

Pengembangan Media Video *Xianwen* Berbasis Instagram untuk Melatih Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin

The Development of *Xianwen* Video Media Based on Instagram to Train Vocabulary Mastery in Chinese Language

Yehezki Angelica Retnayu, Sawitri Retnantiti, Karina Fefi Laksana Sakti*

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

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

Paper received: 09-02-2023; revised: 03-04-2023; accepted: 30-03-2023

Abstrak

Penelitian berikut bertujuan dalam pengembangan media video *Xianwen* yang berdasarkan Instagram. Kosakata yang terdapat dalam video *Xianwen* sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Kelas XII atau setara dengan HSK 3. Media *Xianwen* memiliki beberapa spesifikasi berikut: (1) produk berbasis media sosial Instagram secara *online* dan gratis; (2) memberikan tampilan dengan desain menarik; (3) dilengkapi *voice over* berupa pelafalan kosakata bahasa Mandarin agar siswa lebih mudah mengingat kosakata dalam video; dan (4) dilengkapi contoh kalimat dalam bahasa Mandarin dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Media *Xianwen* yang dikembangkan berbentuk video *reels* yang diposting di Instagram yang memiliki rasio 16:9. Penggunaan model ADDIE yang memiliki lima proses yaitu: (1) proses analisis; (2) proses desain; (3) proses pengembangan; (4) proses implementasi; dan (5) evaluasi. Penggunaan data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan instrumen lembar angket. Ahli materi dan ahli media memvalidasi Media *Xianwen*. Pengambilan data dalam tahap implementasi berdasarkan penilaian dari guru. Berdasarkan hasil validasi, media *Xianwen* berbasis Instagram dinyatakan layak digunakan sebagai platform pembelajaran bahasa Mandarin.

Kata kunci: pengembangan; video media; *Xianwen*; Instagram; kosakata

Abstract

This research aims to develop *Xianwen* video media based Instagram. The vocabulary used is contained in KD 3.4 for 12th Grade equivalent to HSK 3. *Xianwen's* media is characterized by several features: (1) the product uses Instagram, which is online and free to access; (2) an attractive design; (3) a Chinese voicer-over to help students recall vocabulary from the video; and (4) a sentence model in Chinese and Indonesian translation. *Xianwen's* media used in reels video Instagram has a video format of 16:9. The model of ADDIE are using in this research with five steps, namely: (1) analysis process; (2) design process; (3) development process; (4) implementation process; and (5) evaluation. The data which used for research results is qualitative and quantitative data using questionnaires and responses or suggestions. The experts of material and media *have validated the Xianwen's* media. Retrieval data are using the questionnaire sheet of the teacher's assessment. According to the validation of media based Instagram of *Xianwen*, it is declared suitable for use as a learning Chinese vocabulary platform.

Keyword: development; media video; *Xianwen*; Instagram; vocabularies

1. Pendahuluan

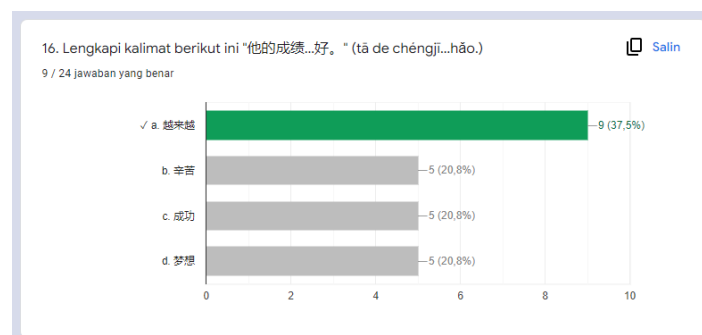
Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan bahasa asing sangat penting untuk kebutuhan setiap orang. Dengan adanya bahasa asing ini dapat membantu hubungan dalam kegiatan sosial untuk menciptakan komunikasi yang lancar. Bahasa Mandarin ini menjadi salah satu bahasa asing yang populer di masyarakat Indonesia selama era globalisasi (Christiana, 2014). Selama beberapa dekade terakhir terjadi peningkatan banyaknya pelajar asing datang ke negara Tiongkok untuk belajar (Meyer 2014 & Wang 2016). Pembelajaran bahasa Mandarin

tentunya memerlukan keterampilan penguasaan kosakata untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin dikenal sangat unik karena tulisannya menggunakan 汉字 [hànzì] atau disebut dengan aksara Tionghoa. Selain mempelajari karakter *Hanzi*, tentunya peserta didik juga harus melatih pengucapan dengan menggunakan 拼音 [pīnyīn] dan nada baca 声调 [shēngdiào].

Tarigan (2011:14) berpendapat bahwa kualitas dan kuantitas kecakapan dari seseorang dapat dijadikan penentu kualitas berbahasanya. Oleh karena itu, dalam berbahasa asing penguasaan kosakata sangatlah penting dipelajari untuk menentukan kualitas seseorang ketika berbahasa asing secara lisan maupun tulis. Penguasaan kosakata akan dijadikan atas kualitas keterampilan seseorang dalam berbahasa asing.

