tiongkok di dalam perkuliahan. Dengan adanya media pembelajaran 中印节日 [*zhōng yìn jìérì*], mahasiswa merasa terbantu dalam belajar. Sesuai dengan pernyataan Qurrotaini, dkk (2020), karena pandemi Covid-19 mengharuskan pembelajaran dilakukan jarak jauh, kehadiran *PowToon* membantu pembelajar dalam memahami materi melalui bantuan animasi. Selain itu, dengan hadirnya *PowToon*, kebutuhan dalam mengungkapkan gagasan yang berbentuk gambar terasa lebih mudah (Suhendra, dkk., 2016; Basri, M. dkk., 2021; Jatiningtyas, 2017; dan Wulandari, Y. dkk., 2020).

Dalam kegiatan uji coba media pembelajaran, diperlukan bantuan pengamat/observer (Asyhar, 2012:131). Peneliti dibantu oleh tiga observer yang berasal dari teman sejawat untuk memantau kondisi kelas dan mengetahui respons partisipan terhadap produk pengembangan yang sedang ditampilkan. Berikut adalah hasil observasi tersebut.

Tabel 4. Hasil observasi oleh observer

Aspek	Sub Aspek	Hasil uji coba
Kondisi kelas	1. Kelas kondusif pada saat kegiatan uji coba	Kelas saat kegiatan uji coba berlangsung kondusif.
	2. Ketersediaan sarana pendukung kegiatan uji coba	Sarana pendukung kegiatan uji coba tersedia.
Respons partisipan	3. Keantusiasan partisipan saat kegiatan uji coba	Antusias. Dua dari tiga observer menyatakan setuju.
	4. Perhatian partisipan saat produk pengembangan ditampilkan	Seluruh observer menyatakan setuju.

Berdasarkan Tabel 4, tampak bahwa hasil observasi terhadap subjek uji coba menunjukkan kondisi kelas kondusif pada saat kegiatan berlangsung. Selain itu, sarana pendukung implementasi produk sudah tercukupi. Hal ini dibuktikan dengan seluruh observer merespons positif kedua sub aspek terkait aspek kondisi kelas.

Dari hasil observasi aspek respons partisipan, diketahui terdapat dua sub aspek yang direspons positif oleh seluruh observer. Namun, terdapat catatan yang perlu diperhatikan. Pada sub aspek keantusiasan partisipan terhadap kegiatan uji coba, dua observer memberi catatan bahwa banyak mahasiswa yang datang terlambat saat kegiatan uji coba berlangsung. Menurut kedua observer, banyak mahasiswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari peneliti. Padahal informasi juga sudah diberikan oleh peneliti. Bentuk antusiasme ialah dengan datang tepat waktu, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, dan menyalakan kamera. Selain itu, pada sub aspek terkait perhatian mahasiswa terhadap media, satu observer memberikan catatan bahwa banyak mahasiswa yang tidak *on cam* sehingga observer tidak dapat mengetahui mereka memperhatikan atau tidak.

Dari hasil observasi terhadap subjek uji coba, diketahui bahwa observer memberi respons yang positif dengan catatan bahwa kamera harus dinyalakan. Terkait hal tersebut, peneliti hendaknya mengingatkan mahasiswa untuk menyalakan kamera selama kegiatan uji coba berlangsung agar observer dapat memutuskan mahasiswa memperhatikan atau tidak. Sementara itu, terkait dengan pemberian hadiah berupa ShopeePay, disarankan oleh para observer agar peneliti menginformasikannya di awal kegiatan untuk membangkitkan antusiasme mahasiswa.

Evaluation

Sebagaimana telah disebutkan pada bagian metode, peneliti mengevaluasi kualitas produk pengembangan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan hasil uji coba. Hasil validasi baik dari ahli materi maupun ahli media telah dievaluasi dan direvisi pada tahapan *development*.

