



Pengembangan Media Pembelajaran Roda Datar dalam Menguasai Elemen Piktograf pada Pembelajaran Hanzi Tingkat Dasar

Nurul Fitri[✉], Anggraeni Anggraeni

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Keywords:
learning media, pictograph elements, hanzi

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh kurangnya media pembelajaran berbasis tiga dimensi pada pembelajaran bahasa mandarin tingkat dasar yang membahas mengenai *hanzi*. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis tiga dimensi yang membahas mengenai *hanzi* sangat dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran roda datar elemen piktograf. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran roda datar elemen piktograf (2) mengembangkan desain media pembelajaran elemen piktograf, (3) mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran roda datar elemen piktograf. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) dengan lima tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli, serta (5) revisi desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dan pendidik membutuhkan media pembelajaran untuk mempelajari *hanzi*. *Kedua*, desain media pembelajaran terdiri dari roda datar, standing media, dan kartu *hanzi*. *Ketiga*, hasil dari validasi ahli media mendapat nilai rata-rata 88 memiliki skor 4 termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil dari validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata 85 memiliki skor 4 termasuk kategori sangat layak.

Abstract

This study is based on the lack of three dimensional based learning media on basic level mandarin learning that discusses hanzi. Therefore, the development of three dimensional based learning media that discusses hanzi is necessary. In this study, the researcher developed pictograph element flat wheel learning media. The purposes of this study are (1) to find out the analysis of the needs of teachers and students toward the pictograph elements flat wheel learning media. (2) to develop pictograph element learning media design, (3) to find out the assessment of media expert and material expert on pictograph element flat wheel learning media. This study was done using a research and development (R&D) approach with five stages, there are (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) expert validation, (5) design revision. The results of this study showed that: First, both students and teachers need a learning media to learn hanzi. Second, the learning media design consists of flat wheel, standing media and hanzi cards. Third, the results of media expert validation got 88 as the average score and having a score of 4 which was included into the very feasible category and the results of material experts validation got 85 as the average score and having a score of 4 which was included into the very feasible category.

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B9 Lantai 2 FBS UNNES
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nurulfitrisma2@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang dipelajari (Haryono, 2012).

Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting yaitu media pembelajaran dan metode mengajar. Kedua aspek ini saling berkaitan. Tetapi saat ini, banyak pendidik yang masih kurang paham dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran dan cara mengajar yang tepat.

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi kebosanan pembelajar terhadap cara mengajar guru sehingga pembelajar akan lebih termotivasi dalam proses belajar. Salah satu untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran selain mempermudah proses pembelajaran di kelas juga menjadikan pembelajaran menarik minat dan perhatian bagi pembelajar. Selain itu, pembelajaran juga akan semakin fokus pada materi.

Salah satu kesulitan dalam mempelajari bahasa Mandarin adalah pengenalan karakter huruf mandarin yang disebut *hanzi* (汉字). Pembentukan hanzi berawal dari piktograf, yaitu berupa gambar yang mirip dengan bentuk aslinya. Elemen piktograf merupakan aksara awal yang sebagai dasar dan menjadi radikal yang dapat membentuk aksara lainnya. Dimulai dari masa Dinasti Shang, dalam perkembangannya mengalami evolusi, hingga kini bentuk aslinya banyak yang berubah, dari yang rumit seperti gambar bentuk aslinya hingga menjadi bentuk aksara sederhana yang saat ini digunakan (Retnoningsih, 2015).

Penulisan bentuk hanzi yang salah dapat mengakibatkan kesalahpahaman dalam komunikasi tulis. Untuk menghindari kesalahan menyusun hanzi, pembelajar harus mengetahui bahwa hanzi memiliki elemen yang saling berkaitan satu samalain. Di dalam sebuah hanzi terdapat elemen – elemen dasar yang memiliki arti tersendiri. Hanzi yang mengandung elemen piktograf memiliki arti yang berhubungan dengan elemen tersebut. Misalnya adalah elemen 口 yang berarti mulut, karakter 吃 mengandung elemen 口, yang berarti karakter 吃 memiliki arti yang berhubungan dengan mulut (Huang, 2015;3).