Dalam proses belajar bahasa Mandarin, pembelajar bahasa Mandarin mengalami kesulitan belajar seperti menghafal bentuk, suara dan arti dari karakter *Hanzi* karena terikat dengan bahasa ibu (Chua, 2015). Kesulitan dalam menguasai kosakata akan berdampak besar pada kemampuan bahasa Mandarin siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dalam lingkup kelas XII Lintas Minat Bahasa Mandarin saat melakukan Asistensi Mengajar pada bulan Agustus 2021 di SMA Negeri 5 Malang. Adanya hambatan yang dialami siswa dalam belajar bahasa Mandarin yaitu kurangnya memahami kalimat dalam bahasa Mandarin yang menggunakan aksara Tionghoa atau disebut dengan 汉字[hànzì]. Salah satu contoh konkritnya dalam kalimat berikut:

- 1.) 他的成绩...好。 [tā de chéngjī ... hǎo.] Nilai dia ... bagus.
 - a. 越来越 [yuè lái yuè] semakin lama semakin
 - b. 辛苦 [xīnkǔ] kerja keras
 - c. 成功 [chénggōng] berhasil
 - d. 梦想 [mèngxiǎng] bermimpi



Gambar 1. Data hasil jawaban ujian harian siswa

Dari 24 orang siswa, 9 siswa menjawab dengan benar pilihan jawaban a, sedangkan siswa yang menjawab pilihan salah berjumlah 15 orang. Diketahui dari hasil tersebut, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam pemilihan kosakata yang tepat karena tidak memahami arti dari kosakata yang ada dalam soal pilihan ganda. Permasalahan tersebut sesuai dengan pernyataan dari Izza (2021) yang menyebutkan, bahwa jika pembelajar bahasa Mandarin mengalami kesulitan belajar mengingat kosakata bahasa Mandarin, maka dapat menyebabkan pembelajar tidak mampu membuat kalimat atau mengerjakan soal bahasa Mandarin dengan baik.

Saat ini banyak sekolah memilih model pembelajaran *E-learning* sebagai salah satu cara agar guru dapat tetap mengajar siswanya secara daring (dalam jaringan/*online*), dalam upaya untuk mengurangi penyebaran COVID-19 dan OMICRON yang sedang meningkat kasusnya. SMA Negeri 5 Malang melakukan proses pembelajaran *hybrid*, yaitu secara *daring* dan tatap muka. Pembelajaran di masa pandemi ini menjadikan siswa memiliki keterbatasan interaksi secara langsung dengan gurunya. Dengan adanya permasalahan tersebut, merupakan tantangan besar bagi dunia pendidikan terkait dengan kebijakan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan, oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu model pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi yang menarik (Wildana, 2020).

Pada era globalisasi ini, perkembangan media sosial meningkat sangat pesat dan lebih mudah digunakan untuk menjadi alat komunikasi tidak langsung bagi pengguna. Selain digunakan untuk media komunikasi, dalam dunia pendidikan juga dapat memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran *online*. Pernyataan tersebut berdasarkan pada pendapat Tadros (2011) yang menyatakan, bahwa media sosial berguna untuk membantu siswa dalam mengasah kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, selain itu media sosial lebih efektif digunakan oleh siswa karena dapat berkolaborasi dengan guru.

Beberapa media pembelajaran yang sudah sering digunakan oleh guru di samping memiliki kelebihan, tentunya mempunyai kekurangan baik dari segi penggunaan dan tampilan. Guru masa kini perlu menyadari inovasi akan media pembelajaran *online* dengan memanfaatkan media sosial untuk menunjang dan mendukung kegiatan belajar, lingkungan belajar akan lebih menyenangkan, menarik dan belajar mandiri karena siswa terlibat dalam diskusi *online* (Pujiati, Zahra & Tamela, 2019). Salah satu media sosial tersebut adalah Instagram (Zhang, 2013). *Platform* ini menjadi salah satu media sosial yang populer di masa kini. Instagram memiliki banyak fitur unggulan yang memungkinkan penggunanya dapat mengambil gambar dan berbagi video, media sosial ini juga sangat efektif digunakan sebagai alat bertukar pikiran dan berkomunikasi (Handayani, 2015). Selain dapat diakses secara gratis, perkembangan fitur yang dimiliki media sosial Instagram semakin canggih sehingga *platform* media sosial ini dapat dimanfaatkan oleh para guru sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih berwawasan luas, unik dan menarik (Kirst, 2016). Lebih dari itu, konsep *E-learning* dengan memanfaatkan media sosial Instagram memungkinkan pembelajaran untuk belajar di manapun dan kapanpun. Media sosial Instagram layak digunakan sebagai pemanfaatan media pembelajaran untuk tingkat SMA, karena media sosial ini dapat melahirkan komunitas belajar *online* dengan kelebihan fitur-fitur yang dimilikinya. Sejalan dengan pemahaman Lao dan Gonzales dalam (Kaawoan, 2020), menyatakan bahwa beberapa fitur Instagram selain dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tanpa disadari memiliki peran serta dalam membentuk sebuah komunitas akademik.

Penelitian yang dilakukan oleh Mardiningrum (2019) bertujuan mengembangkan produk berupa media 学词 [xué cí] berbasis Android sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Mandarin untuk siswa kelas X SMA Negeri 6 Malang. Persamaan penelitian Mardiningrum (2019) dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada objek penelitiannya, yakni pembelajaran kosakata bahasa Mandarin. Di samping itu, keduanya menggunakan instrumen pengumpulan data, berupa lembar angket. Adapun perbedaannya terletak pada model pengembangan yang digunakan. Penelitian Mardiningrum (2019) menggunakan model pengembangan ASSURE, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan

ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon Smaldino, James Russell, Robert Heinich, dan Michael Molenda (Hidayati, 2021), model ASSURE dalam penerapannya mengombinasikan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas dengan melakukan perencanaan secara sistematis yang dapat membantu memecahkan masalah serta membantu mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran. Model ASSURE ini memiliki enam komponen yang saling berkaitan, yaitu *analyze learner* (analisis siswa), *state objectives* (menetapkan tujuan), *select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan), *utilize media and materials* (memanfaatkan bahan ajar), *require learner participation* (partisipasi siswa), dan *evaluate and revise* (evaluasi dan revisi).

Penelitian dan pengembangan ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kaawoan (2020). Produk yang dikembangkan oleh Kaawoan (2020) adalah media *e-gramatika* berbasis media sosial Instagram yang merupakan sebuah terobosan baru dalam pembelajaran tata bahasa Mandarin yang juga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ). Model pengembangan yang digunakan memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, menggunakan model pengembangan ADDIE yang berasal dari lima tahapan pengembangan. Jenis data yang digunakan oleh Kaawoan (2020) dengan penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Selain itu persamaan lainnya terletak pada instrumen pengumpulan data, yaitu menggunakan instrumen berupa lembar angket sebagai instrumen pengumpulan data. Persamaan dengan peneliti ini yaitu membahas tentang pengembangan media pembelajaran tentang bahasa Mandarin yang memanfaatkan media sosial Instagram. Hal yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya latihan kosakata bahasa Mandarin, sedangkan penelitian dari Kaawoan (2020) membahas tentang pembelajaran gramatika bahasa Mandarin.

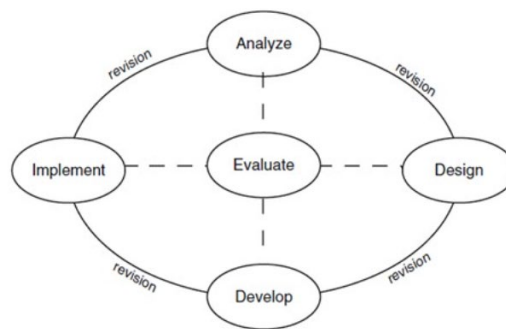
Penelitian terdahulu yang dilakukan Izza (2021) cukup relevan dengan penelitian ini, produk yang dikembangkan peneliti terdahulu adalah media berupa video dengan memanfaatkan aplikasi TikTok. Pengembangan media yang dilakukan memiliki tampilan video lebih bervariasi karena memiliki beberapa kosakata, contoh kalimat, latihan soal dan pelafalan sebagai kelengkapan proses pembelajaran. Media yang dikembangkan oleh Izza (2021) mendapat respon positif karena media video berbasis media sosial TikTok yang dikembangkan dapat meningkatkan semangat belajar pada siswa dan semakin mengetahui lebih banyak kosakata baru bahasa Mandarin yang diperoleh dari video. Model penelitian yang digunakan memiliki persamaan dengan peneliti yaitu menggunakan model penelitian ADDIE. Namun penelitian tersebut memiliki perbedaan yaitu dalam penggunaan media pembelajaran dimana penelitian di atas lebih fokus ke media sosial TikTok sedangkan penelitian ini memakai Instagram sebagai media pembelajaran. Sehingga penelitian yang dilakukan bisa dijadikan referensi dalam penelitian dan pengembangan ini.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah berbasis Instagram mengembangkan dengan media video *Xianwen*. Media *Xianwen* merupakan singkatan dari bahasa Mandarin yaitu 在线中文 [zàixiàn zhōngwén] yang memiliki arti “bahasa Mandarin *online*”. Media *Xianwen* ini merupakan media pembelajaran *online* berupa video yang memanfaatkan media sosial Instagram dengan menggunakan akun *zaixianzhongwen*. Melalui pengembangan media pembelajaran *online* ini diharapkan siswa yang belajar bahasa Mandarin dapat melatih kemampuan dalam penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Media pembelajaran *online* ini dikembangkan untuk siswa kelas XII SMAN 5 Malang yang belajar kosakata bahasa Mandarin. Produk ini memiliki kelebihan yaitu: (1) produk berbasis media sosial Instagram yang dapat

diakses secara *online* dan gratis; (2) memiliki tampilan yang dapat dilihat dari segi desain dan *editing* dalam video; (3) dilengkapi *voice over* contoh pelafalan kosakata bahasa Mandarin agar siswa lebih mudah mengingat kosakata dalam video; dan (4) dilengkapi contoh kalimat dalam bahasa Mandarin dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. Kosakata yang digunakan dalam media *Xianwen* ini sesuai dengan materi yang dipelajari oleh kelas XII SMAN 5 Malang. Dari kajian penelitian terdahulu, untuk saat ini peneliti masih belum menemukan adanya media pembelajaran video yang memanfaatkan media sosial Instagram.

2. Metode

Penelitian dan pengembangan media *Xianwen* bertujuan untuk mengembangkan media video *Xianwen* yang berbasis Instagram. Model penelitian yang dikembangkan berdasarkan model *Dick and Carry* (1996) yang menggunakan memakai model ADDIE. Berikut disajikan dalam bentuk diagram gambar pengembangan dengan model ADDIE:



Gambar 2. Model pengembangan ADDIE (Cahyadi, 2019)

ADDIE adalah singkatan dari (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Develop*; (4) *Implement*; dan (5) *Evaluate*. Sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE, penelitian dan pengembangan ini melalui lima tahap. Pada tahap pertama (*Analysis*), analisis dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas XII SMAN 5 Malang. Tahap kedua (*Design*), peneliti membuat desain sebagai konsep dasar untuk menggambarkan tentang produk yang akan dikembangkan. Konsep dasar yang disiapkan dalam tahap desain ini, peneliti menyiapkan rancangan materi beserta penyajiannya dalam media sosial Instagram berupa video. Fitur video dalam media sosial Instagram yang digunakan adalah *Reels* dengan ukuran video 9:16. Tampilan video dominan menggunakan warna merah sesuai dengan warna identik negara China. Materi yang digunakan sesuai dengan tema yang dipelajari siswa yaitu kosakata bahasa Mandarin hobi dan bertamasya. Kosakata yang digunakan setara dengan kosakata yang ada di HSK 3. Selanjutnya peneliti melakukan tahap yang ketiga (*Develop*), yaitu tahap pengembangan, peneliti me-ngembangkan produk dengan menggunakan aplikasi *Canva China* dan VN. Setelah media *Xianwen* berhasil dikembangkan, peneliti melakukan proses validasi yang diserahkan ke ahli materi dan media. Setelah itu, peneliti menerima saran dan masukan untuk memperbaiki me-dia agar layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Mandarin kelas XII.

Langkah selanjutnya yaitu tahap keempat (*Implement*), peneliti melakukan tahap implementasi dengan tujuan penilaian akhir siswa terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini, uji coba tidak dapat dilakukan kepada subjek penelitian karena pihak sekolah tidak mengizinkan dilakukan penelitian pada siswa, sehingga pada tahap ini, pengambilan data

dilakukan melalui lembar angket untuk menjangking data penilaian guru sebagai pengguna media video *Xianwen*.

Pada tahapan terakhir yaitu tahap kelima (*Evaluate*), tahap evaluasi akan dilakukan pada setiap tahapan. Setiap tahapan ini dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Pada kegiatan evaluasi ini dilakukan revisi produk, jika produk yang dikembangkan masih perlu diperbaiki. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan rumus skala *Likert* sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maximal} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria skala *Likert*

Kriteria	Skor	Keterangan
SB	4	Sangat baik
B	3	Baik
KB	2	Kurang baik
TB	1	Tidak baik

Tabel 2. Kriteria interpretasi skor validasi (Riduwan, 2012)

Skor (%)	Kriteria Interpretasi
0% - 48%	Sangat tidak valid
49% - 61%	Tidak valid
62% - 74%	Cukup valid
75% - 87%	Valid
88% - 100%	Sangat valid

Tujuan validasi ini untuk mengetahui kelayakan media *Xianwen* yang telah dikembangkan. Analisis data penelitian ini dilakukan secara deskriptif. Langkah-langkah analisis dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu (1) menguraikan data hasil angket yang diperoleh dari validator dalam bentuk kalimat; (2) mendeskripsikan data hasil angket; dan (3) menarik kesimpulan dari data hasil angket.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Pada tahapan analisis ini, pengembang melakukan analisis masalah terkait pembelajaran kosakata dalam bahasa Mandarin. Pada saat pengembang melakukan pengamatan pada kegiatan Asistensi Mengajar ditemukan ada 27 siswa kelas XII SMAN 5 Malang kesulitan dalam memilih kosakata yang tepat ketika mengerjakan soal karena tidak memahami arti dari kosakata bahasa Mandarin yang ada dalam soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditemukan pada tahap analisis kebutuhan ini, siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran *online* berupa video berbasis Instagram untuk melatih kosakata bahasa Mandarin. Seperti pernyataan Hamalik yang termuat dalam Arsyad (2014) bahwa media digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, selain itu dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang juga membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan adanya media pembelajaran, siswa lebih mendapatkan pengalaman belajar sehingga termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berlandaskan pada hasil observasi yang diperoleh, media pembelajaran video *Xianwen* berbasis Instagram menjadi alternatif pilihan untuk mengatasi masalah kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XII SMAN 5 Malang. Selain itu pengembang juga melakukan analisis terhadap fitur pada media sosial Instagram agar produk dapat dikembangkan dengan lebih baik. Evaluasi pada tahap analisis ini yaitu pengembangan produk berupa media video berbasis Instagram dengan pemilihan topik berdasarkan KD 3.4 tentang pencapaian yang dapat melatih penguasaan kosakata pada siswa kelas XII SMAN 5 Malang.

Melihat perkembangan sosial media bisa dimanfaatkan sebagai media video pembelajaran, peneliti berencana mengembangkan produk berupa media video berbasis Instagram dengan melakukan analisis terhadap fitur yang ada dalam media sosial Instagram. Dalam pernyataan Abrilia (2020), fitur adalah sarana yang digunakan untuk membedakan dengan produk lain. Melalui berbagai macam fitur layanan sesuai dengan kebutuhan konsumen akan merasa puas ketika menggunakan produk yang diberikan oleh perusahaan. Peneliti melakukan analisis fitur Instagram yang memungkinkan tampilan media video *Xianwen* dapat peneliti buat dengan baik.

Instagram memiliki beberapa fitur. Pertama, fitur yang dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mengambil gambar dan mengunggah setiap konten video pembelajaran bahasa Mandarin kelas XII KD 3.4. Kedua, fitur berbagi yang dapat digunakan dalam berbagi konten video pembelajaran agar memudahkan siswa dapat berbagi dan berdiskusi dengan siswa lainnya. Ketiga, fitur arsip yang dapat memudahkan siswa untuk menyimpan konten yang ditandainya dalam akun pribadi mereka. Keempat, fitur kolom komentar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk berdiskusi dengan guru mengenai konten video pembelajaran yang diunggah. Selain itu kelebihan yang ada dalam fitur kolom komentar ini siswa dapat menandai siswa lain untuk berdiskusi bersama.

3.2. Design (Tahap Desain)

Pada tahap desain, peneliti merancang produk media video pembelajaran *Xianwen* berbasis Instagram. Pada tahapan ini, desain materi dan tampilan produk akan dipaparkan sebagai berikut:

1) Desain Materi

Dalam media video *Xianwen*, rancangan materi disiapkan sesuai dengan tema yang dipelajari siswa kelas XII SMAN 5 Malang, yaitu kosakata bahasa Mandarin hobi dan bertamasya. Jumlah kosakata yang digunakan dalam media video pembelajaran *Xianwen* adalah 20 kosakata bahasa Mandarin beserta artinya dalam bahasa Indonesia. Dalam belajar bahasa asing, siswa sering kali tidak dapat mengerti bahasa asing karena pengaruh kebiasaan berbicara bahasa ibu (Fitri, 2015). Dengan terjemahan ke dalam bahasa ibu dapat membantu siswa dalam memahami makna kosakata bahasa asing yang sedang dipelajari.

Dengan demikian terjemahan dalam bahasa Indonesia sangatlah penting digunakan untuk mempermudah siswa dalam belajar bahasa asing salah satunya bahasa Mandarin. Kosakata yang digunakan terdapat dalam KD 3.4 Kelas XII bahasa Mandarin setara dengan kosakata HSK 3. Kemudian peneliti menulis daftar kosakata dan contoh kalimat beserta arti dalam bahasa Indonesia.

2) Desain Produk

Di dalam media video *Xianwen* dirancang desain media pembelajaran video yang akan diunggah di Instagram. Pertama-tama ditentukan fitur video *Xianwen* yang akan diunggah di Instagram. Fitur video dalam media sosial Instagram yang digunakan adalah *Reels* dengan berukuran 1080 × 1920 piksel, dengan aspek rasio 9:16. Kemudian ditentukan tampilan warna *background* video yang dominan menggunakan warna merah sesuai dengan warna identik negara China.

Isi dalam media video *Xianwen* yang diunggah terdapat beberapa *slide*. *Slide* pertama terdapat video pembukaan oleh pengembang dengan ukuran 1080 × 1080 piksel, dengan aspek rasio 1:1 dan memiliki durasi 2 detik. *Slide* kedua berisi pengantar yang menampilkan nama-nama pihak yang telah membantu dalam proses pengembangan media video ini, yaitu dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, dan pengembang. *Slide* ketiga berisi daftar kosakata berupa aksara *hanzi* dan dilengkapi dengan *pinyin*, contoh pelafalan dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. *Slide* keempat berisi contoh kalimat yang dilengkapi dengan aksara *hanzi*, *pinyin*, contoh gambar/video, contoh pelafalan dan terjemahan dalam bahasa Indonesia. *Slide* kelima dan keenam sama dengan *slide* ketiga dan keempat. *Slide* ketujuh berisi penutup dilengkapi *voice over* singkat berdurasi 10 detik. Desain produk sebagai pegangan untuk menilai dan membuat yang diwujudkan dalam gambar atau bagan (Purnama, 2016).

3.3. Development (Tahap Pengembangan)

Mulyatiningsih (2016) menyatakan bahwa tahap pengembangan dalam bentuk kerangka konseptual akan direalisasikan menjadi produk yang siap diaplikasikan. Setelah mendesain produk media video, dilakukan tahap pengembangan dengan menggunakan aplikasi *Canva China* dan *VN*. Dalam ranah pendidikan dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* (Pelangi, 2020). Aplikasi *Canva China* digunakan untuk menghasilkan tampilan *background* video berupa gambar dengan format PNG, aspek rasio sesuai dengan ketentuan ukuran video *Reels Instagram* yaitu 9:16. Selain itu untuk melengkapi tulisan *hanzi* dan *pinyin* dengan peneliti memilih *font* khusus penulisan China. Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva*, menurut Tanjung dan Faiza (2019), *Canva* memiliki berbagai desain menarik dan memiliki banyak fitur yang mampu meningkatkan inventivitas guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran, hemat waktu, dan tidak wajib menggunakan laptop, tetapi bisa memanfaatkan *smartphone*.

Aplikasi *VN* adalah aplikasi editor video *Android* yang cocok digunakan baik oleh pemula ataupun profesional (Purmadi, dkk. 2021). Aplikasi *VN* sebagai aplikasi editor video digunakan untuk menggabungkan semua gambar pada tampilan *background* video, menambahkan video pembukaan, video contoh kalimat, *font*, *background* dan *voice over*. Video yang dihasilkan berjumlah 9 video. Setiap video memiliki materi 2 kosakata, tetapi ada 1 video yang memiliki 3 kosakata. Media video *Xianwen* ini dihasilkan dengan format MP4 dan durasi video 44 sampai 50 detik.

Hasil validasi berupa data kualitatif dan kuantitatif yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan perbaikan produk media video *Xianwen*. Adapun data kuantitatif dikaji dengan teknik analisis presentase, yaitu mengubah data kualitatif menjadi bentuk presentase kemudian hasil data yang didapat dideskripsikan menggunakan kalimat yang bersifat kualitatif (Gunawan, dkk. 2020). Produk yang telah dirancang, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan media. Setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi materi dan desain pada media video *Xianwen*.

1) Validasi Materi

Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin. Hasil validasi ahli materi diperoleh dari lembar angket penilaian produk yang mencakup 12 butir penilaian. Kosakata yang dipilih sesuai dengan kosakata bahasa Mandarin KD 3.4 Kelas XII SMA. Pemilihan gambar dan video sesuai dengan kosakata dan contoh kalimat. Pada hasil penilaian yang diperoleh pada beberapa butir penilaian memperoleh penilaian yang sangat baik. Berikut hasil validasi produk dari ahli materi.

Tabel 3. Hasil validasi produk ahli materi

No	Kriteria	Skor				Keterangan
		SB (4)	B (3)	KB (2)	TB (1)	
1	Kesesuaian materi dengan KD	✓				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
3	Kejelasan penyajian tampilan pembukaan video	✓				
4	Kesesuaian daftar kosakata dengan KD	✓				
5	Kejelasan pelafalan kosakata		✓			
6	Ketepatan penerjemahan kosakata	✓				
7	Ketepatan struktur kalimat	✓				
8	Kesesuaian penyajian contoh kalimat dengan gambar	✓				
9	Ketepatan penerjemahan contoh kalimat		✓			
10	Kejelasan pelafalan contoh kalimat		✓			
11	Kesesuaian aksara <i>hanzi</i> dengan penulisan <i>pinyin</i>		✓			
12	Kejelasan penyajian tampilan penutupan video	✓				
Skor yang diperoleh		44				
Skor Maximal		48				
Subtotal		0,9166666667				
(%)		91,6%				
Kelayakan		Sangat Valid				

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 91,6% dan dapat disimpulkan bahwa materi media *Xianwen* sangat valid. Hasil presentasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Xianwen* memenuhi kriteria sangat layak sesuai dengan skor validitas $\geq 75\%$ (Riduwan, 2012). Selain memberikan penilaian, ahli materi juga memberikan saran untuk perbaikan materi. Pada butir pelafalan kosakata, validator materi memberikan saran untuk memperbaiki kejelasan pelafalan *pinyin* nada empat pada kosakata 获得 [huòdé]. Validator memberikan tambahan saran untuk menempatkan contoh kalimat pada kosakata sesuai dengan urutan materi yang ditampilkan. Selain itu validator juga memberikan saran untuk perbaikan pada penulisan terjemahan contoh kalimat, aksara *hanzi* dan *pinyin*. Berikut merupakan tampilan media sebelum dan sesudah direvisi.



Sebelum

Sesudah

Gambar 3. Tampilan penulisan Hanzi dan Pinyin Sebelum dan Sesudah Direvisi

Pada Gambar 3, terlihat bahwa terdapat kesalahan pada penulisan *hanzi* dan *pinyin* pada penulisan kosakata 获得 [huòdé].



Gambar 4. Tampilan terjemahan contoh kalimat sebelum dan sesudah direvisi

Pada Gambar 4 terdapat perubahan pada penulisan contoh kalimat yang kurang tepat. Validator memberikan saran untuk menghilangkan partikel 了 [le] pada akhir kalimat, karena terjemahan kalimat tersebut seharusnya bukan kejadian pada waktu lampau. Setelah direvisi contoh kalimat dan terjemahannya sesuai dengan teori tata bahasa dalam bahasa Mandarin.

2) Validasi Media

Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh dosen ahli media Departemen Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang. Hasil validasi ahli media diperoleh dari lembar angket penilaian produk yang mencakup 13 butir penilaian. Tampilan warna *background* video yang ditampilkan dominan menggunakan warna merah sesuai dengan warna identik negara China. Pada butir penilaian desain video, pemilihan warna, kejelasan *voice over* dengan pelafalan kosakata dan contoh kalimat, kesesuaian *background* dan kesesuaian gambar dan video untuk contoh kalimat dengan *slide* video memperoleh hasil penilaian sangat baik. Hasil penilaian baik terdapat pada butir penilaian kemenarikan tampilan pembukaan, kejelasan *slide* pengantar, penempatan tulisan pada setiap postingan video dengan proporsi *slide* video dan kejelasan tampilan *slide* penutup. Berikut hasil validasi produk dari ahli media:

Tabel 4. Hasil validasi produk ahli media

No	Kriteria	Skor				Keterangan
		SB (4)	B (3)	KB (2)	TB (1)	
1	Kemenarikan tampilan pembukaan video		✓			
2	Kejelasan tampilan <i>slide</i> pengantar		✓			
3	Kesesuaian desain logo media dengan nama akun @zaixianzhongwen				✓	Tidak perlu diberi logo
4	Kesesuaian desain video ke-1	✓				
	video ke-2	✓				
	video ke-3	✓				
	video ke-4	✓				
	video ke-5	✓				
	video ke-6	✓				
	video ke-7	✓				
	video ke-8	✓				
	video ke-9	✓				
5	Kesesuaian pemilihan warna <i>slide</i> cover, <i>slide</i> isi dan <i>slide</i> penutup	✓				

Tabel 4. Hasil validasi produk ahli media (Lanjutan)

No	Kriteria	Skor				Keterangan
		SB (4)	B (3)	KB (2)	TB (1)	
6	Kesesuaian <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>			✓		Jenis <i>font</i> kurang sesuai dan ukuran terlalu kecil
7	Kesesuaian penempatan tulisan (aksara <i>hanzi</i> dan <i>pinyin</i>) pada setiap postingan video dengan proporsi <i>slide</i> video		✓			Proporsi <i>Hanzi</i> perlu disesuaikan
8	Kejelasan <i>voice over</i> untuk pelafalan kosakata	✓				
9	Kejelasan <i>voice over</i> untuk pelafalan contoh kalimat	✓				
10	Kesesuaian <i>backsound</i> dengan video	✓				
11	Kesesuaian gambar untuk contoh kalimat dengan ukuran <i>slide</i> video	✓				
12	Kesesuaian video untuk contoh kalimat dengan ukuran <i>slide</i> video	✓				
13	Kejelasan tampilan <i>slide</i> penutup		✓			Durasi terlalu pendek
Skor yang diperoleh		75				
Skor Maximal		84				
Subtotal		0,8928571429				
(%)		89,28%				
Kelayakan		Sangat Valid				

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 89,28% dan dapat disimpulkan secara keseluruhan media *Xianwen* sangat valid. Hasil presentasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Xianwen* memenuhi kriteria sangat layak sesuai dengan skor validitas $\geq 75\%$ (Riduwan, 2012). Selain itu validator media juga memberikan 6 saran untuk perbaikan pada butir penilaian tampilan pembukaan, *font*, gambar dan penulisan serta warnanya. Berikut merupakan lampiran sebelum dan sesudah media direvisi:



Gambar 5. Tampilan pembukaan sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 5 menampilkan perubahan tampilan pembukaan sesudah direvisi yang terlihat tampilannya terlihat lebih besar agar siswa dapat membaca *subtitle* dengan jelas.



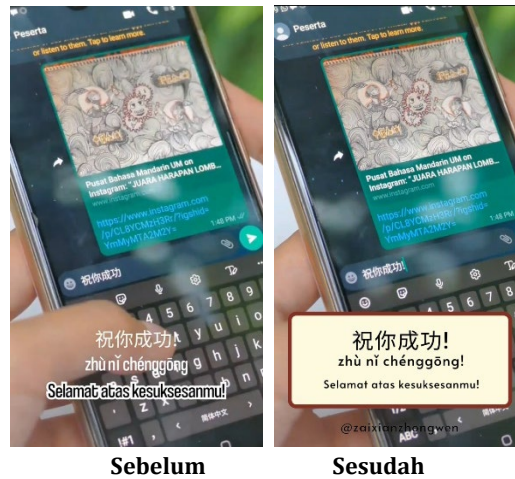
Sebelum Sesudah
Gambar 6. Tampilan font sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 6 terlihat pada pemilihan *font* yang berbeda. Setelah revisi, *font* yang digunakan akan lebih mudah dibaca dan terlihat lebih menarik oleh siswa.



Sebelum Sesudah
Gambar 7. Tampilan sumber gambar sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 7 terlihat perbedaan pada gambar ilustrasi/contoh penambahan sumber gambar agar terlihat lebih rapi.



Gambar 8. Tampilan penulisan dan warnanya sebelum dan sesudah direvisi

Gambar 8 menampilkan perubahan pada penulisan dan warnanya agar memudahkan siswa dalam membaca tulisan contoh kalimat dengan jelas.

Validator juga memberikan saran untuk menambahkan 3 postingan berupa 1 video pengantar dan 2 gambar pengantar. Berikut merupakan lampiran untuk tampilan postingan pengantar:



Gambar 9. Tampilan postingan pengantar

Evaluasi pada tahap ini dengan adanya masukan kritik dan saran mengenai media *Xianwen*. Media yang menarik dapat meningkatkan siswa dalam kegiatan belajar (Sukarini & Manuaba, 2021). Media *Xianwen* berbasis Instagram dapat di akses melalui QR Code berikut:



Gambar 14. QR code media *Xianwen* berbasis Instagram

3.4. Implementation (Tahap Implementasi)

Setelah media yang telah direvisi oleh peneliti, lanjut pada tahap implementasi. Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media diaplikasikan kepada siswa SMAN 5 Malang dengan tujuan untuk evaluasi akhir siswa terhadap produk yang dibuat oleh peneliti. Subjek uji coba untuk penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas XII SMAN 5 Malang Lintas Minat Bahasa Mandarin. Namun, pada tahap ini tidak bisa dilakukan uji coba produk karena ada kendala dari pihak sekolah yang membatasi penelitian dengan kuota 1 orang pada siswa SMAN 5 Malang. Sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh 1 orang dari Universitas Negeri Malang di SMAN 5 Malang. Sehingga pada tahap ini, pengambilan data dilakukan melalui lembar angket untuk menjangkau data penilaian guru SMAN 5 Malang sebagai pengguna media video *Xianwen*.

Hasil penilaian guru pada tahap implementasi menunjukkan, bahwa media video *XIANWEN* secara keseluruhan sangat menarik, baik dan dapat membantu siswa dalam memahami kosakata baru. Namun, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki terkait *volume* suara dalam video yang naik-turun. Media video *Xianwen* juga dinilai sedikit sulit untuk pembelajaran dalam kelas karena media berbasis Instagram, tidak semua sekolah/murid memiliki koneksi internet yang baik dan lancar. Media video *Xianwen* lebih baik digunakan sebagai materi tambahan di luar jam pelajaran di sekolah untuk mendukung proses belajar di rumah.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Nasution, 2020), bahwa media sosial dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mengoptimalkan dalam proses pembelajaran, ada baiknya untuk menggunakan media sosial ini diluar jam pelajaran, sehingga penggunaan media sosial ini berfungsi sebagai penyempurna proses belajar tatap muka. Dalam pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan media video pembelajaran dianggap lebih efisien karena paling mudah disampaikan pada siswa dan fleksibel karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun (Ventivani, 2022).