Berdasarkan hasil kegiatan uji coba, masih terdapat dua hal yang perlu dievaluasi untuk kemudian diperbaiki, yaitu aspek desain media dan aspek kemudahan penggunaannya. Pada aspek desain media, menurut dua orang mahasiswa pemilihan *font* yang digunakan masih kurang pas dan kurang menarik, selain itu kecepatan transisi menurut seorang mahasiswa masih terlalu cepat untuk pembelajar pemula. Pada aspek kemudahan penggunaan media, satu orang mahasiswa memberi respons negatif karena masih terdapat iklan. Padahal, media yang telah dikembangkan oleh peneliti berbentuk video animasi tanpa menggunakan internet. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa yang bersangkutan tidak memahami dengan benar maksud dari sub aspek tersebut, sehingga respons yang diberikan tidak relevan. Hasil uji coba tersebut tidak ditindak lanjuti oleh peneliti. Namun, dijadikan sebagai kekurangan produk yang dapat disempurnakan oleh peneliti atau pengembang selanjutnya.

4. Simpulan

Kegiatan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran 中印节日 [*zhōng yìn jìerì*] berbasis *PowToon*. Media pembelajaran audiovisual berbasis *PowToon* yang diberi nama 中印节日 [*zhōng yìn jìerì*] merupakan media pembelajaran untuk mempelajari hari raya di Tiongkok dan Indonesia. Media tersebut telah divalidasi kepada ahli materi dan ahli media serta telah diujicobakan

kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Mandarin angkatan 2021. Hasilnya menunjukkan bahwa peneliti telah mengembangkan media pembelajaran 中印节日 [zhōng yìn jìerì] Berbasis PowToon dengan baik. Media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam perkuliahan. Selain itu, dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk Mata Kuliah Pemahaman Lintas Budaya di Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin UM.

Daftar Rujukan

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72. Dari http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf.
- Asror, B. M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Pada Pokok Bahasan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1). <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6008>.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Atoel, Roby. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basri, M., Sumargono, & Fadli, F.F. (2021). The Effect of Using the Powtoon Application on Student Learning Motivation. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11(5), 4018-4024. DOI: 10.48047/rigeo.11.05.283.
- Costley, K. C. (2014). *The Positive Effects of Technology on Teaching and Student Learning*. Arkansas Tech University.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Sastra Jerman. (2020). *Katalog Jurusan Sastra Jerman*. Malang: Fakultas Sastra.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114. Dari <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021) Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120. <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>
- Jatiningtyas, N. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran PowToon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: UNNES.
- Lintangsari, A. S. (2018). *Pengembangan Kamus 成语[chěngyǔ] Peribahasa Mandarin Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: UM.
- Leshin, C.B.J. Pollock, dan C.M. Reigeluth. (1992). *Instruction Design Strategies and Tactics Englewood Cliffs*. New Jersey: Educational Technology Publisher,
- Mardasari, O. R. (2019). 在汉语教学中基于 Powtoon 的动画视频教学媒体的研发. *International Seminar on Language, Education and Culture*, Malang, 14-15 September 2019.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127-144. Dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>.
- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran PowToon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198-205. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.34339>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, Jakarta, 2020.
- Raja, R. & Nagasubramanian, P. C. (2018). Impact of Modern Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33. DOI: 10.21839/jaar.2018.v3i1.165.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues. Handbook of Research on Educational Communications and Technology*.

- Saragih, S. & Lubis, H. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 1-15. DOI: 10.30829/taz.v7i1.265
- Sari, M. & Rohayati, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Sebagai Bahan Pengamatan Dalam Implementasi Pendekatan Saintifik Pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(1), 1-7. Dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/18420>.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). Instructional technology: the definition and domains of the field. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. IPTPI.)
- Suhendra, I. Enawaty, E. & Melaty, H. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1-8. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i3.24238>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 774-783. <https://doi.org/10.30998/prossnp.v1i0.29>
- Trina, Z., Kamaruddin, T., & Purnomowati, D. R. (2017). Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software PowToon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 2(2), 156-169. Dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/geografi/index>
- Widayawati, E. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis PowToon pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung: UIN Raden Intan.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri di Masa Pandemi dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sandhyakala*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>
- Wulandari, Y. Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis PowToon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Widiyasanti, M. & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>