Berdasarkan wawancara dengan Yulius Daniel Mulyadi, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin S1 Unnes dapat dikemukakan bahwa salah satu kesulitan pembelajaran bahasa Mandarin adalah menguasai hanzi, karena hanzi sangat kompleks. Ketika pembelajaran hanzi di semester pertama masih belum terdapat media untuk memudahkan dalam pembelajaran hanzi. Pembelajaran hanzi terkesan monoton karena guru hanya menerangkan dengan metode ceramah. Sedangkan mahasiswa belajar bahasa Mandarin dalam bentuk hanzi hanya dengan menulis secara berulang – ulang tanpa adanya media yang memudahkan proses belajar menghafal hanzi secara mudah. Untuk itu perlu adanya media yang dapat mendukung pembelajaran mengenai hanzi.

Dalam pembelajaran bahasa mandarin media pembelajaran sangat penting perannya dalam membantu menguasai materi. Berdasarkan observasi penulis pada Program Studi yang ditempuh, masih sangat terbatas sekali media pembelajaran yang ada di semua tingkatan semester. Terlebih pada tingkat dasar, masih belum adanya media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar, khususnya pembelajaran hanzi. Padahal, dalam pembelajaran hanzi terdapat elemen – elemen dasar yang sangat perlu untuk dipelajari.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang mempelajari hanzi di pembelajaran bahasa

Mandarin tingkat dasar, untuk mengetahui prototipe media pembelajaran yang mempelajari hanzi, dan untuk mengetahui penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan metode penelitian *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2006:164) yaitu sebuah strategi atau metode penelitian yang melalui proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan menurut Sugiyono (2015:407) R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sugiyono (2015:298) menyatakan ada sepuluh tahapan kegiatan penelitian R&D yaitu: a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain produk, e) revisi produk, f) uji coba produk, g) revisi produk, h) uji coba pemakaian dalam lingkup lebih luas, i) revisi produk lagi, dan j) pembuatan produk secara massal. Dari 10 langkah tersebut, penelitian ini hanya sampai lima tahapan. Kelima tahapan tersebut yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) revisi desain.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik. Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan angket untuk sumber data yang sama secara serempak sehingga hasil data yang didapatkan valid. Dengan menggunakan triangulasi teknik maka akan didapat hasil penelitian yang sah dan

sesuai fakta lapangan, dan bukan merupakan karya orang lain atau hasil plagiat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) mengolah hasil observasi, (2) mengolah hasil wawancara, dan (3) mengolah hasil angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu: (1) analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media roda datar elemen piktograf pada pembelajaran hanzi tingkat dasar (2) prototipe media roda datar elemen piktograf yang sesuai dengan analisis kebutuhan (3) analisis validasi ahli terhadap media roda datar elemen piktograf.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Roda Datar Eleemn Piktograf

Media pembelajaran elemen piktograf merupakan media 3 dimensi meliputi roda media, papan standing, serta kartu *hanzi*.

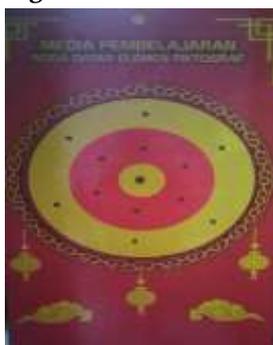
Roda Media



Gambar 1. Tampilan roda media

Roda media terbuat dari papan triplek berbentuk lingkaran dengan diameter 50 cm. Pada roda media ini, terdapat 13 magnet yang melekat pada roda guna untuk menempel kartu *hanzi*.