3.5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Pada tahap akhir, pengembang melakukan evaluasi melalui hasil penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian dari validator menggunakan hasil angket untuk mendapati keberhasilan dan kualitas dari produk media video *Xianwen*. Dalam hasil angket yang terdapat dari hasil penilaian ahli materi, peneliti melakukan perbaikan pada penulisan *hanzi* dan *pinyin* yang kurang tepat. Selebihnya produk media video *Xianwen* mendapat respon positif dari ahli materi mengenai penyajian materi sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran. Dalam hasil angket ahli media, peneliti melakukan banyak perbaikan dengan memperhatikan pemilihan tulisan dan ukuran yang sesuai pada media video. Validator menilai bahwa produk ini dinyatakan layak digunakan dengan perbaikan, sehingga produk ini dapat menjadi media yang membantu siswa melatih, penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Sejalan dengan pendapat Izza (2021), dengan menggunakan media video dapat membantu siswa menguasai kosakata bahasa Mandarin, meningkatkan motivasi belajar dan menambah informasi terkait kosakata bahasa Mandarin yang belum dipelajari.

4. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media *Xianwen* berbasis Instagram dengan total 9 video berdurasi 44 sampai 50 detik. Rancangan materi pada media *Xianwen* yaitu kosakata bahasa Mandarin. Kosakata yang digunakan terdapat dalam Kompe-

tensi Dasar (KD) 3.4 Kelas XII atau setara dengan HSK 3. Produk media *Xianwen* ini telah melewati proses validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, media *Xianwen* dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan. Namun, pada tahap ini tidak bisa dilakukan uji coba produk karena ada kendala dari pihak sekolah yang membatasi penelitian dengan kuota 1 orang pada siswa SMAN 5 Malang. Sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh 1 orang dari Universitas Negeri Malang di SMAN 5 Malang. Sehingga pada tahap ini, pengambilan data dilakukan melalui lembar angket untuk menjangkau data penilaian guru SMAN 5 Malang sebagai pengguna media video *Xianwen*. Berdasarkan penilaian guru dapat disimpulkan bahwa media video *Xianwen* secara keseluruhan sangat menarik, baik dan mendukung siswa belajar dalam memahami kosakata baru.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar., (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Abrilia, N. D., (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Aplikasi Dana di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 1006-1012
- Chua HW, Tan TG, Lin Chia Ying, (2015). A Review of Challenges in Learning Chinese Characters Among Non-Native Learners in Malaysia. *Indian Journal of Arts*, 2015, 5(16), 93-100.
- Christiana, E., (2014). Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin. *Seminar Nasional Bahasa Mandarin 2014*, Surabaya – Indonesia
- Fitri, A., (2015). *Pengaruh Bahasa Ibu Terhadap Penggunaan Bahasa Asing: Kesalahan Transfer Secara Pragmatics*. Skripsi. Jurusan Bahasa Inggris FBS Universitas Negeri Padang
- Gunawan, F., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Drill and Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 187-198. <https://doi.org/10.17977//um038v3i22020p187>
- Handayani, F., (2015). Instagram as a Teaching Tool? Really? *Proceedings of the Fourth International Seminar on English Language and Teaching (ISELT-4)*, 4(1): 320-327, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/selt/article/view/6942>
- Hidayati, R. N., (2021). Implementasi Model Assure dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI Nurul Hidayah. *PARAMUROBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 131-148
- Izza, U. J., Ardiyani, D. K., & Putri, A. E. F., (2021). Pengembangan Media 一起学习中文 Berbasis Aplikasi Tiktok pada Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin HSK 2 SMA 2 Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(12), 1658-1674. <https://doi.org/10.17977/um064v1i122021p1658-1674>
- Kaawoan, G. S. (2020). *Pengembangan Media E-Gramatika Berbasis Media Sosial Instagram untuk Pembelajaran Gramatika Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI SMAN 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Kirst, M. W., (2016). *Instagram as an Educational Tool for College Students*. (Online), <https://collegepuzzle.stanford.edu/instagram-as-an-educational-tool-for-college-students/>
- Mardiningrum, S. R. (2020). *Pengembangan Media [xuécí] Berbasis Android untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Nasution, A. K. P., (2020). *Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran Generasi Z*. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>
- Pelangi, Garris., (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*. 8(2). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>
- Pujiati, H., Zahra, Tamela E., (2019). *The Use Instagram to Increase Students' Motivation And Students' Competence in Learning English*. (Online), <https://doi.org/10.2991/icesshum-19.2019.103>

- Purmadi, Ary, dkk., (2021). Pemanfaatan Aplikasi VN untuk Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Telepon Pintar kepada Guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 1, No 1. 2021
- Purnama, S., (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Riduwan, (2012). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: ALFABETA
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Tadros, M., (2011). *A Social Media Approach to Higher Education. Cutting-Edge Technologies in Higher Education*, 83-105. doi:10.1108/s2044-9968 (2011) 0000001007
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. 7(2).
- Tarigan, H.G., (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Ventivani, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster bagi Guru Bahasa Mandarin. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, 2(2), 237-244.