Papan standing



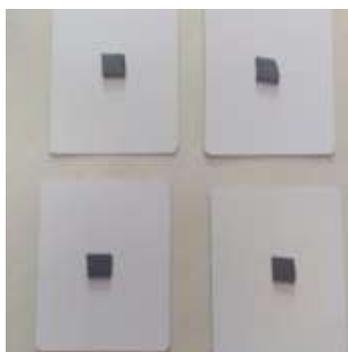
Gambar 2. tampilan papan standing

Papan standing media terbuat dari triplek dengan ukuran 155x65 cm. Dalam papan ini terdapat tulisan judul “Media Pembelajaran Elemen Piktograf” dibagian atas, serta sebuah roda media dibagian tengah. Fungsi papan ini yaitu sebagai tempat roda media agar memudahkan dalam penyajian media elemen piktograf ini. Papan standing diperindah dengan penempelan stiker dengan desain ornamen lampion untuk menarik perhatian peserta didik.

Kartu *hanzi*



Gambar 3. Tampilan depan kartu



Gambar 4. Tampilan belakang kartu

Kartu *Hanzi* merupakan sebuah kartu yang tertulis satu *hanzi* dari kosakata yang telah dipilih berdasarkan analisis kebutuhan angket dan wawancara pendidik. Jumlah kartu 90 buah dengan 90 kosakata yang terkandung dalam kartu *hanzi* tersebut. Pada balik kartu terdapat magnet yang melekat. Fungsi magnet tersebut adalah agar kartu dapat dipasang dan dicopot dengan mudah bila ditempel pada bagian roda media yang juga tertempel magnet.

Hasil Validasi

Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli pembuatan media pembelajaran dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang, yaitu Ibu Retno Purnama Irawati, S.S, M.A. Validasi oleh ahli meliputi dua aspek yaitu (1) aspek visual dan (2) aspek kontekstual.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Nilai
1.	Aspek visual	86
2.	Aspek kontekstual	90
	Rata-rata	88

Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh ahli pembuatan media pembelajaran dosen Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Semarang, yaitu Ibu Anggraeni, S.T., MTCSOL. Validasi oleh ahli meliputi dua aspek yaitu (1) aspek kelayakan isi dan (2) aspek fungsi.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Nilai
1.	Aspek kelayakan isi materi	85
2.	Aspek penyajian dan kebutuhan materi	85
	Rata-rata	85

Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh validator adalah (1) perbaikan terhadap desain roda, dan (2) penambahan *pinyin* dan arti bagian belakang kartu.

Hasil Revisi Media

Berdasarkan saran dari validator, perlu adanya perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Bagian yang perlu diperbaiki yaitu desain roda dan penambahan pinyin dan arti pada kartu.

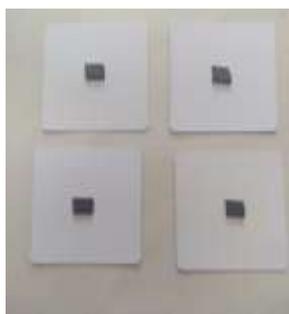


Gambar 5. Desain roda sebelum revisi



Gambar 6. Desain roda setelah revisi

Pada tampilan roda sebelum perbaikan, tidak ada unsur atau garis pemisah antar pasangan kartu sehingga membingungkan saat membaca tiap-tiap pasangan *hanzi*. Validator menyarankan untuk merubah tampilan roda sehingga ada pemisah tiap pasangan kartu.



Gambar 8. Kartu sebelum perbaikan



Gambar 9. Kartu setelah perbaikan

Pada kartu sebelum perbaikan, tampilan hanya tertulis *hanzi*, sehingga validator menyarankan untuk menambahkan *pinyin* dan arti pada kartu. Hal ini dikarenakan untuk lebih mempermudah dalam membaca pada peserta didik yang baru mempelajari bahasa Mandarin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa masalah yang ada pada pembelajaran bahasa Mandarin tingkat dasar dengan menggunakan metode penelitian observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik menghendaki adanya suatu media tiga dimensi untuk menunjang penguasaan materi *hanzi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta